



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Entornos virtuales en la producción de textos en docentes de
Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local Otuzco
2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Rodríguez Hurtado, Doris Aristela (ORCID: 0000-0001-7502-6297)

ASESOR:

Dr. Oseda Gago, Dulio (ORCID: 0000-0002-3136-6094)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

TRUJILLO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi madre

Porque me contagia su coraje y perseverancia para alcanzar las metas.

A mi hija

Porque es un rayo de luz que me guía en el universo de la vida.

A mis hermanos

Porque me apoyan y motivan en cada proyecto que emprendo.

A mi Padre

Porque es mi Ángel de la Guarda y por su amor más allá del tiempo y el espacio.

Agradecimiento

Al Dr. Dulio Oseda Gago por sus sabias enseñanzas y por la motivación a realizar investigación.

A los docentes de Comunicación de la UGEL Otuzco por su participación activa y por su apoyo.

A mis asesores de tesis por sus orientaciones en la consolidación de mi informe de investigación.

A mis docentes de posgrado que tuvieron la maravillosa oportunidad de compartir las experiencias curriculares.

A los Doctores y Doctoras en Educación que validaron mis instrumentos de investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Variables y operacionalización.....	22
3.3. Población, muestra y muestreo.....	24
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	25
3.5. Procedimientos.....	27
3.6. Método de análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	44
VII. RECOMENDACIONES	45
VIII. PROPUESTA.....	46
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudio	25
Tabla 2. Muestra de estudio	25
Tabla 3. Estadígrafos de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones 29	
Tabla 4. Categoría de entornos virtuales y dimensiones.....	30
Tabla 5. Categoría de producción de textos y dimensiones.....	31
Tabla 6. Prueba de Normalidad de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones	32
Tabla 7. Relaciones entre entornos virtuales y producción de textos y dimensiones 33	
Tabla 8. Influencia de los entornos virtuales en la producción de textos.....	34
Tabla 9. Influencia de entornos virtuales en las dimensiones de producción de textos.....	35

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021. El tipo de investigación fue básica, nivel correlacional causal y el diseño es no experimental transversal correlacional causal, teniendo como muestra a 69 docentes del área de Comunicación de las diferentes instituciones educativas de la UGEL Otuzco, a quienes se les administró dos cuestionarios virtuales como instrumentos para el recojo de información relacionada con las variables. Se utilizó la prueba de normalidad, evidenciando una distribución de datos no paramétricos, la fórmula de Rho de Spearman para medir las relaciones, la correlación de Pearson para medir las correlaciones y la regresión lineal para medir la influencia entre las variables y dimensiones. Los resultados obtenidos confirmaron que existe relación altamente significativa entre entornos virtuales y producción de textos $r=,544^{**}$ (correlación moderada entre las variables) para todo Sig. $<0,01\%$. Se concluye que los entornos virtuales influyen en 26,8% en la producción de textos en los docentes de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

Palabras clave: tecnológica, producción, creatividad, virtual, texto

Abstract

The objective of this research work was to determine the influence of virtual environments in the production of texts in the teachers of the Communication area of the Local Educational Management Unit of Otuzco in the year 2021. The type of research was basic, causal correlational level and the design is non-experimental cross-sectional correlational causal, having as a sample 69 teachers in the area of Communication of the different educational institutions of the UGEL Otuzco, who were administered two virtual questionnaires as instruments for the collection of information related to the variables. The normality test was used, evidencing a non-parametric data distribution, Spearman's Rho formula to measure relationships, Pearson's correlation to measure correlations and linear regression to measure the influence between variables and dimensions. The results obtained confirmed that there is a highly significant relationship between virtual environments and text production $r=.544^{**}$ (moderate correlation between the variables) for all Sig. $<0.01\%$. It is concluded that virtual environments influence 26.8% in the production of texts in Communication teachers of the Local Educational Management Unit of Otuzco in the year 2021.

Keywords: technology, production, creativity, virtual, text

I. INTRODUCCIÓN

El escenario educativo en época de pandemia por COVID-19, expuso la necesidad de los docentes en capacitación y actualización en entornos virtuales, herramientas tecnológicas y escritura digital para desarrollar con calidad la educación remota en los estudiantes de zonas urbanas y rurales. Esta situación permitió a los profesores reconocer el escaso dominio en conocimientos, estrategias y técnicas sobre el uso de herramientas y plataformas digitales para promover en la educación a distancia, la interacción de los estudiantes en el desarrollo de experiencias desafiantes que promuevan la reflexión, la creatividad, el debate, pensamiento crítico; siendo aún más complicado, brindar retroalimentación utilizando medios tecnológicos.

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la formación integral de los educandos, sigue siendo un reto no solo para el magisterio sino para el Ministerio de Educación; sin embargo, el docente al asumir el rol mediador de los aprendizajes, el uso de las TIC en las sesiones, representa un nuevo estilo de vida pedagógica. Por ende, asimila a pasos gigantes que los entornos virtuales son espacios esenciales para la educación a distancia. En ese sentido, cabe reflexionar y asumir compromisos de actualización en campus virtuales, páginas web o blogs, así como en webinar y talleres virtuales por plataformas para diseñar sesiones orientadas a la participación activa, para la gestión y producción de información, contribuyendo con alternativas en la creación de textos.

A nivel mundial, “el poco dominio de habilidades para escribir en la educación superior se convierte en una de las causas principales de reprobación, retraso y deserción en los estudiantes” (Olave-Arias et al., 2013; Uribe y Carrillo, 2014 citado por Meza et al., 2021). Es decir, la producción de monografías, ensayos y artículos no alcanzan los estándares requeridos para el nivel. Asimismo, en Villavicencio, Colombia una investigación sobre las prácticas de enseñanza en escritura, evidenció “carencia de estrategias en los procesos de producción de textos como situaciones comunicativas, fundamentos para resolución de problemas auténticos y falta de conocimiento de aspectos didácticos para planificar, textualizar y revisar” (Piñeros et al., 2018).

A nivel nacional, los resultados de la Evaluación Muestral de Escritura de alumnos del segundo grado de educación secundaria, aplicada por la Unidad de Medición de la Calidad (UMC), revelaron que el 23,8% de estudiantes estaban en nivel Inicio (Ministerio de Educación, 2018a). Es decir, no lograron los aprendizajes esperados para el grado, demostrando solo nociones básicas correspondientes a una etapa inicial del desarrollo de la competencia de escritura. Asimismo, se especifica que los estudiantes evidencian redacciones solo enunciadas por oraciones. Sin características del género discursivo y sin adecuación al registro escrito. Los textos mostraron repeticiones innecesarias, vacíos de información y falta de secuencia de las ideas. No presentaron uso variado de conectores, los referentes son ambiguos y carecieron de signos de puntuación. No emplearon tildes, y con errores al usar grafías y mayúsculas.

En el contexto local, la problemática de la producción escrita se evidencia en los resultados de los trabajos del “Premio Nacional de Narrativa y Ensayo José María Arguedas - Etapa UGEL”. La participación en este concurso es del 28% de estudiantes y el 57% de ellos se encontró en nivel Proceso. Si bien es cierto, escriben sobre la riqueza cultural y natural de las comunidades; pero, no se movilizan las capacidades para redactar textos originales con adecuación, coherencia, cohesión y uso adecuado del lenguaje ni se desarrollan de manera práctica los procesos de planificación, redacción y revisión.

Además, para Ministerio de Educación (2016) “los docentes no diseñan actividades educativas interactivas aprovechando los entornos virtuales como viajar a otros lugares en tiempo y espacio, comprender cuentos o historias a través de simulaciones interactivas, grabar y compartir videos”. En otras palabras, los docentes tienen poco manejo de herramientas tecnológicas para plantear experiencias interactivas de aprendizaje en las diversas áreas. En este panorama, los profesores se convierten en agentes de cambio y para ello, requieren fortalecer sus habilidades y actitudes innovadoras, y asumir con emprendimiento pedagógico el uso de estas herramientas en la producción de textos impactantes y novedosos. En esta labor, los entornos virtuales se convierten en aliados para las propuestas de aprendizaje, contribuyendo a una educación capaz de dar respuesta a retos y oportunidades del siglo XXI.

Esta situación desafía a los docentes a adaptarse a los cambios de manera creativa y con soluciones originales y pertinentes proponiendo estrategias en la producción de historietas, afiches, infografías, mapas mentales, presentaciones y videos con apoyo de herramientas tecnológicas y en los entornos virtuales; teniendo en cuenta “las características del lenguaje, la comunicación y alfabetización en un contexto tecnológico y el uso masivo de dispositivos digitales conectados a internet” (Magad & Bonnin, 2020). Surge el desafío de innovar con propuestas pedagógicas que respondan al trabajo con herramientas tecnológicas (García & Suárez, 2019). En un mundo hiperconectado motiva a reconceptualizar la alfabetización digital como una forma de comprender y desplegar habilidades para acceder y aprovechar la infraestructura digital masificada (Reyes & Avello-Martínez, 2021).

