



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Entornos virtuales como espacios para el proceso enseñanza
aprendizaje, en estudiantes de la Escuela Superior de Formación
Artística Pública-Bagua**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Administración de la Educación**

AUTOR:

Dávila Fernández, Yosú Niber (ORCID: 0000-0001-7370-7427)

ASESOR:

Dr. Fernández Cueva, Amado (ORCID: 0000-0002-5307-3583)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la Calidad de Servicio

CHICLAYO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios por guiar mis pasos hasta el final de este camino y por darme la fortaleza para terminar este trabajo de investigación. A mis padres, por estar conmigo en cada momento brindándome su apoyo y amor incondicional.

Yosu.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo, por ser la institución que nos brinda la oportunidad de concluir estudios de post grado que, conlleva de manera reservada, pero significativa a la mejorar nuestra vida profesional. Porque con sus sabios conocimientos y experiencia profesional, presidiendo y mediando los aprendizajes de manera positiva, logrando mejorar el nivel profesional de los participantes en la maestría. Al Dr. Amado Fernández Cueva, asesor de la tesis de investigación, quien nos apoyó con el asesoramiento desinteresado y pertinente para la elaboración del trabajo de investigación.

El autor

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MARCO METODOLÓGICO.....	16
3.1. Diseño y Tipo de investigación.....	16
3.2. Variables y operacionalización.....	17
3.2.1. Definición conceptual.....	17
3.2.2. Definición operacional.....	18
3.3. Población, muestreo y muestra.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
3.5. Procedimientos.....	19
3.6. Métodos de análisis de datos.....	20
3.7. Aspectos éticos.....	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
VIII. PROPUESTA.....	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS.....	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua.....	21
Tabla 2. Resultados estadísticos del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de formación Artística Pública de Bagua-2021	23
Tabla 3. Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio.....	24
Tabla 4. Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio.....	25
Tabla 5. Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio	27
Tabla 6. Resultados por categorías del nivel de utilización los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua.....	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua- 2021.....	22
Figura 2. Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio	25
Figura 3. Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión cognitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio.....	26
Figura 4. Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio	28
Figura 5. Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de formación Artística Pública de Bagua- 2021	29
Figura 6. Síntesis gráfica de la propuesta	41

RESUMEN

En la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, existen inconvenientes para el uso de la tecnología en el aprendizaje, por parte de los estudiantes y docentes, trayendo como consecuencia que varios alumnos hayan optado por no continuar con sus estudios, razones suficientes que motiva a realiza el presente estudio cuyo objetivo general es proponer un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación de la Escuela Superior de Formación Artística de Bagua – 2021, dicho estudio es de tipo descriptivo propositivo, dirigido a 25 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario para diagnosticar el grado de satisfacción con relación a los procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, cuyos datos fueron analizados e interpretados, llegando a concluir que los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, en su mayoría presentan un nivel de satisfacción deficiente (8) y regular (11), lo que sirvió como punto de partida para elaborar la propuesta de un modelo utilizando los entornos virtuales teniendo como fundamento teórico la teoría constructivista y las comunidades de aprendizaje virtual, el mismo que fue validado mediante juicio de experto.

Palabras Clave: Entornos virtuales, enseñanza, aprendizaje, enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

In the Higher School of Public Artistic Training of Bagua, there are inconveniences for the use of technology in learning, by students and teachers, resulting in several students having chosen not to continue with their studies, sufficient reasons that motivate The present study is carried out, the general objective of which is to propose a didactic model using virtual environments to improve the teaching-learning process in education students of the Higher School of Artistic Training of Bagua - 2021, said study is of a purposeful descriptive type, directed 25 students, to whom a questionnaire was applied to diagnose the degree of satisfaction in relation to the teaching-learning processes in virtual environments, whose data were analyzed and interpreted, reaching the conclusion that the students of the Higher School of Public Artistic Training of Bagua, most of them present a level of satisfaction d efficient (8) and regular (11), which served as a starting point to elaborate the proposal of a model using virtual environments based on constructivist theory and virtual learning communities, which was validated by judgment of expert.

Keywords: Virtual environments, teaching, learning, teaching learning.

I. INTRODUCCIÓN

Somos conscientes que, en la educación peruana, se debe promover un aprendizaje continuo y en el trayecto de la vida, así como el desarrollo de la autonomía del alumno, en tal sentido, Peláez, et al. (2015) nos dicen que Las propensiones originadas, esencialmente, en el ámbito educativo superior se fundamentan en cinco aspectos: calidad, cobertura, sociedad del conocimiento, pedagogía, currículo y pertinencia según establecen

A nivel latinoamericano, el crecimiento poblacional está en continuo aumento destacando la inclusión, como un punto necesario debido a que la educación se debe dar oportunidad a todos los ciudadanos. De la misma forma, la comunidad del conocimiento también nos brinda oportunidades para proponer nuevas tecnologías en la educación actual y está ocasionando cambios profundos en todos los ámbitos sociales y en países a nivel mundial, propiciando el comienzo de un nuevo paradigma que le denominan “sociedad del conocimiento y de la información”.

Un proyecto de enseñanza a través de los entornos virtuales planteado por la universidad Complutense, tiene relación directa con las artes plásticas. Nos referimos a un proyecto de innovación educativa, que pretende integrar los Tic en la enseñanza desde el primer ciclo. Se trata de la implementación de un site interactivo virtual para complementar las actividades prácticas de las asignaturas Introducción al color y las bases de las artes visuales, aportando las ventajas de los soportes interactivos multimedia dentro del campo de Educación para el arte. (Álvarez-Hevia & Figares, 2020)

Actualmente la sociedad del conocimiento está ofreciendo oportunidades para incluir la virtualidad en los contextos actuales educacionales, Es decir, se están realizando modificaciones que van desde la incorporación de computadoras hasta la instalación de un sistema de redes y servicios digitales para los denominados programas virtuales. (Carneiro, et al., 2021).

En tal virtud, ésta forma nueva de mirar la educación no la comparamos con un prototipo, ni de algo superficial, sino que es una situación que va adquiriendo mucho auge en las oportunidades académicas de las instituciones formativas y

que se hace efectivo a partir de las necesidades y expectativas de los estudiantes, las cuales se desean complacer a través de la utilización de herramientas virtuales, de esta manera, los nuevos entornos virtuales de aprendizaje transforman el concepto tradicional de una educación clásica y establecen una enseñanza tecnológica como opción novedosa que beneficia un contexto colaborativo y participativo de aprendizaje. (Área & Gonzales, 2015).

La pandemia COVID 19 y el aislamiento social obligatorio, está acelerando los procesos de transformación digital de las entidades educativas de los diversos niveles educativos, encontrando muchos inconvenientes para el uso de la tecnología en el aprendizaje, por parte de los estudiantes y docentes en todos los niveles educativos (inicial, primaria, secundaria y superior) y está siendo muy complicado la adaptación a los constantes cambios. Esa realidad, se está reflejando de manera muy notoria en los docentes y alumnos de la Institución de Formación Artística Pública de Bagua, ya que, al no poder asistir al desarrollo de las clases presenciales, presentan serias dificultades al no tener el conocimiento adecuado de la utilización de la tecnología en los entornos y muchos de ellos han optado por no continuar con sus estudios. Es en ese sentido que, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera los entornos virtuales influyen en el proceso E-A en los alumnos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua?

Desde la concepción metodológica, el presente estudio se justifica en la medida que la educación actual, ya no es suficiente una enseñanza centrada en transmisión de conocimientos en un aula tradicional, urge utilizar la informática, las TIC en el aprendizaje- enseñanza.

En el aspecto social, las relaciones existentes entre los seres humanos, producto de las TIC, afectan el modo de ser, conocer y actuar de cada persona, así como las estructuras sociales y culturales y el sector educativo también es parte de esas transformaciones, por ello, la incorporación de los entornos virtuales en el proceso educativo, facilita y promueve la interacción y socialización de las ideas, saberes y conocimientos que poseen cada uno de los participantes del proceso educativo, dándole el carácter social a dichos entornos virtuales.

Desde la concepción práctica, la investigación se fundamenta en la importancia de la virtualidad para nuestra educación, puesto que en relación a lo tecnológico se manifiesta en la realidad cotidiana, está presente con frecuencia en las actividades cotidianas, y en consecuencia, la educación no escapa del problema, por eso, se hace necesario direccionar una perspectiva actual sobre la utilización de los medios virtuales en la educación y valorar su necesidad a nivel de la educación superior.

En lo teórico, nuestra investigación busca resaltar la necesidad de los entornos virtuales en el asunto educativo, la forma como ha ido evolucionando, sus características y factores que la conforman, a través de un análisis minucioso de los cambios, sus usos y aplicaciones dentro del ámbito educativo. Para ello, se toma como fundamento teórico la teoría constructivista de Jean Piaget, teoría cognitivista de Bandura y la del procesamiento de la información de Shannon.

En tal virtud, se plantea como objetivo general, proponer un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación de la Escuela Superior de Formación Artística de Bagua – 2021.

De la misma manera, se plantean los objetivos específicos detallados de la manera siguiente:

- ✓ Establecer el nivel de satisfacción referido a los procesos de aprendizaje de los alumnos de educación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua
- ✓ Describir cómo se está utilizando los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje enseñanza con los alumnos.
- ✓ Diseñar un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje enseñanza en los alumnos.
- ✓ Validar la propuesta de un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales a través del juicio de expertos

II. MARCO TEÓRICO.

Respecto a los estudios de la presente investigación, existen diversas investigaciones, que se describen a continuación:

Desde, el ámbito internacional Rodríguez & Barragán (2017), en su estudio titulado entornos virtuales para potenciar el proceso educativo, hacen uso del enfoque cuantitativo-cualitativo, con un diseño descriptivo-explicativo, dirigido a una muestra de veintidós alumnos de la carrera empresarial de Ingeniería de la Sede Macas utilizando como técnicas e instrumento la encuesta y el cuestionario respectivamente, llegando a concluir que con la utilización de las herramientas virtuales se puede incluir más a los estudiantes en las cuestiones de mejora de sus aprendizajes y elevar su rendimiento escolar incidiendo en el desarrollo de capacidades para el buen uso de los entornos virtuales, coincidimos con el autor pues el presente estudio pretende también involucrar la virtualidad en el proceso de aprendizaje - enseñanza de los estudiantes.

Onrubia, (2016), en su investigación aprendiendo y enseñando en entornos virtuales: con actividades conjuntas, apoyo pedagógica y deconstrucción del conocimiento, afirma que para comprender la estructura del aprendizaje en entornos virtuales implica, afirmar que lo que el alumno viene aprendiendo no es reproducción o una copia de lo que en su contexto social se le admite como un conjunto de contenidos a aprender. Utiliza el método cualitativo y como instrumento principal una encuesta, llegando a concluir que el aprendizaje a través de los entornos virtuales, no se concibe como una mera transcripción de los contenidos externos al cerebro del alumno, sino como una situación de deconstrucción individual de los contenidos.

García, et al., (2015), en su investigación buenas prácticas en los entornos virtuales de E-A. en el mejoramiento de la educación de la Universidad de La Habana, en Cuba, quienes hicieron uso del método de resolución de problemas (RP) dirigido a una muestra de 40 estudiantes, concluyendo que las puntuaciones encontradas sobre el rendimiento de los alumnos involucrados que participaron en la investigación fueron reflejadas en el promedio final del curso de pedagogía introductiva, obteniéndose como resultados en la variante virtual a distancia una media aritmética de 4,5; en la semipresencialidad, de 4,2 y en la presencialidad

fue de 4,3. Un alumno suspendió la asignatura y otros tres aprobaron la evaluación extraordinaria aplicada.

De los resultados podemos inferir que no hubo un comportamiento esencialmente distinto en el rendimiento académico de los estudiantes participantes en sus modalidades ofertadas y la variedad trabajos propuestos propiciaron a los actores realizar las selecciones en total concordancia con sus intereses, exigencias y a los docentes ir modificando sus labores en función de los requerimientos de los alumnos, ya sea para retroalimentar y en otros casos para modificar.

Guaña-Moya, *et al.*, (2015), en su trabajo sobre los entornos virtuales en los procesos de aprendizaje y enseñanza, tuvo como eje principal el uso la herramienta digital Perish, herramienta que permitió recoger información pertinente de una gran cantidad de documentos relacionado a los entornos virtuales de E-A y la educación virtual, llegando a concluir que el uso de las tecnologías es de mucha importancia como competencia transversal en la educación para potenciar el proceso de E-A, variadas herramientas virtuales permiten utilizar interesantes y novedosas técnicas, así como también medios y estrategias metodologías creativas e innovadoras, las mismas que permitirán una especialización continua del profesor, todo ello en paralelo con la misión y visión como puntos de partida para la mejora educativa.

Rodríguez & Barragán (2017), en su trabajo de investigación realizado sobre los entornos virtuales se fundamentó en un enfoque cuali - cuantitativo, tipo explicativo descriptivo, en el que se utilizaron métodos como el histórico lógico para cumplir con un estudio que nos conlleve a reconocer la síntesis del problema referido con el empleo de los entornos virtuales, teniendo como muestra un número de veintidós estudiantes de la facultad de ingeniería empresarial de Macas a quienes se les aplicó las técnicas de observación científica y encuestas a docentes y alumnos, obteniendo como resultado principal que el estudio de estrategias focalizadas a la resolución de problemas de modo grupal e individual, así como también, el trabajo colectivo colaborativo, basados en una eficiente gestión de los contenidos y de la información utilizando los entornos virtuales de enseñanza, permitieron potenciar el nivel de rendimiento colectivo e individual de los alumnos, mejorando su aprendizaje, y con una positiva actitud hacia el tema

investigativo y su aplicación en la vida profesional futura. En síntesis, podemos argumentar que con el uso de las TIC podemos implicar significativamente a los alumnos en su aprendizaje y elevar su rendimiento escolar potenciando sus capacidades para la administración de la virtualidad.

Verdezoto & Chávez (2018), realizó un trabajo de investigación destacando la importancia de las herramientas virtuales en el desarrollo de su aprendizaje utilizando la plataforma virtual e-learnig en las universidades de Ecuador en su trabajo hizo uso del enfoque cuantitativo y de tipo descriptivo, se valió del método documental bibliográfico y de la encuesta como técnica; puesto que como muestra se incluyó a 256 estudiantes de dos universidades de Loja y las Américas.

La investigación destaca que las herramientas virtuales nos permiten minimizar de espacio y tiempo que pudieran interferir el acceso a la educación; permite al estudiante tener el rol participativo y activo en su proceso de aprendizaje, en consecuencia, las estructuras *e-learning* nos proporcionan canales de evaluación y gestión de los conocimientos de los alumnos. Además, las fuentes de información se tornan más propicias para los estudiantes; existen lugares para el intercambio de información y espacios virtuales para tener acceso a materiales y actividades didácticas diversas, tal es caso que el estudio individual que ejerce el estudiante de forma, flexible, colaborativa y autónoma lo conlleva hacia un aprendizaje significativo que lo ayuda a resolver situaciones de la vida real de la academia y de su vida personal.

Aguilar & Otuyemi (2020), destaca la relevancia de los medios virtuales en los niveles formativos del nivel superior como ciencia, educación y tecnología. Su trabajo tuvo el objetivo de determinar la relevancia de los medios virtuales en el proceso educativo superior y para su trabajo utilizó el método de análisis documental, llegando a finiquitar que en este trabajo se visualiza la información pertinente en relación al concepto de «entorno virtual» tomando como base diversos autores, comparando ideas y encontrando diferencias y similitudes, lo cual concluye que las herramientas virtuales son aplicaciones tecnológicas o entornos de comunicación que brindan conformidades de aprendizaje

entretenidas a los estudiantes, los mismos que tienen la destreza para interactuar con materiales y contenidos pertinentes para fomentar el aprendizaje.

