



UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN

ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**“ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES
DE LA I.E 16817, JAÉN”**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA**

Autora:

Bach. Segura Huaman Mavila

<https://orcid.org/0000-0001-6098-648X>

Asesora:

Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia

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

**Línea de Investigación:
Educación y calidad**

Pimentel – Perú

2023



UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN

ESCUELA DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA**

**“ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL EN LOS
ESTUDIANTES DE LA I.E 16817, JAÉN”**

AUTORA

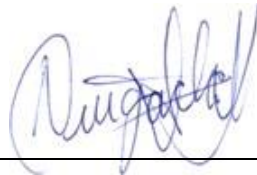
Mg. SEGURA HUAMAN MAVILA

PIMENTEL – PERÚ

2023

**“ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES
PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E 16817,
JAÉN”**

APROBACIÓN DE LA TESIS



Dra. García Clavo Nila

Presidente del jurado de tesis



Mg. Ramirez Davila Juana de la Cruz

Secretaria del jurado de tesis



Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia

Vocal del jurado de tesis



Universidad
Señor de Sipán

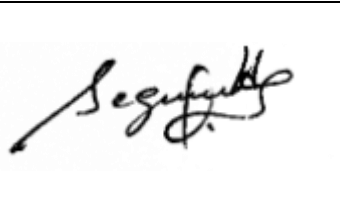
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la **DECLARACIÓN JURADA**, soy **egresada** del Programa de Estudios de **Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro bajo juramento que soy autora del trabajo titulado:

“ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E 16817, JAÉN”

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 auténtico.

En virtud de lo antes mencionado, firma:

Segura Huaman Mavila	DNI: 16773770	
----------------------	------------------	---

Pimentel, 29 de mayo de 2023.

Dedicatoria

Primeramente, a Dios por estar siempre a mi lado y guiar cada paso que doy.

A mis queridos y adorados padres: Amado y Néida (Q.E.P.D) por sus enseñanzas y amor infinito.

A mis hermosos hijos Diego André y Erman Leonardo que son mi fuerza y luz en mi vida, los amo.

Mavila Segura

Agradecimiento

El desarrollo de esta tesis debe gracias al asesoramiento, motivación y apoyo de muchas personas al cual entrego mi gratitud, estima y entera consideración.

Al Dr. Juan Carlos Callejas Torres, docente y asesor metodológico, de quien me siento muy agradecida por impartir sus enseñanzas y conocimientos.

A mi asesora especialista, la Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco, por su asesoramiento, recomendaciones y constante motivación para llevar a buen término mi tesis.

A la Universidad Señor de Sipán y a todos los docentes que impartieron sus enseñanzas y conocimientos en toda la carrera de posgrado de la maestría en Ciencias de la Educación con mención en la calidad educativa.

A la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta-Jaén, por abrirme las puertas y hacer posible la aplicación de la estrategia y a todos quienes participaron en ella.

A mi familia por su apoyo incondicional en el desarrollo en mi carrera de posgrado, brindándome ánimo y motivación para lograr mis metas.

Mavila Segura

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue aplicar una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén. Se indagan las causas que originan el problema: Insuficiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, limita el aprendizaje digital. Lográndose evidenciar, demostrar y justificar la necesidad de profundizar e investigar en el objeto de la investigación, el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales. La investigación es de enfoque mixto, incluyendo tanto componentes cuantitativos como cualitativos; es aplicada de diseño pre-experimental. La muestra fue de 45 estudiantes y 4 docentes del nivel primario a quienes se les aplicó los instrumentos con la finalidad de diagnosticar el estado actual del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su implicación en el aprendizaje digital. El resultado del pre test en cada dimensión de la variable dependiente existió una tendencia negativa sobre las acciones que se realizaron para el aprendizaje digital. Después de desarrollar la estrategia se aplicó el post test, dando como resultado una tendencia positiva, lo que indica la efectividad de la estrategia de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Enseñanza aprendizaje, Estrategia, Entorno virtual, Aprendizaje digital.

ABSTRACT

The objective of the present investigation is to apply a teaching-learning strategy in virtual environments for the digital learning of the students of the I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén. The causes that originate the problem are investigated: Insufficiency in the teaching learning process in virtual environments, limits digital learning achieving evidence, demonstrate and justify the need to deepen and investigate the object of research, the teaching-learning process in virtual environments. The research has a mixed approach, including both quantitative and qualitative components; is applied pre-experimental design. The sample consisted of 45 students and 4 primary level teachers to whom the instruments were applied in order to diagnose the current state of the teaching-learning process in virtual environments and its involvement in digital learning. The result of the pretest in each dimension of the dependent variable there was a negative trend on the actions that were carried out for digital learning. After developing the strategy, the posttest was applied, resulting in a positive trend, which indicates the effectiveness of the teaching-learning strategy.

Keywords: Teaching learning, Strategy, Virtual environment, Digital learning.

Índice General

Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
Índice General.....	ix
Índice de tabla.....	xi
Índice de figuras	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	24
1.3. Teorías relacionadas al tema	36
1.3.1. Caracterización epistemológica del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica.....	36
1.3.2. Tendencias históricas del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica:	42
1.3.3. Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales	54
1.3.4. Marco Conceptual.	57
1.4. Formulación del Problema	63
1.5. Justificación e importancia del estudio	63
1.6. Hipótesis.....	64
1.7. Objetivos	65
1.7.1. Objetivo General	65
1.7.2. Objetivos Específicos	65
II. MATERIAL Y MÉTODO	66
2.1. Tipo y Diseño de Investigación	66

2.2.	Población, muestreo y muestra (enfoque cuantitativo)	68
2.3.	VARIABLES, Operacionalización	72
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	72
2.5.	Procedimientos de análisis de datos	76
2.6.	Criterios éticos	77
2.7.	Criterios de Rigor científico.....	78
III.	RESULTADOS	79
3.1.	Resultados en tablas y figuras	79
3.2.	Discusión de resultados	100
3.3.	Aporte práctico	108
3.3.1.	Construcción de la estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales	108
3.3.2.	Fundamentación De La Estrategia De Enseñanza Aprendizaje En Entornos Virtuales	108
3.3.3.	Estructura Del Aporte Práctico:.....	111
3.3.4.	Objetivo General:	112
3.3.5.	Planeación Estratégica	113
3.3.6.	Instrumentación	115
3.3.7.	Evaluación	117
3.3.8.	Presupuesto	119
3.3.9.	Conclusiones.....	120
3.4.	Valoración y corroboración de los resultados	122
3.4.2.	Aplicación de la estrategia de enseñanza aprendizaje	122
3.4.3.	Corroboración estadística de las transformaciones logradas	122
4.	CONCLUSIONES	137
5.	RECOMENDACIONES	138
	REFERENCIAS	139
	ANEXOS	151

Índice de tabla

Tabla 1 <i>Etapas e indicadores de análisis de las tendencias históricas del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales</i>	52
Tabla 2 <i>Diseño de la investigación</i>	67
Tabla 3 <i>Población Estudiantes I.E 16817, Jaén</i>	68
Tabla 4 <i>Población docentes I.E 16817, Jaén</i>	69
Tabla 5 <i>Muestra de estudiantes I.E.P. 16817, La Floresta-Jaén</i>	71
Tabla 6 <i>Muestra de docentes I.E.P. 16817, La Floresta-Jaén</i>	71
Tabla 7 <i>Aprendizaje digital (Por dimensiones e indicadores de la Variable dependiente)</i>	80
Tabla 8 <i>Resultados de la dimensión Motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	86
Tabla 9 <i>Resultados de la dimensión Gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	88
Tabla 10 <i>Resultados de la dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	90
Tabla 11 <i>Resultados de la dimensión Motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	92
Tabla 12 <i>Resultados de la dimensión Gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	94
Tabla 13 <i>Resultados de la dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	96
Tabla 14 <i>Resumen de las dimensiones de la variable dependiente aprendizaje digital</i>	98
Tabla 15 <i>1era Etapa Motivación para el aprendizaje digital</i>	113
Tabla 16 <i>2da Etapa Gestión del entorno virtual</i>	114
Tabla 17 <i>3era Etapa Gestión del manejo de herramientas digitales</i>	115
Tabla 18 <i>Evaluación de la estrategia enseñanza aprendizaje</i>	117
Tabla 19 <i>Presupuesto del aporte práctico 1era, 2da y 3era Etapa</i>	119

Tabla 20 <i>Resultados de la dimensión motivación para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.....</i>	122
Tabla 21 <i>Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	125
Tabla 22 <i>Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales a estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.....</i>	127
Tabla 23 <i>Resultados de la dimensión motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	129
Tabla 24 <i>Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.....</i>	131
Tabla 25 <i>Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</i>	133
Tabla 26 <i>Resumen comparativo de las transformaciones logradas después de aplicar el estímulo, estrategia de enseñanza aprendizaje</i>	135

Índice de figuras

Figura 1 Resultados de la dimensión motivación del aprendizaje digital. Encuesta a estudiantes	87
Figura 2 Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a estudiantes	89
Figura 3 Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales. Encuesta a estudiantes	91
Figura 4 Resultados de la dimensión motivación del aprendizaje digital. Encuesta a docentes	93
Figura 5 Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a docentes	95
Figura 6 Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales. Encuesta a docentes	97
Figura 7 Estructura del aporte práctico	121
Figura 8 Resultados del post test de la dimensión motivación para el aprendizaje digital. Encuesta a estudiantes	124
Figura 9 <i>Resultados del post test de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a estudiantes</i>	126
Figura 10 Resultados del post test de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales. Encuesta a estudiantes	128
Figura 11 Resultados del post test de la dimensión motivación para el aprendizaje digital. Encuesta a docentes	130
Figura 12 <i>Resultados del post test de la dimensión gestión del entorno virtual.</i>	132
Figura 13 Resultados del post test de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales	134

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

El efecto pandemia ha ocasionado un cambio repentino en diferentes contextos: social, económico, cultural, político y sin dejar de mencionar también el ámbito educativo, ya que este fenómeno ha transformado el uso de ambientes físicos al uso de entornos virtuales, es decir las clases presenciales se han llevado a la virtualidad a nivel mundial donde se ha venido desarrollando mediante el uso de las tecnologías a consecuencia del confinamiento como medidas de bioseguridad para la prevención de la COVID-19, integrando herramientas tecnológicas para mejorar la calidad educativa y fortaleciendo en gran manera el desarrollo del proceso educativo y por ende el aprendizaje digital de los estudiantes, ya que existen escenarios como en países latinoamericanos, siendo el foco de afectación las zonas más vulnerables, donde el aprendizaje digital de los estudiantes es bajo debido a que existe las brechas digitales (Cruz y Aguilar, 2022), a continuación, analizaremos desde el punto de vista pedagógico y en los contextos internacional, nacional y local abordando la problemática existente:

En el ámbito **internacional**, en Estados Unidos, Mann y Besnoy (2021) señalan que muchas instituciones en diferentes lugares de la región han utilizado el aprendizaje digital con la finalidad de dar respuesta a la pandemia del coronavirus. Las autoridades educativas promueven a más estudiantes a este aprendizaje, donde ven quienes son aquellos estudiantes que tienen éxito y quienes necesitan refuerzo y apoyo en el aprendizaje digital. En su objetivo examinan la relación entre las características de los estudiantes y el éxito académico en un programa de aprendizaje digital a nivel estatal. En sus hallazgos encontrados se identifican a estudiantes con excepcionalidades específicas, a estudiantes de entorno socioeconómico desfavorecido y a estudiantes de zonas rurales marginales quienes tenían mayor probabilidad de dificultad en los cursos virtuales. Información que llega en un momento trascendental cuando las autoridades de la comunidad educativa en su afán de establecer los efectos del aprendizaje digital generalizado para la toma de decisiones acerca de brindar apoyo en el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en entornos virtuales cuando regrese la presencialidad.

Asimismo, en México, Castellanos y Niño (2020) realizan una investigación acerca de estrategias discursivas socioemocionales que son utilizadas por los estudiantes durante los trabajos colaborativos, con el objetivo de realizar una exploración de procesos colaborativos y saber cómo los estudiantes regulan y mantienen el contexto socioemocional durante la elaboración de tareas colaborativas digitales. Para ello, los estudiantes participaron de forma asíncrona en un foro durante treinta días, evidenciando en sus resultados cuatro tipos de estrategias discursivas socioemocionales el cual tienen efectos importantes en el aprendizaje digital de los grupos, concluyendo que los grupos con mejores resultados en su aprendizaje mantienen o incrementan el uso de estrategias discursivas socioemocionales al pasar el tiempo.

En la misma línea, Balladares et al. (2019) en Ecuador, señala que el aprendizaje digital mediado con tablets se debe desarrollar con docentes competentes digitalmente, con capacidad de dominio para el acceso al aula virtual y manejo de herramientas tecnológicas para integrar el uso de la Tablet en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que permite al estudiante desarrollar habilidades cognitivas y de pensamiento mediante actividades y recursos que ofrecen los entornos virtuales, además, señalan que se evidenciaron problemas de conectividad en las clases virtuales, estas dificultades reflejan también la situación de conectividad y el reto que tiene el Estado por garantizar el libre acceso al internet, ya que el entorno virtual es donde el docente desarrolla sus competencias digitales para generar un aprendizaje digital en sus estudiantes.

Daniels et al. (como se citó en García y Pascussi, 2021) en España, manifiestan que el aprendizaje digital requiere una educación centrada en el estudiante, permitiéndole de esta manera compartir recursos y entrar en discusión con el docente y a su vez realizar un seguimiento de su desarrollo, aunque es verdad, existen muchos obstáculos que impiden la utilización de las tecnologías, así como también las brechas digitales e insuficiencias que limitan el buen desarrollo en entornos virtuales perjudicando el aprendizaje digital en los estudiantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, UNESCO; señala que se debe acelerar los medios de intercambio de experiencias ayudando a los más

vulnerables, con o sin acceso a Internet, con el único objetivo que exista equidad, como derecho fundamental de los derechos humanos (UNESCO, 2020), asimismo, comparte una serie de recomendaciones iniciales para afrontar la emergencia sanitaria examinando desde la preparación de docentes y estudiantes relacionado con el manejo de herramientas tecnológicas, garantizando y velando por la inclusión de programas de aprendizaje remoto para estudiantes que proceden de familias de bajos recursos o tienen alguna dificultad, discapacidad o algún tipo de limitación.

Amauri (2021), en la ciudad de México, manifiesta que la educación virtual es una alternativa para apaciguar y prevenir el contagio por el coronavirus y en ese contexto en la educación básica regular, la enseñanza debe estar enfocada en el aprendizaje digital y las tecnologías. Sin embargo, uno de los desafíos de esta etapa escolar es brindar clases a distancia teniendo en cuenta los recursos necesarios para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta la perspectiva de los actores, ya que se está viviendo una crisis económica y la existencia de la brecha digital en zonas con mayor vulnerabilidad, los efectos del coronavirus se vieron reflejados en el aprendizaje de los estudiantes y en los índices de deserción escolar perjudicando significativamente la continuidad de los estudiantes, en ese sentido se debe tomar conciencia que la educación mediados por el uso de las tecnologías debe ser inclusiva y equitativa para todos.

De igual modo, Martínez (2021) en su investigación realizada en Argentina señala el contexto de la pandemia por COVID-19, ha ocasionado una interrupción brusca en la educación que quedará marcada en la historia, países a nivel mundial se vieron en la necesidad de cerrar las escuelas para implementar medidas de bioseguridad, de acuerdo con la información proporcionada por la UNESCO millones de estudiantes de todos los niveles se vieron afectados. De los cuales, 165 millones son de América Latina y el Caribe. Actualmente, la mayoría de países ejercen la educación de modalidad presencial o mixta. El objetivo de este estudio es analizar la relación entre la desigualdad digital y oportunidad formativa, primeramente, analizar la percepción de la región cuando tomaron medidas de cierre de las escuelas, relacionado con las políticas digitales educativas, acceso a herramientas digitales e Internet en los hogares y escuelas. Asimismo, se reflexionó

acerca las consecuencias de este fenómeno, se debe brindar de manera equitativa las oportunidades educativas, se señalaron ciertas reglas de política digital educativa consideradas fundamentales para la evolución hacia un escenario postpandemia para lograr minimizar las brechas socio-educativas garantizando el acceso a Internet y a las herramientas digitales apropiados para la población digitalmente excluida asegurando el acceso a dispositivos apropiados para la enseñanza y el aprendizaje digital de los estudiantes.

En el ámbito **nacional** no ha sido fácil sobrellevar los efectos de la pandemia, el Ministerio de Educación – MINEDU; mediante la estrategia educativa virtual “Aprendo en casa” ha asegurado el desarrollo educativo con el objetivo de promover los aprendizajes en el contexto de la emergencia contra el COVID-19, contando con plataformas de contenido educativo haciendo y uso de las tecnologías de la virtualidad; (MINEDU, 2021)

En Lima, Cárdenas y Navarro (2021) en su investigación de enfoque cualitativo de tipo básica y diseño fenomenológico, realizada acerca de la adaptabilidad del aprendizaje digital en estudiantes de primaria, describe el proceso de adaptación en el manejo de herramientas digitales que utilizan los estudiantes para identificar las herramientas más utilizadas analizando la relación de la comunicación sincrónica y asincrónica que beneficia la adaptación al aprendizaje digital, concluyendo en sus resultados que el proceso de adaptación al aprendizaje digital en estudiantes ha conseguido mejorar la enseñanza impartida mediante el uso de herramientas digitales, asimismo, la relación comunicativa de forma síncrona y asíncrona ayuda al estudiante en el desenvolvimiento en la adaptación de educación virtual que se evidencia por el contexto de la crisis sanitaria.

Como señala el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020), que los hogares cuenta con conexión a Internet es del 40,1%, esto se incrementó en 3,4% haciendo una comparación similar del año anterior, 2019, además, el órgano constitucional, Defensoría del Pueblo (2020) afirma la dura realidad de las zonas rurales donde en el aprendizaje digital en los estudiantes se obstaculiza para aprender desde sus hogares donde la intervención familiar es la unidad primordial

para lograr los objetivos de los aprendizajes, otra realidad que se presentan en las escuelas rurales es la deserción escolar, el estudiante con un futuro incierto se ve afectado ante la sociedad.

Por otro lado, en la región San Martín, Avidón (2020) manifiesta que existe diversidad de herramientas digitales que actualmente se encuentran disponibles ofreciendo oportunidades para promover la creatividad, ya que estas herramientas unidas a la tecnología en las instituciones educativas son importantes para preparar a los estudiantes en su educación superior ayudando así a lograr habilidades que contienen resolución de problemas, familiarizarse con las tecnologías actuales y automotivación. Tal es así que, ante este escenario de adaptación de crisis pandémica, los docentes se vieron en la necesidad de recibir capacitaciones para el manejo de las herramientas digitales y la gestión del entorno virtual salvaguardando el aprendizaje de los estudiantes y estar a la altura de las circunstancias para que los estudiantes aprendan cada vez más, teniendo en cuenta que aún no están claras si estas adaptaciones al entorno virtual resultan siendo plenamente efectivas o aún queda brechas que deben mejorarse.

Corcino (2020) en Huánuco, manifiesta desde el punto de vista pedagógico la importancia y beneficios acerca del uso las Tic en la educación en la virtualidad. La expectativa de la estrategia Aprendo en casa, es que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes esperados desde el pre escolar, su objetivo es determinar la relación entre la estrategia "AeC" y el logro del aprendizaje digital de los estudiantes, para ello se utilizó una metodología de tipo transversal, prospectiva; de nivel correlacional; enfoque cuantitativo aplicada a una muestra censal de 39 niños, alcanzando en sus resultados un nivel de valoración de la estrategia Aprendo en casa respecto a su funcionalidad, determinando en su conclusión la existencia de una leve correlación entre la estrategia Aprendo en Casa y el Logro del aprendizaje de los estudiantes.

En el ámbito **regional**, Villanueva (2021) en su investigación realizada en Jaén cuyo objetivo es analizar el rol que desempeñan los padres de familia como corresponsables de la educación de sus menores en el marco de la virtualidad, ya que en el contexto de la pandemia los hogares se han convertido en espacios

educativos de los estudiantes para el desarrollo de la educación virtual. Para este estudio se realizó el diseño de estudio de casos, se aplicó una encuesta a una muestra de 20 padres de familia y una docente. En los resultados se espera que la intervención de los padres de familia sea de manera eficaz y efectivo en el proceso educativo ya que ellos son corresponsables de la educación de sus hijos en el contexto de la virtualidad. Concluyendo que debe existir buenas relaciones para realizar un trabajo uniendo fuerzas entre escuela y familia, el rol y la participación de los padres de familia es fundamental y vital en el proceso educativo para lograr mejores resultados en el aprendizaje de sus hijos.

Así también, Quispe (2021) en Cajamarca, en su investigación de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental correlacional el cual tuvo como objetivo determinar en qué medida las Tic influye en el desarrollo del aprendizaje digital, se aplicó el cuestionario como instrumento a una muestra de 30 estudiantes. En sus resultados, manifiesta que existe relación significativa entre ambas variables. Esta investigación se justifica pues recalca que es importante las Tic en la educación virtual relacionado con la infraestructura tecnológica y la práctica cotidiana en el ejercicio educativo de los actores educativos, es por ello que es necesario estar en constante capacitación ya que estos elementos cumplen un rol importante en las Tic, lograr cerrar de brechas digitales, mejorar el servicio educativo y lograr el desarrollo del aprendizaje digital y las competencia digital de los estudiantes.

Por su parte, Huaman (2021) en su investigación de enfoque cualitativo, diseño investigación acción realizada en Bagua Grande, se justifica por la escasez y deficiencia en el manejo de herramientas tecnológicas debido a la deficiente y limitada formación en las competencias digitales de los docentes, el objetivo fue implementar un aula virtual en la plataforma Moodle para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje digital, además, realizar un diagnóstico del conocimiento y manejo de diversas herramientas digitales, diseño de cursos, sesiones haciendo uso de actividades y recursos que ofrece la plataforma y realizar una evaluación de las propuestas relacionado con los procesos pedagógicos, en los resultados se evidencia que los docentes si diseñan cursos y sesiones en el aula virtual, se

requiere una mejora en el manejo de recursos y actividades de la plataforma, concluyendo que se evidenció una mejora significativa de la enseñanza aprendizaje en la virtualidad con la implementación del Aula Virtual Bagua.

Quijada (2022) en su investigación realizada en Cajamarca, de enfoque mixto tuvo como objetivo mejorar el trabajo colaborativo y que sirva de fortalecimiento en la retroalimentación formativa de los docentes, según la RM N° 094-2020-MINEDU está centrada en el acompañamiento que el docente realiza al estudiante en un escenario remoto o presencial con la finalidad de retroalimentarlo, para ello se aplicó un cuestionario a una muestra de 12 padres de familia y un directivo; la técnica de focus group a 4 docentes y una entrevista estructurada a 3 estudiantes. Los resultados evidenciaron la existencia de insuficiencias en la dimensión Conduce el proceso de enseñanza y procesos pedagógicos, con relación al trabajo colaborativo se evidencia el fortalecimiento del desempeño pedagógico y el mejoramiento de los resultados del aprendizaje de los estudiantes.

En Yonán, Cajamarca, Lescano (2022) en su investigación de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el uso de la herramienta Google Meet y el feedback del aprendizaje digital en los estudiantes, se aplicó mediante 2 cuestionarios a una muestra conformada por 197 estudiantes. instrumentos se tomó y adaptó dos cuestionarios, las cuales evidenciaron la confiabilidad determinada donde concluye señalando la existencia de correlación significativa entre el uso de la herramienta Google Meet y la retroalimentación de aprendizajes, lo que significa una estrecha relación entre ambas variables.

Las instituciones educativas realizan el proceso enseñanza aprendizaje relacionado con los entornos virtuales con mayor énfasis y continuidad que antes de la emergencia sanitaria, la existencia de las brechas digitales ha golpeado y lo sigue haciendo en las zonas rurales y esto ha ocasionado el bajo rendimiento a consecuencia de limitaciones en el aprendizaje digital y en algunos casos la deserción escolar en los estudiantes, la adaptación a la virtualidad ha sido dificultoso para docentes y estudiantes que son quienes realizan un importante rol en la retroalimentación del aprendizaje digital en los estudiantes y necesitan ser

capacitados para poder hacer uso de herramientas tecnológicas de una manera más dinámica considerando que la enseñanza ahora se brinda en la virtualidad mediante el uso de las Tic, siendo este, parte del proceso enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales en la formación de los estudiantes.

En la Institución Educativa 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén, al efectuar un diagnóstico fáctico de esta problemática, se observan las siguientes **manifestaciones**:

- Los alumnos necesitan refuerzo en las actividades escolares.
- No existe comprensión de los recursos de aprendizaje.
- Recurren a otras personas para que les apoyen con las tareas.
- Abandono de las clases remotas.
- Bajo rendimiento del aprendizaje digital de los estudiantes en zona rural.
- Brecha digital, no todos tienen acceso a las Tic.
- Deficiente apoyo familiar y/o docentes en el desarrollo escolar a través de los entornos virtuales.
- Deficiente retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Falta de seguimiento en el rendimiento escolar del estudiante.

Las siguientes manifestaciones se resume del **problema de investigación**: Insuficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, limita el **aprendizaje digital** en los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

El problema que se presenta es portador de una contradicción epistemológica preliminar, relacionado al proceso enseñanza aprendizaje, que limita el aprendizaje digital.

Con la aplicación de encuestas a estudiantes, director y docentes y el análisis documental, se puede determinar que dentro de las posibles **causas** del problema se presentan las siguientes:

- Insuficiencias en el **proceso enseñanza aprendizaje** en relación a los entornos

virtuales para el desarrollo del aprendizaje digital de los estudiantes.

- Deficiencia de recursos tecnológicos afectando el **proceso de enseñanza aprendizaje** de los estudiantes.
- Deficiente formación de valores de los estudiantes y padres de familia en el desarrollo del **proceso enseñanza aprendizaje** de los estudiantes.
- Insuficiente capacitación docente para el desarrollo del **proceso enseñanza aprendizaje** a través de herramientas tecnológicas de la virtualidad.

De ahí, el objeto de estudio es el **proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales**.

En relación al proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales autores como:

Cedeño y Murillo (2019) con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje manifiestan que es un proceso de aprendizaje permitiendo mayor flexibilidad favoreciendo a los educandos quienes son protagonistas en estos escenarios virtuales, asimismo es importante el rol que asume el docente como asesor y tutor, guiando permanentemente a través de los contenidos en el aula virtual y es quien facilita y dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la retroalimentación adquiriendo los conocimientos y transmitiendo de manera concreta y específica hacia los estudiante en estos espacios virtuales.

Del mismo modo Mercado et al. (2019) señalan que la práctica pedagógica de los docentes se integra mediante los avances de tecnología e innovando constantemente teniendo como objetivo la optimización de los procesos de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales de manera reflexiva, integral y eficiente, de esta manera impulsar la innovación tecnológica y del conocimiento, dinamizando la interacción en la educación virtual para mejorar un EVA potenciando y contextualizando los procesos que involucran a las Tic con el aprendizaje socioeducativo que es fundamental el cual se lleva a cabo mediante ambientes físicos y recursos tecnológicos favoreciendo el aprendizaje a través de los EVA.

El proceso de enseñanza aprendizaje según Contreras y Garcés (2020) se desarrolla en espacios o entornos virtuales favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes apoyado de herramientas de la virtualidad a través del cual se crea una retroalimentación entre docente alumno y estas presentan ciertas barreras dificultando e impactando el aprendizaje en el proceso formativo de los seres humanos, asimismo indica lo importante que es efectuar una innovación del conocimiento educativo incorporando las Tic en el ámbito educativo, como base del entorno digital de Aprendizaje.

Para Aguilar (2020) en su trabajo de investigación recalca que los escenarios del aprendizaje en la presencialidad ahora han sido reemplazos por el aprendizaje en la virtualidad haciendo uso de la TIC con más énfasis durante la emergencia sanitaria, el proceso enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual es un reto en estos tiempos ya que se ha visto limitado todo contacto social y la dificultad para la adaptación a la virtualidad que a pesar de las variaciones que han venido dando en el sector educación, los estudiantes son los que han sido sorprendidos por el repentino cambio a una realidad de la era digital y en medio de crisis en la economía donde la mayoría de la sociedad experimenta problemas para el acceso en los entornos virtuales teniendo como obstáculo las brechas digitales el cual ha causado la deserción de los alumnos en los últimos tiempos.

En ese sentido diversos autores contribuyen en sus investigaciones como parte estratégica formativa y evaluativa el procedimiento de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su función en la innovación donde es necesario que los docentes sean motivados y capacitados, planteando y dominando aquellos medios tecnológicos que resultan fundamentales y necesarios para el proceso formativo a través de la interacción permanente con los estudiantes.