Por ello, en la investigación se formuló el problema general: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021?, y los problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la producción de infografías? ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la producción de mapas mentales? ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la producción de historietas? ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la producción de afiches?

La investigación en todo su contenido ha sido guiada por el método científico y, respecto a la justificación, según (Roberto Hernández et al., 2014) se tiene los componentes de: conveniencia, relevancia social, valor teórico, valor práctico y unidad metodológica. La investigación es conveniente porque permitió vincular los recursos digitales y herramientas tecnológicas de los entornos virtuales con la producción de diversos tipos de textos, fomentando aprendizajes significativos, desafiantes, colaborativos e innovadores. Asimismo, tuvo relevancia social puesto que la acelerada evolución de la sociedad está dando lugar a la innovación tecnológica y los docentes desarrollaron habilidades digitales y su aplicación en el aula virtual para la producción escrita creativa, reflexiva y crítica.

Esta investigación se convierte en sustento teórico para realizar futuras investigaciones sobre producción de textos en entornos virtuales. Se llevó a la práctica en el aula; puesto que, en la actualidad los recursos digitales y la producción escrita son aspectos importantes de la labor pedagógica de los profesores, quienes utilizan las TIC en el acompañamiento, evaluación y seguimiento a las sesiones de aprendizaje. Además, tiene utilidad metodológica en la creación de cuestionarios y la relación entre variables. Para Rodríguez et al. (2021) “La Competencia Digital Docente es cada vez más importante hacia un mejor uso de las tecnologías digitales en el aula”.

El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021. Los objetivos específicos formulados fueron los siguientes: determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de infografías, determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de mapas mentales, determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de historietas y determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de afiches en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

La hipótesis general planteada fue los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021. Las hipótesis específicas fueron las siguientes: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de infografías, los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de mapas mentales, los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de historietas y los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de afiches en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Los escenarios virtuales favorecen la implementación y desarrollo de estrategias de enseñanza mediante la innovación y de este modo, propician impacto en el aprendizaje (Martínez-Palmera et al., 2018); puesto que, su gran expectativa y sus infinitas aplicaciones han producido trascendentales implicancias en todos los ámbitos de la vida (Levano et al., 2019). Proyectan efecto masivo y multiplicador en la educación, generando grandes cambios respecto a la enseñanza de los profesores y al aprendizaje de los estudiantes; por ello, el uso de estas herramientas tecnológicas es indispensable en el entorno educativo, integrando en las aulas, mediante aprendizajes significativos, resultado de experiencias vivenciales y contenidos reflexivos, que motiven a la producción de conocimiento (Hernández, 2017). Con mayor incidencia, los entornos virtuales favorecen la producción creativa; sin embargo, en variados contextos educativos no se aprovechan. En ese sentido, la presente investigación se fundamenta en los siguientes antecedentes internacionales:

Para Domingo-Coscollola et al. (2019) En su trabajo de investigación utilizó el diseño de métodos mixtos, como técnicas e instrumentos, la documentación disponible, grupos de discusión y cuestionarios. La propuesta estaba dirigida a 9 universidades catalanas de formación a futuros docentes en los grados de Maestro en Educación Inicial y Primaria. Sus conclusiones principales fueron: El dominio de la Competencia Digital Docente del profesorado universitario es deficiente; generalmente menor, en la Competencia Docente Metodológica que en la Competencia Docente Instrumental. La alfabetización digital del alumnado es una necesidad y para posibilitarla, se destacan entornos que fomenten el aprendizaje colaborativo mediante las TIC. Es fundamental destacar la ética y civismo digital en la acción educativa, el uso responsable, seguro y saludable de estas tecnologías; así como el respeto a la propiedad intelectual. La importancia del uso de tecnologías emergentes como herramientas cognitivas para resolver problemas dentro de un entorno de aprendizaje auténtico, con un papel integral en el aprendizaje a lo largo de la vida (citado por Camacho y Esteve, 2017; Harrington, Parker, 2013, p. 608 y Selwyn, 2013, p. 5).

Tadeu (2020) en su investigación de diseño descriptivo-correlacional, y con la finalidad de análisis de la percepción de los futuros docentes sobre su competencia científica en el uso de las TIC. Concluyó que su incorporación al ámbito educativo ha modificado el proceso de enseñanza aprendizaje, desafiando a los docentes en una posición compleja respecto a su aplicación. Además, estableció una relación favorable entre la valoración de las TIC en la enseñanza, sus beneficios en el aprendizaje, el empoderamiento de su uso con fines pedagógicos y la manera de incluirlas en la práctica docente. Es importante resaltar los resultados de esta investigación, en el sentido que las TIC genera efectos en el aprendizaje; por lo tanto, se relaciona con la tesis en la variable 1.

Para Moreno-Fontalvo (2020) en su investigación tuvo como muestra a nueve estudiantes del grupo finalista de las Olimpiadas Escriturales, proyecto para construir textos argumentativos, guiados por mentores que les ofrecían retroalimentación para mejorar su texto escrito. Este estudio abordó un enfoque mixto: cualitativo mediante la técnica análisis documental y cuantitativo a través del análisis estadístico descriptivo. Como resultado se confirmó que, el estudiante al usar una estructura textual argumentativa: introducción (contexto, punto de vista y tema), cuerpo argumentativo (sustento, posiciones a favor o en contra y evidencias de las razones) y conclusión (recapitula argumentos, reitera la tesis y reflexión acerca del mundo exterior) permitió mayor dominio en la composición escrita. Se verificó que los estudiantes mostraban desarrollo en los niveles de la competencia de escritura, especialmente en aspectos formales del discurso académico, también se identificó que, en relación a la tesis propuesta, los argumentos fueron pertinentes, con ideas propias, con evidencias como sustento y fundamentados en fuentes bibliográficas. Asimismo, las actividades fueron didácticas y dinámicas en el proceso de revisión, con la retroalimentación como estrategia para mejorar. Por último, el uso de textos auténticos implicó reflexión y proyección de buenas prácticas sobre géneros textuales en el marco de situaciones comunicativas desafiantes. Se concluyó que los estudiantes se empoderaron la estructura textual argumentativa: introducción, cuerpo y conclusión; asimismo la retroalimentación brindada por los mentores benefició la apropiación de esta estructura en estudiantes de una Universidad de Colombia.

Para Lagos et al. (2019) trabajó su investigación con el diseño preexperimental de un solo grupo, con una muestra intencionada de adolescentes de cuarto año de la carrera de Educación General Básica que previamente habían vivenciado brechas digitales. Concluyó que la inclusión e implementación de las actividades asincrónicas de foro y wiki en un sistema presencial de formación inicial docente facilitó el incremento de las estrategias didácticas de producción de textos y de la percepción positiva de las TIC, por su función coadyuvante en el aprendizaje. Se consideró este paper por la similitud con las dos variables de la tesis, resaltando la percepción favorable de las TIC en las estrategias de producción de textos.

Según, Rioseco et al. (2017) en su investigación realizó el análisis de datos mediante una metodología mixta (cualitativa / cuantitativa). Los resultados mostraron que en el 72% de estudiantes Powtoon permitió el uso de nuevas habilidades, en el 57,4% fue útil para aprender nuevos conocimientos, y en el 51,1% fue motivador. Se concluyó que el uso de Powtoon fue significativo en el progreso de sus aprendizajes vinculados con la formación del profesorado. Los estudiantes consideraron que esta herramienta tecnológica es motivadora y facilita crear animaciones y videos innovadores e interactivos, y es útil en el proceso de enseñanza aprendizaje. También, opinaron que el programa fue adecuado en el aprendizaje y en el fortalecimiento de habilidades digitales. Esta investigación se relaciona con la tesis en las dos variables de estudio, siendo mayor la coincidencia en la variable 1 por el uso de herramientas tecnológicas.

A nivel nacional, Uribe (2017) en su tesis utilizó el método científico, diseño cuasi experimental, tipo de investigación aplicada y nivel de estudio comprobación de hipótesis. Para este estudio se creó el instrumento prueba de medición de la expresión escrita, que fue aplicado a una muestra de 30 estudiantes. Concluyó que La aplicación del Módulo de la producción de textos, tuvo una influencia altamente significativa (89%) en la expresión escrita en los estudiantes de secundaria de la institución educativa N°125 Ricardo Palma – Huáscar – UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2015. Se seleccionó esta tesis como antecedente del trabajo de investigación por la coincidencia en la variable 2 producción de textos.