Concha (2018), destaca el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo a través del uso de entornos virtuales y en los estudiantes del ciclo primero en la carrera de ciencias políticas de la Universidad San Martín de Porres 2016. El objetivo fue establecer la correlación entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes incluidos en la investigación lo cual utilizó un enfoque cuantitativo, diseño correlacional, de nivel descriptivo, la población está conformada por alumnos del ciclo primero de la facultad de ciencias políticas, la muestra se definió de manera no probabilística intencional, la técnica empleada fue la encuesta la misma que sirvió para recolectar información y como instrumento para recolectar información utilizaron el cuestionario diseñado a escala de Likert llegando a la conclusión principal que la utilización de los entornos virtuales se relacionan de manera positiva con el aprendizaje cooperativo en alumnos de la facultad de ciencias políticas de la Universidad de San Martín de Porres, tal como se muestra en los resultados obtenidos al contrastar la hipótesis, en la cual, la correlación de Pearson muestra una significancia equivalente a 5% lo cual resulta ser significativa en el nivel 0,01 (2 colas), donde $p < 0.05$ en conclusión se rechaza la (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a).

Arévalo (2018), propone una estrategia didáctica para aportar en la mejora de procesos de E – A en entornos de aprendizaje virtuales en la región Lambayeque, teniendo como objetivo en su trabajo la propuesta de un modelo que contribuya a la potenciar los procesos de E-A en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán de la Región Lambayeque en su modalidad a distancia, tomando como base una población de 670 alumnos en sus diez carreras profesionales que oferta la carrera de ciencias empresariales de la misma Universidad; Los resultados, mostraron que los estudiantes inmersos en la investigación se encuentran en un 30 % insatisfechos con la labor del tutor virtual y con la metodología de enseñanza empleada, así como también con el uso de la plataforma virtual existente en la institución con los materiales y medios empleados que no son los más idóneos y adecuados para propiciar el logro de competencias.

Onrubia (2016), en su estudio fundamenta las ideas del constructivismo de Jean Piaget. y el aprendizaje utilizando los entornos virtuales como medio de construcción del conocimiento para describir el proceso de aprendizaje en los medios virtuales como un proceso de formación del conocimiento implica determinar que lo que el estudiante aprende a través de las herramientas virtuales no es solamente una reproducción o copia de lo mismo en esa realidad se le demuestra como habilidad a aprender, sino una reconstrucción de los contenidos mediados por la estructura cognitiva del que aprende.

Aguilar & Otuyemi (2020), coinciden que en consecuencia el aprendizaje a través de la virtualidad no se concibe como simple transposición o traslación de los contenidos exteriores al cerebro del alumno, sino como un sistema de construcción individual de esas capacidades ejecutadas a partir, de un amplio repertorio de capacidades que forman la organización cognitiva del estudiante como las capacidades, habilidades elementales cognitivas, conocimientos específicos de dominio, autorregulación, capacidades metacognitivas, estrategias de aprendizaje, expectativas, factores afectivos, representaciones mutuas, metas y motivaciones ya que las habilidades mentales constructivistas que el estudiante al orientar en práctica esta gama de compendios, se convierte en fundamental clave para el aprendizaje, y la eficacia de tal actividad mental constructivista, por lo expuesto, se conforma como clave esencial para la eficacia del aprendizaje y las actividades que el estudiante ejecuta en el proceso de aprendizaje que le conduce a realizar una actividad mental constructivista, no todas las actividades mentales cognitivas es deseable ni destacable para los aprendizajes de calidad.

La teoría constructivista atribuye gran protagonismo a las actividades mentales constructivistas del estudiante en su proceso formativo tienen variados e interesantes implicancias para un aprendizaje más refinado de la forma como se capta a través de los entornos virtuales y las acciones desde la forma de enseñar para promover el aprendizaje teniendo en cuenta que una de las acciones es las diferencias entre la “estructura psicológica” y la “distribución lógica” del contenido lo cual nos dice que la organización de los contenidos envía a la estructura interior el material de aprendizaje de propio, y puede concebirse inalterable en los contextos, aprendices y situaciones.

López-Cantos (2015), desde esta concepción afirma que la insuficiencia de una visión del modelo de los medios virtuales de E-A virtuales dirigida solamente en la organización de insumos, sin considerar las particularidades de los alumnos a los que va dirigido y las dinámicas de evolución y cambio de las particularidades en el contexto peculiar de las situaciones de aprendizaje.

Otra acepción de la teoría constructivista con respecto al aprendizaje virtual, es la acción de que lo que el alumno elabora y va a construir en los entornos virtuales de E-A considera, por lo menos 2 tipos diferentes de representaciones lo cual por una parte son representaciones relacionadas al significado de los contenidos motivo del aprendizaje y por de otro, las representaciones relacionadas al sentido e importancia de lo que tiene para aprender esos contenidos, sobre las causas para realizarlo, las falencias que ese aprendizaje implica y las implicancias que presupone para la concepción de sí mismo como aprendiz.

Los dos tipos de caracteres se estructuran acorde con lo manifestado, de manera contextual, lúdica y situada, en virtud imparte en cada instante el aprendiz: El sentido y el significado que el estudiante construye no están, estrictamente, en el material materia de aprendizaje, su construcción no se mantiene fijado por el diseño de dicho material (López-Cantos 2015).

Otra teoría que fundamente la presentación investigación, es la teoría cognitiva social que indica que los seres humanos se fortalecen de sus entornos sociales tal como se define en la teoría de Bandura, la funcionalidad humana es definido como una variedad de interacciones mutuas entre factores emocionales, individuales, y situaciones del ambiente, conociendo que los conocimientos se organizan a nivel cognitivo como un conjunto de símbolos que sirven como sustento para la acción, el proceso de aprendizaje es una acción de elaboración de datos en la que el aprendizaje de concreta en el acto mediante la realización real y de forma inherente al utilizar materiales electrónicos impresos, observar modelos, escuchar instrucciones y como resultado de la conducta son puntualmente interesantes las conductas que ocasionan resultados novedosas se conservan y las que conducen al decepción se descartan. (Guerri, 2021).

Resulta importante también hablar del enfoque teórico del procesamiento de la investigación considerado como un modelo de la comunicación, tratado por

Shannon, quien sostiene que la información a través de mensajes, ingresa al principio y se traduce en un código propio de un sistema determinado de emisión, luego se conducen por un medio comunicativo (ondas de luz, impulsos eléctricos, ondas de radio) y en el otro extremo deben decodificarse para su recepción. Los sonidos ruidosos (ejemplo la estática,) pueden modificar la originalidad de los mensajes durante la transmisión, previo a arribar a su lugar de origen. La teoría informática toma dicho modelo. Las unidades de información son denominadas "pizca", que consiste en una hábil adecuación del modo familiar de hablar sobre mínimas proporciones de información, y es contracción de "dígito binario" en inglés - Holik, Federico. 2016. "Teoría de la información de Claude E. Shannon". (Holik, 2016)

También tomamos como fundamento pedagógico la teoría de las Comunidades de aprendizaje virtual (CAV). Por su parte Silvio (1999) afirma: "Las comunidades virtuales son un conjunto de redes interactivas, conductoras y dinámicas del aprendizaje por medio de un patrón de sus miembros como agentes de nuevos conocimientos.

Rubio (2006), aclara que "Las comunidades de aprendizaje virtuales constituyen una respuesta específica a las necesidades de conocer en la Sociedad de la Comprensión, desarrollando de manera activa la comunicación y propiciando la unificación de lo que ocurre en el medio ambiente, externamente del salón, en el proceso de E-A, propiciando la búsqueda del interés por enseñar y aprender, motivando la colaboración de todos los inmersos en el paso de la adquisición de conocimientos y buscando la invención y las exitosas experiencias como estrategias para ilustrarse

Hablar de entornos virtuales, es hacer mención a los métodos de servicio del aprendizaje (learning management system lms), que han sido visualizados como sitio de referencia (o elemento crítico) de algún programa de e-learning (siemens, 2004), circunscritos los entornos de aprendizaje virtual, los mismos que se desenvuelven en un espacio determinado interiormente en la red y se organizan en una continuidad de contenidos, elaborados a raíz de una variedad de herramientas, con la intervención de un tutor, docente o instructor.

A partir la iniciativa de diversos autores, los entornos virtuales se refieren a un ambiente, medio o lugar en la red, en la cual es prudente implantar una interacción e intercambio de información entre los alumnos - usuarios y profesor. De la misma forma, en dicho espacio se ubican los recursos disponibles y materiales didácticos para el perfeccionamiento de los procesos educativos (Cedeño & Murillo 2019)

En comparación con lo referido, los «medios virtuales» además se definen como recursos que son inherentes al trabajo docente y a la gestión, dado que fortalecen los términos de E-A y constituyen la creación de actividades pedagógicas destinadas a sacar provecho de conocimientos actuales y a la adquisición de los contenidos (López & Ortiz, 2018).

El “entorno virtual”, además se vincula con la naturaleza educativa que maneja herramientas virtuales de la red para la realización de acciones idénticas a las que suceden en los salones normales, ósea, que permiten la organización de temáticas y la implementación de actividades para estimular el aprendizaje de los alumnos, de tal forma que ellos se convierten en esencias de aprendizaje (López & Ortiz, 2018).

La idea de “entorno virtual”, además es definido como un lugar en la Web que origina el aprendizaje en forma permanente de diversos temas y admite el camino a la información y al conocimiento (Guaña, et al., 2015).

Varios autores coinciden en reconocer algunas particularidades imprescindibles que un entorno virtual en educación superior debe tener actividades adecuadas y de acorde a la necesidad establecida por los ensayistas, entre estas particularidades destacan la estandarización, escalabilidad la colaboración, interactividad, flexibilidad, (Guaña *et al.*, 2015).

Consecuentemente, se aceptan otras particularidades comunes de los medios virtuales en la educación universitaria, entre estas se encuentran la comunicación, autoaprendizaje usabilidad, funcionalidad, ubicuidad, accesibilidad, e interconexión (Cando. *et al.*, 2017).

Otros estudiosos convienen en que los entornos virtuales son manejados esencialmente para explotar y mejorar el proceso de E-A, extendiendo la calidad a

través del uso de los instrumentos que incluyen y que se disponen como soporte didáctico (Cando. *et al.*, 2017).

Por otro lado, un entorno virtual de enseñanza aprendizaje se utilizan para propiciar y promover el incremento de habilidades sociales a través de la interacción entre docentes y estudiantes, teniendo como respuesta un trabajo coordinado y en equipo entre entes participantes, todo esto mediante las dinámicas grupales y el trabajo colaborativo (Marzoa-Rejón, 2016).

La gran trascendencia de los medios virtuales en la formación universitaria radica en la buena utilización de los entornos que sirva como ayuda virtual para complementar la educación presente, rescatando información, organizando medios educativos en formatos digitales (textos, imágenes, audio, juegos, simulacros, etc.), distribuyéndola, y teniendo acceso a ellos en el momento oportuno para distintos fines, como, para los debates, la realización de discusiones en línea relacionado a temas de trascendencia (Blanco & Anta, 2016).

La buena utilización de los medios virtuales se distingue por otorgar autonomía para el aprendizaje, accesibilidad y rapidez, flexibilidad y disponibilidad en cuanto a espacios disponibles y tiempo, en la producción de materiales e información (Cedeño, *et al.*, 2019).

En estos tiempos, utilizamos las TIC en varias circunstancias de la vida diaria, por ende para el propio aprendizaje y así de tal forma, la idea de entorno virtual nos admite comprender de qué manera utilizamos las TIC al momento de hacer uso en las redes de manera libre, permitiendo de ésta forma que recordemos la jerarquía que permite tener en consideración el momento tecnológico y social en el cual nos desenvolvemos al realizar una reflexión sobre los medios virtuales de aprendizaje (Rodríguez, *et al.*, 2019).

Para una mejor comprensión, los entornos virtuales se dimensionan en una dimensión educativa o pedagógica y dimensión tecnológica, las mismas que se integran y complementan entre sí, adicionalmente considero la dimensión Directiva

Fundamentamos la teoría de las comunidades virtuales basados en la Resolución Viceministerial N.º 085-2020-MINEDU, ante la enseñanza a distancia y la fase de

emergencia, la educación tubo un giro de lo presencial a lo virtual lo que se fundamentó que el aprendizaje virtual que se aprovechó de conocimientos y se desplegó de capacidades, obtenidas y demostradas en el trabajo del estudiante a través de la educación a distancia en distintas áreas, lo cual se consideró tres ejes en su aprendizaje: interacción en el docente y estudiante por diferentes medios de entornos virtuales y plataformas, colaboración en educación, labores que facilitan al estudiante a obtener tecnológicos que así pueda desplegar sus competencias en grupo y poder demostrar sus trabajos, habilidades diseñadas por el maestro, estudiante y del estudiante relacionado al tema desde el uso de herramientas de la plataforma virtual, que admitan generar seguridad en los trabajos de aprendizaje.

La enseñanza - aprendizaje, según el Ministerio de Educación en el libro la ruta del aprendizaje R. M. N° 556-2014 (2016) indicó que la enseñanza es una transformación relativamente de la conducta, pensamiento o afecto de todo individuo, a causa de la experiencia y su acción consecuente del entorno en que se ubica con otras personas diligentes de forma virtual utilizando tecnología para la enseñanza.

La dimensión tecnológica, se conforma por las aplicaciones o herramientas tecnológicas con las cuales está elaborado el entorno, las mismas herramientas se aprovechan de infraestructura o soporte para el mejoramiento de las propuestas educativas, difieren según un tipo de entorno virtual a otro, sin embargo, de manera general, se dice que se dirigen a posibilitar cuatro acciones elementales en referencia a la publicación de materiales con las propuestas de actividades, interacción o comunicación entre los miembros del equipo, la organización de la asignatura. y la colaboración para la ejecución de tareas grupales.

La dimensión educativa de un entorno virtual de aprendizaje está identificada por el espacio de E -A que se plantea en su contexto, la misma que nos indica que se trata de un espacio social y humano, especialmente solícito, fundamentado en el intercambio de ideas que se genera entre los alumnos y el docente a partir del planteamiento y solución de actividades pedagógicas.

El proceso enseñanza aprendizaje, es definido como el lugar en el cual el protagonista esencial es el estudiante y el docente desempeña una labor de facilitador y mediador del proceso de aprendizaje. Constituyen los alumnos quienes cimientan su propio conocimiento en base a la lectura, los aportes de sus experiencias de aprendizaje y la meditación sobre ellas, de compartir sus experiencias y reflexiones con el profesor y sus pares. En este contexto, se procura que el estudiante se regocije del aprendizaje y se sienta comprometido con él para la vida. (Alvarado, et al., 2018).

La formación por Ecured (2019), es el grupo de conocimientos que ocupa en pedagogía como canje colectivo y principalmente personal que percibe de la disciplina psicosocial con la finalidad en la educación.

González (2020) indica que los educadores sociales son prácticos con personas que apoyan a otras personas de una limitación social. Su objetivo es perfeccionar a los estudiantes vulnerables con la participación colectiva, los docentes trabajan con individuos diferentes de precoz edad, de recursos económicos y con discapacidad.

Quintero (2018) enseñó la directiva de derechos normativo y corporativo con la conclusión concreta de un decisivo plazo, lo cual dejó a los dirigentes competentes una incumbida elección de la forma de los medios apropiados a fin.