Inconsistencia teórica: De las investigaciones realizadas por los autores se observa que aún existen insuficiencias en los aportes prácticos del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica en el contexto educativo promoviendo el desarrollo sistémico y en cual exista una conexión entre el docente y el estudiante en los espacios o ambientes físicos haciendo uso de los

recursos tecnológicos para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

Por lo que el **campo de la investigación** se precisa como **la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.**

1.2. Trabajos previos

En base a la revisión de los fundamentos teóricos de diferentes investigaciones realizadas, se ha requerido citar los siguientes estudios que describen la problemática del aprendizaje digital en distintos ámbitos:

Ámbito Internacional

Para Vela y Jiménez (2022) en su investigación de tipo cuantitativa con metodología descriptiva y diseño comparativo y predictivo el cual fue aplicada a una muestra de 160 estudiantes entre hombres y mujeres con el objetivo de investigar la influencia de la experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales en la competencia científica (autopercebida y observada) en el área de las ciencias naturales en la escuela de educación básica en Bogotá. Los resultados no muestran diferencias significativas según género en la competencia científica, y la experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales predice la competencia autopercebida, el cual se encuentra en discusión con estudios recientes en torno a la formación mediada por tecnologías, ya que el aprendizaje digital no solo se basa en un aprendizaje individualizado sino también, en un aprendizaje colectivo, donde tanto estudiantes como docentes compartan conocimientos planteando soluciones a diversas dificultades que se presenten en el entorno virtual, mediante el uso de herramientas digitales que hoy en día se han convertido en un recurso muy útil en el contexto educativo incrementando la motivación no solo del estudiante sino también del docente.

Daniels et al. (como se citó en García y Pascussi 2021) en su estudio de tipo transversal, no experimental, aplicado a una muestra de 222 estudiantes entre hombres y mujeres, con un estudio de carácter exploratorio durante los primeros 60

días de aislamiento social por la emergencia sanitaria con el objetivo de describir las valoraciones de los estudiantes respecto a las estrategias de enseñanza antes y durante el aislamiento social, uno de los puntos de interés es investigar diferencias entre ambas modalidades, por otro lado, manifiestan que el aprendizaje digital requiere una educación centrada en el estudiante, permitiéndole de esta manera compartir recursos y entrar en discusión con el docente y a su vez realizar un seguimiento de su desarrollo, aunque es verdad, existen muchos obstáculos que impiden la utilización de las tecnologías, así como también las brechas digitales e insuficiencias que limitan el buen desarrollo en el entorno virtual. En los resultados se evidenciaron cierto favoritismo por estudiantes de la modalidad tradicional, sin embargo, también se ha valorado favorablemente la modalidad de enseñanza virtual, aunque, se encontraron un mayor grado de distracción en esta modalidad en las clases teórico práctico. Cabe mencionar que los datos fueron relevados durante los primeros 60 días de aislamiento social obligatorio; un cambio repentino en el ámbito educativo el cual llevó a la virtualidad la enseñanza tradicional, la falta de experiencia y preparación de docentes y estudiantes, influenciaron en la valoración de los resultados, Por otro lado, se halló que las mujeres tienden a ser más, independientes en la modalidad de enseñanza virtual, presentando una mejor comprensión en las clases virtuales con contenidos teóricos y en las clases presenciales con contenido práctico que los hombres quienes han tenido mayor dificultad de concentración durante las clases virtuales con contenido teórico. concluyendo que no se favoreció el diseño de estrategias coordinadas que capaciten tanto docentes como estudiantes para el uso de las tecnologías implementadas que los resultados pudieron estar influenciados por condiciones ambientales y factores que tuvieron que ver con la problemática de este estudio en relación con el aprendizaje digital en entornos virtuales.

Camino et al., (2021) señalan la influencia en el desarrollo de las competencias digitales en la institución educativa primaria y secundaria de centros educativos rurales de la provincia de Salamanca. En su investigación de carácter cuantitativo y diseño cuasi experimental se aplicó un pre test y un post test a una muestra de 373 estudiantes, en los resultados de la aplicación del proyecto educativo de intervención para el desarrollo de la competencia digital se

presentaron 3 dimensiones: Fluidez Tecnológica, Aprendizaje-Conocimiento y Ciudadanía Digital, el cual facilita su desarrollo y donde se encontró un significativo avance, de las cuales la dimensión de ciudadanía digital tuvo mayor complejidad de abordar ya que se presentaron insuficiencias y limitaciones en cuanto a su autonomía personal debido a sus edades y la responsabilidad de los padres de familia y que en algún momento se van a valer por sí mismos para ser autónomos de su propio aprendizaje y por ende el desarrollo de las competencias digitales, es aquí donde el docente juega un rol importante ya que se debe tener en cuenta y reflexionar durante la planificación y diseño de experiencias de aprendizaje digital y valorar lo importante de los grados de dificultad que se presentan en el desarrollo de las competencias digitales y los desafíos de sus dimensiones.

De la misma manera, Lusquiños (2020) en sus investigaciones realizadas ha podido remarcar el efecto pandémico en el ámbito educativo donde cada docente trasladó las actividades escolares al contexto digital, para ello, se analizó información de dos jurisdiccionales de distintos niveles de rendimiento escolar medio y desarrollo social sostenible, a modo de predisposición en estos escenarios. En ese sentido se realizó una exploración de fuertes brechas de desigualdad, donde se consideró dos perfiles de diferentes jurisdicciones con la finalidad de diferenciar escenarios de análisis, para ello, se tuvo en cuenta el Índice de Desarrollo Sostenible Provincial (IDSP) el cual está compuesto por variables que señalan el crecimiento económico, inclusión social y la sostenibilidad ambiental, poniendo en evidencia la fragilidad en el desarrollo del aprendizaje de aquellos estudiantes quienes quedaron fuera por no contar o disponer de dispositivos de tecnológicos en sus hogares y a otros por no tener hábitos en su uso por aprender, afectando el aprendizaje digital a causa de las fuertes brechas de desigualdad.

Díaz-Barriga (2020) en sus investigaciones realizadas en México indican que a causa de la emergencia sanitaria causado por la covid-19 países como México y otros han sufrido la desigualdad en el ámbito educativo y más aún en las zonas de mayor vulnerabilidad. A ello, y por dar continuidad el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje es que el gobierno de México ha decidido en acudir a

diversas herramientas tecnológicas para continuar brindando educación a millones de niños y adultos, si bien es cierto este nuevo contexto en la virtualidad no ha sido fácil ya que se presentaron limitaciones y muchas dificultades en el cual existen factores que determinan el acceso a una educación de calidad en línea configurando la brecha digital donde existe una marcada línea entre los que tienen acceso y los que no a las Tic, es por ello que se requiere de que se capaciten para la formación para la enseñanza y el aprendizaje digital. Asimismo, llama a reflexionar que la educación es un derecho de todos los niños del mundo, y por lo tanto se les debe brindar en condiciones de igualdad y equidad para una vida digna, especialmente los más vulnerables.

Según Cedeño y Murillo (2019) enfatizan en su trabajo de investigación realizada en base a una metodología de corte cualitativo e interpretativo, se consideró a 100 estudiantes para aplicarles una encuesta con el objetivo de analizar estrategias y metodologías que logren optimizar el potencial y lograr los aprendizajes significativos a través de entornos virtuales mediante la interacción de las Tic con la pedagogía relacionado con el aprendizaje digital y su función de innovación en donde se requiere de docentes con motivación y capacitación, que planteen y dominen contenidos para una interacción permanente con los estudiantes, dominando aquellos medios que resultan fundamentales y necesarios para el proceso enseñanza aprendizaje potenciando los entornos virtuales con el propósito de socializar y educar a los alumnos en este contexto actual dando alternativas de solución para fortalecer las capacidades en el manejo de las herramientas digitales durante sesiones de aprendizaje.

Todos los aportes mencionados anteriormente recalcan el rol importante que cumplen los docentes en el proceso del aprendizaje digital de los estudiantes, en ese sentido, la interacción y retroalimentación en el procedimiento de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales por parte del docente es elemental en relación con el aprendizaje digital de los estudiantes, aplicando estrategias y metodologías, ver los requerimientos de los estudiantes y tener conocimiento acerca de los beneficios y ventajas tecnológicas de los entornos virtuales facilitando y fortaleciendo el

desarrollo de las competencias tecnológicas que implican las digitales de los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

Ámbito Nacional

Según Hinojosa et al. (2021) en su investigación realizada en base a una metodología descriptiva, documental cuyo objetivo es el estudio de los entornos virtuales como herramienta de apoyo al sistema de aprendizaje de los estudiantes, explican en sus investigaciones acerca de la educación a distancia, el aprendizaje digital en el contexto educativo, las tecnologías constantemente suponen como incentivar, mediante la innovación en el campo educativo. Estas prácticas se han venido desarrollando de manera forzosa a causa del COVID-19 de manera virtual para compensar el riesgo de contagio entre los actores educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados demuestran variaciones en el comportamiento relacionado con la exploración de la información relacionado con la calidad y otras características de relevancia para el perfecto funcionamiento de los entornos virtuales, asimismo, la existencia de un elevado y marcado uso de estos sin procedimientos de planificación y coherencia apropiados a la realidad concluyendo que los entornos virtuales constituyen una herramienta de apoyo al aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo en la formación de capacidades y habilidades permitiendo la manifestación de la información de forma confiable, sencilla y fácil de comprender.

López y Escobedo (2021) en sus investigaciones analizaron argumentos acerca de teorías del aprendizaje llamado conectividad; donde su aplicación está basada en interconexiones de nodos de una extensa y desarrollada red de información y conocimiento, el objetivo principal de la presente investigación es analizar la teoría del conectivismo como un paradigma actual o teoría a emplearse en la era digital. Sin embargo, no se ha consolidado en la práctica, pero nace como propuesta para la comprensión del surgimiento del aprendizaje a través de conexiones sumergidos en la red del conocimiento. Asimismo, explican el rol del docente en este contexto y formas las de aprendizaje en los estudiantes; quienes se conectan a estas redes para obtener información, la procesan y adaptan a sus necesidades para actualizar y optimizar información ya que actualmente se viene

desarrollando el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales donde la labor del docente cada vez es asumir nuevos retos y funciones enfocados a la mejora y el desarrollo del aprendizaje digital de los estudiantes.

Briceño (2020) en su investigación de enfoque cualitativo con paradigma interpretativo, de tipo básica, diseño investigación acción, con técnica de observación participante transversal y entrevista semiestructurada aplicada a participantes de la unidad de estudio con el objetivo de describir de qué manera se usan las Tic en la I.E. 6059 Sagrado Corazón de Jesús, en las investigaciones realizadas, señala que los procesos de enseñanza aprendizaje es centralizada, puesto que existen desventajas relacionadas a los recursos tecnológicos y alumnos con el uso de las Tic en la Institución Educativa y además, en vista de que existe un aula especial denominada Aula de Innovación Pedagógica, la falta de habilidades de las tecnologías de la virtualidad del docente es desventajoso en relación con el estudiante. Actualmente las competencias tecnológicas que implican las digitales, consideradas como el conjunto de capacidades deben ser transversales a toda la formación de todos los campos profesionales y que su adaptabilidad depende de estrategias y métodos de aprendizaje en el ámbito educativo para lograr un buen aprendizaje digital, en ese sentido la institución educativa requiere de plan de mejora en su implementación, los docentes deben contar con conocimientos básicos, estar capacitados en el uso de las Tic con nuevos métodos y estrategias para llevar a cabo el desarrollo de forma apropiada el proceso del aprendizaje digital de los estudiantes quienes solo cuentan con conocimientos básicos del manejo de las Tic. Por lo tanto, se concluye, que el aprendizaje de los estudiantes depende del nivel de formación de los docentes, el método de aprendizaje, las estrategias y las técnicas de enseñanza aprendizaje en el uso de las Tic, ya que son herramientas didácticas que cumplen un fin, de reducir las brechas digitales educativas mediante la inclusión digital.

Moncada (2020) en su investigación mediante un cuestionario a una muestra no probabilístico intencional aplicada a 29 estudiantes de una institución educativa en Zapacillas Piura basada en un diseño no experimental de enfoque cuantitativo fortaleciendo el logro de los objetivos propuestos que son de explicar, predecir y

verificar teorías, apoyados del método hipotético deductivo y la técnica de cuestionario. Los resultados muestran que el uso actual de las herramientas tecnológicas en los estudiantes es medio, con un 82% y en un nivel regular en el aprendizaje en entornos virtuales con un 69% sumando a que no disponen de un entorno virtual que oriente sus aprendizajes, concluyendo que se evidencian ciertas limitaciones en el uso de herramientas tecnológica presentando dificultades en la construcción de conocimientos y creación de productos mediante procesos innovadores, en la misma línea, el aprendizaje digital en entornos virtuales se evidenciaron inconveniencias para el desarrollo autónomo de las actividades en entornos virtuales e inconveniencias para lograr apoyo en el entorno digital y el uso de herramientas tecnológicas.

Álvarez et al. (2020) en su estudio realizado en Argentina de carácter exploratorio y descriptivo de enfoque cualitativo, a partir de análisis documental y entrevistas a protagonistas del sistema educativo con el objetivo es realizar una primera aproximación, que comprende los días previos al aislamiento y la primera etapa de quince días, prestando particular atención a las estrategias de gestión que desarrollaron autoridades y establecimientos frente al contexto de la emergencia sanitaria, y sus probables consecuencias en lo que concierne a la segregación educativa, señalando que la segregación socio-económica y cultural se evidencia y forma parte de la complicidad en las I.E. tanto de los docentes y estudiantes que atraviesan diversas situaciones incrementando las brechas digitales, brechas de desigualdad sobre todo en las zonas rurales, zonas que son vulnerables y que se encuentran en una situación desfavorable aumentando así barreras que dificultan el aprendizaje digital.

Ordoñez (2020) en su investigación de enfoque cuantitativo con método hipotético deductivo, de tipo básica, descriptiva-explicativa y de diseño no experimental-transeccional aplicada mediante una encuesta a una muestra de 114 estudiantes con el objetivo de determinar la incidencia de la gestión del aprendizaje digital del docente en el rendimiento académico de los estudiantes del 3° de primaria de la I.E 3073, en su investigación señala que la gestión del aprendizaje remoto del docente se encuentra estrechamente relacionado con el aprendizaje

digital de los estudiantes, donde precisamente se determinó incidencias en la gestión del aprendizaje digital de los docentes influyendo en el aprendizaje de los alumnos, llegando a ser parte del problema ya que en la actualidad se viene suscitando carencias en los aprendizajes digitales en el uso de las Tic. Es por ello que se deben garantizar los escenarios educativos, tener espacios institucionales de reflexión, participación y formación de los docentes en el desarrollo y aplicación de las Tic en la labor profesional, asimismo, indicar que se deben tener en cuenta que los procesos sean objetivos asegurando al personal capacitado en Tic's para que de esta manera pueda orientar y asegurar la mejora y la calidad educativa que incluya el desarrollo de las diferentes actividades que se realizan en el proceso enseñanza aprendizaje.

Con los aportes antes mencionados se afirma que el docente debe estar en constantes capacitaciones, actualizando sus conocimientos, capacitados en el uso de las Tic para llevar a la práctica el desarrollo pedagógico de manera adecuada reforzando el proceso de enseñanza aprendizaje el cual influye en el aprendizaje digital de los estudiantes mediante procesos de innovación para lograr dominio en el entorno digital y el uso de herramientas tecnológicas.

Ámbito Local

Centurión (2022) en su investigación de enfoque cualitativo de tipo básica y diseño fenomenológico aplicado mediante entrevistas a 5 docentes que voluntariamente brindaron información acerca de las clases virtuales en el aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa con el objetivo de describir y analizar la virtualidad en la participación virtual de los estudiantes. Los resultados fueron contrastados mediante la triangulación de los mismos, en los hallazgos encontrados se evidencia la interacción de diversas plataformas y el uso de herramientas digitales entre los estudiantes y docentes. Asimismo, los padres de familia tuvieron que asumir nuevos roles permitiendo mejorar el nivel de aprendizaje de sus hijos. La interacción entre estudiantes y docentes se efectuó mediante la comunicación para la exploración de los temas de interés de aprendizaje con el fin de retroalimentar y reforzar permanentemente los aprendizajes. Por otro lado, las autoridades gubernamental nacional, regional y local han dejado en total

descuido la conectividad el cual es un medio indispensable para mejorar aprendizajes en el contexto educativo virtual estableciendo de esta manera, que el mecanismo del proceso educativo en entornos virtuales debe ser de tipo metodológico y organizativo. Además, en su investigación analizan los cambios que está ocurriendo respecto a la enseñanza virtual y afectando a docentes, estudiantes y a la cultura organizativa en escenarios educativos. Proyecta si nos encontramos ante un suceso de un nuevo paradigma, que se basa en el aprendizaje digital y el uso de Internet en escenarios educativos y finalmente contrasta al aprendizaje digital con el desafío de la globalización que se planea en la actualidad.

Saldaña (2022) en su investigación de tipo básica y diseño no experimental transversal descriptivo comparativa aplicada mediante cuestionarios a una muestra censal formada por 26 padres de familia de dos escuelas de San Pablo, Cajamarca con el objetivo de realizar una comparación de la participación de los padres de familia como corresponsables de la educación virtual en dos Instituciones Educativas relacionado con el aprendizaje digital en entornos virtuales en el ámbito educativo, señala también que la estrategia “aprendo en casa” como herramienta de aprendizaje a distancia establece una alternativa temporal para el tradicional proceso educativo con la finalidad de dar respuesta a las necesidades educativas durante la emergencia sanitaria causado por la COVID-19. Como resultados se hallaron que en la institución educativa 821378 se encontró en el nivel regular, en cuanto a la institución educativa 821524 en el nivel alto, con diferencias no significativas. Por otro lado, en la dimensión comunicación remota y cooperación con la escuela y comunidad, ambas instituciones se encontraron en niveles alto y regular respectivamente con diferencias no significativas. En la dimensión aprendizajes en casa y dimensión voluntariado, los padres de familia de la institución educativa 821524 se encontraron un nivel mayor a la de la institución educativa 821378 de forma significativa, concluyendo con la existencia de diferencias no significativas entre las dos instituciones, es por ello que surge la necesidad de buscar mecanismos que fortalezcan ciertas acciones en la institución educativa que resultó con niveles más bajos.

Delgado (2022) en su investigación de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y de diseño experimental en su nivel cuasi – experimental aplicada a un grupo de control de 35 estudiantes y un grupo experimental con 34 con el objetivo de demostrar la influencia que genera el uso de la plataforma Moodle en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes de la I.E. N° 10384 en Chota -Cajamarca. Los resultados muestran que en la mayor parte de ambos grupos se hallaron en el nivel de inicio y luego de haber participado en el programa de experiencias de aprendizaje, se evidenció un elevado desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los estudiantes del grupo experimental lo que no ocurrió en el grupo control concluyendo que si influye de manera significativa y que la aplicación del conectivismo en la institución de experiencias de aprendizaje haciendo uso de la plataforma Moodle está basada en la enseñanza y aprendizaje digital, donde existe la posibilidad del desarrollo del PCC a través de participación comunicativa facilitando nuevas formas de aprendizaje en entornos virtuales.

Gálvez (2021) en su investigación utilizó el método cuantitativo y tipo de diseño no experimental Ex Post Facto aplicada a una muestra de cuatro instituciones educativas privadas en el distrito y provincia de Jaén – Cajamarca, con el objetivo de incluir la gestión de servicios de tecnologías de la información (GSTI) en las instituciones educativas, el diagnóstico se realizó debido a que no se han implementado con efectividad los servicios de TI en la enseñanza aprendizaje, llegando a impedir el cumplimiento de los objetivos de las instituciones educativas. Es por ello que el modelo de propuesto en entornos virtuales es fundamental para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y por ende el desarrollo del aprendizaje digital de los estudiantes ya que su aplicación brindará el desarrollo de las competencias necesarias para su aprendizaje contribuyendo a la mejora del aprendizaje digital en las diferentes áreas recibiendo clases remotamente. En el contexto tecno pedagógico, la evolución de la preparación docente relacionado con el enfoque digital debe estar en constante capacitación y ser un ente competente en entornos virtuales para mejorar la calidad educativa mediante estrategias que faciliten el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes plataformas de aprendizaje digital. Por lo tanto, se demostró que, con el modelo

desarrollado de GSTI en entornos virtuales lograron mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las instituciones educativas privadas.

Centurión (2021) en su estudio realizado de enfoque mixto y de nivel exploratorio-descriptivo aplicado mediante entrevistas y encuestas a docentes, directivos y estudiantes con el objetivo de analizar la percepción del desarrollo de las competencias digitales docentes durante la emergencia sanitaria por la covid-19 del año 2020, donde se distinguen entre el efecto inicial, las estrategias de respuesta luego del primer momento y las tareas a tomar en cuenta para el año escolar 2021. En sus resultados destacan experiencias transformadoras que lograron la ansiedad y un sentimiento preocupante al inicio en un contexto totalmente nuevo, un cambio repentino el cual condicionaba hacer uso de las Tic. Asimismo, el desarrollo de las competencias digitales docentes muestra variaciones de acuerdo al tipo de institución, su zona geográfica, la participación de padres de familia, acceso al uso de las Tic y el nivel de comunicación institucional. En ese sentido, se reconoce así, la necesidad de trabajar fuertemente en la retroalimentación efectiva a partir de un mejor control del accionar del estudiante y sus familias reafirmando la importancia de las Tic y su uso como herramientas necesarias para el desarrollo socio formativo, tecnológico e innovador de los estudiantes.

Peche (2019) en su investigación de enfoque cuantitativo, propositivo, su muestra estuvo conformada por los docentes de la I.E. N° 11136 “Señor de Sicán”; a quienes se le aplicó una encuesta para conseguir información acerca del uso de las Tic con la finalidad de considerarlo como herramienta de apoyo disponible para los docentes con el objetivo de identificar las claves del proceso de implantación tecnológica en la enseñanza, dibujar un perspectiva del escenario actual, realizar un aislamiento de principales inconvenientes del proceso y plantear acciones de mejora. La necesidad es realizar un diagnóstico sobre la situación de las Tic’s en Institución Educativa, y brindar orientaciones a futuras investigaciones, concluyendo que se identificaron una serie de fortalezas, debilidades y propuestas de mejora para la situación actual, si bien es cierto, el desarrollo es característico en el aprendizaje, aunque la mayor parte de las veces no es basta la planificación, esto se da más énfasis a exigencias políticas que se dejan deslumbrar por la potencialidad

de la infraestructura tecnológica, que por la necesidad de innovación en los procesos educativos.

Con lo mencionado anteriormente se puede decir que la influencia del entorno virtual en los estudiantes es muy significativa, donde el apoyo moral, social, económico y familiar es muy importante ya que se ve reflejada en la contexto que muchos viven en la actualidad, las brechas digitales en relación con las herramientas de la virtualidad y el entorno donde se desarrolla el proceso socio-formativo y por ende el aprendizaje de los estudiantes el cual se manifiesta externamente evidenciando el nivel de aprendizaje mediante el conocimiento y el desarrollo de habilidades y valores de los estudiantes.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Caracterización epistemológica del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica.

El presente trabajo de investigación se fundamenta en el estudio y el análisis de las teorías de aprendizaje que sustentan el uso de los entornos virtuales en educación, entre ellas se encuentran: el constructivismo y el conectivismo.

El proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

Cueva et al. (2019) quienes señalan que constituyen nuevas relaciones de componentes de conectividad como perspectiva pedagógica mediante las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje, el cual comprende un conjunto de acciones que están orientados a promover los aprendizajes en entornos virtuales en donde el docente, quien es la parte mediadora del proceso de aprendizaje, enseña los contenidos necesarios que deben aprender los estudiantes logrando así los desafíos el cual requieren continuidad en el aprendizaje utilizando estrategias didácticas, técnicas y utilizando los medios apropiados, teniendo en cuenta las exigencias del entorno y necesidades de los estudiantes.

Todo proceso enseñanza aprendizaje involucra acciones comunicativas entre docente y alumnos donde existe un compartir de la retroalimentación y el procesamiento de información para crear conocimientos en el hecho educativo (Mereles, 2020). Entendemos que el hecho de brindar accesos a las plataformas digitales en los entornos virtuales, les aporta las experiencias necesarias y principales, el cual les permite tener los conocimientos para navegar en un mundo digitalizado y estar preparado y dispuesto para enfrentar este desafío.

La utilización de los recursos tecnológicos interactivos son herramientas que sencillamente se pueden aplicar en escenarios educativos, para que el proceso enseñanza-aprendizaje se desarrolle socialmente. Los docentes utilizan y se valen de una serie de herramientas con el ánimo de buscar e incorporar nuevas pedagogías en las aulas, nos encontramos en plena transformación educacional, y actualmente existe una amplia anuencia entre la comunidad educativa acerca de cómo usar la

infraestructura tecnológica en el aula, permitiendo la mejora de la calidad educativa mediante la enseñanza, asimismo, con nuevas técnicas para que los docentes y estudiantes trabajen colaborativamente para lograr mayor nivel de aprendizaje.

Es una gran oportunidad para favorecer la forma en que los docentes pueden llegar a utilizar diferentes plataformas digitales como: Moodle, Google Meet, Zoom, Classroom, entre otras, para compartir conocimientos con otros docentes y estudiantes de manera síncrona o asíncrona para el buen desarrollo del aprendizaje en entornos virtuales a través del uso de estas plataformas.

Cedeño y Murillo (2019) manifiestan que el proceso de aprendizaje en el entorno virtual permite mayor flexibilidad favoreciendo a los estudiantes quienes son protagonistas en estos escenarios virtuales, asimismo, es importante el rol que asume el docente como asesor y tutor, guiando permanentemente a través de los contenidos en el aula virtual y es quien facilita y dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje mediante la retroalimentación teniendo los conocimientos y transmitiendo de manera concreta y específica hacia los estudiante en estos espacios virtuales.

Borja et al. (2019) señalan que la práctica pedagógica de los docentes se integra mediante los avances de tecnología e innovando constantemente con el propósito de lograr la optimización de los procesos de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual de forma reflexiva, integral y eficiente, de esta manera impulsar la innovación tecnológica y del conocimiento, dinamizando la interacción en la educación virtual para mejorar un EVA potenciando y contextualizando los procesos que involucran a las Tic con el aprendizaje socioeducativo que es fundamental el cual se lleva a cabo mediante ambientes físicos y recursos tecnológicos favoreciendo el aprendizaje en los EVA.

El proceso de enseñanza aprendizaje según Contreras y Garcés (2020) se desarrolla en espacios o entornos virtuales el cual favorece el aprendizaje de los estudiantes apoyado en las infraestructuras de la virtualidad a través del cual se crea una retroalimentación entre docente alumno y estas presentan y generan dificultad en los alumnos impactando el aprendizaje en el proceso formativo de los seres humanos, asimismo indica lo importante que es efectuar una innovación del conocimiento

educativo incorporando a Tic en el ámbito educativo, como base del entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).

Para Aguilar (2020) en su trabajo de investigación recalca que los escenarios del aprendizaje en la presencialidad ahora han sido reemplazados por el aprendizaje en la virtualidad haciendo uso de la Tic con más énfasis durante la emergencia sanitaria, el proceso enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales es un reto en estos tiempos ya que se ha visto limitado todo contacto social y la dificultad para la adaptación a la virtualidad que a pesar de las variaciones que han venido dando en el sector educación, los estudiantes son los que han sido sorprendidos por el repentino cambio a una realidad de la era digital y en medio de crisis en la economía donde la mayoría de la sociedad experimenta problemas para el acceso en los entornos virtuales y las brechas digitales siendo la causa primordial de la deserción del educando en los últimos tiempos.

En este marco general Mejía y Casquete (2020) en sus investigaciones señalan que las Tic orientada al sistema educativo brindan posibilidades como la creación de maneras de accesos al conocimiento e información de una forma diferente a las que se ha estado acostumbrado, a la manera convencional, además explica que en Latinoamérica todavía había una etapa de transformación, no obstante, la concepción acerca del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), Tic y otros, tenían mayor auge en el contexto educativo, por ende no estaban preparados para enfrentar el cambio en su totalidad, es por ello que debido a la emergencia sanitaria se han visto en la obligación de poner en marcha acciones para el modelo de enseñanza en entornos virtuales basado en el uso de las Tic, teniendo en cuenta que en estas acciones deben centrarse en 3 aspectos primordiales para el logro del éxito, el mejoramiento continuo y por ende la calidad educativa, aspectos como: Implementación de herramientas tecnológicas, capacitaciones a la plana docente y adaptación académica a la formación en el entorno virtual.

Retos de la educación digital:

No ha sido fácil poner en práctica el proceso enseñanza aprendizaje mediante el manejo del entorno virtual, si bien es cierto la educación virtual se ha

presentado oportunamente para muchos, pero también surge como un desafío en las zonas vulnerables (zona rural), la presencia de brechas digitales ha ocasionado el difícil acceso o inexistencia de equipos computacionales en los estudiantes conectados a internet desde sus hogares, el bajo rendimiento y en algunos casos la deserción escolar son consecuencias de la desigualdad de oportunidades de los niños y niñas “La educación como derecho fundamental y universal de los niños, el cual se debe dar en condiciones basados en la igualdad y equidad dando prioridad en las zonas rurales con mayor vulnerabilidad” (IISUE, 2020).

Las Tic en la enseñanza y el aprendizaje

El avance tecnológico de las Tic se ha visto muy acentuado en la actualidad y con la suspensión de clases escolares presenciales provocado por los estragos de la pandemia causado el COVID-19 provocando a docentes y estudiantes enfrentar los retos que presentan las nuevas modalidades de la virtualidad como estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Este fenómeno ha cambiado repentinamente el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando su aprendizaje y para el desarrollo de habilidades ha sido necesaria la adecuación y la necesaria usabilidad de herramientas tecnológicas para la enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.

Herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas incluyen múltiples plataformas como entornos virtuales el cual es esencial el progreso del proceso enseñanza-aprendizaje, donde la plataforma Zoom, Google Meet, WhatsApp, entre otras han llegado a ser muy utilizadas en las clases virtuales, más ahora que continua la emergencia sanitaria donde se debe seguir acatando con respeto los protocolos de bioseguridad producidos por la pandemia por Covid-19, es por ello, que se debe estimular a los estudiantes para que se establezca mejor las relaciones afectivas con su entorno familiar y educativo, y que son a quienes se les debe de preparar para la nueva era digital estimulando su creatividad en el uso de las Tic.