Para Novoa (2018) en su investigación presentó un enfoque cuantitativo, nivel explicativo, tipo aplicada y diseño cuasi experimental. Se tomó una muestra de 86 estudiantes de pregrado distribuidos en grupo control y experimental. Para la recolección de datos en comprensión de textos se adaptó el instrumento de PISA, 2015 y para producción de textos, la ProEsc, 2001. En los resultados obtenidos se apreció diferencias significativas en las evaluaciones de entrada y salida en comprensión y en producción de textos narrativos. La investigación concluyó que los Mapas Mentales Armónicos inciden positivamente en la comprensión de textos narrativos (Sig; $p=0,004$ es menor que $\alpha=0,05$ y $Z=-2,863$ es menor que $-1,96$, punto crítico) y en la producción de textos narrativos (Sig; $p=0,000$ es menor que $\alpha=0,005$ y $Z=-3,531$ es menor que $-1,96$, punto crítico). Por lo tanto, se determinó el efecto de los mapas mentales armónicos en la producción de textos de género narrativo en los estudiantes de pregrado de la UCV. La variable de mapas mentales armónicos coincide con la dimensión mapas mentales de la variable producción de textos de la tesis; por tal razón se consideró a este estudio como antecedente. Especificando que, en la investigación, el mapa conceptual es un producto elaborado con originalidad en base a información confiable.

Torres (2018) En su tesis doctoral planteó como objetivo determinar la influencia del uso de las TIC en el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de los primeros ciclos del Instituto Tecnológico TECSUP. Empleó el método hipotético deductivo, el tipo de investigación fue aplicada y el diseño cuasi experimental. Trabajó con una muestra de 40 sujetos (20 del grupo control y 20 del experimental). Concluyó que el uso de las TIC influye significativamente en el desarrollo de la producción de textos en los estudiantes del grupo experimental ($p=0,000$). El 95% alcanzó el nivel Regular en la prueba de salida. Se consideró este antecedente debido a la alta coincidencia con las variables de nuestra investigación uso de TIC (entornos virtuales) y competencias comunicativas (destacando producción de cuentos); asimismo se tuvo en cuenta la conclusión, que el uso de las TIC generó impacto significativo en el desarrollo de la competencia escribe y por ende, en la producción de textos narrativos.

Llmacponca (2018) en su investigación, el tipo de estudio fue básico, no experimental transversal correlacional, con diseño transeccional correlacional y con una muestra conformada por 107 docentes de instituciones educativas de seis provincias del Cusco. Logró como resultados, que el entorno virtual de aprendizaje fue muy bueno con 77%; del mismo modo, se encontró en nivel avanzado con 51,4% las competencias digitales de los docentes. La investigación concluyó en lo siguiente: “entre entornos virtuales y el desarrollo de competencias digitales en los docentes de instituciones educativas de la región del Cusco (2016) existe una relación directa y significativa. Además, con la examinación del estadístico Tau b Kendall de 0,625, se indicó la presencia de una correlación moderada entre las variables de estudio, existiendo una asociación entre ellas. Los resultados obtenidos evidenciaron el desarrollo de competencias digitales en los docentes que usaron el entorno virtual de aprendizaje (EVA) PerúEduca. En ese entorno utilizaron recursos y herramientas para realizar actividades, resolver problemas, gestionar y comunicar información, aplicando sus conocimientos, habilidades y estrategias en el uso de las TIC. Por consiguiente, este antecedente tiene similitud con el trabajo de investigación en la variable entornos virtuales.

Asimismo, Demarini (2017) en su tesis doctoral demostró la comparación de medias del grupo experimental en la preprueba de diez (10) puntos y en la post prueba, dieciséis (16) puntos. Mediante la prueba U de Mann Whitney que se aplicó al grupo Control y al grupo Experimental, en la post prueba se obtuvo que el nivel de significancia fue menor 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, la evidencia estadística permitió afirmar que el uso de las TIC tuvo efectos significativos en la producción de textos argumentativos en los adolescentes de quinto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 1201 Paúl Harris – La Victoria en el año 2017. A pesar de las diferencias en los sujetos, tipo y diseño de investigación, esta tesis se convierte en antecedente de nuestro trabajo, debido a los resultados favorables demostrados con evidencia estadística y a la coincidencia con las dos variables: entornos virtuales y producción de textos.

Respecto a las bases teórico-científicas de la variable entornos virtuales, se fundamentó en el Enfoque de Alfabetización Digital, pues en una sociedad globalizada con desafíos en varios aspectos, en gran medida los entornos virtuales permiten a las personas interactuar, comunicarse, gestionar y producir información. Para Martí et al. (2008) el término alfabetización digital se comenzó a utilizar en los años 90 para referirse al conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que precisa una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la Sociedad de la Información. Para el Ministerio de Educación (2016) El propósito de la alfabetización digital es desarrollar habilidades para encontrar, comprender, socializar y construir información de forma eficiente y participativa, buscando el desempeño tecnológico e innovador del docente. En tal sentido, las TIC han tenido un crecimiento exponencial en la educación.

La promoción de la competencia digital en docentes y estudiantes involucra cuatro usos a ser controlados en la esfera digital. (a) Operativo, al explorar las posibilidades máximas de algo en la web. (b) Semiótico, al interpretan diferentes códigos que mezclan lenguaje, imagen, video o sonido, y entienden cómo estos pueden complementar la información textual. (c) Cívica, efectuando un uso responsable y autocrítico, conociendo los aspectos pragmáticos y éticos de la publicación en línea, y aceptando la responsabilidad de su desempeño. (d) Cultural, ya que necesitan mostrar respeto y una mentalidad abierta hacia diferentes prácticas culturales y puntos de vista dentro de la comunidad virtual del discurso de la biósfera (Pérez-Tornero, 1994 citado por Pascual, 2019).

La incursión de herramientas tecnológicas más sofisticadas y omnipresentes en educación, motiva a los profesores a planificar el uso pedagógico de las tecnologías, proponiendo colaboraciones en estos entornos y promoviendo investigación educativa en estrategias con la mediación de tecnologías (García & Suárez, 2019). La incorporación de las TIC mediante la competencia transversal dentro del modelo “Aprovechamiento de las TIC” en amparo a la Ley General de Educación N°28044, busca aprendizajes óptimos con actividades motivadoras y desafiantes en entornos proporcionados por las TIC, sustentado en la alfabetización digital y la mediación interactiva (Ministerio de Educación, 2016).

En la actualidad, el docente con una competencia digital adecuada aplica metodologías dinámicas y activas, generando cambios para convertirse en guía activo en la enseñanza y aprendizaje, mediante el desarrollo de métodos pedagógicos socioconstructivistas (González et al., 2014, Mon et al., 2014 y Cervera et al., 2016 citado por Moreno-Guerrero et al., 2020). “El modelo pedagógico constructivismo social usa las TIC como herramientas para el aprendizaje significativo a través de la combinación de experiencias, conexiones con el mundo real, retroalimentación e interacción” (Ferdig, 2007 citado por Ruiz & Abella, 2011). En ese sentido, la construcción de textos debe partir de experiencias cercanas y utilizando herramientas tecnológicas para añadir diseños que impacten en el lector y generen la reflexión y el pensamiento crítico.

Las TIC se han incorporado de manera rápida e ineludible a los escenarios educativos (Jaume et al., 2019); por lo tanto, los entornos virtuales son los nuevos espacios pedagógicos de la educación a distancia (Urquidi et al., 2019) y las tecnologías digitales contribuyen en el aprendizaje de manera permanente y en diferentes aspectos; incentivan y estructuran el desarrollo de las habilidades y metodologías para aprender cada día (Jarvela, 2015 citado por Fosado et al., 2018). “Las TIC se han cimentado como un pilar principal en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el estudiante las aprovecha para construir su aprendizaje significativo” (Moreira, 2019). Por tales razones, surge la necesidad de utilizarlas en la producción de textos. A continuación, las dimensiones de la variable entornos virtuales: Personalización, Gestión de información, Interacción y Creación de objetos virtuales (Ministerio de Educación, 2016, p. 216).

La personalización se realiza cuando se cambia la apariencia y funcionalidad del entorno virtual de acuerdo con la personalidad, valores, cultura y actividades (Ministerio de Educación, 2016 p. 216). Es decir, se personaliza teniendo en cuenta que, los desafíos en el uso de las TIC responden a respectivos estilos, cultura diversa, pedagogía en e-learning y gestión del tiempo (Mustari et al., 2019). Además, los investigadores Pangrazio, Diosmío, & Ledesma, (2020) manifiestan que la investigación educativa reconoce y define la necesidad de conceptualizaciones locales de alfabetizaciones digitales en sistemas educativos cada vez más globalizados.

De acuerdo a la importancia de las actividades, la gestión de información en el entorno virtual, se organiza y sistematiza en base a criterios de ética, buscando la pertinencia, según el tipo y nivel requerido (Ministerio de Educación, 2016 p. 216). Las nuevas tecnologías hacen fácil el acceso a la información y la manera de interactuar; por ello, en los ambientes de aprendizaje, estos cambios se adaptan a la realidad del estudiante digital (Trejo, 2018). Sin embargo, se debe comprender que la tecnología no facilita la tarea del docente, sino que la complementa y la transforma. La interacción docente-herramienta es clave en el proceso de aprendizaje (Solé- Llussà et al., 2019). Por ello, saber gestionar la información en beneficio de la educación, es fundamental.