Las dimensiones del proceso de E – A bajo las cuales se sustenta el proceso de E-A, las podemos clasificar en:

La volitiva según Guzmán (2020) indica que esta dimensión se fundamenta en la querencia de un individuo en torno a su voluntad o deseo de edificar conocimientos, esto significa su veracidad de reproducción de conocimiento del ser humano ayudando en su fuerza de voluntad para su aprendizaje. Cuando el nivel de comprensión es bueno para los saberes previos logrados del alumno. Para Bacigalupi (2018), no se encuentra abandonado de la psíquica, no muestra paciencia de ningún ejemplo de ausencias perennemente es establecido y se muestra en trabajo activa al realizar sucesos de forma voluntaria”.

La cognitiva tratado de Lujan (2016), afirma que Piaget definió la cognitiva como una acción que está en coherencia con el discernimiento indicando en un proceso

del cual aprendemos de manera sistemática a utilizar el lenguaje, la percepción y la memoria en la planificación y en la resolución de problemas. Ante esta acción, debemos tener en cuenta que estamos con estudiantes con quienes debemos interactuar por diversos medios para generar los aprendizajes.

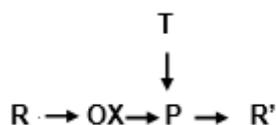
La afectiva, Gonzales (2020), afirma que la emoción organiza en la actualidad un apartado muy significativo en la Psicología Educativa, Psicología Evolutiva, de formación del menor ha estado continua en el progreso de su vida, su objetivo es la columna integral sin descuidar el aspecto afectivo, el manejo de las emociones.

III. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Diseño y Tipo de investigación

Teniendo en cuenta el objetivo general del presente estudio de investigación que consiste en proponer un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para optimizar los procesos de E-A en los estudiantes de educación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua - 2021, se ubica en un tipo de estudio propositivo descriptivo, tomamos como referencia a (Bernal, 2010) quien indica que los modelos descriptivos, reseñan, muestran, identifican o describen hechos, rasgos, situaciones o particularidades de un objeto de estudio, o se diseñan prototipos, modelos, productos, guías, etc., a la vez no se brindan razones o particularidades de la situación, los fenómenos o circunstancias, como es visible, nuestro estudio propone el diseño de una propuesta teniendo en la representación de la problemática estudiada en relación al proceso de enseñanza aprendizaje, indicando que no va a ser aplicada por lo tanto esperamos respuestas en la variable problema.

En relación al tipo de estudio desarrollado en nuestra investigación, se le asigna el diseño descriptivo – propositivo no experimental sintetizado en el siguiente esquema:



Donde:

R: Realidad inicial del proceso de enseñanza - aprendizaje

OX: Evaluación de la problemática real del nivel de satisfacción del proceso de E-A

P: Propuesta de un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales

T: Fundamento teórico de la propuesta.

R: Situación que se espera lograr sobre el proceso de E-A

3.2. Variables y operacionalización.

- Variable Independiente: Entornos virtuales
- Variable Dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje

3.2.1. Definición conceptual

Variable: Entornos virtuales

Definición conceptual. Un «entorno virtual» hace referencia a un ambiente, espacio o medio en la red, donde existe la posibilidad de establecer una interacción y comunicación entre los usuarios, el docente y los estudiantes. (Cedeño, 2019).

Variable: Proceso de enseñanza aprendizaje.

Se entiende como el espacio donde el ente principal es el alumno y el profesor desempeña una labor de mediador o facilitador del proceso de aprendizaje. Son los alumnos los que reconstruyen el conocimiento a partir de la lectura, al aportar sus experiencias, al poner en discusión sus puntos de vista con sus pares y el profesor y reflexionar sobre las experiencias

El proceso de E-A será evaluado mediante un cuestionario la misma que consta de 15 preguntas planteadas en las dimensiones volitiva, afectiva y cognitiva.

Los indicadores que permitirán evaluar el proceso de E-A son: superación de obstáculos, regulación del proceso, capacitación tecnológica, aprendizaje autónomo, comunicación virtual, uso de entornos virtuales, uso del tic en el aula, dominio de tecnologías, disponibilidad de la tecnología, diseño de actividades con tic. ambientes virtuales adecuados, comunicación online, trabajo en equipo, actividades agradables, intercambio de información

3.2.2. Definición operacional

Variable: Entornos virtuales

Definición operacional: Para este trabajo se entiende como modelo didáctico a un diseño con objetivos pedagógicos planteados mediante el uso de los entornos virtuales como metodología adecuada que nos permita lograr interacción pertinente entre alumno y profesor, de igual manera lograr que los alumnos formalicen con el desarrollo de competencias contenidas en el currículo. Por ende, es necesario plantear una propuesta de acuerdo con las exigencias de los alumnos y considerando los múltiples procesos propios de los medios virtuales.

Variable: Proceso de enseñanza aprendizaje

Definición operacional: El nivel de satisfacción del proceso de E - A se evaluará a través de la aplicación de un cuestionario diagnóstico con 15 ítems para resolver los mismos que servirá para evidenciar en forma individual el nivel de comprensión de los alumnos, es decir el nivel de logro de competencias y el desempeño de los profesores en los procesos instaurados, en las políticas y en la satisfacción de los alumnos que conforman la muestra.

3.3. Población, muestreo y muestra

En nuestro trabajo hemos considerado como población a todos los alumnos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública Bagua – 2021 en un total de 50 estudiantes.

Por tratarse de una Escuela de Educación Superior y estar conformada por una población pequeña, la muestra lo establecen los alumnos de la especialidad de música en un total de 25 estudiantes

Para establecer la extensión de la muestra empleamos el muestreo no probabilístico intencional a criterio del investigador tomando como base las facilidades para aplicar de los instrumentos de evaluación. Por su parte, (Gallardo 2017) refiere que el muestreo no probabilístico intencional es poco confiable y el más transversal, en el cual los componentes son tomados a

partir de consideraciones voluntarias de cada autor del trabajo de investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en consideración el fin que se desea conseguir en este trabajo, se utilizó como técnica de trabajo de campo, de análisis documentario y como técnica confiable la encuesta, técnica que resultó factible para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén con predisposición a informar. Permitted conocer la influencia de la utilización de los entornos virtuales en el proceso de E- A en cada uno de los alumnos de la muestra

Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario diagnóstico que es un instrumento que incluyó una variedad de preguntas planteadas que se alcanzan a los estudiantes quienes contestaron por en el momento en forma redactada. El instrumento nos facilitó identificar el nivel de satisfacción del proceso de E-A de los alumnos. El instrumento se elaboró teniendo en cuenta las dimensiones descritas y en base a los indicadores propuestos se planteó la Ficha para el experto. Instrumento de validación que permitió poner en contacto con expertos en el tema y que valiéndose de su experticia en el análisis de instrumentos de evaluación aportaron favorablemente en emitir su opinión y apreciación respecto al tema.

3.5. Procedimientos.

Para recoger los datos se partió del análisis documentario de las actas de evaluación teniendo en cuenta el desarrollo de las competencias y luego de la elaboración de un cuestionario diagnóstico sobre el nivel de satisfacción en el proceso de aprendizaje enseñanza que se aplicó a los estudiantes que forman la muestra, mencionado instrumento nos permitirá identificar el problema de estudio y a tomando como referencia los datos recolectados para luego diseñar la propuesta del modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar el proceso de E - A basados en la teoría constructivista y las comunidades de aprendizaje virtual que tan luego fue validado mediante juicio de los expertos.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los resultados fueron analizados valiéndonos de la estadística descriptiva y el software estadístico SPSS versión 19. Los puntajes se organizaron en gráficos y cuadros tomando criterios convenientes considerando valores numéricos y porcentajes para luego ser analizados e interpretados.

Finalmente haciendo uso de los resultados y de los estudios realizados por otros investigadores de estudio se procedió a su interpretación.

3.7. Aspectos éticos

Confidencialidad

Investigar implica recopilar datos referentes a personas y grupos, los mismos que se utilizan para revelarlos a terceros, lo cual puede causar perjuicio o incomodidad (Piscoya, 2018) por ello, en el presente trabajo de investigación es una obligación brindar la protección de la identidad de los alumnos en relación al nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje que participan como informantes.

Veracidad

Por naturaleza, las investigaciones deben exigir seriedad, rigurosidad científica y ética, en consecuencia, nuestro trabajo se ampara en criterios de verdad de fuentes informativas que garanticen objetividad práctica y teórica para trabajos investigativos futuros.

IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados del cuestionario.

En la recolección de datos de este trabajo se aplicó un cuestionario a los alumnos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua. con el fin de diagnosticar el nivel de satisfacción del proceso de E – A que muestran los alumnos inmersos en la investigación, éstos datos se reflejaron en las tablas y figuras, luego después someterlos al análisis e interpretación a partir de las frecuencias de los puntajes que determinaron el nivel de satisfacción porcentual, las medidas de tendencia central (promedio) de dispersión (desviación estándar y coeficiente de variabilidad), éstos resultados se tomaron como insumo para el diseño de nuestra propuesta referida en un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales, resultados que se muestran a continuación:

Tabla 1

Resultados categorizados del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua.

CATEGORÍAS	MUESTRA DE ESTUDIO	
	F	%
Deficiente (15 - 32)	8	32,0
Regular (33 - 47)	11	44,0
Bueno (48 - 62)	6	24,0
Excelente (63- 75)	0	0,0
TOTAL	25	100

Nota. Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

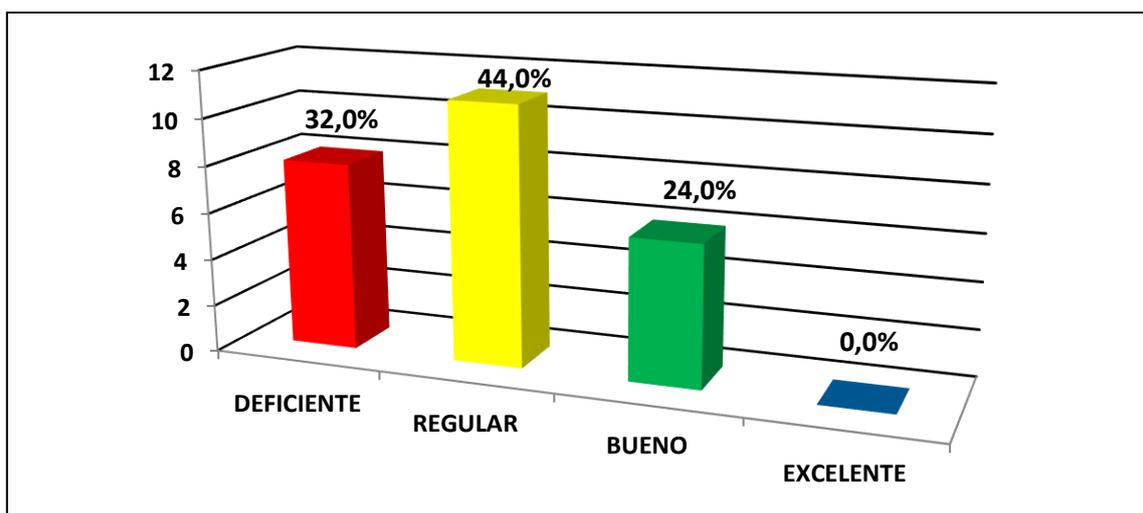
En la tabla 1 se verifica que los alumnos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, el 32,0% (8) se encuentran en la categoría en deficiente con relación al nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje; sin embargo, el 44,0% (11) de los estudiantes, se ubican en la

categoría regular, y el resto 24,0% (6) de los alumnos se ubicó en la categoría de logro bueno y ninguno se ubicó en la categoría excelente.

Del análisis general de los resultados registrados en el diagnóstico realizado a los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, se interpreta que la mayoría de los estudiantes inmersos en la investigación evidencian tener un nivel bajo y regular en relación al nivel de satisfacción del proceso de E-A atribuible al poco interés de los profesores en el desarrollo de proyectos de innovación y la aplicación de estrategias didácticas utilizando los entornos virtuales, plataformas educativos y comunidades de aprendizaje virtual que promuevan el desarrollo de competencias.

Figura 1

Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua- 2021



Nota. La figura muestra los resultados del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fuente cuestionario 2021

Tabla 2

Resultados estadísticos del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua- 2021

ESTADÍSTICOS	MUESTRA DE ESTUDIO
\bar{X}	37,60
S	13,22
C.V.	35,15

Nota: Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

En la tabla, en relación a los estadísticos se observa que el promedio fue de 37,60 puntos, resultado que refleja que el nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua presentan un nivel bajo que según la media aritmética se ubican en la categoría regular nivel de desarrollo de enseñanza.

En relación a la desviación estándar (S) que muestran los alumnos inmersos en el presente trabajo es de 13,22 puntos; puntaje que nos indica que los datos obtenidos en las puntuaciones de cada uno de los alumnos están alejados en relación a la media aritmética.

En relación al coeficiente de variabilidad (C.V.) encontrado en la aplicación del cuestionario a los alumnos de inmersos, fue de 35,15% lo que significa que las puntuaciones registradas por cada uno de los alumnos inmersos en la investigación son heterogéneas dentro de la categoría regular del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje

Tabla 3

Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio.

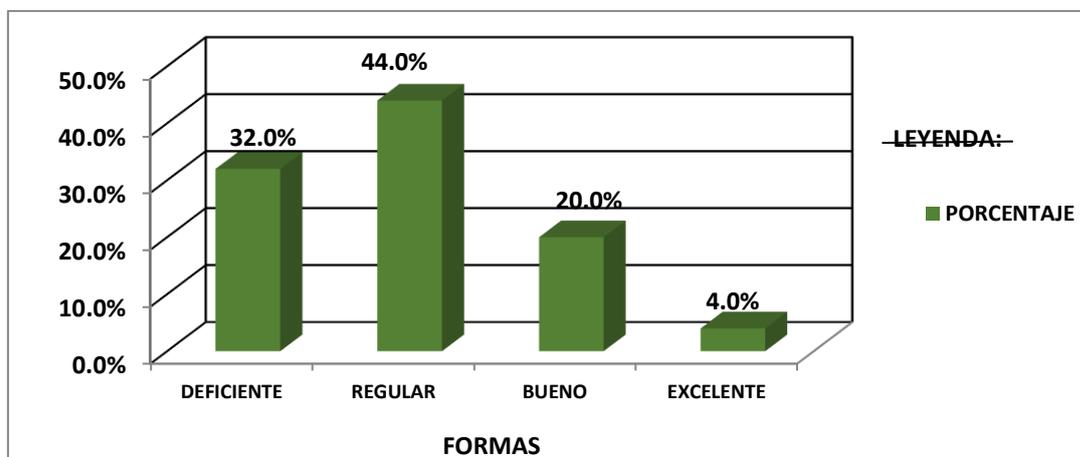
Dimensión	Categoría	F	%
Volitiva	Deficiente	8	32,0
	Regular	11	44,0
	Bueno	5	20,0
	Excelente	1	04,0
Total		25	100.00

Nota. Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

En la tabla 3 en relación a la dimensión volitiva, se evidencia que los estudiantes de la Escuela superior de Formación Artística Pública de Bagua, el 32,0% (8) se ubica en la categoría en deficiente; sin embargo el 44,0% (11) se ubicó en la categoría en regular, el 20,0% (5) de los alumnos lograron se ubicaron en la categoría bueno, y solamente el 4,0% (1) se ubicaron en la categoría excelente, éstos datos nos ayudan a confirmar la existencia el poco deseo de acumular conocimientos, esto quiere decir la escasa capacidad de conocimiento de los estudiantes y docentes para colaborar con su esfuerzo para el aprendizaje. Pues lo volitivo se logra cuando se valora el conocimiento y se tiene un nivel alto por los saberes previos del educando.

Figura 2

Resultados categorizados del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en la dimensión volitiva registrado por los estudiantes de la muestra de estudio.