Las plataformas digitales online establecen el impulso para la práctica pedagógica, pues utilizan recursos innovadores donde se va aprovechando las herramientas digitales para el fortalecimiento del aprendizaje en bien del estudiante.

Las herramientas tecnológicas se han estado desarrollando fuertemente en la actualidad y se han venido incorporando con más responsabilidad al proceso educativo. Los recursos tecnológicos como plataformas Zoom, Google Meet, el uso de WhatsApp, el correo electrónico y otros, se han venido utilizando adecuadamente con resultados favorables, docentes y estudiantes vienen incorporando herramientas tecnológicas y procesando a su contexto educativo fomentando un cambio en su práctica y en su pensamiento. No obstante, su uso debe ser de manera responsable y reflexiva para ayudar tanto al quehacer docente como a las actividades que deben realizar los alumnos.

Plataforma virtual

Para Alvarado y Tolentino (2021) son sitios para intercambiar servicios en línea que ofrecen información, procedimientos y las herramientas necesarias para la comunidad educativa involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas impulsan beneficiosamente y sirve de ayuda para continuar perfeccionando el sistema educativo el cual permite el desarrollo formativo que evidencia sostenibilidad en el internet.

Plataformas virtuales de aprendizaje

Las herramientas digitales que se ha tenido en cuenta en el presente proyecto de investigación son algunas de las cuales han sido las más utilizadas para desarrollar actividades educativas, sobre todo las más populares para desarrollar contenidos académicos.

Tecnologías de la Información y Comunicaciones (Tic)

Son las tecnologías que permiten el acceso, elaboración, procedimiento y comunicación de información expuesta en códigos distintos que pueden ser textos, imágenes, sonidos, etc. Donde el componente de mayor representatividad de las

tecnologías modernas es la computadora que vinculado a internet realiza una conexión de relación del hombre con el mundo (Belloch, 2012).

Las Tic han transformado el mundo y su evolución es sin duda inevitable, adaptarse y conectarse a una realidad donde los seres humanos no deben ignorar, y más aún en el contexto educativo no se puede evitar la responsabilidad del proceso formativo del educando digital donde al enfoque socioeducativo se le presentan desafíos para incluir el manejo de las tecnologías en los procesos formativos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Donde la importancia del conocimiento es el pensamiento crítico y lograr la transformación de la información (Mañas y Roig, 2019).

Los acontecimientos virtuales exigen el desarrollo de experiencias nuevas en el contexto de la institución educativa estimulando opciones oportunas que ofrecen los recursos tecnológicos para la información logrando conocimientos e integrando herramientas digitales en los colegios con la finalidad de lograr un ámbito socioeducativo el cual permite la interpretación y organización de los nuevos modelos de aprendizaje mediante el uso de las Tic siendo usadas como herramientas cognitivas.

Enseñanza con nuevos medios digitales

Los espacios digitales o entornos virtuales contienen herramientas tecnológicas donde docente-alumno interactúan para efectuar actividades el cual conducen al aprendizaje de manera motivadora, dinámica e interactiva, Mereles (2020), tales herramientas permiten:

- Distribución de la información

Donde los docentes presentan los contenidos, recomendaciones y la metodología de trabajo, y los estudiantes la reciban de manera clara y sencilla, esta retroalimentación es muy importante para el buen desempeño del aprendizaje de los estudiantes.

- Comunicación

Mediante la conectividad con el uso de internet circula los contenidos donde debe existir mecanismos el cual permita la retroalimentación entre docente alumno.

- **Evaluación**

Evaluación del desempeño, donde se evalúa el avance y los logros de los estudiantes.

- **Seguridad y confiabilidad del sistema**

Refleja la necesidad de crear un entorno que genere confianza y seguridad para los estudiantes.

Análisis de entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje.

Los EVEA como se define al proceso enseñanza aprendizaje en el ámbito de los entornos virtuales, son procesos que se desarrolla través de la conexión de internet donde se ofrece los recursos necesarios para afirmar la enseñanza, en ese sentido, se ha dado la orientación en la búsqueda en el aspecto pedagógico, tecnológico, de uso y evaluativo para incentivar a los profesores en aceptar el desafío aplicando teorías nuevas sociales y culturales del aprendizaje con integración a los EVEA, donde a partir de una estructura de acción tecnológica se genera distintos contextos de aprendizaje.

Los EVEA, son aquellos ambientes físicos y sociales en los que por medio del cual se desarrollan los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.3.2. Tendencias históricas del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica:

Para determinar el histórico tendencial del PEA en entornos virtuales y su dinámica se ha tomado en cuenta lo aportado por autores mencionados en el presente estudio donde se tiene en cuenta 3 componentes como **indicadores** de análisis donde se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales: Infraestructura, formación profesional y enseñanza aprendizaje:

- **Infraestructura Tecnológica:** Cuando se habla de infraestructura se hace referencia a las tecnologías de la información (TI) como componentes fundamentales de los entornos virtuales en el sistema educativo.

- **Formación profesional:** Es uno de los aspectos esenciales para brindar, favorecer y promover el uso de los entornos virtuales el cual es percibido por los estudiantes en el contexto educativo, para ello es necesario estar en constante preparación y capacitación, con el propósito de llegar a una adaptación con el uso de herramientas TI.

El uso de las TIC continúa siendo parte fundamental entre los temas de la formación docente, es por ello que es imprescindible tener una formación en el uso de las TIC en todos los campos profesionales y aún más en el ámbito educativo y así garantizar la calidad educativa. (Alvarez, 2020)

- **Enseñanza aprendizaje:** El estudiante como sujeto creativo de su propio aprendizaje con la guía permanente del docente efectuando así el proceso interactivo.

Etapas 1: Inicio de la formación virtual (1970-1990)

La formación virtual basada en la educación virtual es una tendencia tecnológica que usa activamente como herramienta de aprendizaje, el internet y que es un aliado para desarrollar en entornos digitales.

Infraestructura Tecnológica,

El manejo de la computadora es uno de los recursos en lo que la tecnología se ha apoyado, el contexto introductorio del uso de la computadora en escenarios educativos ha logrado pasar por diferentes etapas que si bien es cierto se encuentra muy relacionada con el desarrollo tecnológico y la necesidad del estudiante y su entorno.

Durante la década del 70 y 80 se dio la educación multimedia con la llegada de los reproductores multimedia y las computadoras se pudieron incorporar el uso de videos, audios e imágenes a las prácticas educativas.

A fines de la década del 80 y a inicios del 90, los equipos multimedia y las unidades de CD-ROM, fue posible la conglomeración de medios como imágenes unido al sonido, añadiendo así materiales didácticos para enriquecer el uso de la computadora en las aulas.

Web 1.0: Fue la primera que apareció a inicios de los 90, se consumía contenido, las páginas web a las que se podía acceder **eran estáticas**, es decir, no se podían interactuar con ellas (era unidireccional), (Latorre, 2018).

Formación profesional

La educación como institución formadora del hombre ha evolucionado a través del tiempo cubriendo las diferentes etapas las cuales han favorecido el desarrollo las técnicas y modelos educativos por el surgimiento de las sociedades modernas y los diferentes cambios dados por la revolución industrial y la evolución de la tecnología que se han desencadenado una serie de transformaciones dentro del campo educativo que ha favorecido significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje y que se inicia en la década del 70 con el uso de programa sencillos que buscaban el desarrollo de habilidades en el estudiante mediante la repetición y la práctica.

Aprendizaje del estudiante

Aprendizaje multimedial: Durante la década del 70 y 80 se dio la educación multimedia con la llegada de los reproductores multimedia y las computadoras se pudieron incorporar el uso de videos, audios e imágenes en las prácticas educativas.

1974, la educación personalizada depende de una aceptación recíproca, el cual acontece en el contexto de encuentro personal entre el educador y el educando, mediante un entorno o clima apropiado, cómodo, agradable, placentero, el cual es

uno de los requisitos o entornos de la educación personalizada (Pérez y Ahedo, 2020).

Etapa 2: Aprendizaje dinámico (1990-2000)

Con la llegada de la conexión en la red (internet) y el desarrollo de la web 1.0, en la década del 90 surgió exponencialmente el acceso a la información aun cuando en inicios tuvo limitaciones, rápidamente obtuvo su desarrollo favoreciendo cada vez más los entornos de aprendizaje.

Como lo señalan Guaña et al., (2015) en los años noventa es cuando aparece la nueva tendencia tecnológica que involucra al internet con las redes y comunicaciones, y con el pasar del tiempo ha llegado a tener acogida en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo.

A inicios de **1991** los EVEA ha venido ofreciendo espacios en el campo tecnológico mediante la digitalización, rompiendo barreras a nivel mundial provocando cambios en todos los ámbitos y sin lugar a duda en el educativo. El interés era la creación de procesos de la formación a distancia, mejorando diferentes herramientas tecnológicas.

Web 2.0: Con las aplicaciones web y los gestores de contenido como los foros, los chats, las redes sociales, etc. se podían interactuar con ellas (era bidireccional)

1996, aparece el E-Learning como un nuevo modelo del aprendizaje en un formato más democrático el cual va a permitir el aprendizaje significativo y la transformación en el contexto educativo.

Modelo sincrónico: Donde docente y estudiantes se encuentran conectados al mismo tiempo haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas.

Modelo asincrónico: Donde el alumno accede en cualquier momento al contenido de las clases que el docente grabó.

En el año **1997** surge una versión nueva que es la Web 1.5 causando gran impacto en el proceso formativo de los estudiantes; luego a finales de los 90 surge como herramienta educativa, el internet 2.0 dando inicio a la web 2.0 y con ello las redes sociales, permitiendo en este proceso la conexión y mejorando la interacción entre tutores y estudiantes creando diálogos colectivos y generando el enfoque psicopedagógico del cognitivismo y constructivismo sociales, el cual ha aumentado la posibilidad de mejorar el aprendizaje relacionado con lo tecnológico en la utilización de los EREA, donde se aprendió a usar los recursos tecnológicos y las Tic, adquiriendo también nuevos desafíos en la formación profesional, estos componentes de innovación en el desarrollo de los EREA teniendo como objetivo la utilización de los recursos informáticos como la red social, correos electrónicos, chat, plataforma digitales, etc.

Entrenamiento Basado En Internet

Gracias a la posibilidad de comunicación e información que ofrece el internet, a inicios de la década del 90, esta robusta plataforma se transportó al contexto educativo, permitiendo al inicio solo el manejo de texto y ciertas imágenes, aunque con el avance de World Wide Web (WWW) fue viable la aparición multimedia.

En esta etapa se desarrolló el aprendizaje colaborativo (collaborative learning) con los estudiantes.

Finalizando el milenio y a principios del nuevo y con la rápida evolución que tuvo el internet en el 2004 aparece la web 2.0 en el 2010 vemos el surgimiento de la web 3.0 y en 2016 la web 4.0.

Etapa 3: Aprendizaje interactivo (2000-2010)

Infraestructura

Con la llegada del nuevo milenio y el repentino cambio en las Tic se dio una transformación sustancial en el servicio web el cual dejaba de ser un lugar estático y de características unidimensionales para ser un lugar más dinámico en el cual ya

el usuario podía interactuar con los diferentes sitios web a través de foros, comentarios, la creación de blogs y contenido, a esta nueva forma de interactuar a través de la red se le dio el nombre de la web 2.0.

En Perú el año 2001 se dio inicio a la era tecnológica con el proyecto educativo Huascarán, que consistió en la entrega de computadoras a las instituciones públicas abarcando todos los niveles de la Educación Básica Regular. Policarpo y Seminario, (2019), (citado por Alvarado y Tolentino, 2021).

B-LEARNING: Año 2002, es una composición efectiva de diferentes modelos de enseñanza aprendizaje tanto presenciales como remota con el propósito de administrar individualmente los contenidos a los estudiantes a lo que anteriormente se daba con el sistema educativo tradicional.

2010, fue operacional la web 3.0, asociada con la web semántica, una concepción que hace referencia a la expresión utilizada en internet. Como ejemplo, se tiene los buscadores de contenidos donde se utilizan palabras clave, (Latorre, 2018).

M-LEARNING: Año 2006, esta etapa es una de las variantes del E-LEARNING brinda un sistema educacional, el cual ofrece mediante dispositivos móviles (smartphones)

Etapa 4: Aprendizaje social (2010-actualidad)

Relacionados con contenidos gratuitos y abiertos, compartiendo información mediante el internet y colaboración conjunta para la mejora de los recursos en el ámbito educativo.

2016, comenzó la web 4.0 el cual se centraliza ofreciendo comportamientos más inteligentes y más revelador, de manera que se obtenga, con solo efectuar una información o una llamada, para dar inicio a una serie de actividades que se obtendrá como resultado aquello que se pide, desea o se dice, (Latorre, 2018).

La transformación digital no para, y hoy en día ya estamos hablando de la web 3.0 la cual se relaciona con la inteligencia artificial y la búsqueda avanzada de

información, conceptos que nos dista mucho de lo que entendemos también ya por la web 4.0 la cual será en un futuro cercano la forma más intuitiva y hasta predictiva de acceder al uso del internet permitiéndole a los usuarios crear contenidos, productos y servicios de manera más sencilla y fácil lo cual resultó un aporte valioso en el diseño de contenidos educativos, durante este periodo también se dio el desarrollo del E-Learning término que se refiere a la enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de la web y de las tecnologías, lo cual hizo posible eliminar las barreras de tiempo, modo y lugar en el cual se daba el aprendizaje sus principales ventajas son: la flexibilidad, su interactividad, es un sistema multimedia, es decir, hace uso de texto, audio, video e imagen. De igual forma es accesible y cuenta con recursos de información ilimitada el cual se logra una adaptación a las necesidades concretas de cada estudiante.

Con la evolución de las telecomunicaciones el surgimiento del internet y el desarrollo de diferentes dispositivos electrónicos como las computadoras, las tablets y los Smartphone entre otros dispositivos se produce una profunda transformación en la sociedad, dichos avances se integraron rápidamente en la vida del hombre convirtiéndose en elementos del uso cotidiano y prácticamente indispensables para la ejecución de cualquier tarea, es así que surge un nuevo concepto, el cual conocemos como Tic, ahora veremos un breve recorrido de la evolución de las tic dentro del ámbito educativo y de algunas de sus aplicaciones.

Con la incorporación a la vida cotidiana de la tecnología y la popularización del internet en las últimas décadas la manera de acceso al conocimiento y la información cambió, esto permitió que paulatinamente el uso de las Tic se fuera haciendo más fuerte dentro del campo educativo gracias a sus múltiples beneficios los cuales favorecen el aprendizaje, ya sea autónomo o asistido.

Aprendizaje de los estudiantes

Actualmente la mayor parte de los usuarios del internet nos encontramos en este punto, con el surgimiento de las redes sociales y múltiples plataformas con contenido interactivo hemos podido acceder a contenido de todo tipo, sin embargo,

uno de los aportes más importantes es el que se ha dado en el campo educativo al permitirnos crear y compartir nueva información.

Software social, contenidos abiertos y gratuitos (año 2005)

Finalmente en la última etapa tenemos el denominado software social el cual tiene como principio básico el uso sin restricciones de software con contenido gratuito y a la disposición de quien quiera hacer uso de él, en nuestro caso hacemos referencias que tiene un fin educativo y ha sido desarrollado por diferentes colaboradores de software en el mundo con la intención de mejorar las prácticas educativas por dar un ejemplo de este tipo de software tenemos a Moodle que es una plataforma gratuita que permite crear recursos para la formación online, gracias a esta evolución que ha tenido las Tic y su usabilidad en la educación se ha logrado:

- Facilitar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Desarrollo de competencias tecnológicas del estudiante y docente.
- Organizar la información y los contenidos.
- La participación democrática sobre el acceso al conocimiento.
- Favorece el aprendizaje remoto ya sea asistido o autónomo.
- Fomenta la investigación y la innovación.
- Es un gestor de la información de las instituciones educativas.

E-LEARNING: Año 2018, esta etapa con la nueva adaptación al e-learning se desarrolla mediante la retroalimentación y un sinnúmero de herramientas multimedia e hipertexto.

Esta etapa surge con el avance del internet, el cual está más enfocado en contenidos didácticos y orientados a la interacción entre estudiantes, dotando mediante la retroalimentación y un sinnúmero de herramientas multimedia e hipertexto.

Las tendencias tecnológicas han evolucionado permitiendo una comunicación constante a través de la distancia y el tiempo logrando que los PEA mejoren, estableciendo de esta manera la interacción entre los actores virtuales

llegando a una nueva forma de comunicación e información mediante los entornos virtuales, como lo señala Salvat (2011, como se citó en Guaña et al., 2015) entre las Tic y la educación online existe una correlación, mediante el cual la utilización de la tecnología es ineludible su uso para tener acceso a los diferentes contenidos que están estrechamente relacionados con los procesos formativos utilizando herramientas tecnológicas en los entornos virtuales.

Tabla 1

Etapas e indicadores de análisis de las tendencias históricas del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

INDICADORES	ETAPA INICIO DE LA FORMACIÓN VIRTUAL (1970-1990)	ETAPA APRENDIZAJE DINÁMICO (1990-2000)	ETAPA APRENDIZAJE INTERACTIVO (2000-2010)	ETAPA APRENDIZAJE SOCIAL (2010-ACTUALIDAD)
Infraestructura Tecnológica	Web 1.0 (internet básico), sistemas de gestión mediante páginas web, unidireccionales no colaborativas. Reproductores multimedia y computadoras para incorporar el uso de cintas de audio y reproductores de videos e imágenes.	Web 2.0, (Web colaborativa) surge el E-Learning, los laboratorios de cómputo eran indispensables en las escuelas y los LMS (Sistemas de gestión de aprendizaje) con un nuevo modelo de aprendizaje educativo integrando diferentes herramientas como es la tecnología.	Web 3.0, surge el concepto del B-Learning, combinando espacios, recursos y tiempo, el M-Learning, aprendizaje que permite aprender en cualquier lugar, espacio y tiempo a través de los dispositivos móviles, CWE, entornos de trabajo colaborativo.	Web 4.0 o web ubicua o inteligente S-Learning. Ecosistemas digitales, la evolución de las plataformas de aprendizaje, los MOOCs modalidad de aprendizaje en línea masivo y abierto. Learning analytics y big data, uso de herramientas tecnológicas para la recolección y tratamiento de datos masivos.
Formación profesional	Educación 1.0, enseñanza unidireccional, centrado en la evaluación a través de exámenes y el trabajo individual, incorporando material didáctico para enriquecer el uso de la	Educación 2.0, enseñanza bidireccional, donde se establece la importancia de la interacción entre los estudiantes con sus pares, se usa herramientas web 2.0, donde el E-Learning	Aparece la era digital, Educación 3.0, centrado en el estudiante, donde se estimula la búsqueda de la información y hace énfasis en la interconexión para aprender y desarrollar sus	Educación 4.0, educación STEAM, centrado en competencias, autodirección, trabajo en equipo y autoevaluación. El aprendizaje se basa en proyectos con el uso de la

	computadora, contenedora de documentos de solo lectura.	incorpora diseños pedagógicos más abiertos y se comparte contenidos, actividades y experiencias.	competencias de aprendizaje.	tecnología, para el desarrollo de las habilidades críticas para los estudiantes. La evaluación se realizaba mediante proyectos, y trabajos de campo.
Enseñanza aprendizaje	Buscaban el desarrollo de habilidades en el estudiante mediante la repetición y la práctica lo que induce al estudio individual, proceso unidireccional donde los alumnos adquieren la información de manera pasiva proporcionada por los docentes	Con la web 2.0, tecnología que brinda más posibilidades de interactuar socialmente mediante el trabajo colaborativo y la creación de conocimiento social.	Aprendizaje auto dirigido donde se fomenta la búsqueda digital de la información, estimulando competencias para la creación de contenido.	Autonomía en el aprendizaje, en entornos virtuales, aprendizaje colaborativo entre pares las redes sociales y múltiples plataformas con contenido interactivo que permite crear y compartir nueva información en el campo educativo.

Nota. La tabla muestra las tendencias históricas del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales en sus 4 etapas e indicadores de análisis.

1.3.3. Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

Alvarado y Tolentino (2021) señalan que el proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto educativo a través de las herramientas digitales en diversos escenarios, especialmente a través de plataformas virtuales y que es imprescindible ya que viene desempeñando un papel importante en la innovación educativa, de la misma forma, su relevancia en torno las actualizaciones y capacitaciones permanentes de la plana docente para el buen uso y manejo de las herramientas tecnológica siendo un recurso para establecer tácticas de enseñanza aprendizaje permitiendo así el desarrollo una educación que consista en proceso de interacción.

La incorporación de los EVA es de gran relevancia en la actualidad, las herramientas tecnológicas son muy necesarias para la optimización y hacer extenso el proceso enseñanza - aprendizaje que favorezcan el desarrollo de los contenidos, así como también para las actividades planteadas el cual benefician la construcción del aprendizaje y su evaluación.

Macías et al. (2020) sostienen que los entornos virtuales han ocupado espacio y tiempo en la educación actual. Los contenidos académicos son dinamizados en distintos contextos de aprendizaje de los que se ha estado acostumbrado hasta antes de la crisis pandémica causado por el Covid-19.

Las plataformas digitales online establecen el impulso para la práctica pedagógica, pues utilizan recursos innovadores al aprovechar las Tic en este escenario pandémico originada por la Covid-19 evidenciando que se debe optimizar y potenciar nuevos escenarios favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Los EVA, permiten los accesos mediante los diferentes navegadores mediante el cual se adapta a los requerimientos de la parte interesada, disponiendo de funciones diferentes relacionado con las actividades que se realiza en el EVA: Patrocinador, profesor, tutor y estudiante (Belloch, 2012).

Como lo mencionan Macías et al. (2020), la enseñanza aprendizaje en la actualidad se da en nuevos espacios de aprendizaje donde se pretende con esta nueva dinámica aportar los contenidos académicos empleando los recursos innovadores mediante las Tic.

Asimismo, Hechavarría et al. (2019) señalan que los entornos virtuales son un medio que facilita la enseñanza aprendizaje que ofrece las dimensiones de pedagogía y didáctica de las actividades de aprendizaje con la tecnología curricular, con la utilización y beneficio académico de las tecnologías.

Ávila (como se citó en Pérez y Salas, 2016, p. 183) menciona la importancia y la facilidad de retroalimentar en entornos virtuales de aprendizaje ofreciendo y permitiendo identificar aspectos de mejoras en los materiales y en el accionar docente, facilitando, por consiguiente, el proceso de mejora continua.

Tipos de EVA

Mediante la clasificación que realiza acerca de los EVEA depende de la característica el cual cambia en lo que se quiera sobresalir. (Medina, 2018)

a) Entornos de aprendizaje estructurados: Que se realizan mediante la planificación y formalización, y que se realiza en el entorno representado por los objetos digitales de aprendizaje, lo que comúnmente conocemos como el aula virtual.

b) Entornos Socio - Comunicativos Se encuentran en formatos en línea como la dimensión socio-comunicativa del aprendizaje representados esencialmente por: teleconferencias, video-conferencias, redes sociales creados para el aprendizaje colaborativo, los webinar, con modalidad organizativa para la formación en línea, los MOOC, blogs, wikis, foros, etc.

c) Entornos de Aprendizaje Informal Cuando el aprendizaje se va desarrollando mientras el usuario navega en internet, aunque indiscutiblemente existen carencias de secuencias u organización categórica

por lo que se puede referir al entorno virtual del aprendizaje informal: Sitios web, redes sociales portales web, en el que se puede interactuar y participar entre otros estudiantes o docentes.

Es informal porque su transformación no ha estado pensada con un propósito educativo, entre estos están: los buscadores de información relacionados en un tema específico o temático, los medios de comunicación en línea, entre otros.

d) Entornos de aprendizaje personal (Personal Learning Environment)

Es el aprendizaje autoconstruido, un aprendizaje personalizado (docente o estudiante) y que de alguna forma realiza la creación de su propio entorno en internet, adaptado y sostenido en relación a la navegación que realiza.

1.3.4. Marco Conceptual.

Aprendizaje: Según la Teoría sociocultural de Vigotsky, (como se citó en Bazán, 2018) el aprendizaje es una interacción social, en el cual intervienen los recursos tecnológicos relacionados con el Internet, y que se desarrollan y complementan el aprendizaje de las capacidades Tic.

Según Loayza (2017), es aquel aprendizaje obtenido por el estudiante, el cual son evidenciados a través del desempeño en los niveles: alto, medio y bajo relacionado con los conocimientos, procesos y actitud del estudiante.

Aprendizaje 2.0: Conjunto de herramientas o recursos que se aprovechan para la exploración y descubrimiento de medios como un recurso didáctico; blog, wikis, redes sociales ofreciendo espacios interactivos y colaboración activa, contribuyendo el desarrollo de espacios más colaborativos (Caccuri, 2020).

Aprendizaje digital: El aprendizaje digital está basado en los propios conocimientos del estudiante accediendo de manera interactiva y centrada, con la capacidad de transferir de forma ágil dinámica y activa. (Hernández, 2021)

Un buen aprendizaje digital es la fortaleza más importante de las expectativas acerca del trabajo, para lograr la actitud, confianza y armonía, que se relaciona con las habilidades y conocimientos para lograr los objetivos esperados.

En muchas ocasiones el aprendizaje digital influye en cada uno de los estudiantes por muchas causas, por ejemplo, el factor económico y por ende debe tomarse en cuenta y ser analizados en el momento de realizar el proceso evaluativo con respecto a su aprendizaje.

Cominetti y Ruiz (como se citó en Castillo, 2019) afirman que las perspectivas de la familia, docentes y estudiantes revelan intereses relacionados con el logro y los resultados que pueden ser favorable o no en el

aprendizaje digital de los estudiantes e indicando que es fundamental que los docentes hagan de manifiesto del comportamiento sean apropiados.

Canva: Es una herramienta digital con ciertas características primordiales que la convierte en una herramienta versátil, gratuita, práctica e interactiva permitiendo la adquisición del conocimiento que incentiva el pensamiento creativo de los participantes (Arcentales et al., 2020).

Digital: Realizar o transmitir por medios digitales (RAE, 2001).

Enseñanza: Huerta (2020), la enseñanza es una labor donde se relaciona con la cognición y el entorno socio-comunicativo logrando estimular un mejor nivel en el desarrollo cognitivo en diferentes escenarios como: aula de clases, entorno virtual.

Entorno virtual: Es el ambiente, espacio o lugar donde se realizan los procesos de aprendizaje de los estudiantes mediante métodos telemáticos, interactuando a través de herramientas virtuales de acuerdo a sus requerimientos. Martí (como se citó en Bustamante y Linares, 2020)

Entornos de Aprendizaje Virtual o digital: Son aquellos espacios en la red, organizados y formalizados y que se prestan facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje donde tanto alumnos y docentes logran una experiencia el cual les proporciona los conocimientos, les ayuda a desarrollar las competencias y habilidades para aprovechar el proceso académico (Díaz, 2020).

Estrategia: Estrategia es la disposición el cual se establece de manera anticipada y fijar un determinado objetivo, Kaufmann (como se citó en Maldonado et al., 2017) especifica como la conexión que existe entre las políticas u objetivos y las gestiones específicas para lograr las metas (Roncansio, 2019).

Internet: Red mundial de conexiones informáticas, esparcida y conectadas directamente entre computadoras a través de protocolos especiales comunicación e información. (RAE, 2001)

Objeto digital: Es un conjunto de bits de texto, gráfico, video o audio, creados para la transmisión de conocimientos.

Plataforma Virtual. Es un entorno virtual que cuenta con una variedad de herramientas tecnológicas desarrolladas para la función pedagógica, así como también de la creación y la gestión de las asignaturas para ser compartidos por internet mediante medios digitales (Gálvez, 2021)

Proceso: Conjunto de fases correlativas de fenómenos naturales o artificiales (RAE, 2001).

Proceso de enseñanza-aprendizaje: Paladines (2016) sostiene que el PEA es el proceso a través del cual se va a transmitir los conocimientos generales o especiales a partir de los factores que establecen comportamientos acerca de un determinado componente, dimensiones relacionadas con el aprendizaje académico de los alumnos.

El Proceso de enseñanza aprendizaje tiene su complejidad y en su desarrollo incide una serie de mecanismos que se deben interrelacionar para dar un óptimo resultado, de no ser así será imposible conseguir que el proceso no se optimice si los mecanismos no se desarrollen de forma integral.

Proceso de enseñanza aprendizaje: El PEA está conformado por una unidad con un objetivo primordial en la contribución formativa, desarrollándose de naturaleza autodeterminada de los estudiantes (García, 2020).

Dimensiones de la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

Dimensión 1 Entornos virtuales para el proceso enseñanza aprendizaje:

Los entornos virtuales se entiende como el espacio o entorno favoreciendo el aprendizaje de los alumnos apoyado de las tecnologías de la virtualidad a

través del cual se crea una retroalimentación entre docente alumno, asimismo es importante efectuar una innovación del conocimiento educativo incorporando las Tic en el ámbito educacional, como base de los entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) (Contreras y Garcés, 2020).