Para la interacción en los entornos virtuales, es preciso ejecutar actividades colaborativas y participativas construyendo vínculos coherentes a los valores y al contexto sociocultural (Ministerio de Educación, 2016 p. 216). Herramienta tecnológica como el blog, permite a estudiantes y docentes interactuar mediante la redacción y publicación de textos. Además, propicia el debate y la construcción de conocimientos sin barreras espaciales y temporales (Marín et al., 2020); igualmente, facilita que los estudiantes incrementen sus técnicas de innovación en clases entretenidas (Mustari et al., 2019), aportando interactividad y contribuyendo al trabajo cooperativo (Gutierrez, 2017). Asimismo, propone metodologías innovadoras y fomenta el pensamiento crítico (Pascual, 2019). En la actualidad, existen blogs como centros para investigadores de todo el mundo, con un número de lectores que incrementa y con gran cantidad de ideas para el futuro (Maartens et al., 2020). Por todo ello, el blog es un entorno virtual propicio para promover la interacción de los estudiantes en una comunidad virtual.

Otra herramienta para la interacción es el Padlet, mural que admite crear pizarras con contenido variado, permitiendo que el aprendizaje sea más reflexivo, interesante y colaborativo; por lo tanto, constituye una innovación en el aula (Pardo et al., 2020). Dependiendo del propósito de la sesión y de las capacidades de la competencia digital, se organizan actividades para el fomento de la participación activa e interactiva de los estudiantes. El profesor tiene la libertad de elegir las herramientas digitales en beneficio de la construcción de aprendizajes.

La creación de objetos virtuales debe tener finalidad académica, científica, tecnológica o de recreación, y ser el resultado de un proceso sistemático de planificación, diseño, mejora, retroalimentación y producto final enmarcado en el entorno de la vida diaria y de la escuela (Ministerio de Educación, 2016 p. 216). Las TIC ponen a disposición un grandioso número de herramientas digitales y escenarios para el campo educativo donde los OVA (Virtual Learning Objets) se adaptan a diversos escenarios tecnológicos y potencializan las competencias de los estudiantes. Son de utilidad para una educación innovadora y pertinente (Martínez-Palmera et al., 2018).

Una plataforma para diseñar historietas en línea es Pixton. Mediante esta herramienta se crean materiales visuales atractivos con la participación de los estudiantes en relación a sus estilos y predisposiciones de aprendizaje, facilitando la producción de diálogos con contenidos de las áreas (Cabrera et al., 2018). Powtoon es otra herramienta para crear OVA. La propuesta de sus estrategias didácticas, propicia el aprendizaje creativo y colaborativo de los estudiantes, generando reflexión, análisis y comprensión (Arroyo-Carrera et al., 2020). Para elaborar un video animado se rige en aspectos de calidad visual, lenguaje, calidad de sonido, facilidad de uso y viabilidad (Mulyati et al., 2021). Powtoon fomenta el desarrollo y fortalecimiento en alfabetización digital.

Otras herramientas tecnológicas para la producción de objetos virtuales son: Genially (con diseños para presentaciones e infografías), Mindomo (para crear mapas mentales en diversos esquemas), Canva (con plantillas prediseñadas para historietas, presentaciones, infografías, afiches, etc.), Visme (con bosquejos para infografías, afiches y presentaciones). De igual forma, existen herramientas de autoevaluación a través de Socrative y cuestionarios de Moodle que durante el proceso de aprendizaje y enseñanza mejoran la productividad académica y generan buen nivel de satisfacción de estudiantes y docentes (Cosi et al., 2020). Además, para la medición del uso de las tecnologías y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes se han validado instrumentos con niveles aceptables de fiabilidad y validez por (García-Martin & Cantón-Mayo, 2020). Por consiguiente, existen diversas herramientas, plataformas y aplicaciones para la creación de objetos virtuales.

Estudiantes y profesores a diario utilizan herramientas tecnológicas, medios digitales e internet en un teléfono móvil, página web o en redes sociales (Maden, 2018). Es por esta razón, que el docente debe plantear actividades innovadoras que se vinculen con la producción de textos. Pues, “dentro del extenso abanico de nuevas probabilidades educativas que brindan las herramientas y materiales digitales, obtiene gran importancia como fuente de información y pilar del desarrollo de nuevos métodos pedagógicos” (Real, 2019). La incursión de las nuevas tecnologías obliga a educar de una manera diferente y a descubrir cómo aprenden los estudiantes, qué les apasiona para utilizar todos los recursos tecnológicos que están al alcance (Cejas et al., 2020) con el propósito de aprovecharlos en su aprendizaje.

El marco teórico metodológico que orientó los fundamentos de la producción de textos, fue el enfoque comunicativo; puesto que, se usa el lenguaje para comunicarse con los demás, comprendiendo y produciendo textos de forma oral y escrita de variado tipo, formato y género discursivo, con propósitos distintos y en soportes impresos, audiovisuales o digitales. Además, para la producción, se asocia las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación se produce mediante la interacción de los seres humanos en la vida social y cultural. Es decir, se resalta lo sociocultural; ya que, los usos y prácticas del lenguaje se dan en contextos socioculturales determinados. Por ende, el lenguaje oral y/o escrito adopta características propias de cada contexto (Ministerio de Educación, 2016).

“La competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna comprende usar el lenguaje escrito para crear sentidos o mensajes y comunicarlos mediante el texto” (Ministerio de Educación, 2016). Un escritor será competente si resuelve “con responsabilidad e idoneidad, procesos complejos de desempeño en un determinado contexto” (Tobón, 2006). Desde esa mirada, la producción de textos comprende un proceso sistemático y reflexivo que permite la mixtura de las capacidades: adecuación a la situación; organización y desarrollo de ideas coherentes y debidamente cohesionadas; uso del lenguaje mediante convenciones de escritura, y reflexión y revisión constante para mejorar los escritos (Ministerio de Educación, 2016).

Para producir un texto, el escritor tiene una visión definida de lo que quiere transmitir, una intención determinada, un propósito claro que le motiva al proceso de la creación para imaginar, procesar y producir un escrito con significado y que ese sentido, ese producto, esa creación la comunique al lector, mediante un texto. Según (Niño, 2011 p. 156) “Escribir es un acto de creación mental donde un sujeto escritor, con un propósito comunicativo, concibe y elabora un significado global, y lo comunica a un lector mediante la composición de un texto, valiéndose del código de la lengua escrita”.

Existen distintas maneras, así como estilos para escribir un texto, y en ese proceso de producción, es fundamental que el escritor plasme con palabras sus ideas, siendo consciente que la escritura es una actividad lingüística y un instrumento cognitivo para entender los diversos campos del saber. Con los escritos se va construyendo conocimiento en diversas disciplinas y con el empleo de recursos retóricos se crea literatura. Sobre el proceso de composición del texto escrito, para (Cassany, 2010) “La corriente sobre estos procesos es una línea de investigación psicolingüística y un movimiento de renovación de la enseñanza de la redacción. Siendo su campo de acción el proceso de composición escrita”. A continuación, 3 implicaciones de esta corriente:

“No hay una única manera de escribir, sino que cada cual tiene que encontrar su estilo personal de composición”.

“Escribir es un proceso de elaboración de ideas, además de una tarea lingüística de redacción. El escritor tiene que saber trabajar con las ideas tanto como con las palabras”.

“Escribir es un instrumento epistemológico de aprendizaje. Escribiendo se aprende y podemos usar la escritura para comprender mejor cualquier tema”.

Los textos son producto del trabajo creativo realizado en el contexto del aula por los sujetos (Pastor, 2018); por ello, el docente explora las bondades del contexto de la institución educativa, material sobre didáctica, procesos y técnicas de la escritura. En ese sentido, en cada sesión se fortalece la producción de sus propios textos y los de sus estudiantes. “El profesor de escritura debe fomentar la aparición de necesidades de aprendizaje e instancias de participación social e individual con una enseñanza modelada y guiada” (Navarro, 2019).

Para producir un texto, el escritor tiene una intención y por lo tanto asume una actitud con proyección a ese objetivo; del mismo modo, espera una reacción en el receptor y para ello, requiere producir un escrito coherente y cohesionado en las ideas a comunicar. Asimismo, es importante situar el texto en un contexto para que surja la interacción autor, texto y lector. Sin dejar de lado otros textos relacionados para la comprensión y ampliación de la información; por último, el texto debe comunicar un significado relevante y novedoso. Por tal razón, como fundamento de la investigación se ha tenido en cuenta aspectos del modelo de producción de textos de Beaugrande y Dressler (1981) tales como:

“a) Intencionalidad (actitud del escritor) proyectada a la orientación de la actividad interpretativa para la consecución de una meta; b) Aceptabilidad (actitud del receptor) que realiza el interlocutor de la cohesión, coherencia e intencionalidad del texto; c) Situacionalidad (relevancia) o pertinencia del texto en un contexto de interacción; d) Intertextualidad (relación entre textos) o interpretación y comprensión del texto a partir de la información de otros textos, e) Informatividad o novedad y relevancia del significado del texto”, citado por (Álvarez & Ramírez, 2006).