Nota. La figura muestra los resultados del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fuente cuestionario 2021

Tabla 4

Resultados categorizados del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión cognitiva registrados de los estudiantes de la muestra de estudio

Dimensión	Categoría	F	%
Cognitiva	Deficiente	11	44,0
	Regular	10	40,0
	Bueno	4	16,0
	Excelente	0	00,0
Total		25	100.00

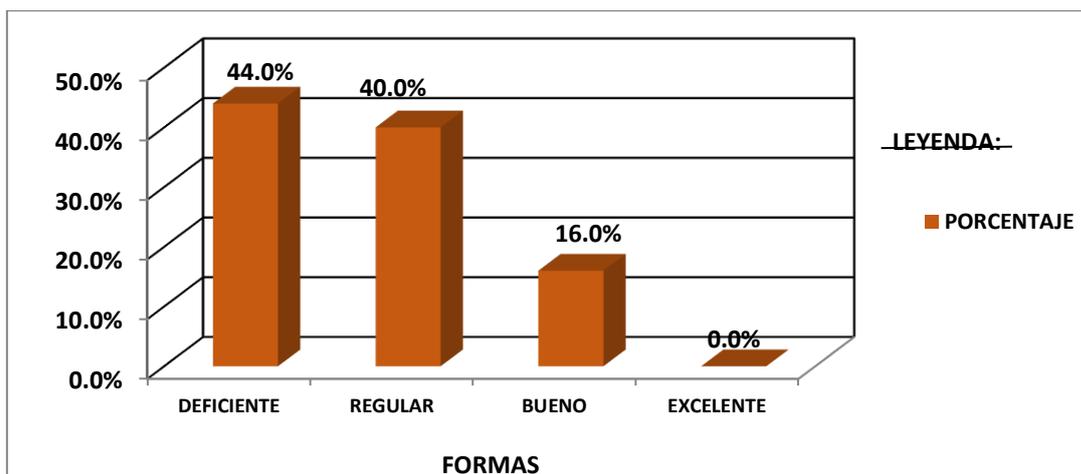
Nota. Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

En la presente tabla, en relación la dimensión cognitiva, se evidencia que los estudiantes de la Escuela superior de Formación Artística Pública de Bagua el 44,0% (11) logró ubicarse en el nivel deficiente; en tanto el 40,0% (10) logró

ubicarse en la categoría regular y el resto 16,0% (4) se ubicaron en la categoría de bueno; datos que nos muestran dificultades para utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y a planificar. Ante esta situación se debe incidir en la adquisición, integración, profundización y aplicación significativa del conocimiento por parte de los alumnos inmersos en la investigación.

Figura 3

Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión cognitiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio



Nota. La figura muestra los resultados por dimensión del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fuente cuestionario 2021

Tabla 5

Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio

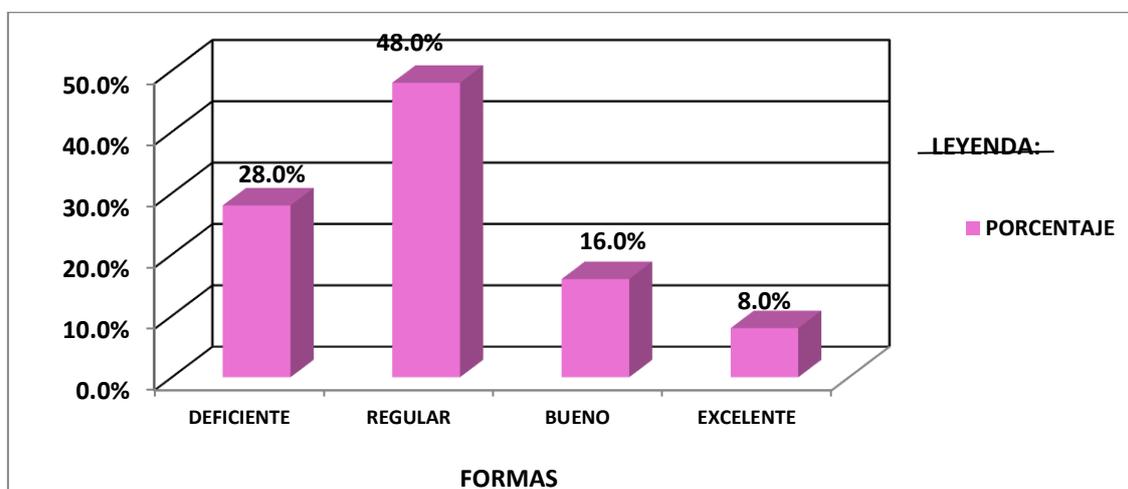
Dimensión	Categoría	F	%
Afectiva	Deficiente	7	28,0
	Regular	12	48,0
	Bueno	4	16,0
	Excelente	2	8,0
Total		25	100.00

Nota. Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

En la tabla que antecede en referencia a la dimensión usa estrategias, se observa que los alumnos incluidos en la muestra, el 28,0% (7) se ubicaron en la categoría deficiente en relación al nivel de satisfacción del proceso de E-A en su dimensión afectiva; sin embargo el 48,0% (12) alumnos, lograron ubicarse en la categoría regular, el 16,0% (4) se ubicaron en la categoría de bueno y solamente el 8,0% (2) se ubicaron en la categoría excelente, resultados que nos permiten deducir que las dificultades para solucionar los problemas de forma tranquila, conductas disruptivas. Estas deficiencias no sólo redundan en las relaciones con sus compañeros o profesores, sino que se transforman, en la mayoría de los casos, en un auténtico lastre para su vida profesional y académica y germen principal del fracaso escolar. En consecuencia, que no debemos descuidar la enseñanza de dichas habilidades

Figura 4

Resultados por categorías del nivel del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio



Nota. La figura muestra los resultados por dimensión del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fuente cuestionario 2021

Tabla 6

Resultados por categorías del nivel de utilización los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua.

CATEGORÍAS	MUESTRA DE ESTUDIO	
	F	%
Deficiente (15 - 30)	4	40,0
Regular (31 - 45)	5	50,0
Bueno (46 - 60)	1	10,0
Excelente (61- 75)	0	0,0
TOTAL	10	100

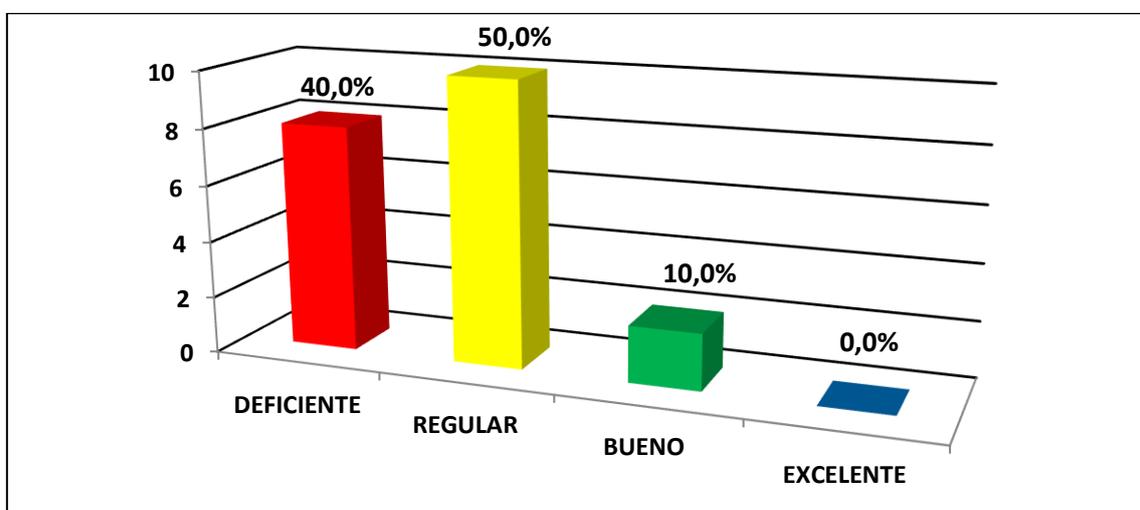
Nota. Cuestionario aplicado a la muestra de estudio 2021

En la tabla 6 se evidencia que los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, el 40,0% (4) se encuentran en la categoría en deficiente respecto al nivel utilización los entornos virtuales; de igual forma el 50,0% (5) de los docentes lograron ubicarse en la categoría regular, y el restante 10,0% (1) de los docentes se ubicó en la categoría de logro bueno y ninguno se ubicó en la categoría excelente.

De esta información registrados en el la aplicación del instrumento a los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, se puede determinar que en su mayoría los inmersos en la investigación muestran tener un nivel bajo y regular respecto al nivel utilización los entornos virtuales atribuible a inconvenientes para el uso de la tecnología en el aprendizaje, por parte de los alumnos y docentes. Esa realidad, se está reflejando de manera muy notoria en los alumnos y docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua, ya que, al no poder asistir al desarrollo de las clases presenciales, presentan serias dificultades al no tener el conocimiento adecuado del uso de las tecnologías en los entornos virtuales y muchos de ellos han optado por no continuar con sus estudios.

Figura 5

Resultados por categorías del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua- 2021



Nota. La figura muestra los resultados del nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Fuente cuestionario 2021

V. DISCUSIÓN

Luego aplicar el cuestionario, los resultados obtenidos de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística de Bagua, son analizados objetivamente teniendo en cuenta objetivos específicos, las teorías y estudios previos que lo fundamentan y es como sigue:

En relación al objetivo específico 1 que consiste en diagnosticar el grado de bienestar en relación a los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua. podemos deducir que del total de 25 alumnos que se incluyen en la muestra de estudio, el porcentaje más sobresaliente se encuentra en la categoría deficiente en un 32,0% (8) y regular mostrado por el 44,0% (11), pero solo el 24,0% (6) logró ubicarse en la categoría bueno, éstos resultados reafirman la claridad del problema en referencia al nivel de satisfacción del proceso de E – A atribuible al poco interés de los profesores en el desarrollo de proyectos de innovación y la aplicación de estrategias didácticas utilizando los entornos virtuales, plataformas educativas y comunidades de aprendizaje virtual que promuevan el desarrollo de competencias, por ello, la incorporación de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje enseñanza, posibilita y promueve la interacción y socialización de las ideas, saberes y conocimientos que poseen cada uno de los integrantes del proceso educativo, dándole el carácter social a dichos entornos virtuales.

Así mismo podemos indicar que los resultados más negativos se evidencian en la dimensión cognitiva, tal como lo muestran los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua quienes en un 44,0% (11) lograron ubicarse en el nivel deficiente; en tanto el 40,0% (10) logró ubicarse en la categoría regular y el resto 16,0% (4) se ubicaron en la categoría de bueno; datos que nos demuestran con claridad las dificultades para utilizar la memoria considerando las herramientas virtuales, el lenguaje virtual para compartirlo con los estudiantes, la percepción, la resolución de problemas y la planificar sobre todo utilizando los medios virtuales sobre todo en éstos tiempos de necesidad y de emergencia. Ante esta situación se debe incidir en la adquisición, integración,

profundización y aplicación significativa de los conocimientos utilizando los entornos virtuales por parte de los docentes inmersos en la investigación.

Nuestros resultados también son coincidentes con los de Arévalo (2018), quien propone una estrategia didáctica para aportar en la mejora de procesos de E – A en entornos de aprendizaje virtuales en la región Lambayeque, teniendo como objetivo en su trabajo. la propuesta de un modelo que contribuya a la potenciar los procesos de E-A en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán de la Región Lambayeque en su modalidad a distancia, cuyos resultados, mostraron que los estudiantes inmersos en la investigación se encuentran en un 30 % insatisfechos con la labor del tutor virtual y con la metodología de enseñanza empleada por los docentes, en comparación con un 32% de nuestra investigación, así como también con el uso de la plataforma virtual existente en la Institución con los materiales y medios empleados que no son los más idóneos y adecuados para propiciar el logro de competencias.

En relación al objetivo específico 2, donde se pretende describir cómo se está utilizando los entornos virtuales en el proceso de E-A con los docentes de educación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua podemos decir que después de efectuar el análisis a los docentes que integran la investigación, se pudo determinar que los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, el 40,0% (4) se ubican en la categoría deficiente en relación al nivel utilización los entornos virtuales; en tanto que el 50,0% (5) de los inmersos en la investigación, se ubicaron en la categoría regular, y el resto 10,0% (1) de profesores lograron ubicarse en la categoría de logro bueno y ninguno logró ubicarse en la categoría excelente.

Según datos encontrados en el estudio aplicado a los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, podemos afirmar que la mayor parte de los inmersos en la investigación muestran tener un nivel bajo y regular en relación al nivel utilización los entornos virtuales atribuible a inconvenientes para el uso de la tecnología en el aprendizaje, por parte de los docentes. Esa realidad, se está reflejando de manera muy notoria en docentes de la E. S. F. A. P, de Bagua sobre todo en la dimensión pedagógica, ya que, al no poder asistir al

desarrollo de las clases presenciales, presentan serias dificultades al no tener el conocimiento adecuado del uso de las Tic en la virtualidad y muchos de ellos han optado por no continuar con sus estudios

Por su parte los estudiantes manifiestan que los docentes no se están brindando orientación a los estudiantes utilizando los espacios de interacción virtual o foros, puesto que no se dispone de estrategias para mejorar el trabajo colaborativo en alumnos utilizando ambientes virtuales. Se evidencian dificultades para resolver dudas referidas a materiales didácticos, contenidos y actividades de aprendizaje utilizando entornos virtuales, por lo que se hace necesario aportar experiencias a través de los medios tecnológicos que ayuden al proceso de construcción del conocimiento además diseñar actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a los requerimientos de los estudiantes

En este sentido, los entornos virtuales aportan protagonismo en el proceso de enriquecimiento y modernización de la educación y extiende el acceso a nueva información, captando el interés del alumno y del docente, facilitando de esta forma, el proceso educativo

Nuestra problemática también es reflejada por Onrubia (2016), quien precisa que implementar el aprendizaje en los entornos virtuales presupone, específicamente, afirmar que lo que “el alumno aprende no es meramente copia o calco que se le presenta en su entorno como un simple contenido que tiene que aprender, concluye que la virtualidad, por tanto, no se entiende como una simple transposición o traslación de una gama contenidos a su mundo exterior a la mente del alumno, sino como un proceso de construcción personal de dichos contenidos

De la misma forma concordamos con Aguilar & Otuyemi (2020), quienes coinciden que el aprendizaje a través de la virtualidad no se concibe como simple transposición o traslación de los contenidos exteriores al cerebro del alumno, sino como un sistema de construcción individual de esas capacidades ejecutadas a partir, de un amplio repertorio de capacidades que forman la organización cognitiva del estudiante: capacidades habilidades elementales cognitivas, conocimientos específicos de dominio, de autorregulación, capacidades

metacognitivas, estrategias de aprendizaje y expectativas, factores afectivos, representaciones mutuas metas y motivaciones

Con respecto objetivo específico 3 referido al diseño un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes podemos decir que para abordar la presente meta se optó por elaborar una propuesta relacionada con la elaboración de un modelo didáctico utilizando el entorno virtual, el mismo que consta de una secuencia de acciones ordenadas y con fundamento para ser aplicadas con los alumnos en diferentes escenarios y momentos, dicha propuesta tiene su base teórica en los estudios del paradigma cognoscitivo social que plantea que los seres humanos aprenden de sus entornos sociales, y que el desenvolvimiento humano se considera como una variedad de interacciones mutuas entre conductas, acontecimientos ambientales y factores personales. El aprendizaje se considera como una acción donde se procesa información importante a partir de lo cual el conocimiento se reorganiza a un nivel cognoscitivo con representaciones simbólicas que sirven de guía para la acción. El aprendizaje sucede en la acción a través de la ejecución real y de forma delegada al mirar modelos, atender instrucciones y usar materiales electrónicos o impresos.