Dimensión 2 Retroalimentación de la enseñanza aprendizaje en entornos virtuales: La retroalimentación del proceso enseñanza aprendizaje mediante el entorno virtual entre docente alumno favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes apoyado de herramientas de la virtualidad a través del cual se pretende efectuar innovación del conocimiento educativo incorporando a las TIC como herramientas de innovación pedagógica.

Dimensión 3 Adquirir conocimientos a través del uso las Tic: En la actualidad las Tic se encuentra estrechamente relacionado con la educación virtual de los alumnos, para lograr la construcción del conocimiento y la crear productos mediante técnicas de innovación, toma de decisiones, acciones automáticas para lograr el desarrollo en el contexto digital, el entorno y uso de herramientas tecnológicas (Moncada, 2020).

Dimensión 4 Uso adecuado de las herramientas tecnológicas: Sin duda el manejo de las herramientas tecnológicas, se ha fortalecido y encaminado de manera progresiva en la actualidad, más aún en este contexto pandémico donde las clases son virtuales dejando atrás la presencialidad educativa, logrando aceptación por parte del docente, directivos familia y estudiantes para lograr mejorar la calidad educativa, motivando, incentivando, realzando y mostrando diferentes opciones que ofrecen el conocimiento y uso adecuado de las TIC, y que los contenidos académicos sean claros y con sentido de responsabilidad en los entornos virtuales.

Dimensión 5 Capacitación pedagógica: La capacitación constante y actualizada de los docentes permite atender las insuficiencias en el contexto educativo donde el grupo social más vulnerable es la zona rural, zonas alejadas, donde se debe prestar la atención necesaria para ofrecer una calidad en sus servicios mediante la utilización de los herramientas tecnológicas que

es primordial en el desarrollo de las tareas académicas, para ello se debe desarrollar un proyecto de capacitaciones en el contexto de la emergencia sanitaria ya que es fundamental la atención requerida de los estudiantes.

Dimensiones del aprendizaje digital

Dimensión Motivación para el aprendizaje digital

La motivación tiene un rol primordial en el aprendizaje, su influencia acerca de lo que aprenden, cómo y cuándo aprenden Schunk (como se citó en Villanueva, 2018).

La motivación de los estudiantes es el impulso para lograr desarrollar un conjunto de actividades escolares que los docentes plantean como intervención para el aprendizaje del contenido académico, la motivación escolar asume más específicamente en activar el recurso cognitivo para comprender aprender aquello que se presenta como aprendizaje. Valenzuela (como se citó en Valenzuela et al. 2015).

En ese sentido la motivación está estrechamente relacionada con el valor de las tareas y el efecto de competencias, así como también, con las motivaciones que se da para activar los conocimientos cognitivos para lograr el aprendizaje digital, ya que el desempeño de los estudiantes tiene que ver mucho con el grado de motivación que tengan los estudiantes.

La familia cumple una función muy esencial en las motivaciones, expectativas acerca de la educación de sus hijos. Esta clase de situación familiar no solo suministra soporte sino también orientación, ya que muchas veces los estudiantes necesitan tener definidos sus objetivos educativos percibiendo muchas barreras para lograr sus objetivos educativos. [Hill et al., (como se citó en León y Sugimaru, 2017)]

Dimensión Gestión del entorno virtual

La gestión del aprendizaje digital está relacionada con entornos interactivos, es un proceso en el cual el docente es un ente para el aprendizaje de los estudiantes, quien es el que realiza la retroalimentación.

La gestión educativa es trascendente en cuanto a administrar los cursos relacionado con el uso de herramientas tecnológicas, el uso de plataformas en entornos de aprendizaje en el cual se genera intereses especiales donde se pueden obtener resultados favorables o no en cuanto a las actividades académicas.

Dimensión Gestión del manejo herramientas digitales

Donde el uso de herramientas tecnológicas es indispensable para que los docentes deben dónde el docente debe efectuar estrategias en entornos virtuales, del mismo modo es de suma importancia los conocimientos del docente relacionado al uso adecuado de las Tic para conseguir la mejora continua en el aprendizaje de sus alumnos.

ZOOM: Es una herramienta que beneficia el aprendizaje, la información y contribución de los estudiantes quienes son participes en la estimulación, motivación y mejoramiento competitivo de los estudiantes.

La herramienta zoom ofrece múltiples propiedades como: clases online, tutorías virtuales, pizarra virtual, compartir pantalla, grabar la reunión, chat, entre otras, que facilitan una evaluación formativa y la retroalimentación adecuada, durante el desarrollo de las clases, estimulando a los participantes, adquiriendo y compartiendo conocimientos. Enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

Google Meet: Es una herramienta que nos permite mantener una comunicación en entornos digitales mediante una retroalimentación de los recursos académicos a través de sesiones de aprendizaje donde se comparte las clases virtuales, es de mucha utilidad para poder tener una clase explícita o para resolver todo tipo de dudas, manteniendo contacto constante tanto con los padres y los estudiantes.

WhatsApp: Es una aplicación muy popular que es muy útil en la actualidad en el plano educativo, ya que se emplea como una herramienta a través del cual existe una participación comunicativa entre docentes y estudiantes, además, genera tráfico en cuanto a los contenidos académicos permitiendo la realización del seguimiento al estudiante, los envíos de las actividades y enlaces a otras plataformas como el Zoom y Google Meet entre otras, mediante el servicio de internet, también mantiene una comunicación constante y fluida entre docente y estudiantes creándose grupos de WhatsApp y también, entre los mismos estudiantes para el desarrollo de los recursos de las diferentes materias de estudio.

Web: Sagan (2020), es un espacio acondicionado para intercambiar información, además se encuentra disponible para el consume de las personas.

1.4. Formulación del Problema

Insuficiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, limita el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

1.5. Justificación e importancia del estudio

El presente proyecto de investigación es favorable en el sentido de dar respuesta a la demanda de la necesidad de aprendizaje digital de los estudiantes, en el cual se aplicó una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes, en ese sentido se justifica en:

Justificación Tecnológica: La importancia tecnológica radica porque mejora el aprendizaje digital en los estudiantes utilizando recursos tecnológicos que son considerados relevante en los últimos tiempos y en el contexto educativo no se puede dejar de resaltar, la accesibilidad a la información y garantizando el aprendizaje digital y la ventaja de adquirir conocimientos para mejorar el desarrollo en los entornos virtuales.

Justificación Social: En lo social porque impacta en el contexto del ser humano por mecanismos que aportan a la sociedad del conocimiento aportando al proceso de la enseñanza aprendizaje mediante acontecimientos y maneras de organización, comunicación, educación y enseñanza.

Aporte práctico

El objetivo del presente aporte: Aplicar una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén. Con enfoque sistémico que contiene, al diagnóstico como proceso y la determinación del estado de la insuficiencia, la construcción que comprende los subelementos, el concepto sistémico del aprendizaje digital y del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.

Significación Práctica: La significación práctica radica en el impacto que tiene el desarrollo de la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en entornos virtuales, tomando en cuenta el diagnóstico, la fundamentación teórica, la planeación estratégica, la instrumentación, la evaluación y control que contribuirá para mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

La novedad de la investigación: Radica en la fundamentación teórica de la estrategia, basado en los aportes de diferentes autores que contribuyen a dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

1.6. Hipótesis

Si se aplica una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales entonces, se contribuye al aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Aplicar una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

1.7.2. Objetivos Específicos

- a) Caracterizar epistemológicamente el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su evolución histórica.
- b) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión motivación para el aprendizaje digital a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- c) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del entorno virtual a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- d) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- e) Elaborar la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en entornos virtuales. desde la apropiación y sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
- f) Validar los resultados científicos de la investigación mediante un pre experimento y el resultado estadístico del post test.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo y Diseño de Investigación

Por el objetivo: Se identifica por ser **aplicada**, porque desarrolla una estrategia el cual permite una transformación del proceso enseñanza aprendizaje para el aprendizaje digital de los estudiantes.

Según la profundidad del objeto: Es **explicativa** ya que establece las causas de los fenómenos que se investigaron, el cual explicó las relaciones causales de las dimensiones de los hechos. (Esteban Nieto, 2018)

Grado de manipulación de la variable: Es **pre-experimental**, porque se realizó la aplicación total del aporte práctico, con un solo grupo intencional.

Por el tipo de datos empleados: La presente investigación es de **enfoque mixto** porque se complementa tanto el enfoque cuantitativo con el cualitativo haciendo que la investigación mejore profundizando y combinando diferentes técnicas para mejorar la comprensión del problema y la creatividad del investigador en combinación con varios métodos de recolección de información numérica y no numérica, teniendo de esta manera una perspectiva mucho más amplia el cual permita conseguir en la investigación mejores conclusiones.

Si la finalidad de investigación es cuantitativa se utilizan variable: independiente, dependiente, interviniente.

Por otro lado, la finalidad de la investigación cualitativa, estuvo centrada en aspectos descriptivos, exploratorios, interpretación, transformación. (Colina Vargas, 2019)

Por el tipo de inferencia: Hipotético-deductivo, se evidencia la hipótesis y la obtención de las conclusiones de la investigación.

Por el periodo temporal en el que se desarrolla: Transversal, se efectuó el control en un determinado momento.

Tipo de estudio y abordaje metodológico: Esta investigación se fundamenta en un diseño pre experimental ya que se manipuló la variable dependiente, el cual se desarrolló del modo como se detalla:

Tabla 2

Diseño de la investigación

DISEÑO DEL PRE EXPERIMENTO			
Pre Prueba y Post Prueba			
	Pre Prueba	Estímulo	Post Prueba
G1	01	X	02

Nota. Esta tabla muestra el diseño de la investigación

La presente investigación permite caracterizar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de 3ero, 4to, 5to y 6to grado del nivel primario. Asimismo, partiendo de las dificultades que se han encontrado en el diagnóstico fáctico, se aborda como solución al problema, una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.

Asimismo, partiendo de las manifestaciones señaladas en el diagnóstico fáctico, se abordó de manera explicativa para dar solución al problema que es el aprendizaje digital, donde se ha tomado en consideración 3 dimensiones: Dimensión Motivación del aprendizaje digital, dimensión gestión del entorno virtual y Dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, asimismo, se utilizó la encuesta como técnica, el cual se aplicó a la muestra seleccionada, la investigación pre-experimental se orienta a explicar el fenómeno e identificar las características de su estado actual. Lleva a las caracterizaciones y diagnóstico descriptivos (Sánchez Carlessi, et al. 2018, pp. 80)

2.2. Población, muestreo y muestra (enfoque cuantitativo)

Universo

La I.E 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén está conformada por 66 estudiantes entre hombres y mujeres del nivel primario distribuidas en 6 secciones y 4 docentes de los cuales uno de ellos es el director. (VER TABLA 3 y 4)

Tabla 3

Población Estudiantes I.E 16817, Jaén

ESTUDIANTES	
GRADO	CANTIDAD
Primero	08
Segundo	13
Tercero	12
Cuarto	09
Quinto	16
Sexto	08
Total:	66

Nota. Esta tabla muestra datos obtenidos del Registro de matrícula I.E 16817, Jaén

Tabla 4

Población docentes I.E 16817, Jaén

DOCENTES	
ÁREA	CANTIDAD
Dirección	01
Matemática	01
Comunicación	01
CTA y EPT	01
Total:	04

Nota. Esta tabla muestra datos obtenidos del Registro de matrícula I.E.P. 16817, Jaén

Muestreo no probabilístico

Se llevó a cabo la selección por conveniencia, lo que permite asumir como muestra a 45 estudiantes que comprenden el 3ro, 4to, 5to y 6to grado y cuyas edades se encuentran entre 08 y 13 años y 4 docentes que conforman la institución educativa del nivel primario.

Criterios Inclusivos

1er Criterio

De la muestra seleccionada tenemos que son estudiantes de 3ro a 6to grado del nivel primario de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

2do Criterio

De la muestra seleccionada tenemos que las edades del grupo de estudiantes se encuentran entre 08 y 13 años.

3er Criterio

De la muestra seleccionada tenemos en el grupo de estudiantes a hombres (24) y mujeres (21) del 3ro a 6to del nivel primario de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

Población

De la cantidad del universo, la población identificada como muestra, son los 45 estudiantes que pertenecen a 3ro, 4to, 5to y 6to grado del nivel primario, seleccionada de manera intencional, la muestra de docentes son los 4 docentes los cuales interactúan directamente con los estudiantes que conforman la muestra.

Tabla 5*Muestra de estudiantes I.E.P. 16817, La Floresta-Jaén*

GRADO	CANTIDAD
Tercero	12
Cuarto	09
Quinto	16
Sexto	08
Total:	45

Nota. Esta tabla muestra datos obtenidos del Registro de matrícula I.E.P. 16817, Jaén

Tabla 6*Muestra de docentes I.E.P. 16817, La Floresta-Jaén*

ÁREA	CANTIDAD
Dirección	01
Matemática	01
Comunicación	01
CTA y EPT	01
Total:	04

Nota. Esta tabla muestra datos obtenidos del Registro de matrícula I.E.P. 16817, Jaén

La muestra quedó conformada por 45 estudiantes y 4 docentes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Para la selección de la muestra que está conformado por 45 estudiantes se aplicó un muestreo aleatorio simple, donde se registró a cada uno de los estudiantes del 1 al 66, luego se enumeran los papelitos y se introducirán en un ánfora para proceder a sacar a azar uno por uno hasta completar los 45 papelitos.

2.3. Variables, Operacionalización

Variable independiente:

Estrategia de enseñanza aprendizaje en Entornos Virtuales

Según Briceño (2020) los entornos virtuales son espacios alojados en la web, en el que las personas van adquiriendo y ampliando sus conocimientos, experiencias y aprendiendo mediante la comunicación a expresar con nuevas interacciones a través de la relación de estos y con el mundo que les rodea.

Variable dependiente:

Aprendizaje digital

El aprendizaje digital está basado en los propios conocimientos del estudiante accediendo de manera interactiva y centrada, con la capacidad de transferir de forma ágil dinámica y activa. (Hernández, 2021)

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (Ver anexo N° 01)

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

Métodos de investigación

Métodos del nivel teórico: El cual permiten construir y desarrollar una teoría científica.

- a) **Análisis histórico lógico:** para determinar las tendencias históricas, las características, cualidades, dimensiones, transformaciones del proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de los entornos virtuales y su dinámica.
- b) **Abstracción – concreción,** Este proceso investigativo considera planteamientos teóricos en la concepción del proceso de enseñanza

aprendizaje y a partir de ello avanzar hacia una manifestación concreta sobre aprendizaje digital.

- c) **Hipotético-deductivo**, se evidencia la hipótesis y la obtención de las conclusiones de la investigación.
- d) **Sistémico estructural**, al poner de manifiesto la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje en la de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
- e) **Hermenéutico – dialéctico**, para lograr entender, aclarar y explicar el objeto de la investigación y su campo de acción, para de esta manera permitir la dinamización de la lógica científica planteada.
- f) **Analítico-sintético**, se detecta el problema luego de realizar el diagnóstico factico en la I.E.P. tomando en cuenta la aplicación de los instrumentos seleccionados a través del cual permite la propuesta y la valoración de los resultados alcanzados de la estrategia de enseñanza aprendizaje tomando en cuenta los entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes.
- g) **Inductivo-deductivo**, los resultados de la investigación se generalizan a otros nuevos contextos.

Métodos del Nivel Empírico:

Permite la recolección de datos sobre la problemática en estudio, el cual permite diagnosticar en una etapa de inicio el objeto y campo de acción, para ello se utilizó dos encuestas, uno para los docentes y una para los estudiantes, el cual será de manera anónima para mantener la integridad y protección de los datos de los encuestados a partir los principios éticos de la investigación científica.

Técnicas empíricas:

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de los datos estadístico relacionado al tema de investigación, se ha tomado como referencia la colaboración de docentes, director y estudiantes a quienes se ha aplicado 2 encuestas.

Se elaboró 2 cuestionarios tanto a docentes como para los estudiantes de acuerdo a las necesidades y particularidades de las variables.

Con lo descrito anteriormente, en la recopilación de la información se utilizó las siguientes técnicas:

- Encuesta a docentes
- Encuesta a estudiantes
- Análisis documental

Encuesta

Es transcendental para determinar la problemática científica de la investigación, la caracterización de la realidad presente en el proceso de enseñanza aprendizaje en la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén, asimismo para verificar los resultados de la investigación que contrastan una significación relevante.

Encuesta a los estudiantes

Se ha elaborado 1 cuestionario el cual consta de 15 preguntas cerradas de tipo directa e incondicionales, teniendo en consideración para la calificación las siguientes categorías de la escala de Likert: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5), (VER TABLA N° 4), el cual se utilizó para medir la muestra seleccionada que son 45 estudiantes de 3ro a 6to grado del nivel primario de la I.E 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén, se envió un formulario de Google donde se realiza el registro y archivo de las respuestas, los datos obtenidos el cual son producto de la encuesta donde mediante el cual se ha compartido el enlace a cada uno de los estudiantes vía WhatsApp, con la finalidad de que respondan de una manera anónima y asertiva cada una de los ítems del cuestionario.

Encuesta a los docentes

Se ha elaborado 1 cuestionario a los docentes del nivel primario de la I.E 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén el cual consta de 15 preguntas cerradas de tipo directa e incondicionales, teniendo como consideración para la calificación las

siguientes categorías de la escala de Likert: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5), (Ver Tabla N° 5), para su aplicación se envió un formulario de Google donde se realiza el registro y archivo de las respuestas, los datos obtenidos el cual son producto de la encuesta donde mediante el cual se ha compartido el enlace a cada uno de los docentes vía WhatsApp, con la finalidad de que respondan de una manera anónima y asertiva cada una de los ítems del cuestionario.

-Análisis documental, será de utilidad en la constatación de los documentos de gestión de la institución educativa en estudio.

Métodos Estadísticos:

El uso de este método consistió en la recolección, sistematización, codificación, tabulación, indagación, interpretación, procesamiento y representación gráfica de los datos que se ha obtenido en la aplicación de los instrumentos a la muestra seleccionada.

Para medir la confiabilidad de la consistencia interna del instrumento se utilizó el Coeficiente Alfa-de Cronbach de tal manera se pueda demostrar la legitimidad de los instrumentos.

Validez de contenido por juicios de expertos:

Para calcular la validez de contenido del instrumento **Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales** por juicio de expertos se empleó la fórmula del Índice de Acuerdo de Guilford (1954).

$$V = \frac{CVE1 + CVE2 + CVE3 + CVE4}{4}$$

Reemplazando valores del coeficiente de validez obtenido con cada experto se tiene el siguiente resultado:

$$V = \frac{0,93+0,96+0,97+0,93}{4} = 0,95$$

El coeficiente promedio de validez de contenido del instrumento de percepción de la formación de la enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales es del 0,95% ubicándolo dentro de un intervalo de 0,90 y 1.00, del coeficiente de validez, lo que significa que el instrumento tiene una validez muy buena. Ver Anexo N° 4.

Confiabilidad De Consistencia Interna

La confiabilidad de consistencia interna del instrumento **Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales**, aplicado a los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez La Floresta, Jaén, de acuerdo al **Alfa de Cronbach** es 80.6% en el pre test y el 82.10% en el post test, para ello se ha utilizado la clasificación de Vellis (1991), para interpretar el coeficiente de confiabilidad como **Buena**.

La **confiabilidad de consistencia interna** del cuestionario aplicado a los docentes (4) para medir el aprendizaje digital en el aprendizaje de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez La Floresta, Jaén, de acuerdo al Alfa de Cronbach es de 82.5% en el pre test y de 81.4% en el post test, utilizando la clasificación de Vellis (1991) se tiene una Buena confiabilidad de consistencia interna.

2.5. Procedimientos de análisis de datos

Después de la recolección de los datos el cual se efectuó mediante la herramienta estadística del programa SPSS VS 27, el cual permita utilizar oportunamente la prueba de confiabilidad de los datos procesados, para la creación de tablas y gráficas que será resultado de la aplicación de los instrumentos para ser analizados e interpretados posteriormente.

La información obtenida de los instrumentos aplicados a la muestra seleccionada se da inicio con el proceso de recolección de datos (cualitativo) para luego realizar el proceso de análisis e interpretación de los mismos (cuantitativo) lo que permite precisar cuáles son aquellas dimensiones con mayores dificultades para elaborar una propuesta de solución al problema diagnosticado.

2.6. Criterios éticos

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se examinó los siguientes principios éticos basados en el Informe Belmont, el cual se requiere para la protección del ser humano en la investigación. Este informe puntualiza tres principios éticos el cual se plasmó en la investigación.

En el campo de la investigación se puede establecer los siguientes principios:

Respeto por las personas

Se respetó la confidencialidad de los datos obtenidos mediante las técnicas e instrumentos realizados a los involucrados en el presente proyecto de investigación, manteniendo y protegiendo la información para la institución y los miembros que le competen.

Beneficencia

La información recabada se realizó respetando las decisiones y protegiendo el bienestar de los involucrados en esta investigación.

Además, acrecienta el beneficio de la investigación, asimismo confiabilidad y mitigando los riesgos.

Justicia

Se brindó respeto y confianza a cada uno de los involucrados según la necesidad y contribución a esta investigación.

Para aplicar los instrumentos se consiguió previa autorización por parte del director de I.E donde se realizó la investigación.

2.7. Criterios de Rigor científico

Transparencia

El recojo de información se encuentra plasmada en esta investigación se muestra tal y como se han recolectado sin que se haya modificado en el resultado, y de una manera sencilla y ordenada, para su fácil comprensión y entendimiento.

Credibilidad

La información que se obtuvo de los resultados de la aplicación de los instrumentos a docentes y alumnos son reales, quienes son actores en la presente investigación.

Privacidad

Se respetó la política de confidencialidad de los datos que se estableció y se obtuvo de la aplicación de los instrumentos mediante encuestas a estudiantes y director y docentes, manteniendo la información para la institución y los miembros que le competen.

Originalidad

La presente investigación, es propiedad de la tesista, así como también el presente aporte planteado: Elaborar una estrategia de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes de la I.E 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén, por lo tanto, indica que es producto de la misma investigación.

Veracidad

La información presente en esta investigación es fidedigna, el cual es representación real de la institución en objeto de estudio.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en tablas y figuras

Se realizó el diagnóstico del estado actual de la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén, para determinar las insuficiencias en el proceso enseñanza aprendizaje, con el propósito de obtener datos estadísticos acerca de la dinámica del objeto, para lo cual se realizó dos encuestas a la muestra involucrada, una encuesta para los estudiantes de 3ero, 4to, 5to y 6to y otra para los docentes.

La encuesta aplicada a una muestra de 45 estudiantes estaba formada por 15 ítems (**Ver Anexo N° 3**), del mismo modo, la muestra de docentes estuvo conformada por 15 ítems, docentes quienes imparten directamente las clases de 3ro a 6to grado de primaria (**Ver Anexo N° 3**)

Se precisaron aspectos principales del proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su incidencia en el aprendizaje digital.

Encuesta a estudiantes y docentes

Tabla 7

Aprendizaje digital (Por dimensiones e indicadores de la Variable dependiente)

VARIABLE DEPENDIENTE	APRENDIZAJE DIGITAL	Instrumentos de recolección de datos				
		Encuesta a estudiantes		Encuesta a docentes		
		N	%	N	%	
DIMENSIÓN MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DIGITAL	Los docentes motivan a los estudiantes interactuando a través de diferentes medios digitales	Nunca	10	22.2%	0	0%
		Casi nunca	12	26.7%	1	25%
		A veces	19	42.2%	2	50%
		Casi siempre	3	6.7%	1	25%
		Siempre	1	2.2%	0	0%
	Interacción docente alumno a través de las plataformas virtuales que ha permitido mayor comprensión y entendimiento de los temas	Nunca	8	17.8%	1	25%
		Casi nunca	12	26.7%	3	75%
		A veces	18	40.0%	0	0%
		Casi siempre	5	11.1%	0	0%
		Siempre	2	4.4%	0	0%
Los docentes mantienen una	Nunca	20	44.4%	0	0%	
	Casi nunca	10	22.2%	0	0%	

DIMENSIÓN GESTIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL	retroalimentación	A veces	10	22.2%	3	75%
	frecuente a través de las herramientas digitales	Casi siempre	4	8.9%	1	25%
		Siempre	1	2.2%	0	0%
		Nunca	22	48.9%	0	0%
	Existe comunicación y monitoreo por parte de los docentes utilizando las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje	Casi nunca	18	40.0%	0	0%
		A veces	5	11.1%	4	100 %
		Casi siempre	0	0.0%	0	0%
	El uso de herramientas digitales ha permitido trabajar y ser más independiente en el desarrollo académico virtual	Siempre	0	0.0%	0	0%
		Nunca	10	22.2%	0	0%
		Casi nunca	12	26.7%	0	0%
		A veces	15	33.3%	2	50%
	Ingresar a la sección de estudiantes de la página web Portal Educativo Nacional Aprendo en casa para descargar los recursos académicos	Casi siempre	6	13.3%	2	50%
		Siempre	2	4.4%	0	0%
		Nunca	10	22.2%	0	0%
		Casi nunca	15	33.3%	3	75%
A veces		12	26.7%	1	25%	
	Casi siempre	2	4.4%	0	0%	
	Siempre	6	13.3%	0	0%	
	Nunca	2	4.4%	0	0%	

Monitoreo frecuente por parte de los padres de familia en el logro de tus aprendizajes en la virtualidad	Casi nunca	10	22.2%	0	0%
	A veces	17	37.8%	1	25%
	Casi siempre	10	22.2%	1	25%
	Siempre	6	13.3%	2	50%
Adaptarte al cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad	Nunca	10	22.2%	0	0%
	Casi nunca	10	22.2%	2	50%
	A veces	11	24.4%	1	25%
	Casi siempre	10	22.2%	1	25%
Los docentes utilizan las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje para entender mejor las clases virtuales	Siempre	4	8.9%	0	0%
	Nunca	9	20.0%	0	0%
	Casi nunca	10	22.2%	0	0%
	A veces	9	20.0%	4	100%
Cumple con el tiempo y horarios en el desarrollo formativo a través de la virtualidad	Casi siempre	8	17.8%	0	0%
	Siempre	9	20.0%	0	0%
	Nunca	12	26.7%	0	0%
	Casi nunca	10	22.2%	1	25%
	A veces	13	28.9%	2	50%
	Casi siempre	7	15.6%	1	25%
	Siempre	3	6.7%	0	0%

DIMENSIÓN GESTIÓN DEL MANEJO DE HERRAMIENTAS DIGITALES	Uso de las plataformas digitales para desarrollar trabajos colaborativos con los docentes	Nunca	25	55.6%	0	0%
		Casi nunca	16	35.6%	2	50%
		A veces	4	8.9%	2	50%
		Casi siempre	0	0.0%	0	0%
	Los docentes están capacitados en el uso de las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje	Siempre	0	0.0%	0	0%
		Nunca	7	15.6%	0	0%
		Casi nunca	8	17.8%	0	0%
		A veces	12	26.7%	2	50%
	Los docentes tienen dominio responsable en el uso de las plataformas digitales	Casi siempre	10	22.2%	2	50%
		Siempre	8	17.8%	0	0%
		Nunca	10	22.2%	0	0%
		Casi nunca	16	35.6%	0	0%
		A veces	15	33.3%	3	75%
		Casi siempre	0	0.0%	1	25%
		Siempre	4	8.9%	0	0%
		Es capaz de descargar contenidos y recursos desde las plataformas digitales (PDF, imagen, video, texto)	Nunca	25	55.6%	0
Casi nunca	12		26.7%	1	25%	
A veces	8		17.8%	3	75%	
Casi siempre	0		0.0%	0	0%	
Siempre	0		0.0%	0	0%	

Manejo de herramientas como el Canva, Power Point, y otros, para crear presentaciones dinámicas en los trabajos académicos	Nunca	40	88.9%	3	75%
	Casi nunca	5	11.1%	1	25%
	A veces	0	0.0%	0	0%
	Casi siempre	0	0.0%	0	0%
	Siempre	0	0.0%	0	0%
Total por indicador		45	100%	4	100%

Nota. Esta tabla muestra resultados obtenidos del Pre Test de estudiantes y docentes de la I.E 16817, Jaén.

La Tabla 7 muestra de manera detallada los resultados en frecuencias y porcentajes las dimensiones e indicadores de la variable dependiente: Aprendizaje digital que se obtuvieron tomando en cuenta los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes vista en sus tres dimensiones: motivación para el aprendizaje digital, gestión del entorno virtual y gestión del manejo de herramientas digitales con sus respectivos indicadores.

En la encuesta a estudiantes, se logra identificar en los resultados de la variable dependiente, Aprendizaje digital altos niveles de porcentajes promedios de NUNCA y CASI NUNCA de un 58.7%, frente a un 24.9% que manifiesta A VECES y un 16,4% que manifiesta SIEMPRE Y CASI SIEMPRE. Estos resultados se contrastan con los de Vela y Jiménez (2022) donde manifiesta que el aprendizaje digital no solo se basa en un aprendizaje individualizado sino también colectivo, incrementando la motivación tanto del estudiante como también del docente.

Asimismo, en la encuesta a docentes, se puede identificar en los resultados de la variable dependiente donde manifiestan que NUNCA y CASI NUNCA a un 30%, frente a un 50% que manifiesta A VECES y un 20% que manifiesta SIEMPRE Y CASI SIEMPRE, lo que indica en sus resultados una tendencia de negatividad en

sus porcentajes. Estos resultados también se contrastan con los de Díaz-Barriga (2020) donde señala que existen factores que determinan el acceso a una educación de calidad en línea configurando la brecha digital donde existe una marcada línea entre los que tienen acceso y los que no a las Tic y que se les debe brindar en condiciones de igualdad y equidad para una vida digna, especialmente los más vulnerables.