Según lo citado por los mismos autores, los principios que regulan la comunicación textual son: eficacia de la información para facilitar la comprensión del escrito, efectividad del texto que provoque impacto significativo en los lectores y adecuación del texto con las normas de textualización para determinar la consistencia y el proceso de información de manera fácil.

Como práctica social, la escritura motiva a construir conocimiento y usar estéticamente el lenguaje. Es una forma de vivir las costumbres y tradiciones sociales y culturales de las comunidades y ofrecer la posibilidad de interactuar con los demás a través de los escritos donde se crea y recrea tiempos, mundos, personajes, se comunica emociones, generando impacto en el lector (Ministerio de Educación, 2016). “La relevancia indiscutible que tiene la escritura en la vida social, académica y secular de los ciudadanos, su adquisición, dominio y puesta en práctica, se relaciona directamente con la producción científica y académica de un país” (Piñeros et al., 2018 p. 176). Por lo tanto, la escritura influye en el aspecto social, cultural y científico de los pueblos.

En la producción se resalta creatividad, reflexión y juicio independiente, por ello, se tiene en cuenta que los textos son herramientas para la construcción de nuevos conceptos buscando la expresión de un discurso propio (Arango & Murillo, 2018). Los textos discontinuos como avisos publicitarios, mapas, itinerarios, etc. presentan contenidos visuales apoyados en elementos gráficos permitiendo la fácil comprensión de la información (Ministerio de Educación, 2018b). A continuación, se presenta las dimensiones adaptadas para la variable producción de textos: infografía, mapa mental, historeta y afiche.

La infografía se elabora de manera estructurada y organizada con textos, ilustraciones, estadísticas y otras gráficas con información científica, académica, etc., y con flexibilidad en el formato. La encontramos en periódicos, reportes televisivos, libros académicos, artículos científicos, informes de empresas, redes sociales, museos y centros de aprendizaje interactivo (Ruiz, 2020 p. 401). Contextualiza la información mediante un mapa, clarifica los datos con un gráfico de barras, recopila información en una tabla o una ilustración para hacer una página más ligera visualmente. Si es en línea, se integra la hipertextualidad, interactividad o multimedialidad. (Ivars-Nicolás, 2019 p. 384). La infografía es un recurso educativo y didáctico que facilita la apropiación de nuevos conocimientos, se adapta a cualquier tema, campo de conocimiento y nivel académico. (Arenas-Arredondo et al., 2021 p. 270). Su presentación genera impacto para la lectura.

El mapa mental, que es un organizador gráfico del conocimiento, facilita la organización y comprensión del concepto complejo y su desagregación en unidades más pequeñas. El gráfico contribuye a la priorización de los conceptos, de lo general a lo específico, La información se presenta en una estructura coherente, permitiendo un recorrido visual integral y lógico a través de la relación secuencial de los conceptos. En su construcción, se utilizan flechas y fuentes de diferentes tamaños (Blandi et al., 2021). Es un organizador visual armónicos con semejanzas a la neurona cerebral (Novoa, 2018). Para su elaboración se requiere de creatividad e información confiable, significatividad y armonía en gráficos y textos.

La historieta, según Altarriba (2011) “es el arte de contar historias en imágenes, pueden ser de humor, aventura, fantasía, poesía, historia, periodismo o inclasificables. Todas ellas narradas siguiendo un código, una gramática pictórica, una retórica escrito-icónica, una combinación léxico-gráfico, que las otorga de originalidad”. La historieta se ha convertido en un medio innovador para la lectura sorpresiva y gratificante. Sobresale por ser creativa, trascendente, experimental, testimonial o satírica, y es leída por un público de mente abierta a nuevas formas narrativas. Para su diseño prevalece la forma narrativa basada en la imagen secuencial (Conde, 2019). Son novedosas y singulares que impactan al lector.

El afiche es un texto que para su elaboración se combinan dos lenguajes: imagen y texto, la imagen presenta y el texto explica (Copello, 2004). El afiche publicitario considera como elementos principales la imagen y el eslogan convincente y breve aludiendo a aquello que el consumidor obtendrá al adquirir el producto o servicio (Giraldo, 2021). Como producción ligada a fines publicitarios o propagandísticos, pretende capturar la atención del público a través de la transmisión del mensaje de manera veloz, efectiva y unívocamente (Leoni & Belén, 2019). Por estos motivos, para publicitar la situación significativa comunicativa, los retos, propósitos y actividades de la clase o de la experiencia, los profesores diseñan afiches con la intención de motivar y generar interés en los estudiantes para la participación activa y creativa y como desafío, produzcan sus propios afiches en temáticas libres o concensuadas.

Combinando la escritura, las TIC y la motivación; el alumno encuentra sentido en el aprendizaje como la mejor manera de trasladar sus conocimientos a las actividades de su vida cotidiana. Se vuelve consciente que el progreso que va obteniendo se debe a su propio esfuerzo. Por ello, “el uso de recursos digitales (herramientas hipermediales, páginas web y procesadores de texto) inciden en la motivación, la calidad de los productos escritos y en la valoración de los estudiantes como una forma de aprendizaje” (Vallejos et al., 2021). Los recursos tecnológicos traen consigo nuevas funciones, usos diferentes y distintos modos de concebir y entender la enseñanza (González & Chirino, 2019).

Según Niño (2011) “para ser escritor, hay que poseer la pericia de redactor, pero al mismo tiempo producir textos propios, genuinos, nuevos, personales. La capacidad de redactar y componer se puede desarrollar a través de la práctica”. A continuación, algunas condiciones del perfil, según propuestas de los autores (Niño, 2011, Navarro, 2019 y Cassany, 2010). El docente escritor se interesa por leer aplicando estrategias, es decir es un lector y hablante con habilidades para identificar expectativas y necesidades en diferentes contextos. Genera, procesa y organiza información para producir escritos. Tiene dominio regular de la lengua en los aspectos léxico, gramatical y semántico. Comparte sus producciones y recibe con agrado la retroalimentación o crítica. Es creativo con buen gusto en la expresión y exteriorización de su sensibilidad y pensamiento.

En la medida que el pensamiento divergente del ser humano le permita, mediante la escritura creativa que active todas las dimensiones de la mente humana logrará producciones increíbles (Vázquez-Medel et al., 2020). La escritura creativa y argumentativa potencian el pensamiento divergente. “La escritura creativa es aquella de ficción o no, donde prima la creatividad sobre el propósito informativo, desborda los límites de la escritura profesional, periodística, académica y técnica” (Labarthe & Vásquez, 2016). En este contexto, la escritura creativa es necesaria porque apela a diversas posibilidades educativas y formativas, recurriendo a diversos saberes y disciplinas (Mora-Fandos & Schreiber-Di Cesare, 2020).

En ese sentido, es vital que se desarrollen más trabajos de investigación sobre TIC y producción de textos. Por consiguiente se puede tomar como base “el sistema educativo finlandés que es uno de los mejores del mundo y la educación superior acentuada a la investigación científica y la instrucción en TIC” (Garita-González, 2018). Así como, la metodología del ciclo de la pedagogía del género propuesta por la Escuela de Sydney, mediante el fomento de oportunidades de participación activa con sesiones que estimulan a los participantes a desarrollar iniciativas originales sobre su práctica pedagógica, en diferentes roles, permite mostrar ejemplos propios de producción, a nivel de equipo y de forma individual, en diferentes fases (Rose, 2012 citado por Navarro, 2019).

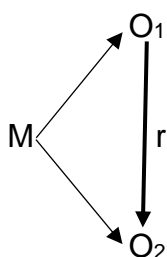
En otras investigaciones se ha encontrado que, en un programa de escritura creativa los objetivos del aprendizaje aspiran tanto a la competencia de escritura (claridad, flexibilidad, organización, corrección) como a la promoción de la originalidad, diversidad, singularidad y autenticidad de los textos de los estudiantes (Rodríguez, 2020). Otro programa integral es el propuesto por Rietdijk et al. (2017) que combina comunicación, escritura, proceso y estrategias de enseñanza de escritura; permitió la mejora en la productividad de la escritura de los alumnos, y el aumento de la práctica de la estrategia de escritura de los docentes de las escuelas primarias holandesas. La efectividad del programa estuvo influenciada por la cantidad de lecciones enseñadas: el rendimiento de escritura de los estudiantes aumentó a medida que se implementaron lecciones adicionales.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue básica y se caracterizó porque parte de un marco teórico y permanece en él; su finalidad radica en incrementar los conocimientos científicos de algunos aspectos de la realidad (Oseda et al., 2018) (p. 167). Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, porque se empleó la estadística para dar respuesta al problema planteado (Hernández et al., 2014). El nivel de esta investigación fue correlacional, su finalidad fue establecer el grado de relación o asociación no causal entre dos variables. Se caracterizó porque primero se miden las variables, luego la correlación, mediante pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas y finalmente la influencia (Oseda et al., 2018) (p. 172).