Creemos que nuestro modelo didáctico es pertinente puesto que pretende gestionar las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet y Zoom, para el desarrollo de las unidades didácticas en los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, así mismo pretende capacitar a estudiantes y docentes en las dimensiones de la gestión académica, sobre todo en la dimensión cognitiva donde se encuentran las peores falencias para poner en práctica la gestión de las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet, Zoom y finalmente diseñar actividades de aprendizaje, mediante software especializado; para la creación de actividades y recursos que constituyen los cursos.

Para nuestra propuesta tomamos como fundamento teórico la teoría constructivista que atribuye gran protagonismo a las actividades mentales constructivistas del estudiante en su proceso formativo ya que tienen variados e interesantes implicancias para un aprendizaje más refinado de la forma como se

capta a través de los entornos virtuales y las acciones desde la forma de enseñar para promover el aprendizaje. Una de las acciones es las diferencias entre la estructura psicológica y la distribución lógica del contenido. La organización de los contenidos envía a la estructura interior el material de aprendizaje de propio, y puede concebirse inalterable en los contextos, aprendices y situaciones. (López, 2015).

Así mismo fundamentamos nuestra propuesta en una secuencia ordenada de pasos, iniciando desde el diseño de la comunidad virtual, para luego proyectarse al desarrollo e implementación de la comunidad virtual para finalmente llegar a la evaluación sin dejar de lado nuestras metas que consisten en crear la primera comunidad de aprendizaje virtual en la institución educativa dedicada a compartir estrategias e información para lograr aprendizajes autónomos en los estudiantes en entornos de aprendizaje a distancia y mixtos. Lograr la participación de la mayoría de los miembros de la Institución en base a los intercambios temáticos y foros, y expandir la comunidad a otros docentes y especialistas interesados en las temáticas abordadas por la comunidad de aprendizaje virtual, Fortalecer las competencias de manejo de las TIC y trabajo colaborativo de los miembros de la comunidad y desarrollar de proyectos de innovación en material, aprendizaje autónomo bajo un enfoque de una evaluación formativa

También tomamos como fundamento pedagógico la teoría de las comunidades de aprendizaje virtual (CAV).que son un conjunto de redes interactivas para la integración y guías del aprendizaje mediante la dedicación exponencial de sus miembros como administradores del conocimiento, las mismas que constituyen una respuesta concreta a las necesidades de aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento, promoviendo la integración de lo que ocurre en el entorno, potenciando la comunicación y fuera del aula, en el proceso de E- A

Finalmente, para la propuesta tomamos las ideas de varios autores quienes reconocen 5 cualidades necesarias para la utilización de los medios virtuales en la educación universitaria las mismas que deben ser concretadas respetando la prioridad recomendada por los teóricos. Estas características son: interactividad, estandarización, colaboración, flexibilidad, y escalabilidad (Blanco y Anta, 2016)

Con referencia al objetivo específico 4 referido a Validar la propuesta de un modelo didáctico utilizando los entornos virtuales a través del juicio de expertos podemos decir que para concretar este objetivo se recurrió a personas profesionales y con experticia en el manejo de las tecnologías, los mismos que con su discernimiento analizaron cuidadosamente la propuesta, hicieron los readaptes necesarios y procedieron a rubricar su aprobación.

El modelo didáctico utilizándolos entornos virtuales comprende tres dimensiones que son: pedagógica que está referida proceso de E – A que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos indica que se refiere de un contexto humano y social, de carácter dinámico, que tiene como fundamento la interacción que se genera entre el profesor y los alumnos en base al planteo y resolución de actividades didácticas. La directiva alude a lo difícil de las tareas, acciones que permiten o facilitan el funcionamiento eficiente de la escuela, basadas en una constante coordinación entre los actores, grado de dificultad de los trabajos, lapsos de tiempo, materiales y recursos educativos y forma de planificación de las actividades escolares; a la conducción del personal, capacidad de negociación, el uso del tiempo de los actores y de las actividades escolares; la administración de los materiales y recursos económicos de la escuela, para una buena enseñanza. La tecnológica representada por las aplicaciones informáticas y las herramientas virtuales o con las que está diseñado el entorno escolar superior. Estas herramientas las aprovechamos como soporte o también como infraestructura para el afianzamiento de nuestra propuesta educativa sobre todo teniendo en cuenta la educación superior.

VI. CONCLUSIONES

1. Después de la aplicación del cuestionario a los alumnos de del Instituto Superior de Formación Artística Pública de Bagua y tabulados los datos, nos permiten reflejar la existencia dela problemática planteada del deficiente nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje , evidenciándose que el 32,0% (8) de los inmersos en el presente estudio se ubican en la categoría deficiente en relación al nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje; sin embargo el 44,0% (11) de los estudiantes, lograron ubicarse en la categoría de regular y solamente 24,0% (6) logró ubicarse en la categoría bueno.
2. De los resultados generales encontrados en el diagnóstico realizado a los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, se podemos deducir que la mayor parte de los profesores materia de estudio muestran poseer un nivel bajo y regular respecto al nivel utilización los entornos virtuales atribuible a inconvenientes para el uso de la tecnología en el aprendizaje, por parte de los docentes y dificultades al no tener el conocimiento adecuado del uso de las Tic y las herramientas virtuales
3. Se diseñó el modelo didáctico utilizando el entorno virtual, el mismo que consta de una secuencia de acciones virtuales para ser aplicadas con los alumnos en escenarios y momentos diferentes, mencionado propuesta tiene su fundamento teórico a la teoría cognoscitiva social y la teoría de las CAV que son redes interactivas para la integración educativa y fomentan el aprendizaje mediante la preparación de sus miembros como administradores del conocimiento, las mismas que constituyen una respuesta concreta a las necesidades de aprendizaje en nuestro mundo del conocimiento
4. El modelo didáctico utilizando las herramientas virtuales fue sometido a la apreciación de expertos, para ello se tuvo que recurrir a profesionales idóneos en el maneja de las tecnologías de la información y comunicación, los mismos que con su amplia experiencia revisaron rigurosamente la propuesta, propusieron los ajustes respectivos y procedieron a validar su aprobación.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendar a las facultades de educación superior y a los institutos pedagógicos incluir en los cursos sobre materiales y recursos educativos, el uso y manejo de los entornos virtuales tomando como base las comunidades de aprendizaje virtual.

Se debe seleccionar a los alumnos según su vocación y perfil profesional, acción que permitirá merminar la interrupción educativa. De igual manera se debe inducir a un proceso de motivación efectiva para lograr el acceso y los estudiantes puedan navegar en la virtualidad a través de las diversas herramientas.

Se recomienda aplicar el modelo didáctico que se propone en la investigación, considerando las fases de diseño propuesto, implementación, desarrollo y evaluación, el mismo que servirá para la mejora de la enseñanza aprendizaje. Así mismo se propone tener en cuenta los procesos sugeridos para selección y evaluación docente al momento de desempeñar su función como docente virtual.

Aplicar un proceso riguroso de selección y preparación docente, a fin de lograr el perfil adecuado del docente virtual capaz de aportar al logro de los aprendizajes de estudiantes de los institutos de educación superior, siendo el perfil del tutor virtual de vital importancia para orientar y guiar a los alumnos y contribuir a la mejora de competencias y capacidades en cada experiencia de aprendizaje.

VIII. PROPUESTA

Los entornos virtuales diseñados en los servidores que brindan internet, en las diferentes instancias, están variando la forma en la que los usuarios y las instituciones a nivel mundial, realicen sus trabajos, modificando la forma de organización y la toma de medidas. Dentro de estas medidas está la integración de la organización con los usuarios, empleados y proveedores; padres de familia, docentes y estudiantes; permitiendo estas instituciones requieran de información y por supuesto canales de comunicación, para gestionar activos, integrar procesos, gerenciar contenidos o desarrollar cursos on línea.

La propuesta de modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los alumnos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua lo ejecutamos tomando como fundamento teórico la teoría constructivista y las comunidades de aprendizaje virtual, lo cual implica proponer un conjunto de actividades utilizando las herramientas digitales WhatsApp, Google Meet y Zoom, herramientas digitales que se adaptan a las necesidades y condiciones socio económicas del contexto hacen referencia a programas informáticos o software que ha sido diseñados para ayudar a las personas, donde les permiten utilizar o aplicar el conocimiento y sus destrezas para cumplir diversas actividades, ahorrando tiempo y esfuerzo. Actualmente, por el avance tecnológico, las herramientas se agrupan formando paquetes o suites informáticos.

Para el presente trabajo tomamos como fundamento pedagógico la teoría de las Comunidades de Aprendizaje Virtual, al respecto Rubio (2006), aclara que: “Las comunidades virtuales de aprendizaje constituyen una respuesta concreta a las necesidades de aprendizaje en el mundo globalizado del Conocimiento, promoviendo la integración y destacando la comunicación en el entorno, y también fuera del aula, en desarrollo de la E-A, propiciando la exploración del interés por aprender y enseñar, beneficiando la participación de la totalidad de los integrantes en el desarrollo del aprendizaje y propiciando la innovación y las experiencias como técnicas de aprendizaje

Dentro de las estrategias que conforman la propuesta tenemos:

Paso 1. Identificar de las necesidades formativas en la modalidad a distancia, para construir una comunidad de aprendizaje virtual es necesario manejar un vocabulario común que permita dar contexto al término comunidad de aprendizaje virtual y sobre cuya base las y los miembros de la futura comunidad establezcan las necesidades, aspiraciones, identifiquen los beneficios de trabajar en línea y reconozcan la importancia de la comunidad de aprendizaje virtual como facilitadora de intercambio de información, experiencias y conocimiento.

Paso 2: Formulación del propósito, definición de etapas y actividades. El origen de una comunidad puede ser variado, por ejemplo, un grupo de personas (docentes) empiezan a comunicarse para intercambiar información entre ellos sobre el desarrollo de su trabajo, otro grupo de docentes puede estar interesado en ofrecer su conocimiento y ayudar a otros más noveles en su labor. Otro grupo puede estar interesado en socializar experiencias, al principio de manera informal y luego estableciendo un cronograma; otro grupo puede surgir de la interacción en las redes sociales, que permiten debatir y crear grupos en los que concuerda una temática interesante para ellos; también puede surgir del interés explícito de una autoridad o grupo dentro de la institución educativa, que bajo una normativa o el propio interés busca abordar o resolver un problema, compartir o desarrollar un proyecto.

Paso 3: Exploración e identificación de la plataforma o herramientas digitales: Las herramientas digitales hacen referencia a programas informáticos o software que ha sido diseñado para ayudar a las personas, donde les permiten utilizar o aplicar el conocimiento y sus destrezas para cumplir diversas actividades, ahorrando tiempo y esfuerzo. Actualmente, por el avance tecnológico, las herramientas se agrupan formando paquetes o suites informáticos. Entre las principales herramientas de apoyo de las actividades en una comunidad de aprendizaje virtual se encuentran:

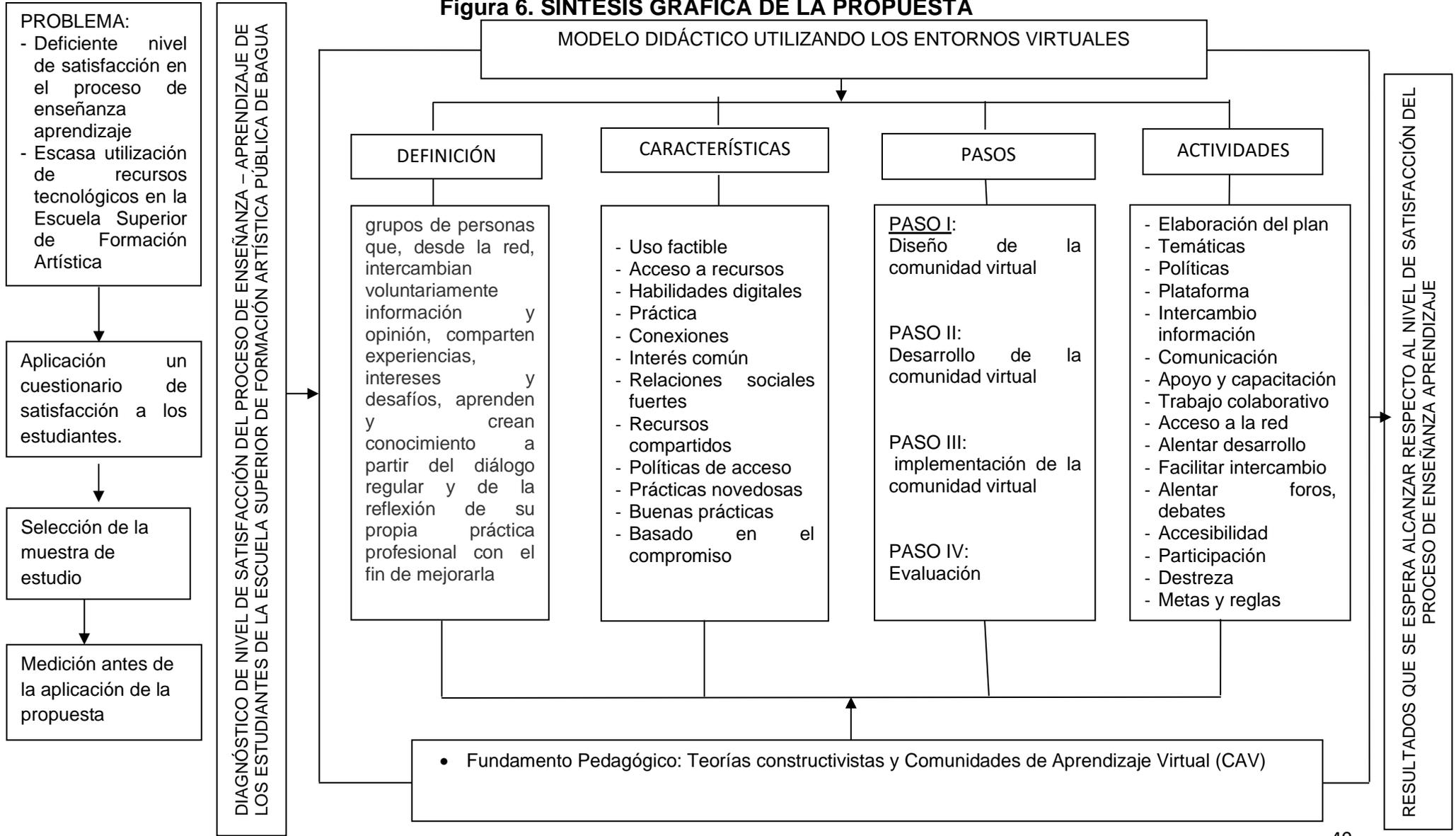
Paso 4: promoción y creación: orientaciones para la formación de la CAV en la plataforma o herramienta digital seleccionada Las comunidades de aprendizaje

virtual, tal como se precisa, se deben implementar mediante un variado número de herramientas, como foros redes sociales, o cualquier plataforma que admita un trabajo colaborativo entre los diferentes actores de la comunidad. Podemos agenciarnos de variados recursos que ayuden a concretizar una comunicación tanto asíncrona como síncrona o una interrelación de ambas. Debemos convenir que, para utilizar las herramientas virtuales idóneas en la formación de la CAV estas tienen que ser evaluadas con antelación. Así, al utilizar tablas de valoración de aplicaciones y entornos, de tal manera que haya un consenso de las herramientas virtuales a utilizar para no permitir el paso de una plataforma a otra cuando la comunidad está en proceso de formación, por lo tanto, los promotores de la comunidad mantengan la tranquilidad y aproximar los aspectos de socialización, motivación e intercambio de las etapas iniciales de desarrollo de la comunidad. Por lo expuesto no se quiere afirmar que una vez designada la herramienta no se pueda cambiar, sino que es pertinente evitar en los iniciales meses de formación estos cambios que pueden frustrar a los nuevos integrantes al tener que captar nuevas herramientas, en vez de proyectarse a los propósitos de la comunidad naciente.