Tabla 8

Resultados de la dimensión Motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

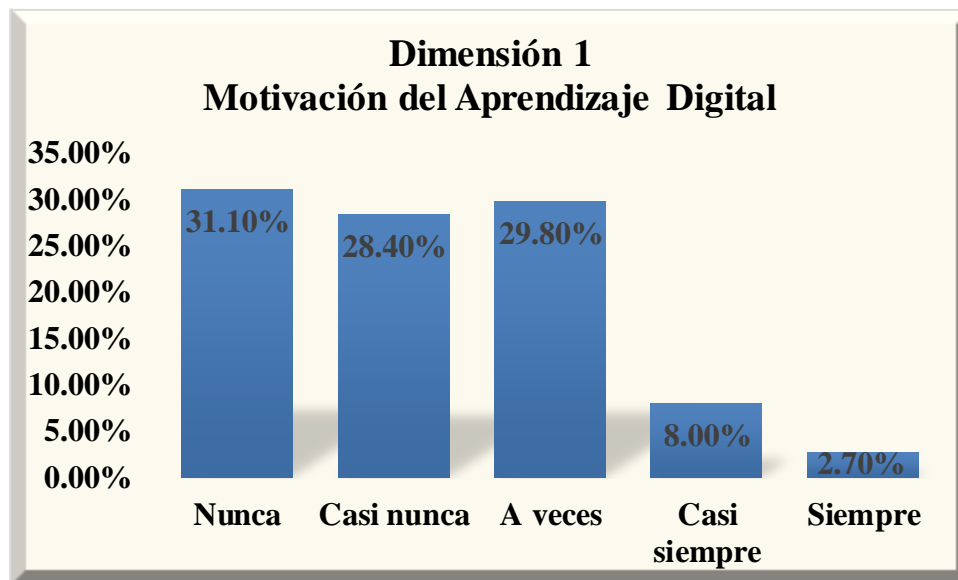
Categorías	n	%
Nunca	70	31.1%
Casi nunca	64	28.4%
A veces	67	29.8%
Casi siempre	18	8.0%
Siempre	6	2.7%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión Motivación del aprendizaje Digital. Encuesta a estudiantes.

La tabla 8 muestra que el 59.5% manifiesta que nunca y casi nunca sienten motivación acerca del aprendizaje digital interactuando a través de diferentes medios digitales; el 29.8% manifiesta que a veces y un 10.7% siempre y casi siempre realizó dicha dimensión. Se logra visualizar que un 59.5% de los participantes se encuentran en la negatividad de dicha dimensión y que, por lo tanto, manifiestan que la falta de interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales no les ha permitido mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas por falta del uso de herramientas digitales que no les ha permitido trabajar y ser más independiente en el desarrollo académico virtual y monitoreo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 1

Resultados de la dimensión motivación del aprendizaje digital. Encuesta a estudiantes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión motivación del aprendizaje digital, en el pre test.

Tabla 9

Resultados de la dimensión Gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

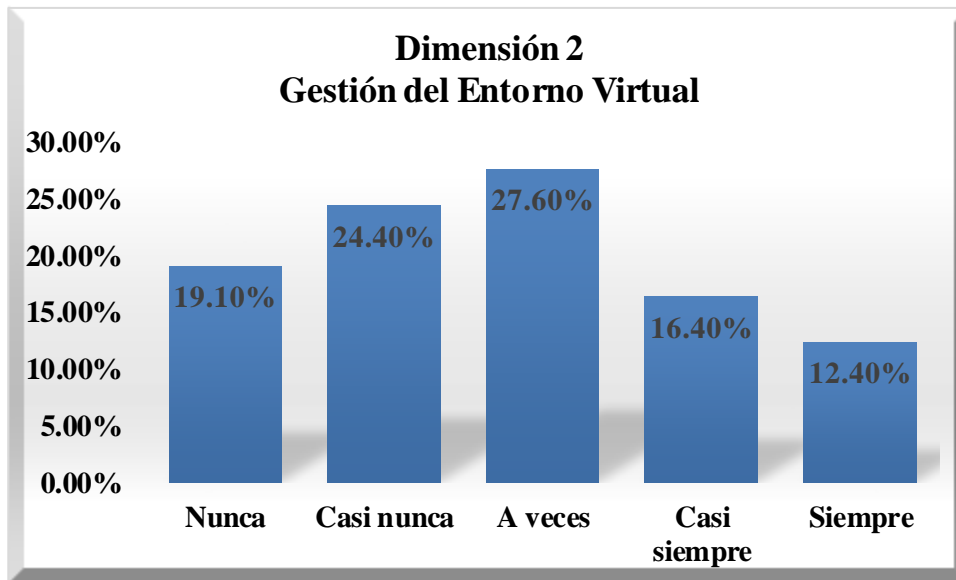
Categorías	n	%
Nunca	43	19.1%
Casi nunca	55	24.4%
A veces	62	27.6%
Casi siempre	37	16.4%
Siempre	28	12.4%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión gestión del entorno virtual.

La tabla 9 muestra que el 43.5% refiere que nunca y casi nunca se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales, el 27.6% manifiesta que a veces y un 28.8% manifiesta que siempre y casi siempre realizó dicha dimensión. Se logra visualizar que el 43.5% de participantes se encuentra en una posición negativa de la dimensión, es por ello que manifiestan que por las limitaciones y adaptabilidad al cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes unida a la falta de monitoreo frecuente por parte de la familia en el logro de sus aprendizajes en la virtualidad y la utilización de las Tic no han logrado entender mejor las clases virtuales ni logrado el cumplimiento de los tiempos y horarios en el desarrollo formativo mediante la virtualidad.

Figura 2

Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a estudiantes



Nota: Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del entorno virtual, en el pre test.

Tabla 10

Resultados de la dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Categorías	n	%
Nunca	107	47.6%
Casi nunca	57	25.3%
A veces	39	17.3%
Casi siempre	10	4.4%
Siempre	12	5.3%
Total:		100%

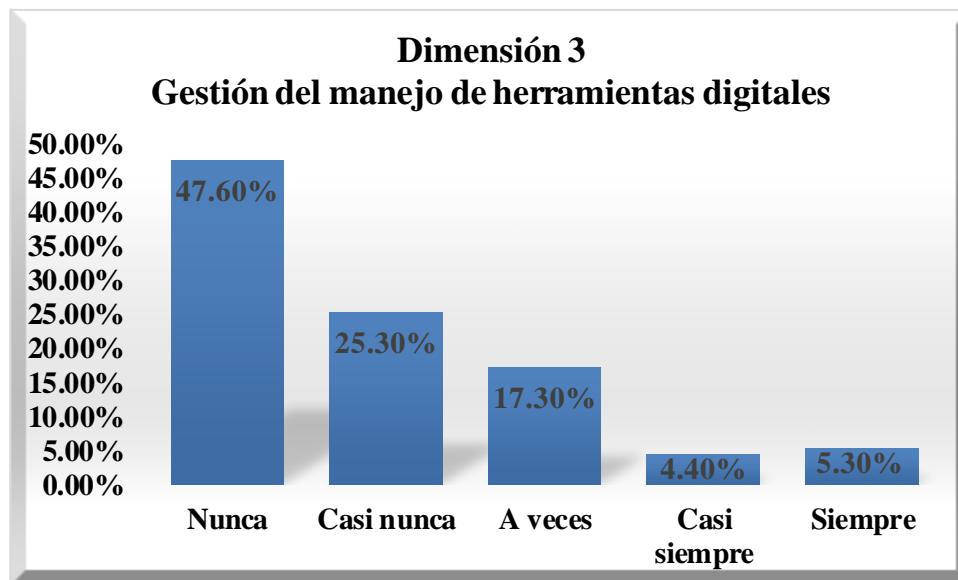
Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales.

La tabla 10 muestra que el 72.9% manifiesta que nunca y casi nunca se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales, mientras que el 17.3% manifiesta que a veces y solo un 9.7% manifiesta que siempre y casi siempre realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar que el 72.9% de participantes se encuentran en una posición negativa de la dimensión, por tanto, manifiestan que la ausencia y uso de las Tic y las plataformas digitales no han logrado desarrollar de manera adecuada en cuanto a los contenidos y recursos y el manejo de herramientas como el Canva, Power Point y otros, que te permita crear presentaciones dinámicas en los trabajos académicos.

Figura 3

Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales.

Encuesta a estudiantes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, en el pre test.

Encuesta a docentes

Fueron encuestados 4 docentes del nivel primario que trabajan en diferentes áreas y grados de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén con el propósito de obtener información estadística acerca de la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje.

Tabla 11

Resultados de la dimensión Motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

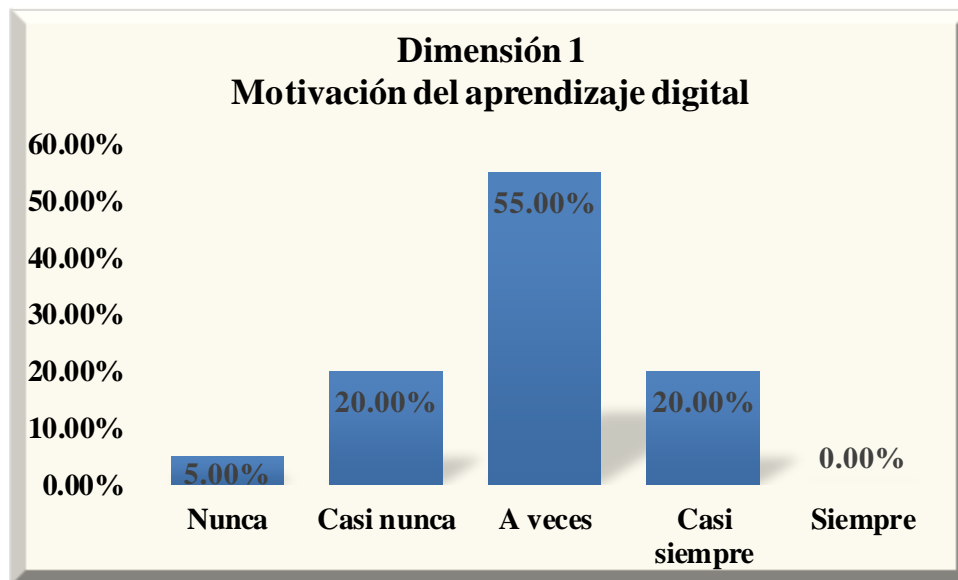
Categorías	n	%
Nunca	1	5.0%
Casi nunca	4	20.0%
A veces	11	55.0%
Casi siempre	4	20.0%
Siempre	0	0.0%
Total		100%

Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión Motivación para el aprendizaje digital.

La tabla 11 muestra un 25% que considera que nunca y casi nunca se motiva el aprendizaje digital, mientras que el 55% manifiesta que a veces y un 20% manifiesta que casi siempre se realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar un 55% de participantes donde manifiestan que a veces se realiza esta dimensión y que por lo tanto, la interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales no refleja una imagen marcada que les ha permitido mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas por falta del uso de herramientas digitales y ser más independiente en el desarrollo de sus actividades virtuales así como también el monitoreo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 4

Resultados de la dimensión motivación del aprendizaje digital. Encuesta a docentes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión motivación del aprendizaje digital, en el pre test.

Tabla 12

Resultados de la dimensión Gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

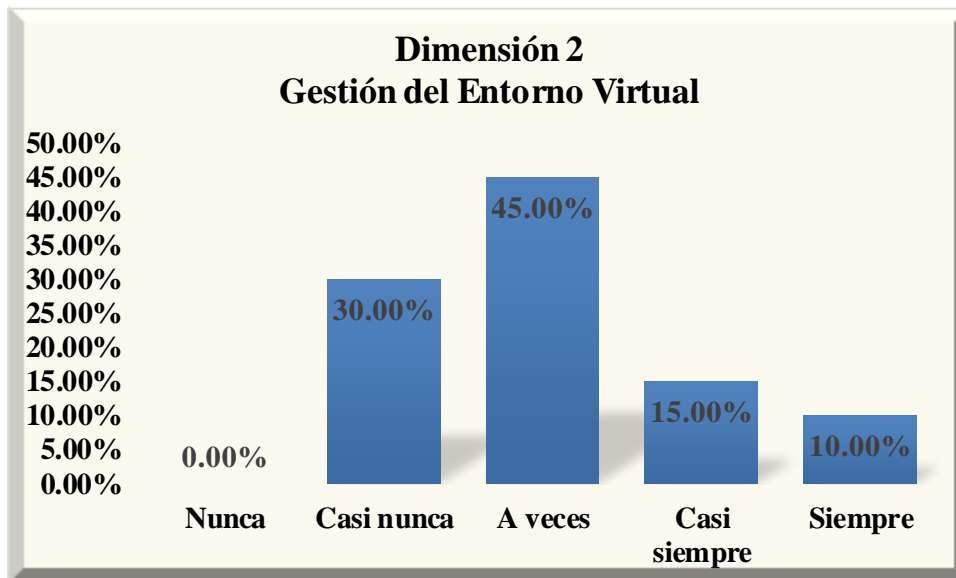
Categorías	n	%
Nunca	0	0.0%
Casi nunca	6	30.0%
A veces	9	45.0%
Casi siempre	3	15.0%
Siempre	2	10.0%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión gestión del entorno virtual.

La tabla 12 muestra a un 30% que refiere que casi nunca se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales, seguida del 45% que manifiesta que a veces y un 25% manifiesta que siempre y casi siempre realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar un 45% de participantes donde manifiestan que aún se encuentran en un proceso de adaptabilidad al cambio y el uso de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la virtualidad.

Figura 5

Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a docentes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del entorno virtual, en el pre test.

Tabla 13

Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Categorías	n	%
Nunca	3	15.0%
Casi nunca	4	20.0%
A veces	10	50.0%
Casi siempre	3	15.0%
Siempre	0	0.0%
Total:		100%

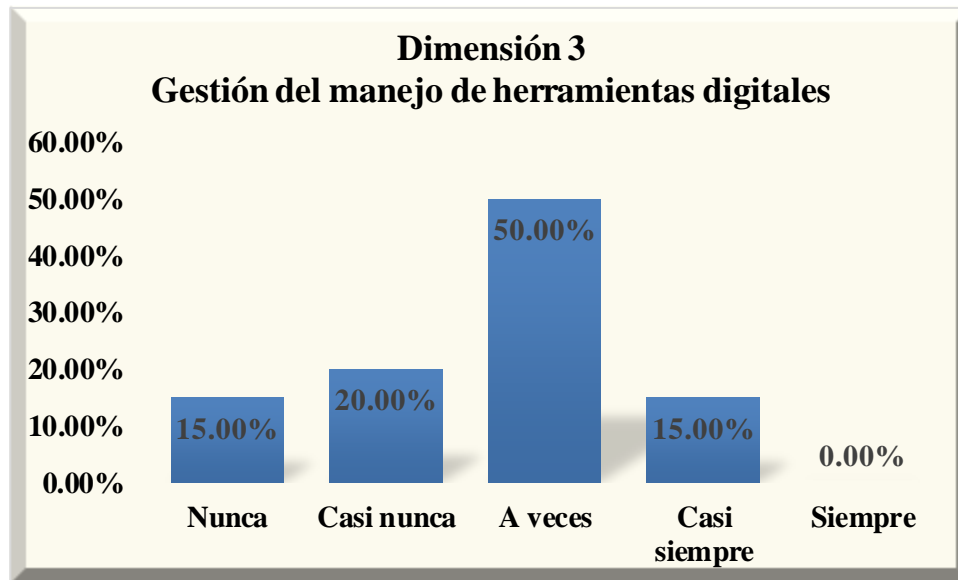
Nota. Esta tabla muestra resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales.

La tabla 13 muestra que el 35% manifiesta que nunca y casi nunca se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales, mientras que el 50% manifiesta que a veces y solo un 15% manifiesta que casi siempre realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar que el 35% de participantes se encuentran en la negatividad en el manejo de las Tic y las plataformas digitales para lograr el desarrollo de manera adecuada en cuanto a los contenidos y recursos y el manejo de herramientas como el Canva, Power Point y otros, que les permita crear presentaciones dinámicas a los estudiantes en los trabajos académicos.

Figura 6

Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales.

Encuesta a docentes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, en el pre test.

Tabla 14*Resumen de las dimensiones de la variable dependiente aprendizaje digital*

Variables	Promedio de encuesta a alumnos y docentes		Items
	Niveles	%	
Dimensión 1 Motivación para el aprendizaje digital	Nunca	29.0%	5
	Casi nunca	27.8%	
	A veces	31.8%	
	Casi siempre	9.0%	
	Siempre	2.4%	
	Total:	100%	
Dimensión 2 Gestión del entorno virtual	Nunca	17.6%	5
	Casi nunca	24.9%	
	A veces	29.0%	
	Casi siempre	16.3%	
	Siempre	12.2%	
	Total:	100%	
Dimensión 3 Gestión del manejo de herramientas digitales	Nunca	44.9%	5
	Casi nunca	24.9%	
	A veces	20%	
	Casi siempre	5.3%	
	Siempre	4.9%	
	Total:	100%	
Aprendizaje digital	Nunca	30.5%	15

Casi nunca	25.9%	
A veces	26.9%	
Casi siempre	10.2%	
Siempre	6.5%	
<hr/>		
Total:	100%	15

Nota. Esta tabla muestra el resumen de la variable dependiente, aprendizaje digital.

En la tabla 14 podemos observar el resumen de la variable aprendizaje digital donde el 56.4% manifiesta nunca y casi nunca, el 26,9% a veces y solo el 16.7% manifestó casi siempre y siempre.

3.2. Discusión de resultados

El resultado del diagnóstico realizado, enfatiza la problemática identificada y muestra la necesidad de elaborar y aplicar la estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el desarrollo del aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817, La Floresta - Jaén.

En cuanto a la dimensión **motivación para el aprendizaje digital**, muestran que el 59.5% manifiestan que nunca y casi nunca sienten motivación acerca del aprendizaje digital interactuando a través de diferentes medios digitales, el 29.8% de los participantes manifiestan que a veces ha realizado dicha dimensión, se logra visualizar que los participantes aún se encuentran en la negatividad y que, por lo tanto, se manifiesta la necesidad de reforzar aquellas actividades formativas que incluya la interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales para una mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas y el uso de herramientas digitales que les permita trabajar y ser más independiente en el desarrollo académico virtual y monitoreo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con referencia a la dimensión **gestión del entorno virtual**, también muestra una tendencia negativa, donde el 43.5% manifiesta que casi nunca y nunca y el 27.6% manifiesta que a veces se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales, se logra visualizar que los participantes se encuentra en una posición negativa de la dimensión, es por ello que manifiestan las limitaciones y adaptabilidad al cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales unida a la falta de monitoreo frecuente por parte de la familia en el logro de sus aprendizajes en la virtualidad y la utilización de las Tic, por lo tanto se hace necesario reforzar aquellas actividades que incluyan el uso de herramientas digitales y la adaptabilidad en los entornos virtuales para el desarrollo de las competencias de aprendizaje.

En último término, la dimensión **gestión del manejo de herramientas digitales**, se puede apreciar una tendencia negativa muy marcada donde el 72.9% considera que casi nunca y nunca se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales y el 17.3% manifiesta que a veces. Tal es así que se logra

visualizar que por la ausencia de las Tic y las plataformas digitales no han logrado desarrollar de manera adecuada en cuanto a los contenidos, recursos y el manejo de herramientas como el Canva, Power Point y otros, por tanto, se hace necesario incluir aquellas actividades que permita desarrollar las competencias digitales, el manejo de las herramientas digitales de manera adecuada y puedan crear presentaciones dinámicas en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, en cuanto a los resultados del pre test aplicado a los docentes, en cuanto a la dimensión **motivación del aprendizaje digital**, el 25% considera que nunca y casi nunca motiva el aprendizaje digital, mientras que el 55% manifiesta que a veces realizó dicha dimensión. Por ello es necesario desarrollar y fortalecer aquellas acciones como la interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales que permita una mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas haciendo uso de herramientas digitales para que los estudiantes sean más independiente en el desarrollo de sus actividades virtuales, así como también el monitoreo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con relación a la dimensión **gestión del entorno virtual**, se muestra que un 30% refiere que casi nunca se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales, seguida del 45% que manifiesta que a veces se realizó dicha dimensión. Por tanto, se debe reforzar e incluir actividades en la gestión de los entornos virtuales ya que aún se encuentran en un proceso de adaptabilidad y el uso de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la virtualidad.

Finalmente, la dimensión **manejo de herramientas digitales** muestra que el 35% manifiesta que nunca y casi nunca se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales, mientras que el 50% manifiesta que a veces se realizó dicha dimensión. Es por ello que es necesario reforzar e incluir aquellas actividades para la integración y manejo de las herramientas digitales en entornos virtuales para el desarrollo de las competencias tecnológicas que implican las digitales.

Estos resultados revelan, en cuanto a las generalidades importantes a partir de las teorías relacionadas al tema, que se justifica la investigación, demostrando el problema científico y la necesidad de aplicar la estrategia de enseñanza aprendizaje

en entornos virtuales para mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes, lo que tiene relación con la teoría de Contreras y Garcés (2020) donde señala que el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales favorece el aprendizaje digital de los estudiantes apoyado en las infraestructuras de la virtualidad, postulado que también lo respalda Cárdenas y Navarro (2021) donde señala como un proceso de adaptación en el manejo de herramientas digitales analizando la relación de la comunicación sincrónica y asincrónica que beneficia la adaptación al aprendizaje digital en los estudiantes.

En resumen a los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación se lograron tener en cuenta a partir de las generalidades importantes la necesidad de trabajar la dimensión motivación para el aprendizaje digital para mejorar el aprendizaje digital de los estudiantes del nivel primario lo que coinciden con la teoría de Mereles (2020) donde señala que en la actualidad los entornos virtuales contienen herramientas tecnológicas donde docente-alumno interactúan para efectuar actividades que conducen al desarrollo del aprendizaje digital de manera motivadora, dinámica e interactiva mediados a través de la tecnología digital que en la actualidad viene revolucionando estos recursos en el contexto educativo desarrollando no solo la motivación del estudiante sino también del docente.

Otra característica en cuanto a la dimensión gestión del entorno virtual es que es un proceso en el cual consiste en el análisis, organización y sistematización de la información que se encuentra disponible en los entornos virtuales, este alcance e importancia consolida la teoría de Avidón (2020) donde manifiesta que las herramientas unidas a la tecnología son importantes para preparar a los estudiantes en su educación, el cual les va a servir para lograr habilidades que contienen resolución de problemas, familiarizarse con las tecnologías actuales y la automotivación. Dentro de esta perspectiva, también resultó importante remarcar la teoría de Villanueva (2021) quien enfatiza el rol que desempeñan los padres de familia es fundamental en la enseñanza aprendizaje haciendo uso de la virtualidad, ya que son corresponsables en el proceso educativo para lograr mejores resultados

contribuyendo al compromiso y desarrollo de buenas prácticas uniendo fuerzas entre escuela y familia.

Con respecto a la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, es otra peculiaridad, ya que los resultados evidencian la necesidad del estudiante por aprender y fortalecer aquellas habilidades que permite su uso de una forma eficiente y eficaz mediadas a través de diferentes herramientas tecnológicas el cual facilita la interactividad docente-estudiante, lo cual se relaciona con la teoría de Quispe (2021) donde recalca la importancia del uso de las Tic en la educación virtual ya que se encuentran estrechamente relacionada con la infraestructura tecnológica y el ejercicio educativo de los actores educativos y así lograr el desarrollo del aprendizaje digital de los estudiantes. Además, suponen cierta comparación con la teoría de Corcino (2020) que desde una perspectiva pedagógica también señala la importancia y beneficios acerca del uso las Tic en la educación en la virtualidad. Indica que los estudiantes deben lograr alcanzar los aprendizajes desde el pre escolar para el buen desarrollo de las competencias tecnológicas para el aprendizaje digital de los estudiantes.

En cuanto a los trabajos previos, los resultados del diagnóstico coinciden con los de Vela y Jiménez (2021) quienes refieren en su investigación acerca de la experiencia de aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales, la importancia de brindar aprendizajes de calidad, garantizando y planteando propuestas didácticas que se apoyen en el uso de las herramientas digitales que permita el desarrollo de las competencias de aprendizaje, mostrando los beneficios y mejora de la calidad integrando las tecnologías digitales en entornos virtuales vinculándolo con aquellas actividades que impacten positivamente en las competencias de aprendizaje del proceso de enseñanza aprendizaje. Concluyendo que sus resultados se encuentran en discusión con actuales investigaciones relacionado al aprendizaje digital a través de la tecnología.

De la misma manera, se corroboran con lo aportado por Lusquiños (2020) quien en su estudio explora las dimensiones en el acceso y el uso de las Tic, así como una evaluación de los resultados que estos aspectos poseen sobre el aprendizaje digital de los estudiantes. Asimismo, una revisión en donde ha podido

remarcar el efecto pandémico en el ámbito educativo donde cada docente trasladó las actividades escolares al contexto digital, poniendo en evidencia la potencial brecha de la desigualdad, en una investigación exploratoria inicial se evidenció patrones frecuentes permitiendo la identificación tendencial de diversas brechas de desigualdad que no solo repercuten en términos intersectoriales (estatal-privada), sino también intrasectoriales, concluyendo que los niveles de acceso no son generalizados, los estudiantes de instituciones educativas estatales tienen mayor desventaja para acceder a las Tic, existiendo mayor vulnerabilidad en las zonas rurales, también en sus resultados señala como indicadores elementales para el acceso a las Tic el contexto educativo y familiar constituyendo e incorporando estas herramientas tecnológicas en la educación que es muy importante e imponente en la vida y el quehacer diario ya que, en estos escenarios, se direcciona la continuidad del desarrollo de las labores escolares en entornos virtuales en este contexto de emergencia sanitaria. Por otro lado, en cuanto a la exploración de la relación potencial entre la disponibilidad y uso de las Tic en la institución educativa y en los hogares no manifiestan asociarse directamente con el aprendizaje digital, sin embargo, sí se evidenció con frecuencia su uso en las aulas. La tendencia positiva no logró una correlación de grado significativo con el aprendizaje digital, aunque, una impresión de dificultad que perciben los estudiantes con las actividades sí se evidenció, en cuanto a la calidad de los equipos informáticos que dispone la institución educativa, no resaltó significativamente ya que no se ha conservado la tendencia y disponibilidad de conexión a internet en la institución educativa.

En este sentido se complementa también, con lo aportado por Cedeño y Murillo (2019) cuya estrategia pretendió describir las cualidades que se ha utilizado en el aula virtual mediante la automatización de las experiencias con el objetivo de realizar la aplicación de estrategias innovadoras que favorezcan a desarrollar competencias que logren promover capacidades críticas y reflexivas de conocimientos, analizando estrategias y metodologías esenciales para optimizar potencialmente y conlleve a la conducción del logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, señalando que los entornos virtuales pueden complementarse con la presencialidad, mediante estrategias para optimizar su potencialidad, con ello, el desarrollo de las Tic y su impacto en diversos campos ha logrado alcanzar

también el ámbito educativo, con la creación de múltiples plataformas digitales que han permitido la comunicación, interacción y retroalimentación entre los actores de la comunidad educativa. Coincidiendo en que se ha tenido en cuenta que el manejo de los entornos virtuales en la formación, traspasan la barrera de tiempo y espacio, esto se debe a la interacción del uso de las Tic convirtiéndose en un desafío en el ámbito pedagógico, enfatizan en este estudio acerca de la relación que existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje digital y su función de innovación en donde se requiere de docentes con motivación y capacitación, que planteen y dominen contenidos para una interacción permanente con los estudiantes, dominando aquellos medios que resultan fundamentales y necesarios para el proceso enseñanza aprendizaje.

Así también, se confirma con lo aportado por Briceño (2020) quien describe el uso de las Tic en la Institución Educativa 6059 Sagrado Corazón de Jesús, y donde indica la metodología aplicada es el enfoque de enseñanza aprendizaje centrado en el estudiante, uno de los métodos mencionados está adecuado para el trabajo virtual con la competencia Tic donde el aprendizaje digital de los estudiantes depende de la existencia de factores como la formación profesional de los docentes, las estrategias, las metodologías y técnicas de enseñanza aprendizaje mediados con las Tic, la capacitación en las competencias digitales de los docentes debe ser constante, actualizándose con nuevos métodos y técnicas en el buen manejo de herramientas digitales para lograr la satisfacción de la demanda educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, que por lo general los conocimientos que tienen son básicos utilizando herramientas de acuerdo a las necesidades de cada área, concluyendo de esta manera con la problemática detectada en la institución educativa relacionado al tema en estudio, que, los recursos tecnológicos son herramientas didácticas que tienen como objetivo la inclusión digital y así reducir la brecha digital en el contexto educativo. En la actualidad la competencia en el uso de las Tic es una competencia transversal el cual involucran todas las áreas según métodos de aprendizaje que se emplean en el ámbito educativo. En ese sentido la institución educativa requiere de una mejora en su implementación, ya que cuenta con herramientas tecnológicas básicas para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.