Respecto al diseño de investigación, se trabajó el no experimental transversal debido a que no hubo intervención o manipulación de las variables y la recolección de datos y su estudio se realizaron en un tiempo único, (Oseda et al., 2018), siendo el correlacional causal, toda vez que se propuso que en una misma muestra específica, se midan las dos variables de estudio: entornos virtuales y producción de textos, luego se compararon o correlacionaron estadísticamente, mediante un coeficiente de correlación. Con el siguiente esquema



Donde:

M = Muestra.

O1 = Observación de la variable 1 (entornos virtuales).

O2 = Observación de la variable 2 (producción de textos).

r = relación entre las dos variables.

3.2. Variables y operacionalización

Las variables de la investigación fueron: variable 1 entornos virtuales y variable 2 producción de textos.

Definición conceptual:

Los entornos virtuales son escenarios construidos por las TIC. Estos espacios involucran procesos para el acceso a la información; así como para su selección y evaluación, y de esta manera transformar o crear materiales digitales, que faciliten la interacción en comunidades virtuales diversas. También, posibilitan la adaptación en relación a necesidades e intereses que se presenten de manera sistemática. Sus características son: interactivos, virtualizados, ubicuos e híbridos (Ministerio de Educación, 2016).

Las dimensiones de la variable entornos virtuales fueron: Personalización, consiste en elegir color, imágenes, letra o música para los entornos virtuales de acuerdo con la personalidad, la profesión, la cultura y los valores. Gestión de información, se refiere a la organización y sistematización de la información obtenida del entorno virtual, respetando los derechos de los autores. Interacción, relacionada con la realización de actividades colaborativas con otras personas, teniendo en cuenta valores y contexto sociocultural. Creación de objetos virtuales, como materiales digitales en un proceso de mejora sucesiva y retroalimentación.

Producción de textos se refiere al uso del lenguaje escrito para crear sentidos en el texto, recrear mundos y personajes, comunicar emociones y generar impacto en el lector. Comprende un proceso reflexivo que abarca la adecuación, organización y revisión constante de los textos en base a los contextos y propósito comunicativo, con la finalidad de mejorarlo. La escritura es una práctica social, y motiva a construir conocimiento y usar estéticamente el lenguaje. Es una forma de vivir las costumbres sociales y culturales de las comunidades y ofrecer la posibilidad de interactuar con los demás a través de los escritos (Ministerio de Educación, 2016). Sus dimensiones son:

Infografía: consiste en estructurarlas organizando textos, ilustraciones, estadísticas y otras gráficas con información científica, académica, etc., con flexibilidad para elegir formato. Es un recurso narrativo, descriptivo, explicativo o argumentativo, comunicativo y divulgativo próximo a los adolescentes bajo el aprendizaje móvil (Ruiz, 2020). Las infografías se elaboran en Canva, Genial.ly, Visme o Publisher, generando impacto para la lectura.

Mapa mental: consiste en construir organizadores visuales armónicos con semejanzas a la neurona cerebral (Novoa, 2018). Para su elaboración se requiere de creatividad e información confiable, buscando significatividad y armonía mediante gráficos y textos. Los mapas mentales se construyen en Mindomo, ExMind o CmapTools

Historieta: consiste en diseñar una secuencia narrativa con especificidades y riqueza de la cultura popular (variedad temática y ágil irreverencia), basada en la imagen secuencial (Conde, 2019). Las historietas se diseñan en Pixton, Canva o PowToon. Son novedosas y singulares que impactan al lector.

Afiche: se refiere a la elaboración de afiches combinando dos lenguajes: el de la imagen y el del texto. La imagen muestra y el texto explica (Copello, 2004). Los afiches se producen en Canva o Publisher.

Definición operacional

Para la variable 1 se elaboró un cuestionario de 16 ítems: 04 ítems corresponden a la dimensión personalización, 04 ítems a gestión de la información, 04 ítems para interacción y 04 ítems de creación de objetos virtuales. Las 4 dimensiones fueron adaptadas de las capacidades de la competencia “se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

Se operacionalizó la variable 2 en sus cuatro dimensiones. Cada una con sus respectivos indicadores e ítems. Para esta variable se elaboró y aplicó un cuestionario de 20 ítems. 5 ítems corresponden a la dimensión infografía, 5 ítems, a mapa mental, 5 ítems, a historieta y 5 ítems, a la dimensión afiche. Las dimensiones fueron adaptadas, teniendo en cuenta los géneros discursivos y tipos de textos discontinuos, según su formato.

Indicadores

Los indicadores permitieron medir las características de las variables de manera general según las dimensiones, en coherencia con el marco teórico y con el instrumento de recolección de datos. A continuación, se detalla dimensiones e indicadores.

Para entornos virtuales: Personalización: Adecúa responsablemente la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales; Gestión de información: Gestiona información en fuentes confiables y de manera ética; Interacción: interactúa en entornos virtuales de manera responsable y participa activamente en comunidades virtuales y Creación de objetos virtuales: elabora materiales digitales utilizando herramientas tecnológicas y publica y comparte información en diversos medios virtuales.

Para producción de textos: Infografía: Produce infografías generando impacto para la lectura; Mapa mental: Produce mapas mentales impactantes presentando información confiable; Historieta: Produce historietas novedosas y con singularidad que impacten en el lector y Afiche: Produce afiches creativos con mensajes persuasivos.

La escala de medición utilizada fue ordinal y los niveles para la valoración para ambas variables fueron: Alto, Medio y Bajo.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Lepkowski, 2008b citado por Hernández et al., 2014); quien refiere que es preferible establecer con claridad las características de la población; es decir, situarse claramente en contenido, lugar y tiempo, con la finalidad de definir y delimitar los parámetros de la muestra. La población en el presente trabajo estuvo comprendida por 69 profesores de educación secundaria del área de Comunicación que trabajan en las diferentes instituciones educativas públicas de la jurisdicción de la UGEL de Otuzco.

Tabla 1*Población de estudio*

Sujetos	Cantidad	Porcentaje
Docentes del área de Comunicación	69	100%

Nota: Base de datos de la investigadora

La muestra es una parte de la población en la que se realizará la investigación (Luis, 1997). El muestreo fue no probabilístico por conveniencia (Otzen & Manterola, 2017) que permitió seleccionar personas que aceptaron ser incluidas en la investigación, fundamentado en la accesibilidad y proximidad de los sujetos con la investigadora. La elección de la muestra dependió de causas relacionadas con las características de la investigación o propósitos de la investigadora (Johnson, 2014, Hernández-Sampieri et al., 2013 y Battaglia, 2008b citado por Hernández et al., 2014). La población y la muestra de estudio estuvo conformada por 69 profesores del área de Comunicación de la UGEL Otuzco en el año 2021.

Tabla 2*Muestra de estudio*

Sujetos	Muestra
Docentes del área de Comunicación	69

Nota: Base de datos de la investigadora.

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

Para la recolección de datos, se trabajó con la técnica de la encuesta y con dos cuestionarios estandarizados y elaborados en los formularios de Google, uno por cada variable. La encuesta es una técnica de recolección de información por medio de la interrogación a los participantes con el propósito de conseguirla de modo sistémico (López y Fachelli, 2015 citado por Ulloa, 2020). Asimismo, un instrumento es un recurso que utiliza el investigador para registrar información sobre las variables de estudio (Hernández et al., 2014). Para cada instrumento se elaboró ficha técnica, y se procedió a la validación mediante juicio de expertos.

El cuestionario es un conjunto de preguntas respecto a dos variables en congruencia con el planteamiento del problema y de la hipótesis (Chasteauneuf, 2009; Brace, 2013 citado por Hernández et al., 2014). El cuestionario de la variable entornos virtuales se elaboró teniendo en cuenta las 4 dimensiones y los 6 indicadores. Estuvo constituido por 16 ítems, 4 para cada dimensión. El cuestionario de la variable producción de textos se diseñó, en base a las 4 dimensiones y 4 indicadores con un total de 20 ítems, 5 para cada dimensión.

Las preguntas cerradas contienen categorías y opciones de respuesta que se han delimitado previamente y son más fáciles de codificar y analizar (Hernández et al., 2014). Es decir, se presentaron las opciones de respuesta a los participantes. En los cuestionarios elaborados las opciones de respuesta fueron Siempre, A veces y Nunca.