Paso 5: Fortalecimiento de la comunidad de aprendizaje virtual: La información que se comparta en la comunidad de aprendizaje virtual debe responder al propósito de la misma, donde se tendrá que invertir recursos de la comunidad para producir contenido

Con el presente trabajo esperamos ser un aporte en la formación de nuestros alumnos, al manipular de estas herramientas virtuales en la mejora de actividades de aprendizaje, implementando para las aulas virtuales, contribuyendo con la labor realizada en el aula común, potenciando la calidad de la E-A mediante el mejoramiento de las competencias y capacidades de los estudiantes y docentes en el uso de las tecnologías, incluyendo el software educativo como herramienta pedagógica.

Figura 6. SÍNTESIS GRÁFICA DE LA PROPUESTA



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, L. R. I. & Otuyemi, E. O. (2020) Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología Ciencia y Educación*, 17(1), 57-77.
<https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Aguilar, L. R. I. & Otuyemi, E. O. (2020) Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 17(1), 57-77.
<https://doi.org/10.51302/tce.2020.485>
- Aguilar, R. I. & Otuyemi, E. (2020) La Competencia Digital es una Necesidad Permanente. *Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación*.
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/competencia-digital-una-necesidad-permanente>
- Alvarado, Y., Jimenes, A. D., Worosz, T. B. & Ivón, V. (2018) El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive*, 16 (4), 610-623.
<http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Álvarez-Hevia, D. M. & Figares, J. L. (2020) Retos Educativos durante el Confinamiento: La Experiencia con Alumnos con Necesidades Educativas Especiales. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9 (3), 1-11.
<https://revistas.uam.es/riejs/article/view/12229/12092>
- Área M. & Gonzales C. S. (2015) De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33 (3), 15-8.
<http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>
- Arévalo, J. G. (2018). *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque* [Tesis doctoral Universidad César vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30085>
- Bernal, C.A. (2010). *Metodología de la Investigación, administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Tercera Edición.
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Blanco, A., & Anta, P. (2016) La perspectiva de estudiantes sobre los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Revista InnoEduca*, 2 (2), 109 – 116.
<https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i2.2032>

- Cando, A. R., Alcoser, F. E., Villa, H. V., & Ramos, A.R. (2017) Los entornos virtuales un plus en la docencia universitaria de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 6(3), 26-42.
<http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2017.57.26-42>
- Cano, R. (2017) Educación Informal y Realidad Virtual. EVE Museología y Museografía.
https://www.researchgate.net/publication/320106698_EDUCACION_INFORMAL_Y_REALIDAD_VIRTUAL
- Cano, R. (2017). Educación Informal y Realidad Virtual. EVE Museología y Museografía.
https://www.researchgate.net/publication/320106698_EDUCACION_INFORMAL_Y_REALIDAD_VIRTUAL
- Carneiro, R., Toscano, J. C. & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana.
<https://www.ciec.edu.co/wp-content/uploads/2016/06/LIBRO-LOS-DESAFI%CC%81OS-DE-LAS-TIC-PARA-EL-CAMBIO-EDUCATIVO.-FUNDACIO%CC%81N-SANTILLANA.pdf>
- Cedeño, E.L. & Murillo, J. A. (2019) Entornos virtuales de aprendizaje y su rol Innovador en el Proceso de Enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127.
<https://core.ac.uk/download/pdf/277130367.pdf>
- Cedeño, J. E., Auquilla, B.L. & Romero, M.D. (2019) Aplicación de las TIC en Psicopedagogía. *Revista Espacios*, 40 (21), 9.
<http://www.revistaespacios.com/a19v40n21/a19v40n21p09.pdf>
- Concha, C. R. (2018). *Uso de Entornos Virtuales y el Fortalecimiento del Aprendizaje Colaborativo en los Estudiantes de Primer Ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de san Martín de Porres* (2016) [Tesis de Maestría Universidad Inca Garcilaso de la Vega].
http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4482/TESIS_CONCHA_CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, L. (2016). *El diseño de Investigación Cualitativa*. Ediciones Morata [Reseña del libro] *Investigación cualitativa en educación*, 5(3), 332-334
<file:///C:/Users/Usuario/AppData/Local/Temp/EducacinInformalyRealidadVirtuaIEVEMuseologaMuseografa.pdf>

- Galvis, Á. H. & Pedraza, L. d. (2016) Desafíos del elearning y del blearning en educación superior Universidad de los Andes. https://conectate.uniandes.edu.co/images/pdf/desafios_conectate.pdf
- García, A., Guerrero, S.R. & Granados, J. M. (2015) Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Superior*, 34(3), 76-88. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v34n3/rces06315.pdf>
- Gonzales, L. (2020) A qué se dedica un educador social. página web Emagister, Artículo publicado en septiembre 2017 <https://www.emagister.com/blog/sededica-educador-social/>
- González, K., Padilla, J., E., & Rincón, C. D. (2012) Formación del docente en contextos b-learning: implicaciones tecnológicas, investigativas y humanísticas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (36),48-74 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194224431004>
- Guaña-Moya, E.J., Llumiquinga-Quispe, S. R., & Ortiz-Remache, K.J. (2015) Caracterización de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín*, 21(4),1-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181542152006>
- Guaña-Moya, E.J., Llumiquinga-Quispe, S. R., & Ortiz-Remache, K.J. (2015) Caracterización de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) en la educación virtual. *Ciencias Holguín*, 21(4),1-16. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181542152006>
- Guerri, M. (2021) La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. *PsicoActiva mujer hoy*. <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>
- Hernández, J. Fernández C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). Editorial Mc Graw Hill. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2007). *Metodología de la investigación*. (J. M. Cejudo, Ed.) (Primera). Madrid: Interamericana de España, S. A.U. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Holik, F. (2016) Teoría de la información de Claude E. Shannon. *En Diccionario Interdisciplinar Austral, editado por Claudia E. Vanney, Ignacio Silva y Juan F. Franck.*

http://dia.austral.edu.ar/Teoría_de_la_información_de_Claude_E._Shannon

Iriarte, A. (2010). Reseña de la virtualización de la universidad, cómo transformar la educación superior con la tecnología de José Silvio. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44),185-189.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513010>

López, J. E., & Ortiz, C. M. (2018). *Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Mejora del Rendimiento Académico en Estudiantes de Quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2. [Tesis Maestro en Informática Educativa, Universidad Privada Norbert Wiener].*

<http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López-Campos, F. (2015) La investigación en comunicación con metodología BigData. *Revista Latina de Comunicación Social*,70, 878 - 890.

<http://www.revistalatinacs.org/070/paper/1076/46es.html>

Lujan, A. (2016) Enseñanza de las Tic para el desarrollo de competencias tecnológicas en docentes de educación básica alternativa. *Hamut'ay*, 3(1).

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/997>

Marzoa-Rejón, J. A. (2016) Efecto de un entorno Virtual sobre el Rendimiento Escolar en un Curso de Química en el Cetmar 07 Veracruz. *Razón y Palabra*, 20 (2_93), 600–608.

<https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/30>

Onrubia, J. (2016) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 50(3), 2-14.

<https://www.um.es/ead/red/50/onrubia.pdf>

Onrubia, J. (2016) Aprender y enseñar en entornos virtuales: Actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 2-16.

<https://www.um.es/ead/red/50/onrubia.pdf>

Onrubia, J. (2016) Aprender y enseñar en entornos virtuales: Actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 50(3).

<https://revistas.um.es/red/article/view/24721>

- Peláez, L. E., Montoya, J., Gaviria, A. S. & Acevedo, W. J. (2015) Tendencias de la Educación Superior. *Revista Académica e Institucional Páginas de la UCP*, 97, 133-163.
<https://revistas.ucp.edu.co/index.php/paginas/article/view/1896/1750>
- Quinteros, A. (2018) *definición de directiva*. página web Economía simple net.
<https://www.economiasimple.net/glosario/directiva>
- Rodríguez, M. M., Melgarejo, I. & Gutiérrez, P. (2019). Las TIC en la educación: una enseñanza más activa e innovadora. *Universidad de Piura*.
<https://udep.edu.pe/hoy/2019/07/las-tic-en-la-educacion-una-ensenanza-mas-activa-e-innovadora/>
- Rodríguez, M.C.& Barragán, H. M. (2017) Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista de investigación científica*, 01 (02), 7-14.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Rodríguez, M.C.& Barragán, H. M. (2017) Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Revista de investigación científica*, 01 (02), 7-14.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Silva, U. A. (2018). *El uso de la tecnología de Arduino y el aprendizaje por competencia del curso de introducción a la robótica en los estudiantes del VIII ciclo de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Privada del Norte*. [Tesis de maestría Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.]
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2661?show=full>
- Verdezoto, R. H., & Chávez, V. A. (2018) Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 65(396), 68-92
<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

ANEXOS

Anexo A. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA MEDICIÓN
Variable independiente: Entornos virtuales	Un «entorno virtual» se refiere a un espacio, medio o ambiente en la red, donde es posible establecer una comunicación e interacción entre los usuarios-alumnos y el docente. (Cedeño, 2019 y otros.	Plataforma de enseñanza virtual (elearning) mediante la cual los profesores y alumnos disponen de diversas herramientas telemáticas que facilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.	Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> - Solicita precisiones - Cuenta con estrategias - Resuelve dudas - Aporta experiencias - Monitorea el progreso - Participa en el diseño - Participa en evaluación 	Deficiente Regular Bueno Excelente
			Directiva	<ul style="list-style-type: none"> - Administra el tiempo - Comunicación abierta - Programa accesible - Planifica el proceso - Consulta fuentes - Provee la calidad 	
			Tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica progreso - Comprende funcionamiento - Actividades formativas - Navegación en internet - Uso de otros medios - Trabajo colaborativo 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA MEDICIÓN
Variable dependiente: Proceso enseñanza aprendizaje	Es aquel que se produce de un modo intencionado, tanto por parte del profesor como del alumno. Por otra parte, los estudiantes deben esforzarse y aprender a partir de las indicaciones dadas en clase y mediante los recursos educativos. (varios).	Conjunto de actividades que desarrollan docentes y alumnos, en los que se establece una comunicación, permitiendo, encaminado a la educación de la personalidad de los mismos en correspondencia.	Volitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Superación de obstáculos - Regulación del proceso - Capacitación tecnológica - Aprendizaje autónomo - Comunicación virtual 	Deficiente Regular Bueno Excelente
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de entornos virtuales - Uso de las Tic en el aula - Dominio de tecnologías - Disponibilidad de la tecnología - Diseño de actividades con Tic 	
			Afectiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Ambientes virtuales adecuados - Comunicación online - Trabajo en equipo - Actividades agradables - Intercambio de información 	

Anexo B: Instrumento

UNIVERSIDAD CEDAR VALLEJO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO APLICADO LOS DOCENTES DEL INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACION ARTÍSTICA PÚBLICA DE BAGUA PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN FORMADORA : Universidad César Vallejo

FACULTAD : Educación

ESCUELA : Post Grado

UNIDAD DE ANÁLISIS : ESFA - Bagua

NÚMERO DE DOCENTES :

RESPONSABLE : Yosu Niber Dávila Fernández

II. PRESENTACIÓN: Estimadas autoridades, soy estudiante del programa académico de maestría en educación de la Universidad “César Vallejo”. Estamos realizando un trabajo de investigación referente a los entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, en tal sentido solicitamos su valiosa colaboración consistente en el desarrollo del presente Instrumento.

III. OBJETIVO:

Objetivo: Describir cómo se está utilizando los entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes de educación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua

IV. INTRODUCCIÓN: Estimado poblador de acuerdo al objetivo señalado, mucho se le agradece responder las preguntas, necesitamos veracidad. Y objetividad de la información. Muchas gracias

V. INSTRUCCIONES: Ante cada ítem marca con un aspa (X) la escala que crea conveniente.

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

CUESTIONARIO PARA RECOLECTAR DATOS SOBRE UTILIZACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES

N°	ITEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
	A.- DIMENSIÓN PEDAGÓGICA					
1	Pregunta y solicita precisiones a los estudiantes en los foros o espacios de interacción virtual.					
2	Cuenta con estrategias para desarrollar trabajo colaborativo de estudiantes en ambientes de aprendizaje virtual.					
3	Resuelve dudas surgidas en contenidos, materiales didácticos o actividades de aprendizaje utilizando entornos virtuales.					
4	Aporta experiencias a través de los medios tecnológicos que ayuden al proceso de construcción del conocimiento.					
5	Monitorea el progreso de estudiantes utilizando estrategias virtuales asignados bajo su responsabilidad					
6	Participa en el diseño del ambiente virtual correspondiente al curso y especialidad					
7	Permite a los estudiantes evaluar el curso virtual desde el principio hasta el final del curso.					
8	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a necesidades específicas de los estudiantes					
	B.- DIMENSIÓN DIRECTIVA	1	2	3	4	5
9	Administra el tiempo en la organización de su actividad docente en el entorno virtual.					
10	Mantiene comunicación abierta con estudiantes, colegas y directivos utilizando plataformas virtuales					
11	Elabora un programa virtual entendible y accesible a los estudiantes.					
12	Planifica el proceso de enseñanza en la modalidad virtual de acuerdo a las características de los usuarios del curso					
13	Consulta diversas fuentes para apoyar los cursos (bases de datos, bibliotecas virtuales, entre otros)					
14	Provee la calidad y cantidad de los recursos que se usan (audio, texto, gráficos, videos, animación) en el curso					
15	Establece el calendario virtual del curso para entrega de trabajos académicos.					
16	Logra una comunicación con los estudiantes que aborde lo académico y social.					
	C.- DIMENSIÓN TECNOLÓGICA	1	2	3	4	5
17	Identifica las funciones de programas básicos de la computadora: procesador de textos, hojas de cálculo y					

	presentaciones					
18	Propicia que los estudiantes comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual.					
19	Utiliza un programa de texto, para escribir, copiar, pegar, corregir, guardar e imprimir					
20	Realiza actividades formativas específicas por ejemplo guía de presentación de un proyecto.					
21	Navega en Internet para encontrar la información pertinente y acorde con la especialidad y tema.					
22	Usa múltiples medios en sus cursos: texto, gráficos, video, wiki, blogs, entre otros.					
23	Promueve la participación para el trabajo colaborativo en foros, blogs, entre otros.					
24	Facilita técnicas para el trabajo intelectual en la red					

Anexo C: Instrumento

UNIVERSIDAD CEDAR VALLEJO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRIA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO APLICADO LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACION ARTÍSTICA PÚBLICA DE BAGUA PARA RECOGER INFORMACION SOBRE EL NIVEL DE SATISFACCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN FORMADORA : Universidad César Vallejo
FACULTAD : Educación
ESCUELA : Post Grado
UNIDAD DE ANÁLISIS : ESFA - Bagua
NÚMERO DE ESTUDIANTES : 25
RESPONSABLE : Yosu Niber Dávila Fernández

II. **PRESENTACIÓN:** Estimadas autoridades, soy estudiante del programa académico de maestría en educación de la Universidad “César Vallejo”. Estamos realizando un trabajo de investigación referente a los entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, en tal sentido solicitamos su valiosa colaboración consistente en el desarrollo del presente Instrumento.

III. OBJETIVO:

Objetivo: Diagnosticar el grado de satisfacción en relación a los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua.