Asimismo, corroboran los resultados de Moncada (2020) quien señala la problemática en la actualidad acerca del uso de las tic donde se evidencia ciertas limitantes debido al nivel medio en que se encuentran los estudiantes presentando dificultad en la construcción de conocimiento, en la creación de productos mediante los procesos de innovación y que además presentan inconsistencias en cuanto a las acciones automátatas e inconveniencias para lograr apoyo en el aprendizaje digital relacionado con el entorno virtual y el uso de herramientas tecnológicas. Con la información recabada se obtuvieron como resultados que el uso actual de las herramientas tecnológicas en los estudiantes es medio, con un 82% el cual indica el poco dominio y limitaciones en el uso de las herramientas tecnológicas, es por ello la importancia de implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en las Tic, con la finalidad de mejorar el aprendizaje digital de los estudiantes.

No obstante, en los resultados obtenidos en la presente investigación se evidencia que los estudiantes no realizan actividades que incluya la interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales para una mayor motivación, comprensión, adaptabilidad en entornos virtuales haciendo uso de diferentes herramientas digitales que les permita trabajar y ser más independiente en el desarrollo de las competencias digitales y el monitoreo por parte de los docentes, es por ello que la propuesta de aplicar la estrategia de enseñanza aprendizaje aportará a la solución de la problemática para mejorar el aprendizaje digital de los estudiantes.

Asimismo, en los resultados obtenidos en la presente investigación se evidencia que una de las limitaciones ha sido el acceso a toda la población del nivel primario, no obstante, se sugiere para futuras investigaciones trabajar con la colaboración de todo la población estudiantil porque solo así se podrá medir el impacto en toda la institución educativa.

En este caso, también es necesario, destacar que se pudo incluir el rol que desempeñan los padres de familia para el estudio acerca del aprendizaje digital, tal como lo consideró necesario Villanueva (2021) en su investigación cuyo objetivo es analizar el rol que desempeñan los padres de familia como corresponsables de la educación de sus hijos en el marco de la virtualidad. Se infiere que existe una

estrecha relación entre la función que cumplen como padres que es fundamental para el desarrollo de la educación virtual y lograr mejores resultados en el aprendizaje digital de sus hijos.

3.3. Aporte práctico

3.3.1. Construcción de la estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

Introducción

En el presente capítulo se fundamenta y desarrolla la estrategia de enseñanza aprendizaje, que se propone para el aprendizaje digital, iniciando del diagnóstico inicial realizado a los estudiantes, director y docentes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén; y el problema planteado en esta investigación: Insuficiencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales limita el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

Para el desarrollo de la Estrategia de enseñanza aprendizaje, se parte de la fundamentación teórica realizada por autores como: Morales (2021); Alvarado y Tolentino (2021); Hechavarría et al., (2019), etc. y para su estructuración se tuvo en cuenta la Teoría Sistémico Estructural Funcional de Alvares de Zayas (1998).

3.3.2. Fundamentación De La Estrategia De Enseñanza Aprendizaje En Entornos Virtuales

Para la elaboración y estructuración de la Estrategia se asume el Método Sistémico Estructural Funcional de Alvares de Zayas (1998) que toma en cuenta la estrategia enseñanza aprendizaje como sistema, donde los conjuntos de sus elementos se relacionan entre sí y se complementan en un todo.

La estrategia de enseñanza aprendizaje como sistema se establece en niveles estructurales e incluye los niveles inferiores contenidos en el nivel superior y que como sistema muestra la relación que existe entre cada subsistema: Motivación para el aprendizaje digital, gestión del entorno virtual y gestión del manejo de herramientas digitales, los componentes y el comportamiento del todo.

Morales (2021) afirma que la estrategia conlleva un orden en el desarrollo de acciones o tareas para dar solución a un problema, donde cada actividad es

prerrequisito para la siguiente y así lograr el objetivo. Este grupo de actividades están sólidamente puestas hacia el fin a ejecutar, no obstante, existen varias elecciones que el sujeto sigue en la firmeza para trabajar en el problema. Para hacer frente a un objetivo análogo es comprensible la creación de diversas estrategias. Además, expresa una de las propiedades de la estrategia, la sinergia, que alcanza peculiaridades como resultado de integrar: etapas, fases, objetivos, acciones expresadas en los elementos relacionados entre sí, es decir, si se analiza el objeto, el que se dinamiza mediante la estrategia, se tendrá que mirar a la integración de los elementos de la estrategia.

La enseñanza es un procedimiento de comunicación o transferencia de conocimientos específicos o generales de una materia o disciplina a través varios medios. Edel (como se citó en Alvarado y Tolentino, 2021) esta definición se lleva a la perfección cuando es evaluada como el desarrollo de experiencias de aprendizaje, la enseñanza es un trabajo cognitivo y socio-comunicativa estimulando y obteniendo mejores niveles de logros en diferentes espacios tales como: aula de clases, contexto virtual y entre otros, ya sea del modo síncrono o asincrónico, donde el estudiante es el agente dinámico en correspondencia con las labores de las actividades del docente.

Con lo dicho anteriormente, en el proceso enseñanza aprendizaje en contextos de la pandemia por el Covid-19 se rescata el papel importante que cumple la innovación mediante el uso de las Tic, el cual permite manifestar, recuperar, almacenar, procesar y sintetizar la información de formas diversas, abriendo puertas para lograr conocimientos desde lugares distantes y distintos permitiendo así, el proceso de enseñanza y aprendizaje y, de modo que, genere un cambio en la educación.

De acuerdo con Alvarado y Tolentino (2021) explican acerca de la realidad actual que ha ocasionado el Covid-19, y señalan que se debe proponer estrategias didáctico tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje y desarrollarlo en escenarios educativos aprovechando distintas plataformas virtuales, juegos online y otros, donde los estudiantes van adquiriendo aquellas habilidades necesarias para su aprendizaje.

Hechavarría et al., (2019) en el proceso enseñanza aprendizaje relacionado con el entorno virtual, señalan que existe un sinnúmero de literatura que definen los EVA como ambientes o espacios importantes para interactuar sincrónica y asincrónicamente para desarrollar del proceso enseñanza-aprendizaje (PEA) desde los sistemas administrativos de aprendizaje.

En ese sentido, el proceso de enseñanza aprendizaje apoyado de las herramientas tecnológicas mediante el uso de los EVA en el ámbito educativo admite el cumplimiento de los objetivos que busca dar mayor relevancia el integrar las tic en este proceso y donde los docentes hagan uso de estas herramientas que poseen las instituciones educativas, significando un desafío en estos nuevos escenarios de la era digital teniendo en cuenta que para ello se debe contar con capacitación constante por parte de los docentes en el uso de los EVA importantes para mantener la comunicación interactiva docente estudiante aprovechando el desarrollo académico e integral de los estudiantes.

No obstante, a lo planteado por estos autores, aún se siguen planteando diversas estrategias para implementar proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales. Para la construcción de la estrategia, se ha considerado el aporte de Morales (2021) quien estructura una estrategia en:

- 1. Introducción.**
- 2. Fundamentación**
- 3. Diagnóstico.**
- 4. Premisas**
- 5. Requisitos**
- 4. Objetivo general.**
- 5. Planeación estratégica**
- 6. Instrumentación**
- 7. Evaluación y Control**

3.3.3. Estructura Del Aporte Práctico:

Diagnóstico

Acciones del diagnóstico:

- Análisis documental: Aplicado a lo largo de toda la investigación para investigar especulaciones existentes, antecesores mencionados relevantes y calculados en el sustento hipotético de la exploración lógica.
- La encuesta, y como instrumento el cuestionario, dirigida a los estudiantes de 3ro a 6to grado de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén, se realizó mediante formulario Google drive para averiguar la dimensión del aprendizaje digital, en cuanto al uso de las tecnologías, entornos virtuales, disponibilidad, apoyo familiar, etc.

El objetivo es seleccionar y presentar datos precisos que permitan desarrollar tres dimensiones:

Dimensión motivación para el aprendizaje digital

- No aplican estrategias en el uso de herramientas digitales
- Escasa actividad en el PEA debido a las brechas digitales.
- Difícil acceso a las plataformas por falta de recursos económicos
- Insuficiente orientación para desarrollar de trabajos colaborativos.
- Limitada comunicación y monitoreo familiar en el PEA.
- No han logrado adaptarse al cambio en PEA a la virtualidad.
- Limitada motivación e interacción para el aprendizaje digital.

Dimensión Gestión del entorno virtual:

- Limitadas capacitaciones de docentes para el uso de entornos virtuales
- Limitada orientación sobre el uso de plataformas educativas.
- Limitada interacción a través de las plataformas virtuales.
- Limitada retroalimentación a través de las plataformas virtuales.
- Limitado dominio en el uso de las plataformas digitales durante las clases virtuales.
- Limitada capacidad para descargar recursos desde las plataformas digitales.

Dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales

- Limitación en el uso de herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje
- No disponen de un horario para realizar sus trabajos académicos
- Limitada capacidad de independencia en el uso de herramientas digitales para el desarrollo académico virtual
- Limitada retroalimentación a través de las herramientas digitales.

Premisas:

1. Se desarrolla la Dimensión Motivación para el aprendizaje digital dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
2. Se fortalece la Gestión del entorno virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
3. Se constituye el manejo de herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para mejorar del aprendizaje digital.

Requisitos:

- Autorización de la Dirección para la aplicación de la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales en la Institución Educativa.
- Estructuración de la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
- Participación y compromiso de todos los estudiantes y docentes para involucrarse en las actividades y talleres propuestos en la presente Estrategia.

3.3.4. Objetivo General:

Sistematizar el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, teniendo en cuenta, la Dimensión Motivación para el aprendizaje digital, Dimensión Gestión del entorno virtual y Dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje digital de los estudiantes de 3ero, 4to, 5to y 6to grado de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.

3.3.5. Planeación Estratégica

1era Etapa: Motivación Para El Aprendizaje Digital

Objetivo: Contextualizar la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, teniendo en cuenta la dimensión de la motivación para el aprendizaje digital, sus implicancias y su sistematización para la mejora del aprendizaje digital.

Tabla 15

1era Etapa Motivación para el aprendizaje digital

Nº	Actividad	Descripción	Responsable
1	Recopilación de información.	- Recolección de información que optimice el aprendizaje digital a través de la dinámica del proceso de enseñanza de aprendizaje en entornos virtuales	Director Docente Investigador
2	Reunión metodológica:	- Elaboración de orientaciones para la contribución en la estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales. - Se caracteriza teóricamente la motivación para el aprendizaje digital, que está relacionado con el poco interés y motivación en el aprendizaje digital que realizan los estudiantes por el difícil acceso a las herramientas digitales, por falta de recursos económicos. Logrando establecer una relación entre la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y la motivación para el aprendizaje digital, para establecer una relación directa entre el aprendizaje digital y la motivación del estudiante frente a esta.	Director Docente Investigador
3	Taller 1y 2: Motivación para el aprendizaje digital		Director Docente Investigador
4	Taller 3 y 4: Sensibilización sobre la importancia del proceso enseñanza aprendizaje digital	-Se desarrolla un taller para promover la sensibilización y reflexión a la comunidad educativa acerca del uso de las tecnologías y la importancia del aprendizaje digital.	Director Docente Investigador

Nota. Esta tabla muestra las actividades realizadas en la primera etapa.

2da. Etapa: Gestión Del Entorno Virtual

Objetivo: Gestionar el entorno virtual considerando actividades q contribuyan al aprendizaje digital de los estudiantes del nivel primario.

Tabla 16

2da Etapa Gestión del entorno virtual

N°	Actividad	Descripción	Responsable
1	Taller metodológico Colegiado	Los docentes seleccionaron y elaboraron talleres metodológicos considerando los EVA y lo planteado en Aprendo en casa.	Director Docentes del área Investigador
2	Clase demostrativa	Se ejecutó una clase demostrativa del taller metodológico teniendo en cuenta las clases programadas en el taller metodológico colegiado.	Director Docentes del área Investigador
3	Clase instructiva	Se realizó una clase instructiva del taller metodológico tomando como referencia la clase demostrativa realizada en la actividad anterior.	Director Docentes del área Investigador
4	Talleres sobre el uso del entorno virtual	En los talleres realizados durante el semestre se tomaron en cuenta las clases programadas en la ruta digital, involucrando a la familia en el proceso enseñanza aprendizaje en el entorno virtual.	Director Docentes del área Investigador
5	Taller para la aplicación de Estrategias en entornos virtuales	Mediante los talleres para la aplicación estrategias didácticas y tecnológicas en el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para aplicarlas en diversos espacios de competencias académicas, aprovechando plataformas virtuales, juegos en línea y otros	Director Docentes del área Investigador
6	Taller sobre Trabajos Colaborativos	Se desarrolla un taller sobre los trabajos colaborativos para establecer relaciones de comunicación e interacción en entornos virtuales.	Director Docentes del área Investigador

Nota. Esta tabla muestra las actividades realizadas en la segunda etapa.

3era. Etapa: Gestión del Manejo De Herramientas Digitales

Objetivo: Gestionar el manejo de herramientas digitales, reflexionando y valorando las buenas prácticas para el aprendizaje digital en la comunidad educativa.

Tabla 17

3era Etapa Gestión del manejo de herramientas digitales

N°	Actividad	Descripción	Responsable
1	Talleres sobre el manejo de herramientas digitales	Se desarrolla un taller sobre el manejo de herramientas digitales para fortalecer su uso en los entornos virtuales.	Director Docentes Investigador
2	Taller para el uso de la herramienta Canva en el aprendizaje digital.	Se desarrolla el taller para promover el uso de la herramienta colaborativa Canva, para el desarrollo del aprendizaje digital.	Director Docentes Investigador
3	Taller para el uso de herramientas ofimáticas.	Se desarrolla el taller para promover y reforzar el uso de herramientas ofimáticas.	Director Docentes Investigador
4	Taller sobre contenidos multimedia	Se desarrolla el taller para promover y reforzar el uso y la aplicación de contenidos multimedia.	Director Docentes del área Investigador

Nota. Esta tabla muestra las actividades realizadas en la tercera etapa.

3.3.6. Instrumentación

- La implementación de la estrategia para el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, se ejecutó durante un semestre académico y se realizó en tres etapas; Primera etapa Motivación para el aprendizaje digital; la Segunda Etapa Gestión del entorno virtual y la Tercera Etapa Gestión del manejo de herramientas digitales, cada una de ellas con actividades específicas.

Las condiciones necesarias son:

- Autorización por parte de la Dirección para la ejecución de la Estrategia en la Institución Educativa Primaria 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.

- Estructuración de la estrategia para el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
- Predisposición de estudiantes y docentes para involucrarse en las actividades y metodología propuesta de la estrategia.
- Participación y compromiso de estudiantes y docentes en los talleres programados en la estrategia para el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para la mejora del aprendizaje digital.
- Instituir acuerdos institucionales que orienten al docente y al estudiante acerca de los postulados de la estrategia para el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, propiciando la mejora del aprendizaje digital.

Responsables:

- La persona responsable, es la Bach. Mavila Segura Huaman, contando con los docentes que imparten clases en las aulas de 3ro a 6to grado de primaria de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.
- . El objetivo de la estrategia es enteramente conocido por los responsables de la aplicación.
- La muestra está conformada por 45 estudiantes y 4 docentes que dictan clases en las aulas referidas.

3.3.7. Evaluación

Tabla 18

Evaluación de la estrategia enseñanza aprendizaje

Etapas	Indicador de logro	Criterio de medida	Evidencias
Motivación para el aprendizaje digital	Contextualizan la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, teniendo en cuenta la dimensión de la motivación para el aprendizaje digital, sus implicancias y su sistematización para la mejora del aprendizaje digital.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El 70% de los participantes llevaron a cabo el recojo de la información de la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales que permita la mejora en el aprendizaje digital. ✓ El 75% de los participantes abordan la importancia de la motivación en el aprendizaje digital que realizan los estudiantes, logrando establecer una relación entre la estrategia enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y la motivación para el aprendizaje digital. ✓ El 75% de los docentes lograron llevar a cabo taller para promover la sensibilización y reflexión a la comunidad educativa acerca del uso de las tecnologías digital. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de campo Control de asistencia Registro anecdótico
Gestión del entorno virtual	Gestionan el entorno virtual considerando actividades q contribuyan al aprendizaje digital de los estudiantes del nivel primario.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Un 80% de docentes cumplieron con las clases programadas en la ruta digital, involucrando a la familia en el proceso enseñanza aprendizaje en el entorno virtual. ✓ Un 90% lograron ejecutar los talleres para la aplicación estrategias didácticas y tecnológicas en las competencias académicas, aprovechando plataformas virtuales. ✓ Un 90% de estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> Plan de actividades Fotografías Pantallazos Evaluación Lista de cotejo

Gestión del manejo de herramientas digitales	Gestionan el manejo de herramientas digitales, reflexionando y valorando las buenas prácticas para el aprendizaje digital en la comunidad educativa.	lograron desarrollar trabajos colaborativos esperados.	
		✓ El 80% de los estudiantes lograron desarrollar el taller sobre el manejo de herramientas digitales para fortalecer su uso en los entornos virtuales.	Portafolio Fotografías Audios
		✓ El 90% de los estudiantes lograron desarrollar el taller para promover el uso de herramientas colaborativas Canva, para lograr desarrollar el aprendizaje digital.	Vídeos
		✓ El 85% de los estudiantes lograron desarrollar el taller sobre el uso de herramientas ofimáticas	
		✓ El 85% de los estudiantes lograron desarrollar el taller sobre contenidos multimedia.	

Nota. Esta tabla muestra la evaluación de los resultados de cada etapa, teniendo en cuenta los criterios de medida.

3.3.8. Presupuesto

Tabla: Presupuesto de las Etapas (Motivación para el aprendizaje digital, Gestión del entorno virtual, Gestión del manejo de herramientas digitales)

Tabla 19

Presupuesto del aporte práctico 1era, 2da y 3era Etapa

N°	Descripción	Cantidad	Indicador	Precio unidad	Precio total
		3	Ponentes	1,000.00	3,000.00
		135	Break	5.00	675.00
		135	Certificados	5.00	675.00
		3	Alquiler de laptop	500.00	1500.00
1	Actividades programadas	3	Alquiler de proyector multimedia	300.00	900.00
		6	Plan mensual de internet	65.00	390.00
		135	Fotocopias e impresiones	100.00	300.00
		135	Carpetas estampadas	2.00	270.00
		135	Lapiceros	2.00	270.00
		3	Difusión de talleres	200.00	600.00
Total					8,580.00

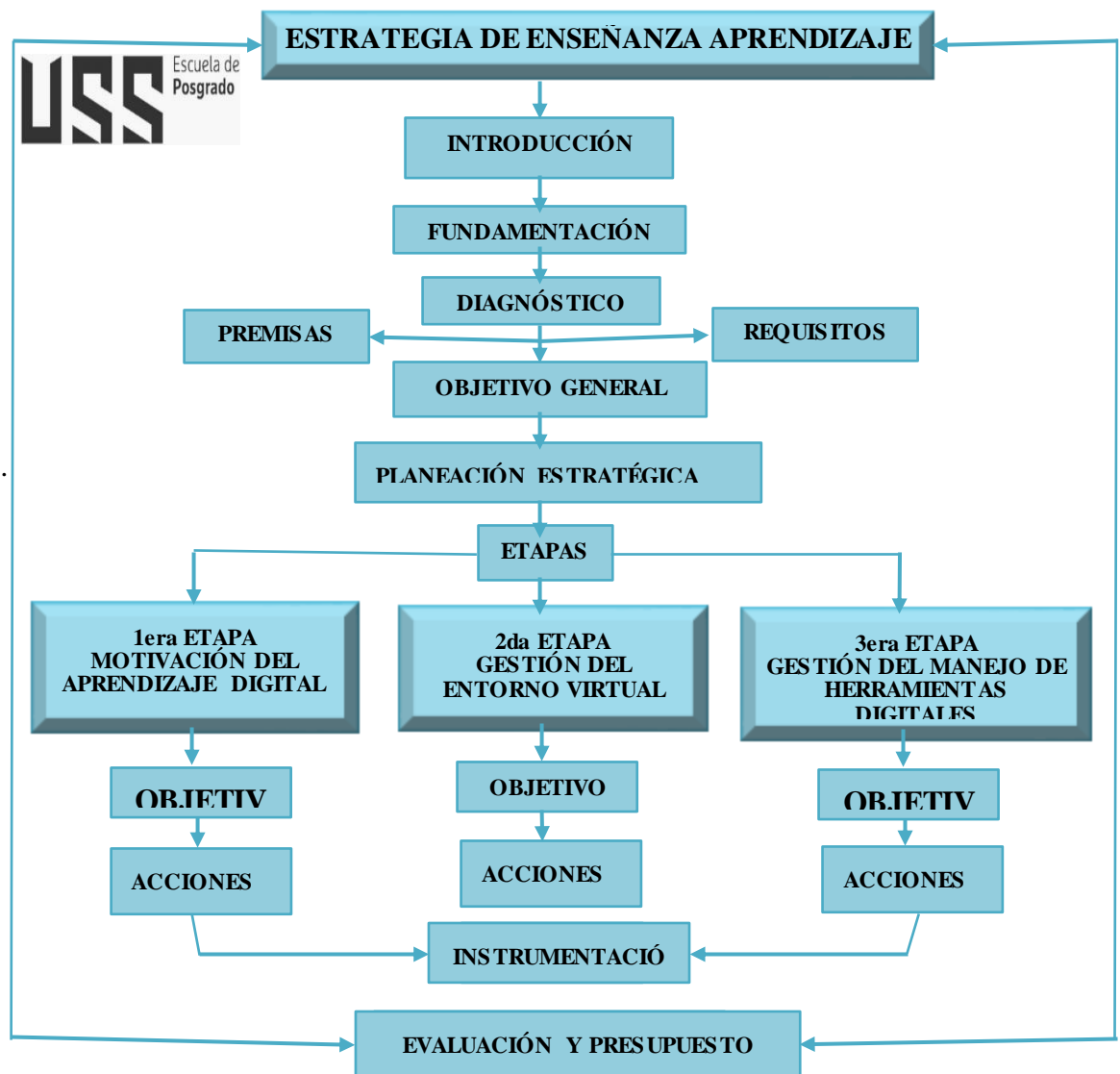
Nota. Esta tabla muestra el presupuesto de las actividades de las 3 etapas.

3.3.9. Conclusiones

- Se contextualizó la Dimensión Motivación para el aprendizaje digital como un proceso esencial en la conducta del ser humano, sistematizándolo como fundamento en investigaciones que prioricen el aprendizaje digital.
- Se fortaleció la Dimensión Gestión del entorno virtual con una mirada holística e integradora donde se promueve actividades de fortalecimiento en la mejora continua del aprendizaje digital en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
- Se constituyó la Dimensión del manejo de herramientas digitales mediante actividades integradoras orientadas al fortalecimiento en el manejo e importancia del mismo para mejorar del aprendizaje digital de los estudiantes.

Figura 7

Estructura del aporte práctico



Nota. La figura muestra la estructura del aporte práctico, estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales

3.4. Valoración y corroboración de los resultados

3.4.1. Aplicación de la estrategia de enseñanza aprendizaje

Se aplicó la estrategia de enseñanza aprendizaje en su totalidad, es decir se desarrollaron las tres fases: 1era etapa: Motivación Para El Aprendizaje Digital, 2da etapa: Gestión del entorno virtual y 3era etapa: Gestión del manejo de herramientas digitales.

3.4.2. Corroboración estadística de las transformaciones logradas

Encuesta a estudiantes (Post Test)

Tabla 20

Resultados de la dimensión motivación para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	8	3,6%
Casi siempre	72	32,0%
Siempre	145	64,4%
Total:		100%

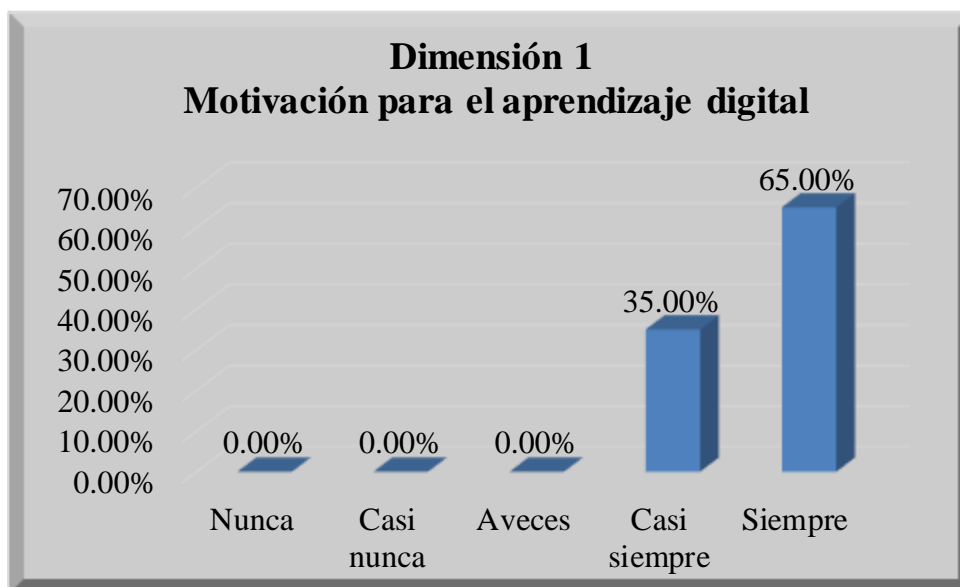
Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión motivación para el aprendizaje digital después de aplicar el estímulo.

La tabla 20 muestra que el 96.4% manifiesta que siempre y casi siempre sienten motivación acerca del aprendizaje digital interactuando a través de diferentes medios digitales; y solo el 3.60% manifiesta que a veces realizó dicha dimensión. Se logra visualizar que los participantes se encuentran en una tendencia

positiva en cuanto a esta dimensión, por lo tanto, manifiestan que los docentes a través de las plataformas virtuales les ha permitido mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas mediante el uso herramientas digitales y que les ha permitido trabajar y ser más independiente en el desarrollo académico virtual.

Figura 8

Resultados del post test de la dimensión motivación para el aprendizaje digital. Encuesta a estudiantes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión motivación del aprendizaje digital, en el pos test.

Tabla 21

Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual de los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

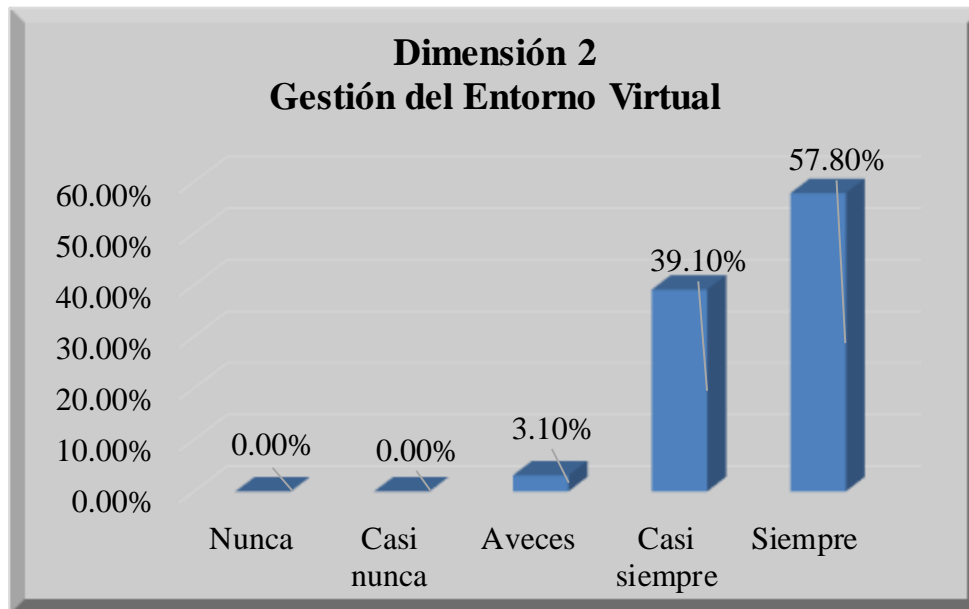
Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	7	3,1%
Casi siempre	88	39,1%
Siempre	130	57,8%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión gestión del entorno virtual después de aplicar el estímulo.

La tabla 21 muestra que el 96.90% refiere que siempre y casi siempre se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales y solo el 3.10% manifiesta que a veces realizó dicha dimensión. La tendencia indica que los participantes se encuentran en una posición positiva de la dimensión, por lo tanto, manifiestan que han logrado adaptarse al cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje en la virtualidad y el uso de las Tic y entender mejor las clases virtuales.

Figura 9

Resultados del post test de la dimensión gestión del entorno virtual. Encuesta a estudiantes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del entorno virtual, en el pos test.