Respecto a la confiabilidad, Hernández et al. (2014) sostiene que está relacionada al nivel de aplicación de forma repetida al mismo sujeto u objeto, los resultados obtenidos deben ser iguales. En el trabajo de investigación, se aplicó la prueba piloto a 48 docentes de otras especialidades.

En la validación se consideró la eficacia de los ítems en relación a las variables y dimensiones, mediante aspectos específicos: son pertinentes y coherentes con la teoría, son relevantes o apropiados para la aplicación; están formulados de manera clara con un lenguaje específico y comprensible (Oseda et al., 2018). Los instrumentos fueron elaborados para medir de forma objetiva las respuestas sobre las variables, demostrando el grado de validez (Hernández et al., 2014), si el instrumento mide la gestión de los entornos virtuales, tiene que medir precisamente ese aspecto y no otro.

En la investigación, los instrumentos para cada variable fueron validados por profesionales expertos; dado que, el grado en que un instrumento mide la variable de interés, se establece mediante la evaluación de la validez de dicho instrumento ante expertos en el tema (Hernández et al., 2014). También, se realizó un análisis factorial confirmatorio en SPSS, versión 25.

3.5. Procedimientos

En primera instancia, se solicitó la autorización al director de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco (UGEL) para realizar la investigación y aplicar el cuestionario, ingresando documento por mesa de partes virtual. Se obtuvo respuesta de autorización mediante Memorando N°119-2021-GRLL-GGR-GRSE/UGEL-O-D, firmado por el Mg. Andrés Lino Aguilar Acevedo, director de la UGEL Otuzco.

En segunda instancia, se invitó a los docentes del área de comunicación de la UGEL Otuzco a participar de una reunión virtual en plataforma Zoom para brindar orientaciones sobre el objetivo de la investigación, el consentimiento informado para ser parte del estudio y la aplicación de instrumentos. Se coordinó la fecha de aplicación de los instrumentos de entornos virtuales y producción de textos. Se alcanzó el enlace de los cuestionarios elaborados en Google formulario a la muestra de 69 docentes del área de Comunicación 2021.

En tercera instancia, de acuerdo al enfoque cuantitativo, se organizó la base de datos de las respuestas de los cuestionarios aplicados de manera virtual. En el procesamiento de estos datos se empleó Microsoft Excel y SPSS, versión 25, para la creación de tablas a partir del análisis de datos. Para la presentación de resultados se construyeron tablas de frecuencia resumiendo información de las variables de estudio entornos virtuales y producción de textos. Se realizó la prueba de hipótesis, la relación y correlación entre variables y dimensiones, y se terminó con la regresión lineal que determinó la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos.

En última instancia, se discutieron los resultados encontrados en la investigación mediante la técnica de la triangulación, se redactaron las conclusiones en base a los objetivos general y específicos y las recomendaciones de manera jerárquica, y se elaboró la propuesta innovadora pedagógica.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizaron técnicas de procesamiento y análisis de datos como Medidas de tendencia central: Media, mediana, moda y cuartiles; Medidas de dispersión: rango, desviación estándar y varianza; Prueba de hipótesis: Rho de Spearman, Correlación de Pearson y Regresión lineal. Se trabajó con el Microsoft Excel y SPSS v.25.

La prueba de normalidad evidenció una distribución de datos no paramétricos, justificando el uso de la fórmula de Rho de Spearman para medir las relaciones entre las variables y dimensiones, se utilizó la correlación de Pearson para medir las correlaciones y se aplicó la regresión lineal para medir la influencia entre las variables y dimensiones.

3.7. Aspectos éticos

En la investigación, se tomó en cuenta los principios de autonomía, probidad, responsabilidad y transparencia.

El Principio de autonomía, se evidenció cuando se solicitó a los profesores del área de comunicación, el consentimiento para participar de manera voluntaria, anónima y libre en la aplicación de los cuestionarios en Google formulario. Por cuestiones éticas, también se tuvo en cuenta el principio de confiabilidad. Por ello, no se divulga los nombres de los participantes (Hernández et al., 2014).

Respecto al principio de probidad, el informe de investigación es un trabajo original. La redacción de las diferentes partes es información procesada por la autora a partir de las fuentes bibliográficas referenciadas y citadas. Se respeta el derecho de autor mediante la probidad académica.

Los principios de responsabilidad y transparencia estuvieron presentes durante todo el trabajo, demostrado en la metodología y elaboración de los instrumentos de investigación, y la validez por medio de prueba de pilotaje y juicio de expertos para su validación de acuerdo a las exigencias metodológicas que la investigación exige.

IV. RESULTADOS

Tenemos la parte descriptiva de las variables Entornos Virtuales y Producción de Textos y sus respectivas dimensiones:

Tabla 3

Estadísticos de Entornos Virtuales y Producción de Textos y Dimensiones

	Pers	GdIn	Inter	Crea	EntV	Info	MapM	Hist	Afic	P Tex
N Válido	69	69	69	69	69	69	69	69	69	69
N Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	6,80	5,41	5,59	4,65	22,45	6,38	6,17	6,20	6,88	25,64
Mediana	7,00	6,00	6,00	5,00	23,00	7,00	6,00	6,00	7,00	27,00
Moda	7	6	6	4 ^a	25	7	6	7	7	20
Desv. Desviación	1,158	1,527	1,089	1,652	4,189	1,733	1,599	1,623	1,632	5,827
Mínimo	3	2	3	1	11	3	3	3	4	14
Máximo	8	8	8	8	32	10	10	9	10	38

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Nota: Data de Entornos Virtuales y Producción de Textos y Dimensiones

Interpretación:

Los estadísticos de entornos virtuales Media, Mediana, Moda, Desv. Desviación, Mínimo, Máximo, fueron: 22,45 (promedio); 23,00 (los valores centrales divididos entre dos); 25 (se repite más veces); 4,189 (desviación); 11 (puntaje mínimo); 32 (puntaje máximo). Asimismo, se tuvo los estadísticos de las dimensiones. De igual manera, los estadísticos de producción de textos Media, Mediana, Moda, Desv. Desviación, Mínimo, Máximo, fueron: 25,64 (promedio); 27,00 (valores centrales divididos entre dos); 20 (se repite más veces); 5,827 (desviación); 14 (puntaje mínimo); 38 (puntaje máximo). Igualmente, se tuvo los estadísticos de las dimensiones.

Como se puede observar en la tabla 3, los estadísticos de Media, Mediana y desviación estándar fue mayor en la variable producción de textos, y la Mediana fue mayor en la variable entornos virtuales. Respecto a las dimensiones de las dos variables la Mediana que más se repitió fue 6; En la Moda, el valor más pequeño 4 y el más alto 7; el mínimo 1 y el máximo 10.

Tabla 4*Categoría entornos virtuales y dimensiones*

Válido	Personalizac		Gestión de Inf		Interacc		Creación		Ent Virt	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	0	0,0	3	4,3	0	0,0	7	10,1	0	0,0
Medio	6	8,7	30	43,5	31	44,9	39	56,5	24	34,8
Alto	63	91,3	36	52,2	38	55,1	23	33,3	45	65,2
Total	69	100	69	100	69	100	69	100	69	100

Nota: Data de entornos virtuales y dimensiones

Interpretación:

En la variable entornos virtuales existió predominio del nivel alto con 65,2% (45 docentes), seguido del nivel medio con 34,8% (24 docentes) y en nivel bajo ningún docente.

Respecto a las dimensiones:

En la dimensión personalización se tuvo, nivel alto 91,3% (63 docentes); nivel medio 8,7% (6 docentes) y en nivel bajo ningún docente. Predominó el nivel alto.

En gestión de información, nivel alto 52,2% (36 docentes), nivel medio 43,5% (30 docentes) y nivel bajo 4,3% (3 docentes). Con poca diferencia, el mayor porcentaje estuvo en el nivel alto.

En la dimensión interacción, nivel alto 55,1% (38 docentes), nivel medio 44,9% (31 docentes) y en nivel bajo ningún docente, Existió predominio del nivel alto.

En la dimensión creación de objetos virtuales, se tuvo en nivel alto 33,3% (23 docentes), nivel medio 56,5% (39 docentes) y nivel bajo 10,1% (7 docentes). Existió preponderancia del nivel medio, seguido del nivel alto.

En conclusión, en la variable entornos virtuales, existió preponderancia del nivel Alto en 45 docentes de los 69.

Tabla 5*Categoría producción de textos y dimensiones*

Válido	Infografía		Mapa Mental		Historieta		Afiche		Prod Textos	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	4	5,8	2	2,9	3	4,3	0	0,0	0	0,0
Medio	29	42,0	38	55,1	33	47,8	28	40,6	39	56,5
Alto	36	52,2	29	42,0	33	47,8	41	59,4	30	43,5
Total	69	100	69	100	69	100	69	100	69	100

Nota: Data de producción de textos y dimensiones

En la variable producción de textos, hubo preponderancia del nivel medio con 56.5% (39 docentes), seguido del nivel alto 43,5% (30 docentes) y en nivel bajo no se tuvo a ningún docente.