IV. **INTRODUCCIÓN:** Estimado estudiante de acuerdo al objetivo señalado, mucho se le agradece responder las preguntas, necesitamos veracidad. Y objetividad de la información. Muchas gracias

V. **INSTRUCCIONES:** Ante cada ítem marca con un aspa (X) la escala que crea conveniente.

1 = muy malo	2 = malo	3 = regular	4 = bueno	5= muy bueno
--------------	----------	-------------	-----------	--------------

CUESTIONARIO PARA RECOLECTAR DATOS SOBRE EL NIVEL DE SATISFACCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

N°	ITEMS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
	A.- DIMENSIÓN VOLITIVA					
1	Tus docentes te Inspiran para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje virtual					
2	Tus docentes te ayudan a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio					
3	Las autoridades de la institución capacitan a los docentes en el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación					
4	Tus docentes diseñan estrategias didácticas bajo entornos virtuales para mejorar el desarrollo de su aprendizaje autónomo					
5	se ha dirigido a un profesor, vía e-mail, para aclarar dudas sobre un trabajo o para expresarle ideas que no te atreverías a decirle directamente					
	B.- DIMENSIÓN COGNITIVA	1	2	3	4	5
6	Sus docentes utilizan en el proceso enseñanza aprendizaje Herramientas Tecnologías de la información y la comunicación bajo entornos virtuales					
7	Utiliza alguna TIC en el aula (iPad, Tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del alumnado					
8	¿Tus docentes expresan dominio en las tecnologías de la información y la comunicación?					
9	las herramientas tecnológicas en la institución están disponibles para desarrollar un proceso enseñanza-aprendizaje bajo entornos virtuales					
10	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes					
	C.- DIMENSIÓN AFECTIVA	1	2	3	4	5
11	Considera que los Entornos Virtuales de Aprendizaje contribuyen a generar un ambiente adecuado para lograr un Aprendizaje autónomo					
12	Establecer comunicación online con docentes y compañeros de clase para realizar alguna actividad académica y socioemocionales					
13	Ha tenido la oportunidad de trabajar en equipo fuera del horario de clases con el apoyo del uso de las herramientas tecnológicas					
14	Se utiliza la sala de informática para realizar actividades de aprendizaje del contexto, agradables y significativas					
15	Les incitan a Compartir información y trabajos con los demás estudiantes utilizando los entornos virtuales de manera amigable					

BAREMO ANALÍTICO POR DIMENSIONES DE L NIVEL DE SATISFACCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

DIMENSIÓN ESCALA VALORATIVA DE L NIVEL DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	VOLITIVA	COGNITIVA	AFECTIVA	ENSEÑANZA APRENDIZAJE
EXCELENTE	21 - 25	21 - 25	21 - 25	63 -75
BUENA	16 - 20	16 - 20	16 - 20	48 -62
REGULAR	11 - 15	11 - 15	11 - 15	33- 47
DEFICIENTE	5 - 10	5 - 10	5 - 10	15 – 32

Obtención de resultados:

Para obtener los resultados se sumará el puntaje obtenido de cada ítem y se tendrá en cuenta la siguiente escala:

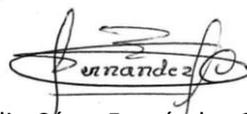
- **De 15 a 30 puntos** se considera **deficiente enseñanza aprendizaje**
- **De 31 a 45 puntos** se considera **regula enseñanza aprendizaje**
- **De 46 a 60 puntos** se considera **buena enseñanza aprendizaje**
- **De 61 a 75 puntos** se considera **excelente enseñanza aprendizaje**

El cuestionario sobre el nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje la encontraremos en los anexos.

AFECTIVA	de tecnología - Diseño de actividades con Tic	disponibles para desarrollar un proceso enseñanza-aprendizaje bajo entornos virtuales										
		Diseña actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes	X		X		X		X			
	- Ambientes virtuales adecuados - Comunicación online - Trabajo en equipo - Actividades agradables - Intercambio de información	Considera que los Entornos Virtuales de Aprendizaje contribuyen a generar un ambiente adecuado para lograr un Aprendizaje autónomo	X		X		X		X			
		Establecer comunicación online con docentes y compañeros de clase para realizar alguna actividad académica y socioemocionales	X		X		X		X			
		Ha tenido la oportunidad de trabajar en equipo fuera del horario de clases con el apoyo del uso de las herramientas tecnológicas	X		X		X		X			
		Se utiliza la sala de informática para realizar actividades de aprendizaje del contexto, agradables y significativas	X		X		X		X			
		Les incitan a Compartir información y trabajos con los demás estudiantes utilizando los entornos virtuales de manera amigable	X		X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Mg. Julio César Fernández Cueva.

Firma del experto N° 01:



Mg. Julio César Fernández Cueva.

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales como espacios para el proceso enseñanza aprendizaje, en estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública-Bagua

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.

TESISTA:

Br: Yosu Niber Dávila Fernández

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO:

SI

NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para Identificar nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de formación Artística Pública de Bagua- 2021, tiene un alto grado de confiabilidad por lo que se sugiere ser aplicado y obtener los resultados previstos.

Chiclayo, 20 de junio de 2021



.....
Mg. Julio César Fernández Cueva

Validación de instrumento mediante criterio de expertos.

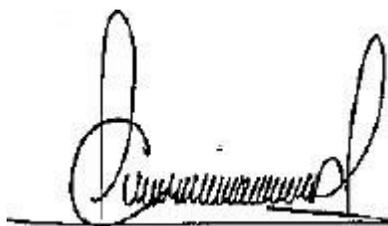
TÍTULO: Nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del ISFAP - Bagua.

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ENSEÑANZA APRENDIZAJE	VOLIT	<ul style="list-style-type: none"> - Superación de obstáculos - Regulación del proceso - Capacitación tecnológica - Aprendizaje autónomo - Comunicación virtual 	Tus docentes te Inspiran para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje virtual	X		X		X		X		
			Tus docentes te ayudan a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio	X		X		X		X		
			Las autoridades de la institución capacitan a los docentes en el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación	X		X		X		X		
			Tus docentes diseñan estrategias didácticas bajo entornos virtuales para mejorar el desarrollo de su aprendizaje autónomo	X		X		X		X		
			se ha dirigido a un profesor, vía e-mail, para aclarar dudas sobre un trabajo o para expresarle ideas que no te atreverías a decirle directamente	X		X		X		X		
	COGNITIV	<ul style="list-style-type: none"> - Uso entornos virtuales - Uso de las Tic en el aula 	Sus docentes utilizan en el proceso enseñanza aprendizaje Herramientas Tecnologías de la información y la comunicación bajo entornos virtuales	X		X		X		X		
			Utiliza alguna TIC en el aula (iPad, Tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del Alumnado	X		X		X		X		

AFECTIVA	- Dominio de tecnologías	¿Tus docentes expresan dominio en las tecnologías de la información y la comunicación?								
	- Disponibilidad de tecnología	Las herramientas tecnológicas en la institución están disponibles para desarrollar un proceso enseñanza-aprendizaje bajo entornos virtuales	X		X		X		X	
	- Diseño de actividades con Tic	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes	X		X		X		X	
	- Ambientes virtuales adecuados	Considera que los Entornos Virtuales de Aprendizaje contribuyen a generar un ambiente adecuado para lograr un Aprendizaje autónomo	X		X		X		X	
	- Comunicación online	Establecer comunicación online con docentes y compañeros de clase para realizar alguna actividad académica y socioemocionales	X		X		X		X	
	- Trabajo en equipo	Ha tenido la oportunidad de trabajar en equipo fuera del horario de clases con el apoyo del uso de las herramientas tecnológicas	X		X		X		X	
	- Actividades agradables	Se utiliza la sala de informática para realizar actividades de aprendizaje del contexto, agradables y Significativas	X		X		X		X	
	- Intercambio de información	Les incitan a Compartir información y trabajos con los demás estudiantes utilizando los entornos virtuales de manera amigable	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Doctor en Educación - Jimmy Gilberto Lucano Delgado

Firma del experto N° 01:



Dr. Jimmy Gilberto Lucano Delgado

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales como espacios para el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.

TESISTA:

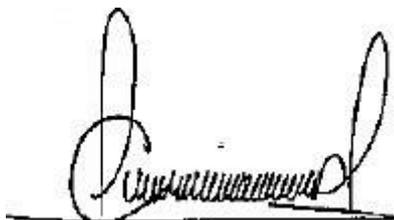
Br: Yosu Niber Dávila Fernández

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO: SI NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para Identificar nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de formación Artística Pública de Bagua- 2021, tiene un alto grado de confiabilidad por lo que se sugiere ser aplicado y obtener los resultados previstos.



Chiclayo, 14 de julio del 2021

.....
Dr. Jimmy Gilberto Lucano Delgado

		de tecnología	disponibles para desarrollar un proceso enseñanza-aprendizaje bajo entornos virtuales									
		- Diseño de actividades con Tic	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje virtuales de acuerdo a las necesidades específicas de los estudiantes	X		X		X		X		
AFECTIVA		- Ambientes virtuales adecuados	Considera que los Entornos Virtuales de Aprendizaje contribuyen a generar un ambiente adecuado para lograr un Aprendizaje autónomo	X		X		X		X		
		- Comunicación online	Establecer comunicación online con docentes y compañeros de clase para realizar alguna actividad académica y socioemocionales	X		X		X		X		
		- Trabajo en equipo	Ha tenido la oportunidad de trabajar en equipo fuera del horario de clases con el apoyo del uso de las herramientas tecnológicas	X		X		X		X		
		- Actividades agradables	Se utiliza la sala de informática para realizar actividades de aprendizaje del contexto, agradables y significativas	X		X		X		X		
		- Intercambio de información	Les incitan a Compartir información y trabajos con los demás estudiantes utilizando los entornos virtuales de manera amigable	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: **Mg. Administración de la Educación - Norvil Eugenio Pérez Namuche**

Firma del experto N° 01:



Norvil Eugenio PÉREZ NAMUCHE
D.N.I. N° 18 13 85 76

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales como espacios para el proceso enseñanza aprendizaje en estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública, Bagua

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.

TESISTA:

Br: Yosu Niber Dávila Fernández

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO:

SI

NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para Identificar nivel de satisfacción del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de formación Artística Pública de Bagua- 2021, tiene un alto grado de confiabilidad por lo que se sugiere ser aplicado y obtener los resultados previstos.

Chiclayo, 15 julio del 2021



.....
Mg. Norvil Eugenio Pérez Namuche
Administración de la Educación
D.N.I. 18 13 85 76

Anexo E. Modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua.

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCION FORMADORA : Universidad Cesar Vallejo
- 1.2. ESCUELA : Post Grado
- 1.3. UNIDAD DE ANALISIS : E.S.F.A.P - Bagua
- 1.4. GRADO : Educación Superior
- 1.5. RESPONSABLES : Br. Yosú Niber Dávila Fernández

II. PRESENTACIÓN

Debido a la pandemia provocada por el Covid-19, la educación ha experimentado grandes cambios, haciendo un ajuste a la metodología tradicional y dar paso a la educación virtual, implementado plataformas digitales que han ganado espacios significativos para la construcción de conocimientos. Tal es el caso de nuestro País, el Ministerio de Educación se vio en la necesidad de utilizar los entornos virtuales para continuar con las actividades educativas. Sin embargo, se han presentado un sin número de factores que impiden que este método funcione en su totalidad.

Por tal motivo el presente estudio tiene como objetivo promover el uso de las aplicaciones WhatsApp, Meet Google y Zoom para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas del país Nacionales como particulares. Se presenta el uso de las aplicaciones innovadoras como una opción gratuita y de fácil manejo para quienes no pueden acceder al canal virtual efectuado por las autoridades educativas.

La propuesta de modelo didáctico utilizando los entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua lo ejecutamos tomando como fundamento teórico la teoría constructivista y las Comunidades de Aprendizaje Virtual, lo cual implica proponer un conjunto de actividades utilizando las herramientas digitales

III. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, el mundo atraviesa por un proceso de globalización, de cambios estructurales en la educación y el intercambio de la información, los mismos que requieren de docentes y estudiantes capaces de utilizar las nuevas tecnologías a favor de la comunidad educativa, facilitando un mejor aprendizaje. La presente investigación tiene como propósito implementar una plataforma virtual; para hacer uso del aula virtual, con la finalidad de generar nuevos espacios y canales de comunicación, en los estudiantes y docentes de la Instituto de Formación Artística Pública de Bagua y de la comunidad educativa en general.

El trabajo adquiere relevancia porque al configurar y administrar el aula virtual, se estará utilizando al inicio las herramientas digitales WhatsApp, Google Meet y Zoom, es decir algunos de uso gratuito, ya que es software libre de código abierto. En este sentido, el costo de licencia de uso de software es cero, y cualquier institución educativa lo puede utilizar e implementar sus aulas virtuales, y de esta manera mejorar nuestra calidad educativa. Además, esta plataforma virtual se tiene que personalizar de acuerdo a los requerimientos del usuario.

En lo pedagógico, como docente se va a contribuir en la formación de nuestros estudiantes, al tener de estas herramientas educativas en el desarrollo de sesiones de aprendizaje, utilizando para ello el aula virtual, complementando el trabajo realizado en el aula de clases. Mejorando la calidad de la enseñanza y aprendizaje a través del fortalecimiento de las capacidades de los docentes y estudiantes en el uso de las TIC, incorporando al software como herramienta pedagógica.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

El presente estudio se fundamente en la teoría Constructivista de Piaget. El aprendizaje virtual como proceso de construcción. Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la

estructura cognitiva del aprendiz. (Onrubia, 2016 - Aprender y enseñar en entornos virtuales).

Otra teoría que fundamente la presentación investigación, es la Teoría cognoscitiva social: Plantea que el aprendizaje ocurre en acto mediante la ejecución real y de forma vicaria al observar modelos, escuchar instrucciones y utilizar materiales impresos o electrónicos. Las consecuencias de la conducta son especialmente importantes. Las conductas que producen consecuencias exitosas se conservan y las que conducen al fracaso se descartan. (Ps. Marta Guerri “La teoría del Aprendizaje Social de Bandura -2021).

Resulta importante también hablar del enfoque de **la teoría del procesamiento de la información**: El paradigma de la comunicación, desarrollado por Shannon, establece que la información, en forma de mensaje, entra a la fuente y se convierte a un código apropiado para un sistema de transmisión determinado, estos transitan por el canal de comunicación (impulsos eléctricos, ondas de radio u ondas de luz) y en el otro extremo deben descifrarse para su recepción.

También tomamos como fundamento pedagógico la teoría de las Comunidades de Aprendizaje Virtual, al respecto Rubio (2006), aclara que: “Las comunidades virtuales de aprendizaje constituyen una respuesta concreta a las necesidades de aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento, potenciando la comunicación y promoviendo la integración de lo que ocurre en el entorno, fuera del aula, en el proceso de enseñanza aprendizaje, fomentando la búsqueda del interés por enseñar y aprender, favoreciendo la participación de todos los integrantes en el proceso de aprendizaje y buscando la innovación y las experiencias como estrategias para aprender

V. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Objetivo general

Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua, utilizando las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet y Zoom propiciando su formación integral.

Objetivos específicos:

- Diagnosticar la problemática del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua
- Gestionar las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet y Zoom, para el desarrollo de las unidades didácticas en los estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua
- Capacitar a estudiantes y docentes en las dimensiones de la gestión académica, para poner en práctica la gestión de las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet y Zoom.
- Diseñar actividades de aprendizaje, mediante software especializado; para la creación de actividades y recursos que constituyen los cursos.
- Validar la implementación de las herramientas virtuales WhatsApp, Google Meet y Zoom, mediante la valoración y juicio de expertos.