Tabla 22

Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales a estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

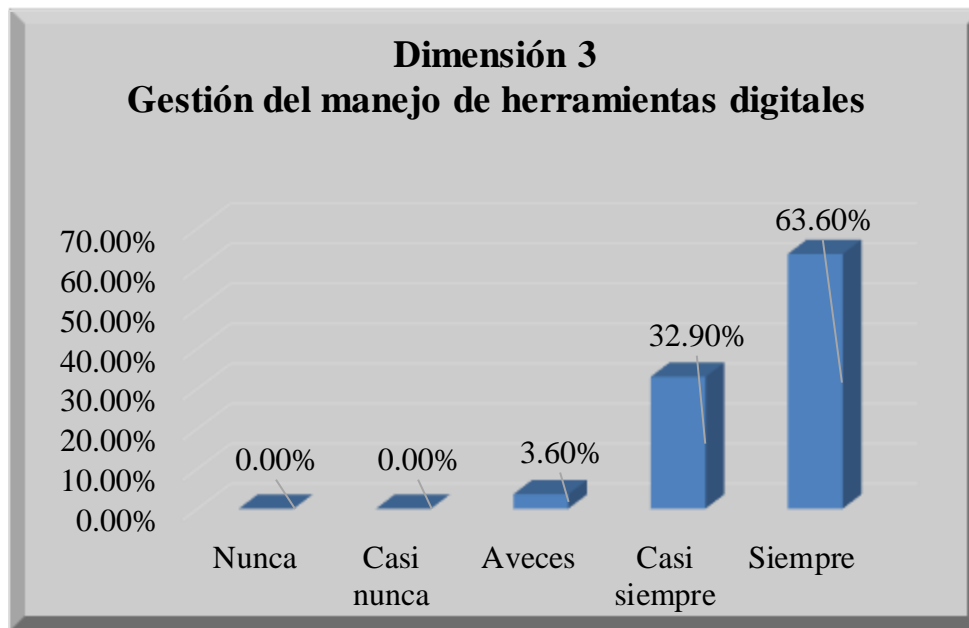
Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	8	3,6%
Casi siempre	74	32,9%
Siempre	143	63,6%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales después de aplicar el estímulo.

La tabla 22 muestra que el 96.50% manifiesta que siempre y casi siempre se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales y solo un 3.60% manifiesta a veces realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar una tendencia positiva donde los participantes manifiestan que mediante el uso de las Tic y las plataformas digitales han logrado desarrollar de manera adecuada en cuanto a los contenidos y recursos y el manejo de herramientas como el Canva, Power Point y otros, que te permita crear presentaciones dinámicas en los trabajos académicos.

Figura 10

Resultados del post test de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales. Encuesta a estudiantes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, en el pos test.

Encuesta a docentes (Post Test)

Se detallan los resultados de cada dimensión después de aplicar el estímulo que es la estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para mejorar el aprendizaje digital, realizado a los 4 docentes del nivel primario que trabajan en diferentes áreas y grados de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

Tabla 23

Resultados de la dimensión motivación para el aprendizaje digital de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

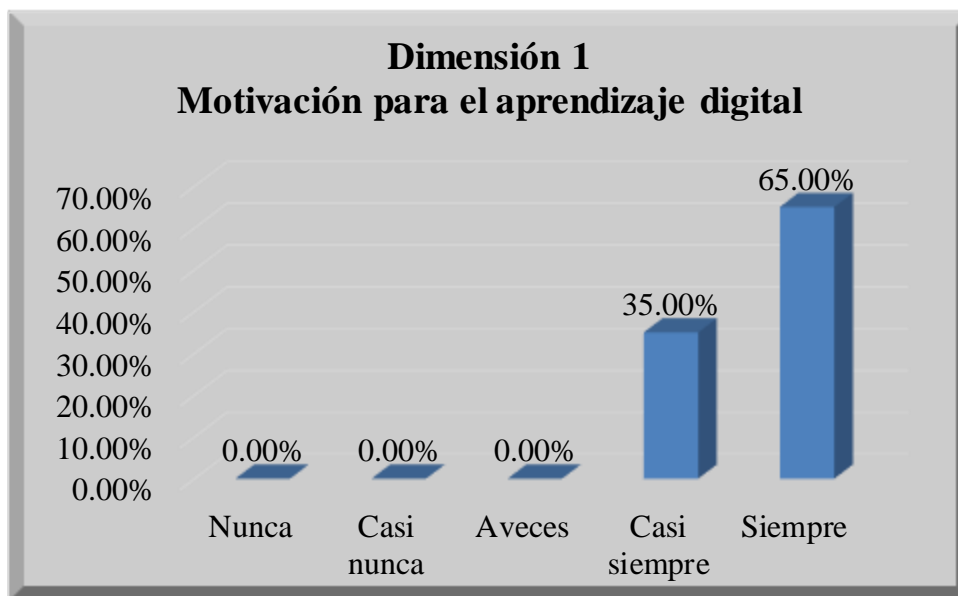
Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Casi siempre	7	35,0%
Siempre	13	65,0%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión motivación del aprendizaje digital después de aplicar el estímulo.

La tabla 23 muestra un 65% que considera que siempre se motiva el aprendizaje digital, mientras que el 35% manifiesta casi siempre se realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar una tendencia positiva donde manifiestan la interacción por parte de los docentes a través de las plataformas virtuales el cual les ha permitido mayor motivación, comprensión y entendimiento de los temas por medio del uso de herramientas digitales y ser más independiente en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 11

Resultados del post test de la dimensión motivación para el aprendizaje digital. Encuesta a docentes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión motivación para el aprendizaje digital, en el pos test.

Tabla 24

Resultados de la dimensión gestión del entorno virtual de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Casi siempre	5	25,0%
Siempre	15	75,0%
Total:		100%

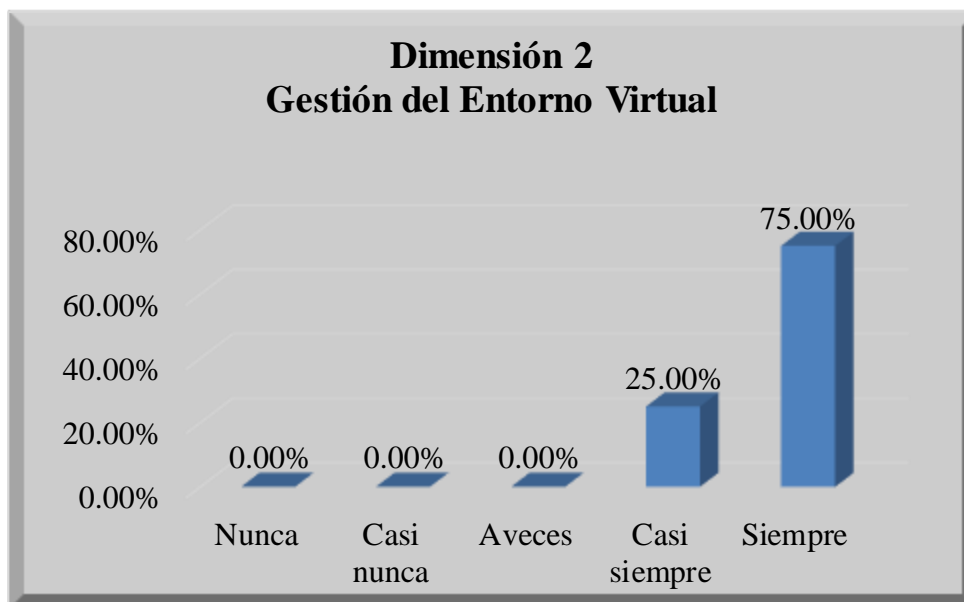
Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión gestión del entorno virtual después de aplicar el estímulo.

La tabla 24 muestra a un 75% que refiere que siempre se gestiona de manera adecuada los entornos virtuales y solo un 25% manifiesta que casi siempre realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar una tendencia positiva de participantes donde manifiestan que se encuentran en un proceso positivo de adaptabilidad al cambio y el uso de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la virtualidad.

Figura 12

Resultados del post test de la dimensión gestión del entorno virtual.

Encuesta a docentes



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del entorno virtual, en el pos test.

Tabla 25

Resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

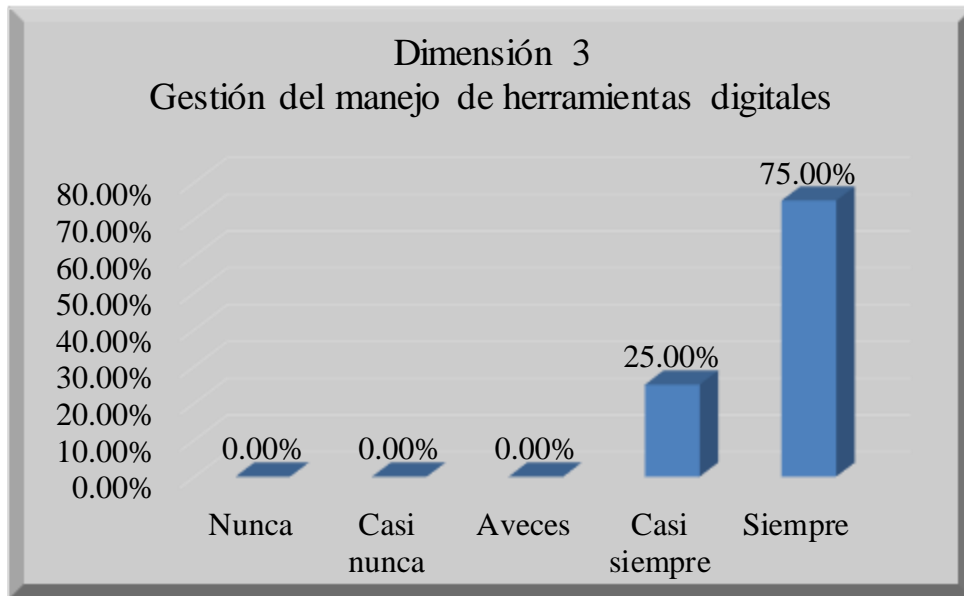
Categorías	n	%
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	0	0,0%
Casi siempre	5	25,0%
Siempre	15	75,0%
Total:		100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales después de aplicar el estímulo.

La tabla 25 muestra que el 75% manifiesta que siempre se gestiona de manera adecuada el manejo de herramientas digitales y solo un 25% manifiesta que casi siempre realizó dicha dimensión. Tal es así que se logra visualizar que a la mayoría de los participantes se encuentran en una tendencia positiva en cuanto al manejo de las Tic y las plataformas digitales y el desarrollo de manera adecuada en cuanto a los contenidos y recursos y el manejo de herramientas como el Canva, Power Point y otros.

Figura 13

Resultados del post test de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales



Nota. Resultado estadístico del promedio de la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales, en el pos test.

Tabla 26

Resumen comparativo de las transformaciones logradas después de aplicar el estímulo, estrategia de enseñanza aprendizaje

Variable	Promedio de encuesta a alumnos y docentes		
	Niveles	% Pre test	% Post test
Dimensión 1 Motivación para el Aprendizaje Digital	Nunca	29.0%	0%
	Casi nunca	27.8%	0%
	A veces	31.8%	3.3%
	Casi siempre	9.0%	32.2%
	Siempre	2.4%	64.5%
Dimensión 2 Gestión del Entorno Virtual	Nunca	17.6%	0%
	Casi nunca	24.9%	0%
	A veces	29.0%	2.9%
	Casi siempre	16.3%	38.0%
	Siempre	12.2%	59.2%
Dimensión 3 Gestión del Manejo de Herramientas Digitales	Nunca	44.9%	0%
	Casi nunca	24.9%	0%
	A veces	20%	3.3%
	Casi siempre	5.3%	32.2%
	Siempre	4.9%	64.5%
Aprendizaje Digital	Nunca	30.5%	0.0%
	Casi nunca	25.9%	0.0%
	A veces	26.9%	3.2%
	Casi siempre	10.2%	34.9%
	Siempre	6.5%	61.9%
Total:		100%	100%

Nota. Esta tabla muestra la comparación de los resultados del pre test y post test.

En la tabla 26 se muestra las transformaciones logradas después de haber aplicado el estímulo en sus tres dimensiones o etapas, y habiéndose aplicado el post test, es decir, luego de la estrategia enseñanza aprendizaje, donde se logra una transformación en la primera fase, la Dimensión Motivación del aprendizaje digital del 64.5% en el post test, mostrando una tendencia positiva del indicador. En la segunda fase se logró una transformación del 59.2% evidenciando una tendencia positiva del indicador, logrando la Dimensión Gestión del entorno virtual. Asimismo se logró una transformación en la tercera fase, la Dimensión Gestión del manejo de herramientas digitales, teniendo es el post test un 64.5% que manifiesta un valor positivo del indicador.

Las transformaciones logradas, denotan y confirman corroborando la eficacia de la estrategia en su último fin, que es la Dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje para el aprendizaje digital.

IV. CONCLUSIONES

1. Se caracterizó el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica, la cual sirvió para fundamentar el aporte de la investigación teniendo en cuenta diversos estudios realizados donde se percibe que la enseñanza aprendizaje se refiere al proceso que conforma una serie de mecanismos que se deben desarrollar de forma integral para dar un óptimo resultado.
2. Se realizó el análisis de las tendencias históricas del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su dinámica, teniendo en cuenta los indicadores de análisis: Infraestructura tecnológica, formación profesional y enseñanza aprendizaje, la cual ha permitido determinar la inconsistencia teórica. En ese sentido resulta insuficiente la sistematización del proceso para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
3. Se realizó el diagnóstico del estado actual de la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje, donde se evidenció insuficiencias en cuanto a las dimensiones: motivación del aprendizaje digital, gestión del entorno virtual y gestión del manejo de herramientas digitales del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en estudiantes del nivel primario.
4. Se elaboró la estrategia enseñanza aprendizaje para mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén, formado por tres fases, cada una de ellas con sus respectivos objetivos y acciones para su desarrollo y evaluación.
5. Finalmente, se aplicó la estrategia enseñanza aprendizaje, la cual contribuyó en el desarrollo del aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén. Los resultados de la investigación fueron corroborados con las transformaciones logradas, cuyos resultados se evidencian en las estadísticas del post test.

V. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda aplicar la Estrategia de Enseñanza Aprendizaje en la Institución Educativa 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén-Cajamarca en la totalidad de estudiantes y medir el impacto en la transformación lograda
2. Se recomienda aplicar la estrategia en las instituciones educativas de UGEL Jaén, que cuenten con la misma realidad problemática y medir su impacto en la transformación de los estudiantes a nivel UGEL Jaén.
3. Se recomienda que, para el desarrollo de los talleres sean orientados por profesionales con experiencia en el tema de formación académica para reforzar el aprendizaje digital; así de esta manera se lograrán mejores resultados en los aprendizajes de los estudiantes del nivel primario.
4. Se recomienda contar con personal especializado en materia del aprendizaje digital, para el desarrollo de los talleres de capacitación para mejorar la enseñanza aprendizaje en el aprendizaje digital de los estudiantes.
5. Se recomienda promover la aplicación práctica de la estrategia enseñanza aprendizaje periódicamente, capacitando y actualizando al personal docente que ingresan cada año y así mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén-Cajamarca.

REFERENCIAS

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos XLVI*, N° 3: 213-223, 2020. doi: 10.4067/S0718-07052020000300213 <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>
- Alvarado, F., y Tolentino, H. (2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *Digital Publisher CEIT*, 6, 155-165. doi:doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8151222>
- Álvarez , M., Gardyn, N., Iardelevsky, A., y Rebello, G. (2020). Segregación Educativa en Tiempos de Pandemia: Balance de las Acciones Iniciales durante el Aislamiento Social por el Covid-19 en Argentina. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3e), 25-43. doi:<https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.002>. https://revistas.uam.es/riejs/article/view/riejs2020_9_3_002/12111
- Alvarez, J. (2020). Evolución de la percepción del docente de secundaria español sobre la formación en TIC. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. 2020, 1-15. doi:10.21556/edutec.2020.71.1567. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7317749>
- Amauri, O. (2021). La educación virtual sin conectividad aumenta la desigualdad educativa. En U. A. Juárez, *Pobreza y COVID-19: miradas latinoamericanas* (pág. 192). México, México. <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/cuadfront/article/view/4028>
- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI(3). doi:10.35381/cm.v6i3.393. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>

- Avidón, M. (2020). Uso de Entornos Virtuales en la Gestión Áulica del Servicio Educativo No Presencial en las Instituciones Educativas de Educación Básica Regular en la Región San Martín, en Tiempos de Pandemia. *Repositorio UNE*. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4959>
- Balladares, J., Maldonado, V., y Rivas, A. (2019). El uso de la tablet y su incidencia en el aprendizaje digital móvil: Estudio de caso. *Revistas Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 4(4), 19-28. doi:10.33386/593dp.2019.4.102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144032>
- Batista, N., y Pedraza, L. (2019). Los dispositivos básicos de aprendizaje y el desempeño ocupacional escolar rural. *Unipamplona*, 3(1). <https://ojs.unipamplona.edu.co/ojs/viceinves/index.php/coh/article/view/2149/2233>
- Belloch, C. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Repositorio Universidad de Valencia UV*. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.wiki>
- Briceño, Y. (2020). Uso de las tecnologías de información y comunicación en la I.E 6059 Sagrado Corazón de Jesús Villa María del Triunfo. Lima, Perú. *Repositorio Institucional UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48832/Brice%20-%20HYC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bustamante, J., y Linares, A. I. (2020). Uso del Software Educativo y su relación con el desarrollo y la competencia 28, en estudiantes del nivel secundario de una I.E. En Jaén - Cajamarca. *Repositorio Universidad Católica Trujillo UCT*. <https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/899?mode=full>
- Caccuri, V. (2020). Educación con TICs, Nuevas formas de enseñar en la era digital (Primera ed.). Buenos Aires. *USERS* <http://biblioteca.unm.edu.ar/cgi-bin/koha/opac-imageviewer.pl?biblionumber=12391>
- Cancino, V., y Márquez, T. (2015). Evaluación de Desempeño de la Función Académica: Análisis de un Sistema en el Contexto Universitario Chileno.

- Formación Universitaria*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062015000300005>. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v8n3/art05.pdf>
- Castellanos, J. C., y Niño, S. A. (2020). Aprendizaje colaborativo en línea, una aproximación empírica al discurso socioemocional de los estudiantes. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 22, 1–12. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e20.2329>.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v22/1607-4041-redie-22-e20.pdf>
- Cedeño, E., y Murillo, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *REHUSA*, Vol. 4(1). <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v4n1/2550-6587-rehuso-4-01-00138.pdf>
- Centurión, J. (2022). La virtualidad en la eficiencia de la participación remota de los estudiantes en una institución educativa de Cajamarca, 2021. *repositorio.ucv.edu.pe*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/86950>
- Centurión, A. J. (2021). Competencias digitales docentes en época de emergencia sanitaria: necesidades y oportunidades para estudiantes de educación secundaria en Lambayeque. *Revista Peruana de Investigación Educativa*(14), 107-131.
<http://3.20.45.153/index.php/RPIE/article/view/296/288>
- Colina, A. (2019). Naturaleza ontológica de la investigación socioeducativa: Elementos orientadores. *INNOVA Research Journal*, 4(3), 150-167. <https://doi.org/10.33890/innova.v4.n3.1.2019.1092>.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7475536>
- Contreras, A. F., y Garcéz, L. M. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. *Trabajo Social e intervención social* (27), 215-240 .
<http://www.scielo.org.co/pdf/prsp/n27/2389-993X-prsp-27-00215.pdf>
- Corcino, Y. (2020). La estrategia aprendo en casa y los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N° 304 Huacaybamba - Huánuco –

2020. *Repositorio Institucional UCV.*
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49509>

Cortés, N. (2016). Diseñar una estrategia de enseñanza - aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas para mejorar el nivel de comprensión lectora y fortalecer las competencias comunicativas, en los estudiantes de grado tercero de la I.E Jorge Eliécer Gaitán, sede San Antonio del Municipio de Maripí, Boyacá desde la implementación de la aplicación Cuadernia. *Repositorio Institucional UNAD.*
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/6249>

Cruz, L. P., y Aguilar, P. (2022). Transición Al Aprendizaje Virtual Y Sus Efectos: Tecnoestrés en Estudiantes Universitarios en El Contexto De La Covid-19. *Revista Panamericana de Pedagogía: Saberes y Quehaceres Del Pedagogo*, 34, 52–71. <https://doi.org/10.21555/rpp.vi34.2581>.
<https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/2581/2137>

Cueva, J., García, A., y Maldonado, N. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Scientific*, 4(14), 205-227.
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662154011/563662154011.pdf>

Defensoría del Pueblo. (2020). La Educación frente a la emergencia sanitaria. Brechas del servicio educativo público y privado que afectan una educación a distancia accesible y de calidad. Serie Informes Especiales N° 027-2020-DP, Defensoría del Pueblo, Lima. <https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2020/08/Serie-Informes-Especiales-N%C2%BA-027-2020-DP-La-educaci%C3%B3n-frente-a-la-emergencia-sanitaria.pdf>

Delgado, M. C. (2022). Plataforma virtual moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 – Chota. *Repositorio Institucional UCV.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79342/Delgado_OMC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz-Barriga, Á., Plá, S., Aguilar, J., Ducoing, P., Barrón, M. C., Alcántara, A., y Pérez-Castro, J. (2020). Educación y pandemia. Una visión académica.

Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación /
Universidad Nacional Autónoma de México UNAM
https://www.iisue.unam.mx/investigacion/textos/educacion_pandemia.pdf

Díaz, Y. (2020). Plataformas Learning y TI en Programas de Postgrado, EVA: Una propuesta para el aprendizaje. *Iberoamerican Business Journal*, 3(2), 74-95.
<https://doi.org/10.22451/5817.ibj2019.vol3.2.11035>.
<https://journals.epnewman.edu.pe/index.php/IBJ/article/view/175/356>

El Peruano. (2021). Resolución Viceministerial. *Resolución Viceministerial N° 109-2021-MINEDU*.
<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/aprueban-el-documento-normativo-implementacion-del-programa-resolucion-vice-ministerial-n-109-2021-minedu-1941839-1/>

Española, R. A. (2001). Diccionario de la Lengua Española. 22^a ed. Madrid.
<http://buscon.rae.es/draeI>

Esteban, N. (2018). Tipos de Investigación. *Repositorio Institucional USDG*.
<http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>

Fajardo, A. K., Flores, A. L., y León, G. I. (2018). Enseñanza omnipresente en el desempeño académico. *Revista EdwardsDeming*, II(1), Pag 54-68.
<https://doi.org/10.37957/ed.v2i1.10>. <http://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/10/19>

Flores, W. A., y Tucunango, S. (2019). Las relaciones interpersonales y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del 4, 5 y 6 Grados de la I.E. N° 15104 Distrito Colasay, Provincia Jaén. *Repositorio.unprg.edu.pe*. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/5044>

Galvez, K. M. (2021). Modelo de gestión de servicios de ti en entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje de instituciones educativas privadas de nivel básico regular de la provincia de Jaén – Cajamarca, Maestro, Escuela de Posgrado, Universidad Católica Santo

- Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú, 2021. *Repositorio de Tesis USAT*
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/4120>.
- García, D., y Pascucci, E. (2021). Del aprendizaje tradicional al e-learning en el contexto de la pandemia por Covid-19; valoraciones por alumnos universitarios. *Revista Española de Educación Comparada*(40), 236-251. doi:<https://doi.org/10.5944/reec.40.2022.30176>.
<https://revistas.uned.es/index.php/REEC/article/view/30176/24613>
- Guaña, E. J., Llumiyinga, S., y Ortiz, K. J. (2015). Caracterización de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Revista Ciencias Holguin*, XXI(4), 1-16.
<https://www.redalyc.org/pdf/1815/181542152006.pdf>
- Hechavarría, Y. N., Gonzáles, M., y López, P. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje como medio facilitador para integrar tecnologías al currículo de la Educación Primaria. *Revista Tecnológica Educativa*, 4(1).
<https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/112/95>
- Hernández, B. (2021). Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2020-2021. *Universidad de Salamanca USAL*.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/148336/MID_026.pdf?sequence=1
- Hinojosa, C., Epiqueñ, M., y Morante, M. (2021). Entornos virtuales como herramienta de apoyo al sistema de aprendizaje contable: Un desarrollo necesario. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, XXVII(Especial 3), 64-75.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8081756>
- Huamán, E. (2021). Aula virtual en la plataforma Moodle para la enseñanza aprendizaje de los profesores de la Red Educativa Miraflores, Bagua Grande. *Repositorio Institucional UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68628>
- Huerta, M. (2020). ¿Qué es la enseñanza? *Revista internacional Magisterio*.
<https://www.magisterio.com.co/articulo/que-es-la-ensenanza>

- Rodríguez, I. A., y López, R. (2017). Estrategias de enseñanza en los entornos mediados: resultados de la experiencia de la performance virtual educativa. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 10(55). <http://dx.doi.org/10.6018/red/55/10>.
<https://revistas.um.es/red/article/view/315371/222301>
- IISUE. (2020). Educación y pandemia. Una visión Académica. https://www.iisue.unam.mx/investigacion/textos/educacion_pandemia.pdf
- INEI. (2020). Acceso a internet en el primer trimestre del 2020. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-401-de-los-hogares-del-pais-tuvo-acceso-a-internet-en-el-primer-trimestre-del-2020-12272/>
- León, J., y Sugimaru, C. (2017). Las expectativas educativas de los estudiantes de secundaria de regiones amazónicas: un análisis de los factores asociados desde el enfoque de eficacia escolar. Social Science Open Access Repository SSOAR. <https://www.grade.org.pe/wp-content/uploads/ddt85.pdf>
- Lescano, V. E. (2022). Uso de Google Meet y retroalimentación de aprendizajes en estudiantes de la Institución Educativa San Isidro, Yonán, Cajamarca. *Repositorio Institucional UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79082>
- Loayza, J. (2017). Participación de los padres de familia y el desarrollo de logros de aprendizajes de los estudiantes del VII ciclo del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 16019 “San Marcos” del caserío el Nogal, Jaén, 2014. *repositorio.unc.edu.pe*. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/2502>
- López, J., Pozo, S., y Moreno, A. (2019). Consideraciones sobre el B-Learning en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Universidad y Ciencia*, 8(2), 24-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8315711>
- López, C., Sánchez, M. C., y García-Valcárcel, A., (2021). Desarrollo de la Competencia Digital en estudiantes de primaria y secundaria en tres dimensiones: fluidez, aprendizaje-conocimiento y ciudadanía digital. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información*, (44), 5-20.