VI. ESTRATEGIAS DEL MODELO DIDÁCTICO

Paso 1: Identificación de las necesidades de formación en la modalidad a distancia: Para construir una comunidad de aprendizaje virtual es necesario manejar un vocabulario común que permita dar contexto al término comunidad de aprendizaje virtual y sobre cuya base las y los miembros de la futura comunidad establezcan las necesidades, aspiraciones, identifiquen los beneficios de trabajar en línea y reconozcan la importancia de la comunidad de aprendizaje virtual como facilitadora de intercambio de información, experiencias y conocimiento.

Paso 2: Formulación del propósito, definición de etapas y actividades: El origen de una comunidad puede ser variado, por ejemplo, un grupo de personas (docentes) empiezan a comunicarse para intercambiar información entre ellos sobre el desarrollo de su trabajo, otro grupo de docentes puede estar interesado en ofrecer su conocimiento y ayudar a otros más noveles en su labor. Otro grupo puede estar interesado en socializar experiencias, al principio de manera informal y luego estableciendo un cronograma; otro grupo puede surgir de la interacción en las redes sociales, que permiten debatir y crear grupos en los que concuerda una temática interesante para ellos; también puede surgir del interés explícito de una autoridad o grupo dentro de la institución educativa, que bajo una normativa o el propio interés busca abordar o resolver un problema, compartir o desarrollar un proyecto.

Paso 3: Exploración e identificación de la plataforma o herramientas digitales: Las herramientas digitales hacen referencia a programas informáticos o software que ha sido diseñado para ayudar a las personas, donde les permiten utilizar o aplicar el conocimiento y sus destrezas para cumplir diversas actividades, ahorrando tiempo y esfuerzo. Actualmente, por el avance tecnológico, las herramientas se agrupan formando paquetes o suites informáticos. Entre las principales herramientas de apoyo de las actividades en una comunidad de aprendizaje virtual se encuentran:

Paso 4: Creación y promoción: Orientaciones para la creación de la comunidad de aprendizaje virtual en la plataforma o herramienta digital elegida. Las comunidades de aprendizaje virtual, como se ha indicado, se pueden crear a través de un número variado de herramientas, como redes sociales, foros o cualquier plataforma que permita una colaboración entre los distintos miembros de la comunidad. Puede utilizarse recursos que permitan una comunicación tanto síncrona como asíncrona o una combinación de ambas. Debe recordarse que, para usar las herramientas informáticas adecuadas en el funcionamiento de la comunidad de aprendizaje virtual estas deben haber sido evaluadas previamente. Por ejemplo, al emplear una tabla

de valoración de entornos y aplicaciones, de forma que haya un consenso de las herramientas a usar para evitar una mudanza de una plataforma a otra cuando la comunidad se está formando y, por el contrario, los líderes fundadores de la comunidad tengan la tranquilidad de abocar los aspectos de motivación y socialización e intercambio de las primeras etapas de desarrollo de la comunidad. Con esto no se quiere decir que una vez seleccionada una herramienta no se pueda cambiar, sino que es preferible evitar en los primeros meses de formación estos cambios que pueden desincentivar a los nuevos miembros al tener que aprender nuevas herramientas, en vez de abocarse a los propósitos de la comunidad naciente.

Paso 5: Fortalecimiento de la comunidad de aprendizaje virtual: La información que se comparta en la comunidad de aprendizaje virtual debe responder al propósito de la misma, donde se tendrá que invertir recursos de la comunidad para producir contenido. En ese sentido, Estrada (2015) enumera ocho consejos para la creación de contenido:

1. Conocer al público que usará el contenido, para ello se debe definir el público objetivo que hará uso del contenido.
2. Hablar el idioma del público, implica conocer cómo se comunican los docentes de la comunidad, de forma que el mensaje sea recibido de la manera que se desea.
3. Ponerse en el lugar del público, contestando a preguntas como: ¿Qué gano con este contenido? ¿Este contenido es útil para mí? ¿Me ayuda a resolver algún problema educativo que enfrento?
4. Mantener una comunicación abierta con los miembros de la comunidad. Se debe hacer preguntas, pedir opinión y escuchar a los miembros de la comunidad y mantener una escucha activa para tener idea sobre los contenidos útiles.
5. Crear contenido para cada temática de interés de la comunidad. Determinadas temáticas pueden atraer a públicos diferentes dentro de la comunidad, por lo que se debe combinar imágenes, videos, pódcast y cualquier otro formato con el contenido para ese segmento de la comunidad.

6. Invertir en diferentes formatos. Se debe variar el formato del contenido que se produce, e invitar a los miembros interesados en compartir a que lo realicen de una manera óptima, de forma que llame la atención y gane relevancia (incluir imágenes, ilustraciones, videos, animaciones). Cuanto más se diversifiquen los mensajes, menos docentes encontrarán el contenido tedioso y participarán más en la comunidad.

7. Crear contenido interactivo. Se puede hacer el esfuerzo para que las experiencias con el contenido sean divertidas, interactivas o convertirse en juegos. Este tipo de acción garantiza un óptimo grado de interactividad y es capaz de seducir al público en una forma única.

8. Ser humanos, es decir, no actuar como robots al contestar un mensaje, se debe mantener cordialidad y educación buscando auxiliar a la audiencia.

VII. DIFICULTADES A SUPERAR:

Por muchas razones, se debe implementar un modelo didáctico utilizando las herramientas virtuales como:

- Es necesario conocer herramientas TIC que permitan desarrollar el acompañamiento a los estudiantes en la educación a distancia.
- Conocer y aplicar estrategias para desarrollar la evaluación formativa en el contexto del aprendizaje a distancia.
- Hay dificultades en el manejo de herramientas que motiven, permitan dar seguimiento y retroalimentación en una clase online.
- Existen problemas para mediar en el proceso de desarrollo de competencias en los estudiantes.
- Se debe considerar un medio al que tengan acceso todos los docentes y estudiantes: Uso de WhatsApp, Google Meet, Facebook, un blog, Drive, etc.

VIII. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL PROGRAMA

ETAPAS / METAS	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA
<p>Motivación</p> <p>Crear la primera comunidad de aprendizaje virtual en la institución educativa dedicada a compartir estrategias e información para lograr aprendizajes autónomos en los estudiantes en entornos de aprendizaje a distancia y mixtos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jornada de sensibilización para integrar una comunidad de aprendizaje virtual a nivel de I. E. a través de una reunión. • Dar a conocer el propósito, objetivos y metas de la comunidad de aprendizaje virtual e invitar a participar a los docentes. • Organizar y repartir funciones líderes y moderadores entre los miembros fundadores. • Seleccionar la plataforma virtual de trabajo y dar soporte a los recién llegados. • Socializar la temática de trabajo e iniciar la atención a las necesidades formativas de los docentes en base a la temática. • Recoger las expectativas y contestar interrogantes. 	<p>Semana 1 y 2.</p>
<p>Socialización</p> <p>Meta: “Lograr la participación de la mayoría de los miembros de la I. E. base en los intercambios temáticos y foros, y expandir la comunidad a otros docentes y especialistas interesados en las temáticas abordadas por la comunidad de aprendizaje virtual”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de las herramientas virtuales a los docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Bagua • Difusión a través de los diversos medios de las redes sociales. • Publicación de los primeros foros de interacción a través de las herramientas virtuales elegidas. • Inicio del trabajo en la temática de la comunidad de aprendizaje virtual. • Invitación a miembros de otras Instituciones de Educación superior y socialización con los estudiantes. 	<p>Semana 3 y 4.</p>
<p>Intercambio</p> <p>Meta: “Fortalecer las competencias de manejo de las TIC y trabajo colaborativo de los miembros de la comunidad”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la participación e intercambio de información entre docentes y estudiantes. • Generar temas de discusión a través de los foros, de acuerdo al propósito de la comunidad de aprendizaje virtual. • Implementar continuamente actividades de socialización en las herramientas virtuales seleccionadas. 	<p>Semana 5 y 6.</p>
<p>Construcción</p> <p>Meta: “Desarrollo de proyectos de innovación en material, aprendizaje autónomo y evaluación formativa”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de eventos de intercambio y promoción de la comunidad. • Recojo de las necesidades y expectativas de los docentes de la Escuela. • Planificación y desarrollo de proyectos de aprendizaje áulicos. • Sistematización y publicación de trabajos y proyectos. • Actualizar continuamente espacios e información. • Exploración de nuevos recursos y tecnologías para la comunidad de aprendizaje virtual. 	<p>Semana 7 y 8</p>

IX. EVALUACION:

Para el buen funcionamiento de la comunidad de aprendizaje virtual y determinar si cumple los objetivos para la cual fue creada, es necesario desarrollar actividades de evaluación. En Cabero (2006) indica que una comunidad virtual, para ser exitosa, debe cumplir los siguientes aspectos: Accesibilidad, tanto a nivel tecnológico como de capacidades de participación de sus miembros. Asumir una cultura de participación y colaboración de sus integrantes. Destrezas en el manejo de la tecnología básica por parte de los participantes. Metas definidas y conocidas por todos. Reglas claras de funcionamiento. Forma de comportamiento positivo de sus miembros.

Anexo F. Validación de la propuesta mediante criterio de expertos.

Experto 1.

CRITERIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. Apellidos y nombres del experto:** Julio César Fernández Cueva
- 1.2. Grado Académico:** Magister
- 1.3. Documento de identidad:** 16616193
- 1.4. Centro de labores:** Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 1.5. Denominación del modelo a validar:** Modelo didáctico utilizando herramientas virtuales
- 1.6. Título del modelo:** Modelo didáctico utilizando los entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 1.7. Autor del modelo didáctico:** Yosu Niber Dávila Fernández

En este contexto, lo(a) he considerado como experto en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías.

E: Eficaz

PE: Poco eficaz

I: Ineficaz

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO:

DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIAS		
		E	PE	I
Planificación	Consistencia en la estructura del modelo didáctico utilizando los entornos virtuales	x		
	Contiene los elementos mínimos de un modelo didáctico utilizando herramientas virtuales.	x		
	Pertinencia de los pasos que debe tener en cuenta en el uso de las herramientas virtuales	x		
	Responde al propósito que se persigue con el estudio	x		
Teórica	Pertinencia con las teorías que fundamentan el modelo didáctico utilizando entornos virtuales.	x		
	Concordancia del marco teórico con los componentes del modelo didáctico utilizando entornos virtuales	x		
Planificación	La propuesta desarrolla los procesos didácticos de modelo de Van Heele	x		
	La propuesta desarrolla las estrategias para el buen uso de los entornos virtuales	x		
	Las actividades y estrategias corresponden a cada dimensión de la propuesta	x		
	Viabilidad para la aplicación de las actividades y estrategias que conforman el modelo didáctico	x		

III. OPINION DE APLICABILIDAD

- (**x**) El modelo didáctico puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El modelo didáctico debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo 16 de junio de 2021.



.....
 Mg. Julio César Fernández Cueva

Experto 2.

CRITERIO DE EXPERTO

II. DATOS GENERALES.

- 2.1. **Apellidos y nombres del experto:** Jimmy Gilberto Lucano Delgado
- 2.2. **Grado Académico:** Doctor
- 2.3. **Documento de identidad:** 40525988
- 2.4. **Centro de labores:** Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 2.5. **Denominación del modelo a validar:** Modelo didáctico utilizando herramientas virtuales
- 2.6. **Título del modelo:** Modelo didáctico utilizando los entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 2.7. **Autor del modelo didáctico:** Yosu Niber Dávila Fernández

En este contexto, lo(a) he considerado como experto en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías.

E: Eficaz

PE: Poco eficaz

I: Ineficaz

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO:

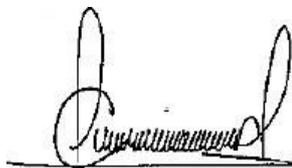
DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIAS		
		E	PE	I
Planificación	Consistencia en la estructura del modelo didáctico utilizando los entornos virtuales	x		
	Contiene los elementos mínimos de un modelo didáctico utilizando herramientas virtuales.	x		
	Pertinencia de los pasos que debe tener en cuenta en el uso de las herramientas virtuales	x		
	Responde al propósito que se persigue con el estudio	x		
Teórica	Pertinencia con las teorías que fundamentan el modelo didáctico utilizando entornos virtuales.	x		
	Concordancia del marco teórico con los componentes del modelo didáctico utilizando entornos virtuales	x		
Planificación	La propuesta desarrolla los procesos didácticos de modelo de Van Heele	x		
	La propuesta desarrolla las estrategias para el buen uso de los entornos virtuales	x		
	Las actividades y estrategias corresponden a cada dimensión de la propuesta	x		
	Viabilidad para la aplicación de las actividades y estrategias que conforman el modelo didáctico	x		

V. OPINION DE APLICABILIDAD

El modelo didáctico puede ser aplicado tal como está elaborado

El modelo didáctico debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo 16 de junio de 2021.



.....
Dr. Jimmy Gilberto Lucano Delgado

Experto 3.

CRITERIO DE EXPERTO

III. DATOS GENERALES.

- 3.1. **Apellidos y nombres del experto:** Norvil Eugenio Pérez Namuche
- 3.2. **Grado Académico:** Magister
- 3.3. **Documento de identidad:** 18138576
- 3.4. **Centro de labores:** Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 3.5. **Denominación del modelo a validar:** Modelo didáctico utilizando herramientas virtuales
- 3.6. **Título del modelo:** Modelo didáctico utilizando los entornos virtuales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Formación Artística Pública de Bagua.
- 3.7. **Autor del modelo didáctico:** Yosú Niber Dávila Fernández

En este contexto, lo(a) he considerado como experto en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías.

E: Eficaz

PE: Poco eficaz

I: Ineficaz

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO:

DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIAS		
		E	PE	I
Planificación	Consistencia en la estructura del modelo didáctico utilizando los entornos virtuales	x		
	Contiene los elementos mínimos de un modelo didáctico utilizando herramientas virtuales.	x		
	Pertinencia de los pasos que debe tener en cuenta en el uso de las herramientas virtuales	x		
	Responde al propósito que se persigue con el estudio	x		
Teórica	Pertinencia con las teorías que fundamentan el modelo didáctico utilizando entornos virtuales.	x		
	Concordancia del marco teórico con los componentes del modelo didáctico utilizando entornos virtuales	x		
Planificación	La propuesta desarrolla los procesos didácticos de modelo de Van Heele	x		
	La propuesta desarrolla las estrategias para el buen uso de los entornos virtuales	x		
	Las actividades y estrategias corresponden a cada dimensión de la propuesta	x		
	Viabilidad para la aplicación de las actividades y estrategias que conforman el modelo didáctico	x		

VII. OPINION DE APLICABILIDAD

- (**x**) El modelo didáctico puede ser aplicado tal como está elaborado
 () El modelo didáctico debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo 16 de junio de 2021.



.....
 Mg. Norvil Eugenio Pérez Namuche



"Año Del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Bagua 20 de julio del 2021.

Señora Doctora.

Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE POSGRADO-FILIAL CHICLAYO

CIUDAD.

ASUNTO: Autorización para realizar investigación.

De acuerdo a la solicitud enviada por usted a mi despacho, le informo, que es política de la Escuela Superior de Formación Artística Pública Bagua, brindar todo el apoyo a su personal que se encuentra laborando, para poner en práctica investigaciones que conlleven a la buena marcha de la organización, por lo que:

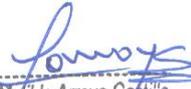
En mi calidad de Directora General **AUTORIZO**, a Yosú Niber Dávila Fernández, identificado con DNI N° 43394427, estudiante del programa de maestría con mención en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo, el desarrollo de la investigación titulada "Entornos virtuales como espacios para el proceso enseñanza aprendizaje, en estudiantes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública-Bagua".

Comprometiéndome a brindarle todas las facultades correspondientes para el desarrollo de su investigación.

Es propicia la ocasión para expresar las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Cordialmente.




Dra. Matilde Arroyo Castillo
DIRECTORA GENERAL