<https://doi.org/10.17013/risti.44.5-20>. <http://scielo.pt/pdf/rist/n44/1646-9895-rist-44-5.pdf>

López, E. y Escobedo, F. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. *Desafíos*, 12(1), 67-73. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>. <http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/259e/26>

Lozano, A. (2020). Ontologías en la Web Semántica. *biblioteca.udgvirtual.udg.mx*. <http://eolo.cps.unizar.es/docencia/MasterUPV/Articulos/Ontologias%20en%20la%20Web%20Semantica.pdf>

Lusquiños, C. (2020). Acceso a TIC, habitualidad en el uso y desempeño escolar en contextos diferenciados: Una alternativa para el aprendizaje en escuelas primarias. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 1-15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7523251>

Macías, E., López, J., Ramos, G., y Lozada, F. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales ReHuSo*, 5(3), 62-69. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>

Maldonado, B., Benavides, C., y Buenaño, J. (2017). Análisis dimensional del concepto de estrategia. *Revista Ciencia Unemi*, 10(25), 25-35. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661258003/582661258003.pdf>

Mann, B., Wei Li y Besnoy, K. (2021). Brechas digitales: perfiles de estudiantes K-12 y aprendizaje en línea. *Archivos de análisis de políticas educativas*, 29 (112–114), 1–21. <https://doi.org/10.14507/epaa.29.6351>. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229908>

Mañas, A., y Roig, R. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Un tándem necesario en el contexto de la sociedad actual. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante RUA. *Revista Internacional d'Humanitats*. 2019, 45: 75-86. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/82089>

- Martínez, A.L. (2021). Brechas digitales y derecho a la educación durante la pandemia por COVID-19. Propuesta educativa, (56), 11-27. *Revista Propuesta Educativa*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/pe/n56/1995-7785-PE-56-00011.pdf>
- Mejía, O., y Casquete, N. (2020). La educación y el aprendizaje ante el Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1382-1400. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1379>.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7562479>
- Mercado, W., Guarnieri, G., y Luján, G. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(20), 63–99. <http://hdl.handle.net/20.500.12622/1136>
- Mereles, M. (2020). Aprender y enseñar mediados por entornos virtuales. *REDIUNP*.
<http://www.revistas.unp.edu.ar/index.php/rediunp/article/view/156/125>
- Meza, L., Torres, J., y Mamani, O. (2021). Gestión educativa como factor determinante del desempeño de docentes de educación básica regular durante la pandemia COVID-19, Puno Perú. *Revista de Investigación Apuntes universitarios*, 11(1), 23-35. <https://doi.org/10.17162/au.v11i1.543>.
<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/543>
- MINEDU. (2021). Lineamientos de Aprendo en Casa, Aprendo en Escuela y Aprendo en Comunidad. *Resolucion Viveministerial RVM N° 211-2021-MINEDU*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2013435-211-2021-minedu>
- Moncada, Y. (2020). Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura. *Repositorio Institucional UCV*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48313/Moncada_JYA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y


- Morales, J. E. (2021). Estrategia de formación de valores basada en un modelo de sistematización axiológico académico para el sentido de pertenencia. *Repositorio Institucional USS*. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8446>
- Ordoñez, K. (2020). Gestión del aprendizaje remoto del docente en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° de primaria de la I.E 3073 “El Dorado” – 2020. *Repositorio UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49337/Ordo%c3%b1ez_SKN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Palacios, R. (2020). El aprendizaje digital desde la visión Transdigital. *Transdigital*, 1(1). <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/12>
- Paladines, R. E. (2016). Incidencia de la autonomía educativa y el aprendizaje de los estudiantes del colegio Juan Montalvo del cantón Manta. *Dominio de la Ciencias*, 2(4), 133-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5761633>
- Peche, K. (2019). Estrategias didácticas usando las Tic's para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la I.E. N° 11136 “Señor de Sicán”, del Distrito de Illimo. *Repositorio Institucional UNPRG*. [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7861/Pech e_Aguilar_Karina_Yanet.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7861/Pech_e_Aguilar_Karina_Yanet.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Pérez, J., y Salas, M. (2016). Características de la retroalimentación como parte de la estrategia evaluativa durante el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales: Una perspectiva Teórica. *Calidad en a Educación Superior*, 7(1). <https://doi.org/10.22458/caes.v7i1.1381>. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/1381>
- Pérez, Á. (2020). Los desafíos educativos en tiempos de pandemias: ayudar a construir la compleja subjetividad compartida de los seres humanos. *Praxis educativa*, 24(3), 1-24. <http://dx.doi.org/https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2020-240302>. <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis/article/view/5298/pdf>

- Pérez, J., y Ahedo, J. (2020). La educación personalizada según García Hoz. *Revista Complutense de Educación*, 31(2). <https://doi.org/10.5209/rced.61992>.
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/61992/45644565530>
86
- Quijada, I. P. (2022). Trabajo colaborativo alternativa para fortalecer la retroalimentación formativa en docentes en una institución educativa pública de Cajamarca. *Repositorio Institucional USIL*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/items/2164095d-c5b1-4234-90de-23e4efaf3132>
- Ramos, N., y Atahuachi, J., (2019). El método de aprendizaje basado en problemas para mejorar el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa de Acora 2019. *Universidad Nacional del Altiplano*.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14094>
- Romero, V., Palacios, J., y García, S. (2020). Distanciamiento social y aprendizaje remoto. *UNFV.EDU.PE*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.24039/cv202081766>
- Roncansio, G. (2019). Estrategia: ¿Qué es? y las herramientas para crearla. *Pensemos*. <https://gestion.pensemos.com/estrategia-que-es-y-las-herramientas-para-crearla>
- Saldaña, E. T. (2022). Participación de padres de familia como corresponsables de la educación remota en dos instituciones educativas, de San Pablo, Cajamarca. *Repositorio Institucional UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79428>
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. *Repositorio Universidad Ricardo Palma URP*,: <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- UNESCO. (2020). Aprendiendo en casa: educación a distancia para todos. <https://es.unesco.org/news/aprendiendo-casa-educacion-distancia-todos>
- Ureta, L. M. (2019). Estrategias de enseñanza y el uso de las tecnologías de información y comunicación en las instituciones educativas

- departamentales en el Municipio Zona Bananera – Colombia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia*, 4(7), 185 - 201.
<https://www.redalyc.org/journal/5768/576869546010/576869546010.pdf>
- Valenzuela, J., C., Silva, I., Gómez, V., y Precht, A. (2015). Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes. *41* (1).
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052015000100021>.
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v41n1/art21.pdf>
- Vela, C., y Jiménez, R. (2022). Experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales y su influencia en la competencia científica de estudiantes de secundaria. (UAB, Ed.) *EDUCAR*, 58(1), 141-156.
<https://doi.org/10.5565/rev/educar.1319>.
<https://idus.us.es/handle/11441/138043>
- Veliz, H. (2018). Programa curricular diversificado con enfoque socioformativo y pedagogía Ignaciana para la enseñanza y el aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología – 1er Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa San Luis Gonzaga Fe y Alegría N° 22. *Repositorio.unprg.edu.pe*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/5892>
- Villalta, M. (2017). Interacción profesor-alumnos y promoción del aprendizaje en escuelas de Educación Básica con diferente desempeño escolar. *Revista de pedagogía*, 38(102), 80-96.
<https://www.redalyc.org/pdf/659/65952814005.pdf>
- Villanueva, C., y Córdoba, D. (2018). Motivación en estudiantes de grado quinto de una institución educativa de la ciudad de Villavicencio. *Universidad Cooperativa de Colombia UCC*. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6216/1/2018_motivacion_estudiantes_grado.pdf
- Villanueva, S. P. (2021). Rol de los padres de familia como corresponsables de la educación de sus menores en el marco de la virtualidad. *Repositorio Institucional USAT*.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3610/1/TIB_VillanuevaCabrerosSandraPamela.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

<p style="text-align: center;">MANIFESTACIÓN DEL PROBLEMA</p>	<p>Se observa que en la Institución Educativa 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén, al realizar un diagnóstico fáctico sobre la deficiencia en el desempeño de la enseñanza-aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos necesitan refuerzo en las actividades escolares. - No existe comprensión de los recursos de aprendizaje. - Recurren a otras personas para que les apoyen con las tareas. - Abandono de las clases remotas. - Bajo rendimiento del aprendizaje digital de los estudiantes en zona rural - Brecha digital, no todos tienen acceso a las Tic. - Deficiente apoyo familiar y/o docentes en el desarrollo escolar a través de los entornos virtuales. - Deficiente retroalimentación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. - Falta de seguimiento en el rendimiento escolar del estudiante.
<p style="text-align: center;">PROBLEMA</p>	<p>Insuficiencias en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, limita el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E 16817, Jorge Chávez, La Floresta, Jaén</p>
<p style="text-align: center;">CAUSA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Insuficiencias en el proceso enseñanza aprendizaje en relación a los entornos virtuales para el desarrollo del aprendizaje digital de los estudiantes. - Deficiencia de recursos tecnológicos afectando el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. - Deficiente formación de valores de los estudiantes y padres de familia que no permite el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes. - Insuficiente capacitación docente para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje a través de herramientas tecnológicas de la virtualidad.
<p style="text-align: center;">OBJETO</p>	<p>Proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales</p>

<p style="text-align: center;">INCONSISTENCIA TEÓRICA</p>	<p>En las investigaciones realizadas sobre el objeto de estudio tales como: Mereles (2020); Cueva et al. (2019); Cedeño y Murillo, (2019); Borja, et al. (2019), entre otros han realizado significativos aportes sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, pero se evidencia que no existen referentes teóricos práctico relacionados con un modelo contextualizado educativo que permita mejorar el aprendizaje digital mediante la aplicación de una estrategia.</p>
<p style="text-align: center;">OBJETIVO</p>	<p>Aplicar una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.</p>
<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECIFICOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Caracterizar epistemológicamente el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su evolución histórica. b) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión motivación para el aprendizaje digital a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos. c) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del entorno virtual a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos. d) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos. e) Elaborar la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en entornos virtuales. desde la apropiación y sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén. f) Validar los resultados científicos de la investigación mediante un pre experimento y el resultado estadístico del post test.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jaén
CAMPO DE ACCIÓN	Dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales.
HIPÓTESIS	Si se aplica una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales entonces, se contribuye al aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
VARIABLES	Independiente. Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales Dependiente: Aprendizaje digital
SIGNIFICACIÓN PRÁCTICA	La significación práctica radica en el impacto que tiene el desarrollo de la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en entornos virtuales, teniendo en cuenta el diagnóstico, la fundamentación teórica, la planeación estratégica, la instrumentación, la evaluación y control que contribuirá para mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN	Radica en la fundamentación teórica de la estrategia, basado en los aportes de diferentes autores que contribuyen a dinamizar el proceso enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.

Anexo 2: Operacionalización de las variables

VARIABLE INDEPENDIENTE	Estrategia de enseñanza-aprendizaje en Entornos Virtuales		
Definición Conceptual	Según Briceño (2020) los entornos virtuales son espacios alojados en la web, en el que las personas van adquiriendo y ampliando sus conocimientos, experiencias y aprendiendo mediante la comunicación a expresar con nuevas interacciones a través de la relación de estos y con el mundo que les rodea.		
Definición Operacional			
Dimensiones	Indicadores	Técnicas Instrumentos	Fuentes de verificación
Entornos virtuales para el proceso enseñanza aprendizaje	Plataformas de enseñanza aprendizaje	Encuesta Cuestionario	Director Docentes Estudiantes
	Utilización de plataforma Zoom		
	Utilización de plataforma Meeting		
Retroalimentación de la enseñanza aprendizaje en entornos virtuales	Dinámica en la retroalimentación en entornos virtuales		
	Rol del docente en la retroalimentación de la enseñanza aprendizaje		
	Conocimientos del uso de herramientas tecnológicas		
	Entornos virtuales en el aprendizaje		
Adquirir conocimientos a través del uso las TIC	Adaptación en el contexto de la virtualidad		
	Ambiente dinámico para aprender		
	Acceso del uso de Tic		
Uso adecuado de las herramientas tecnológicas	Respetar la convivencia virtual en el uso de las herramientas tecnológicas		
	Disponibilidad de la información por el nivel de acceso.		
	Acceso de los estudiantes a las Tic		
	Uso de las herramientas con fines educativos		
Capacitación pedagógica	Necesidades y rol del docente en el manejo tecnológico		
	Dominio responsable de la plataforma web		
	Capacitación docente en el proceso formativo basado en la virtualidad		

Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	Aprendizaje digital		
Definición Conceptual	El aprendizaje digital está basado en los propios conocimientos del estudiante accediendo de manera interactiva y centrada, con la capacidad de transferir de forma ágil dinámica y activa. (Hernández, 2021)		
Definición Operacional			
Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos	Fuentes de verificación
Motivación para el aprendizaje digital	Aplica estrategias en el uso de herramientas digitales	Encuesta Cuestionario	Director Docentes Estudiantes
	Desarrollo de actividades en el proceso enseñanza aprendizaje.		
	Acceso a las plataformas por falta de recursos económicos.		
	Orientación para el desarrollo de trabajos colaborativos.		
	Comunicación y monitoreo por parte de los padres de familia en el PEA.		
	Adaptación al proceso enseñanza aprendizaje en la virtualidad.		
Gestión del entorno virtual	Capacitación de docentes para el uso de entornos virtuales		
	Orientación sobre el uso de plataformas educativas.		

	Interactúa a través de las plataformas virtuales.		
	Retroalimentación a través de las plataformas virtuales.		
	Dominio en el uso de las plataformas digitales durante las clases virtuales.		
	Capacidad para descargar recursos desde las plataformas digitales		
Gestión del manejo de herramientas digitales	Manejo de herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje		
	Disposición de un horario para realizar sus trabajos académicos		
	Capacidad de independencia en el uso de herramientas digitales para el desarrollo académico virtual		
	Retroalimentación a través de las herramientas digitales.		

Anexo 03: Instrumentos

INSTRUMENTO 3a

CUESTIONARIO: PROCESO DE LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Encuesta a estudiantes

Estimado(a) estudiante:

Esta encuesta, está dirigida a diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje, el cual tiene como objetivo recopilar información acerca del aprendizaje digital de los estudiantes de 3ero, 4to, 5to y 6to de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.

En ese sentido se realizó un estudio profundo de suma importancia para la toma de decisiones y así mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes, es por ello, que esperamos contar con su participación brindándonos la información necesaria, respondiendo de manera analítica y veraz las respuestas y éstas pues reflejen la problemática real y actual que se enfrenta la institución.

Y, por último, queremos agradecer su disponibilidad para participar en este proceso, el cual puede ayudar en la toma de decisiones y solucionar las insuficiencias que se presenten en el aprendizaje digital y la dinámica de la formación de enseñanza aprendizaje.

Instrucciones:

Estimado(a) estudiante, leer atentamente y marcar con (x) el número que mejor represente el grado con el que estás de acuerdo en las siguientes preguntas, en escala de 1 al 5, siendo:

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

La información que nos brinde será totalmente anónima y confidencial.

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

GRADO: _____ **EDAD:** _____

N°	ÍTEMS	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión: Motivación para el aprendizaje digital						
1	¿Consideras que los docentes motivan a los estudiantes interactuando a través de diferentes medios digitales?					
2	¿Consideras que la interacción docente alumno a través de las plataformas virtuales te han permitido mayor comprensión y entendimiento de los temas?					
3	¿Consideras que los docentes mantienen una retroalimentación frecuente a través de las herramientas digitales?					
4	¿Consideras que existe comunicación y monitoreo por parte de los docentes utilizando las Tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
5	¿El uso de herramientas digitales te ha permitido trabajar y ser más independiente en el desarrollo académico virtual?					
Dimensión: Gestión del entorno virtual						
6	¿Ingresas a la sección de estudiantes de la página web Portal Educativo Nacional Aprendo en casa para descargar los recursos académicos?					
7	¿Existe monitoreo frecuente por parte de los padres de familia en el logro de tus aprendizajes en la virtualidad?					
8	¿Has podido adaptarte al cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad?					
9	¿Consideras que los docentes utilizan las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje y te ha ayudado a entender mejor las clases virtuales?					
10	¿Consideras que cumples con el tiempo y los horarios en el desarrollo formativo a través de la virtualidad?					
Dimensión: Gestión del manejo de herramientas digitales						
11	¿Has hecho uso de las plataformas digitales para desarrollar trabajos colaborativos con los docentes?					
12	¿Consideras que los docentes están capacitados en el uso de las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje?					
13	¿Consideras que los docentes tienen dominio responsable en el uso de las plataformas digitales?					
14	¿Consideras que eres capaz de descargar contenidos y recursos desde las plataformas digitales (PDF, imagen, video, texto)					
15	¿Consideras que eres capaz de manejar herramientas como el Canva, Power Point y otros, que te permita crear presentaciones dinámicas en los trabajos académicos?					

Anexo 3b

CUESTIONARIO: PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Encuesta a docentes

Estimado director y/o Docente:

Esta encuesta, está dirigida a diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje, el cual tiene como objetivo recopilar información acerca del aprendizaje digital de los estudiantes de 3ero, 4to, 5to y 6to de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén.

En ese sentido se realizó un estudio profundo de suma importancia para la toma de decisiones y así mejorar el aprendizaje digital en los estudiantes, es por ello, que esperamos contar con su participación brindándonos la información necesaria, respondiendo de manera analítica y veraz las respuestas y éstas pues reflejen la problemática real y actual que se enfrenta la institución.

Y, por último, queremos agradecer su disponibilidad para participar en este proceso, el cual puede ayudar en la toma de decisiones y solucionar las insuficiencias que se presenten en el aprendizaje digital y la dinámica de la formación de enseñanza aprendizaje.

Instrucciones:

Estimado director y/o Docente, leer atentamente y marcar con (x) el número que mejor represente el grado con el que está de acuerdo en las siguientes preguntas, en escala de 1 al 5, siendo: **1. Nunca, 2. Casi nunca, 3. A veces, 4. Casi siempre, 5. Siempre**

La información que nos brinde será totalmente anónima y confidencial.

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

GRADO: _____

N°	ÍTEMS	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre	Siempre (5)
Dimensión: Motivación para el aprendizaje digital						
1	¿Considera que los estudiantes se sienten motivados interactuando a través de diferentes medios digitales?					
2	¿Considera que la interacción entre docente alumno a través de las plataformas virtuales les ha permitido mayor comprensión y entendimiento de los temas?					
3	¿Considera que los docentes mantienen una retroalimentación frecuente con los estudiantes a través de las herramientas digitales?					
4	¿Considera que existe comunicación y monitoreo frecuente por parte de los docentes utilizando las Tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
5	¿Cree usted que el uso de herramientas digitales les ha permitido a los estudiantes trabajar y ser más independientes en el desarrollo académico virtual?					
Dimensión: Gestión del entorno virtual						
6	¿Considera que los estudiantes ingresan a la sección de estudiantes de la página web Portal Educativo Nacional Aprendo en casa para descargar los recursos académicos?					
7	¿Considera que existe monitoreo frecuente por parte de los padres de familia en el logro de aprendizajes de los estudiantes en la virtualidad?					
8	¿Considera que los estudiantes han podido adaptarse al cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad?					
9	¿Considera que los docentes utilizan las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje para ayudar a entender mejor las clases virtuales?					
10	¿Considera que los estudiantes cumplen con los tiempos y horarios en el desarrollo formativo a través de la virtualidad?					
Dimensión: Gestión del manejo de herramientas digitales						
11	¿Considera que los estudiantes han hecho uso de las plataformas digitales para desarrollar trabajos colaborativos con los docentes?					
12	¿Considera que los docentes están capacitados en el uso de las Tic en el proceso enseñanza aprendizaje?					
13	¿Considera que los docentes tienen dominio responsable en el uso de las plataformas digitales?					
14	¿Considera que el estudiante es capaz de descargar contenidos y recursos desde las plataformas digitales (PDF, Word, imagen, video, texto)?					
15	¿Considera que el estudiante es capaz de manejar herramientas como el Canva, Power Point y otros, que le permita crear presentaciones dinámicas en los trabajos académicos?					

Anexo 04: Instrumento de validación no experimental por juicio de expertos

Anexo 4a (Experto 1)

Anexo 04

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: **Dr. Hugo Jaime Mera Naval**
- 1.2. Cargo e institución donde labora: **Universidad Nacional de San Martín**
- 1.3. Autor del instrumento: **Mavila Segura Huaman**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.		X		
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.			X	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.			X	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.		X		
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.			X	
CONTEO TOTAL		0	4	24	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A + B + C}{30}$ = 0,93

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0,93 - Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

Anexo 04

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

- a. Nombres y apellidos del validador: **Dr. David Jonatan Valdez Revilla**
- b. Cargo e institución donde labora: **Universidad Nacional de San Martín**
- c. Autor del instrumento: **Mavila Segura Huamán**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.			X	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.			X	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.		X		
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.			X	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.			X	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.			X	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)			X	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).			X	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.			X	
CONTEO TOTAL		0	2	27	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

$$\frac{A + B + C}{30}$$


0,96

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0,96 - Validez muy buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena


Dr. David Jonatan Valdez Revilla
Docente adscrito al DAE-Rioja

FICHA DE VALIDACIÓN

Anexo 04

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Nombres y apellidos del validador: Demetrio Díaz Mejía
 1.2. Cargo e institución donde labora: Prof. de Matemática A. grupo de "TRM" B
 1.3. Autor del instrumento: Marta Segura Ruanan

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL		0	2	27	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez:

$$\frac{A+B+C}{30}$$

$$\frac{27}{30} = 0.97$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0.97 Muy Buena

Demetrio Díaz Mejía
Mg. Demetrio Díaz Mejía
 REG. N° 814 M -2009

Anexo 4d (Experto 4)

FICHA DE VALIDACIÓN

Anexo 04

I. INFORMACION GENERAL

1.1. Nombres y apellidos del validador: Mg. Yadira Pérez Moracho
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente I.E. 16192
 1.3. Autor del instrumento: Mavila Segura Huaman

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL		0	4	24	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez: $\frac{A+B+C}{30}$ = 0,93

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0,93 - Validez muy buena.

Y. Moracho
Mg. Yadira Pérez Moracho

**Anexo 05: Carta de autorización de la entidad pública o privada considerada como
unidad de análisis.**

AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE INFORMACIÓN



Ciudad, 02 de noviembre de 2021

Quien suscribe:

Sr. Vázquez Huanilo Luis Javier

Representante Legal de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén

AUTORIZA: Permiso para recojo de
información para ejecución de proyecto de
investigación

Por el presente, el que suscribe, señor Luis Javier Vázquez Huanilo, representante legal de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta Jaén, identificado con DNI N° 17848948. **AUTORIZO** a la estudiante: Mavila Segura Huaman, de la Maestría en ciencias de la educación con mención en gestión educativa y autora de la investigación denominada: Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jaén, al uso de dicha información única y exclusivamente para contribuir a la elaboración de investigación con fines académicos, se solicita, garantice la absoluta confidencialidad de la información recabada.

Atentamente.

Lic. Luis Javier Vázquez Huanilo

DNI N° 17848948

Director I.E.P. 16817 La Floresta, Jaén

Anexo 06: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución : Universidad Señor de Sipán

Investigador: Mavila Segura Huaman

Título : Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E. 16817, Jaén.

Yo, Lic. Luis Javier Vázquez Huanilo, identificado con DNI N° 17848948, DECLARO:

Haber sido informado de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación: Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E.P. 16817, Jaén, 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 una estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital de los estudiantes de la I.E. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén

Objetivos específicos:

- a) Caracterizar epistemológicamente el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales y su evolución histórica.

- b) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión motivación para el aprendizaje digital a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- c) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del entorno virtual a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- d) Diagnosticar el estado actual del aprendizaje digital en cuanto a la dimensión gestión del manejo de herramientas digitales a través del resultado estadístico de la aplicación de instrumentos.
- e) Elaborar la estrategia de enseñanza aprendizaje basado en entornos virtuales. desde la apropiación y sistematización del proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E.P. 16817 Jorge Chávez, La Floresta, Jaén.
- f) Validar los resultados científicos de la investigación mediante un pre experimento y el resultado estadístico del post test.

Lugar, Jaén 03 de noviembre del 2021



Lic. Luis Javier Vázquez Huanilo

DNI N ° 17848948

Anexo 07: Evidencias de la aplicación de investigación

**EVIDENCIAS DE APLICACION DE LA ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE**

Taller: Sensibilización sobre la importancia del proceso enseñanza aprendizaje digital



Taller: Motivación para el aprendizaje digital.



Taller: Manejo de herramientas digitales

Taller: Uso de la herramienta Canva en el aprendizaje digital.



Taller: Manejo de las herramientas ofimáticas



Anexo 08: EVIDENCIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Evidencias de recolección de datos. Estudiantes

Pre test: Aprendizaje digital															
PARTICIPANTES	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3				
	Motivación para el aprendizaje digital					Gestión del entorno virtual					Gestión del manejo de herramientas digitales				
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	2	1	1	1	1	1	1	5	2	1	2	1	2	1
2	3	3	2	1	1	1	3	1	1	3	2	1	2	1	1
3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1
4	1	1	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	3	1	1
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2
6	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1
7	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	2	1
8	3	3	4	2	3	3	3	3	2	1	1	3	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	4	4	3	2	1	4	3	3	1
10	2	2	1	1	5	5	3	3	3	3	2	4	3	2	1
11	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1
12	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	3	1	1	1
13	3	4	4	2	3	3	3	3	3	1	2	4	5	3	1
14	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
15	1	3	1	1	4	5	4	4	3	2	1	5	1	1	1
16	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
18	1	3	3	2	3	3	3	2	3	4	1	4	3	3	1
19	3	3	2	2	3	5	3	3	4	3	2	2	1	1	1
20	3	3	3	2	3	5	4	4	3	4	3	3	2	1	1
21	3	5	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	1
22	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1

23	3	3	2	2	4	2	3	2	5	4	2	3	2	3	1
24	3	3	3	2	3	2	3	2	5	4	2	5	5	3	1
25	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2
26	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	5	3	3	1
27	2	2	1	1	4	5	4	3	4	3	2	3	2	1	1
28	3	3	2	2	2	2	2	4	5	5	2	3	2	1	1
29	1	1	1	1	1	1	4	2	4	3	1	3	2	1	1
30	2	2	1	1	4	2	5	4	2	1	1	5	3	2	1
31	2	2	1	1	4	4	5	4	3	2	1	1	3	2	1
32	3	3	2	1	3	3	3	3	4	3	2	3	1	1	1
33	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	1	1
34	2	2	1	1	4	4	4	5	4	3	1	1	2	1	2
35	3	3	3	3	3	3	3	4	5	5	3	4	3	2	1
36	2	2	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	5	1	1
37	4	4	3	3	3	3	3	4	5	5	2	2	2	2	1
38	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	1	5	2	1	1
39	3	3	2	2	2	2	5	5	5	4	1	4	3	2	1
40	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	3	2	1
41	2	2	1	2	2	2	5	5	5	3	1	4	5	3	1
42	5	5	5	3	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1
43	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	1	5	3	2	2
44	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	5	2	2	1
45	2	2	1	1	5	5	5	5	5	4	1	4	3	1	2
Sub total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 (N)	10	08	20	22	10	10	02	10	09	12	25	07	10	25	40
2 (CN)	12	12	10	18	12	15	10	10	10	10	16	08	16	12	05
3 (AV)	19	18	10	05	15	12	17	11	09	13	04	12	15	08	0
4 (CS)	03	05	04	0	06	02	10	10	08	07	0	10	04	0	0
5 (S)	01	02	01	0	02	06	06	04	09	03	0	08	0	0	0
TOTAL	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45	45

Análisis e interpretación de los datos en el software estadístico Spss. Encuesta a estudiantes

SEGURA_HUAMAN_MAVILA_ENCUESTA_PRE TEST_ESTUDIANTES. 80.6%.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

48 : Pregunta7 Visible: 17 de 17 variables

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15
1	2	2	1	1	1	1	1	1	5	2	1	2	1	2	1
2	3	3	2	1	1	1	3	1	1	3	2	1	2	1	1
3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1
4	1	1	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	3	1	1
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2
6	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	1	1
7	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	2	1
8	3	3	4	2	3	3	3	3	2	1	1	3	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	4	4	3	2	1	4	3	3	1
10	2	2	1	1	5	5	3	3	3	3	2	4	3	2	1
11	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1
12	1	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	3	1	1	1
13	3	4	4	2	3	3	3	3	3	1	2	4	5	3	1
14	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
15	1	3	1	1	4	5	4	4	3	2	1	5	1	1	1
16	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
18	1	3	3	2	3	3	3	2	3	4	1	4	3	3	1
19	3	3	2	2	3	5	3	3	4	3	2	2	1	1	1
20	3	3	3	2	3	5	4	4	3	4	3	3	2	1	1
21	3	5	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	1	1
22	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1

Vista de datos Vista de variables



48 : Pregunta7

Visible: 17 de 17 variables

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15	
24	3	3	3	2	3	2	3	2	5	4	2	5	5	3	1	
25	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	
26	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	5	3	3	1	
27	2	2	1	1	4	5	4	3	4	3	2	3	2	1	1	
28	3	3	2	2	2	2	2	4	5	5	2	3	2	1	1	
29	1	1	1	1	1	1	4	2	4	3	1	3	2	1	1	
30	2	2	1	1	4	2	5	4	2	1	1	5	3	2	1	
31	2	2	1	1	4	4	5	4	3	2	1	1	3	2	1	
32	3	3	2	1	3	3	3	3	4	3	2	3	1	1	1	
33	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	1	1	
34	2	2	1	1	4	4	4	5	4	3	1	1	2	1	2	
35	3	3	3	3	3	3	3	4	5	5	3	4	3	2	1	
36	2	2	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	5	1	1	
37	4	4	3	3	3	3	3	4	5	5	2	2	2	2	1	
38	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	1	5	2	1	1	
39	3	3	2	2	2	2	5	5	5	4	1	4	3	2	1	
40	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	3	2	1	
41	2	2	1	2	2	2	5	5	5	3	1	4	5	3	1	
42	5	5	5	3	3	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	
43	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	1	5	3	2	2	
44	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	5	2	2	1	
45	2	2	1	1	5	5	5	5	5	4	1	4	3	1	2	

Evidencias de recolección de datos. Docentes

Pre test: Aprendizaje digital															
	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3				
PARTICIPANTES	Motivación para el aprendizaje digital					Gestión del entorno virtual					Gestión del manejo de herramientas digitales				
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	1
2	2	1	3	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4	3	2
3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	1
4	4	2	4	3	3	2	5	4	3	4	3	4	3	3	1
Sub total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 (N)	0	01	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	03
2 (CN)	01	03	0	0	0	03	0	02	0	01	02	0	0	01	01
3 (AV)	02	0	03	04	02	01	01	01	04	02	02	02	03	03	0
4 (CS)	01	0	01	0	02	0	01	01	0	01	0	02	01	0	0
5 (S)	0	0	0	0	0	0	02	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Análisis e interpretación de los datos en el software estadístico Spss. Encuesta a docentes

SEGURO_HUAMAN_MAVILA_ENCUESTA_PRETEST_DOCENTES 82.5.sav [ConjuntoDatos2] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

36 : Pregunta1 Visible: 17 de 17 variables

	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15
1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	1
2	2	1	3	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4	3	2
3	3	2	3	3	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	1
4	4	2	4	3	3	2	5	4	3	4	3	4	3	3	1
5															

Vista de datos Vista de variables

Anexo 09: ACTA DE ORIGINALIDAD DE INFORME DE TESIS

ACTA DE ORIGINALIDAD DE INFORME DE TESIS

Yo, Dr. Juan Carlos Callejas Torres, docente de la Escuela de Posgrado - USS y revisor de la investigación aprobada mediante Resolución 403-2022/EPG-USS de la estudiante, Bach. Mavila Segura Huaman titulada: **“Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E. 16817, Jaén”** de la Maestría en Ciencias de la Educación con Mención en Gestión Educativa.

Puedo constar que la misma tiene un índice de similitud del 20%, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud.

Por lo que, concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva de Similitud aprobada mediante Resolución de Directorio N° 015-2022/PD-USS de la Universidad Señor de Sipán.

Pimentel, 15 de setiembre de 2022



.....
Dr. Juan Carlos Callejas Torres
Orcid 0000-0001-8919-1322
Renacyt P0098518
Scopus Author ID 57222188256

Dr. Juan Carlos Callejas Torres,
CE N° 001170407

Anexo 10: Aprobación del Informe de Tesis

ACTA DE APROBACIÓN DEL INFORME DE TESIS

El **DOCENTE Dr. Juan Carlos Callejas Torres**, del curso de **Seminario de Tesis II**,
asimismo la **Asesora ESPECIALISTA Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco**.

APRUEBAN:

APRUEBAN:

La Tesis: **“Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el
aprendizaje digital en los estudiantes de la I.E. 16817, Jaén”**.

Presentado por: Bach. Mavila Segura Huaman de la Maestría en Ciencias de la Educación
con Mención en Gestión Educativa.

Chiclayo, 15 de setiembre del 2022.



Dr. Juan Carlos Callejas Torres
Orcid 0000-0001-8919-1322
Renacyt P0098518
Scopus Author ID 57222188266

Dr. Juan Carlos Callejas Torres

Docente de Curso



Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco
CPPP 0001901401
Orcid 0000-0003-1944-7112

Dra. Jahaira Eulalia Morales Angaspilco

Asesora Especialista