Respecto a las dimensiones:

En producción de infografías predominó el nivel alto con 52,2% (36 docentes), seguido del nivel medio 42,0% (29 docentes) y luego el nivel bajo 5,8% (4 docentes).

En producción de mapas mentales existió predominio del nivel medio 55,1% (33 docentes), luego el nivel alto 42% (29 docentes) y finalmente el nivel bajo 2,9% (2 docentes).

En producción de historietas los resultados fueron iguales en nivel alto 47.8% (33 docentes) y nivel medio 47,8% (33 docentes); en nivel bajo 4,3% (3 docentes).

En producción de afiches, predominó el nivel alto 59,4% (41 docentes), seguido del nivel medio 40,6% (28 docentes) y ningún docente en nivel bajo.

En conclusión, en la variable producción de textos, la mayor cantidad de docentes (39) alcanzó el nivel medio.

Tabla 6*Prueba de Normalidad de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones*

	Kolmogórov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Personalización	,251	69	,000
Gestión de la información	,173	69	,000
Interacción	,196	69	,000
Creación de objetos	,126	69	,008
Entornos virtuales	,109	69	,039
Infografía	,162	69	,000
Mapa mental	,123	69	,011
Historieta	,167	69	,000
Afiche	,151	69	,000
Producción de Textos	,110	69	,037

Nota: Data de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones

Interpretación:

Los valores de Sig. De la variable 1 fueron: en Personalización 0,00; en Gestión de la información 0,00; en Interacción 0,00; en Creación de objetos 0,08 y en total en Entornos virtuales 0,39; en conclusión, son $< 0,05$. Los valores de Sig. De la variable 2 fueron: en Infografía 0,00; en Mapa mental 0,11; en Historieta 0,00; en Afiche 0,00 y en total en Producción de textos 0,37; en conclusión, son $< 0,05$.

Se utilizó la Prueba de Normalidad de Kolmogórov-Smirnov porque la muestra es mayor a 50 sujetos. En la variable entornos virtuales Sig. fue ,039; y en las dimensiones, los valores de Sig. Son ,000 en tres de ellas y en una fue ,008. En la variable producción de textos fue ,037 y en tres dimensiones fueron ,000 y en una es ,011; observándose que en la mayoría fueron $< 0,05$.

Por lo tanto, en ambas variables casi todos los valores de Sig. entornos virtuales y producción de textos y dimensiones, fueron $< 0,05$; por lo mismo, se evidenció una distribución de datos no paramétricos, justificando el uso de la fórmula de Rho de Spearman para medir las relaciones entre las variables y dimensiones mencionadas.

Tabla 7*Relaciones entre entornos virtuales y producción de textos y dimensiones*

Rho de Spearman		Infog	Mapa M	Histo	Afiche	Produc Textos
Entornos	Coefficiente de correlación	,671**	,475**	,385**	,339**	,544**
Virtuales	Sig. (bilateral)	,000	,000	,001	,004	,000
	N	69	69	69	69	69

Nota: Data de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones

Interpretación:

El coeficiente de correlación entre Entornos virtuales y Producción de textos fue $r=,544^{**}$ interpretándose la existencia de una relación altamente significativa entre las variables de investigación, demostrada en $r=,544^{**}$; (correlación moderada entre Entornos virtuales con Producción de textos).

Asimismo, se evidenció que el coeficiente de correlación entre Entornos virtuales y las dimensiones infografía $r= ,671^{**}$, mapa mental): $r= ,475^{**}$, historieta $r=,385^{**}$ y afiche $r=,339^{**}$; interpretando que la relación fue altamente significativa entre Entornos Virtuales y las dimensiones, según se detalla infografía $r= ,671^{**}$ (correlación moderada entre Entornos virtuales con producción de infografías): mapa mental $r= ,475^{**}$; (correlación moderada entre Entornos virtuales con producción de mapas mentales); historieta $r=,385^{**}$; (correlación baja entre Entornos virtuales con producción de historietas) y afiche $r=,339^{**}$ (correlación baja entre Entornos virtuales con producción de afiches) para todo Sig. $< 0,01\%$.

Como se aprecia en la tabla 7, al aplicar Rho de Spearman, los resultados evidenciaron que la relación fue altamente significativa entre entornos virtuales y producción de textos, siendo p-valor: $0,000 < 0,010$ y rho= $0,544$. Estadísticamente se tuvo que (p-valor: $0,000 < 0,010$), en conclusión, existió una relación altamente significativa entre entornos virtuales y producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco – 2021, expresada en $r=,544^{**}$; (correlación moderada entre entornos virtuales con producción de textos) para todo Sig. $p < 0,01\%$.

Tabla 8*Influencia de los entornos virtuales en la producción de textos*

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,518 ^a	,268	,257	4,990

a. Predictores: (Constante), Entornos Virtuales

Nota: Data de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones

Interpretación:

En la tabla 8 se muestra $R^2 = ,268$; interpretándose que los entornos virtuales influyen en 26,8% en la producción de textos; el 73,2% es influida por otras variables. Además, los entornos virtuales y la producción de textos se correlacionan positivamente, indicando que, a mayor gestión de entornos virtuales, mejor será la producción de textos, verificándose que la variación de los entornos virtuales influye en 26,8% en la variación de la producción de textos.

Los resultados evidenciaron que, el objetivo general se cumplió al determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021. Por lo tanto, también se comprobó la hipótesis general planteada que los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

Decisión estadística: Puesto que $R^2 = ,268$ (26,8%), se acepta la hipótesis general.

Conclusión estadística: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de textos en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco – 2021, expresada en 26,8%.

Tabla 9

Influencia de los entornos virtuales en las dimensiones de producción de textos

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
Infografía	,683 ^a	,467	,459	1,275
Mapa mental	,445 ^a	,198	,186	1,443
Historieta	,371 ^a	,138	,125	1,518
Afiche	,307 ^a	,094	,081	1,565

a. Predictores: (Constante), Entornos Virtuales

Nota: Data de entornos virtuales y producción de textos y dimensiones

Interpretación:

Se observa en infografía R cuadrado = ,467: los entornos virtuales influyen en 46,7% en la producción de infografías y 53,3% es influida por otras variables. Es decir, se logró el objetivo específico y se comprobó la hipótesis específica: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de infografías en los docentes del área de Comunicación de la UGEL Otuzco en el año 2021. En mapa mental R cuadro = ,198: los entornos virtuales influyen en 19,8% en la producción de mapas mentales y 80,2% es influida por otras variables. Por lo tanto, se logró el objetivo y se comprobó la hipótesis específica: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de mapas mentales en los docentes del área de Comunicación de la UGEL Otuzco en el año 2021. En historieta R cuadrado = ,138: los entornos virtuales influyen en 13,8% en la producción de historietas y 86,2% es influida por otras variables. Por consiguiente, se logró el objetivo específico y se comprobó la hipótesis específica: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de historietas en los docentes del área de Comunicación de la UGEL Otuzco en el año 2021. En afiche R cuadrado = ,094: los entornos virtuales influyen en 9,4% en la producción de afiches y 90,6% es influida por otras variables. En consecuencia, se logró el objetivo específico y se comprobó la hipótesis específica: los entornos virtuales influyen significativamente en la producción de afiches en los docentes del área de Comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

V. DISCUSIÓN

En base a la técnica de la triangulación y después haber procesado los datos en las dos variables de estudio, se procede a realizar la discusión de resultados. Los entornos virtuales influyen en 26,8% en la producción de textos; el 73,2% es influida por otras variables. En relación a las dimensiones, los entornos virtuales influyen en 46,7% en la producción de infografías; en 19,8% en la producción de mapas mentales; en 13,8% en la producción de historietas y en 9,4% en la producción de afiches en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

De igual manera, Torres (2018) en su tesis doctoral concluyó que el uso de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) influyó significativamente en el desarrollo de la producción de textos en estudiantes de los primeros ciclos del Instituto Tecnológico TECSUP ($p=0,000$). El 95% de sujetos del grupo experimental alcanzó el nivel Regular en la prueba de salida. Como se aprecia, en la investigación de Torres, están involucradas las dos variables de nuestra tesis: entornos virtuales y producción de textos; por lo tanto, la coincidencia es total, además, permite expresar que hay una relación altamente significativa entre ambas variables.

En relación a los aspectos teóricos, (Jaume et al., 2019) refiere que las TIC se han incorporado de manera rápida e ineludible a los escenarios educativos; en consecuencia, los entornos virtuales son los nuevos espacios pedagógicos de la educación virtual y a distancia (Urquidi et al., 2019). Por consiguiente, la investigación es relevante. En correspondencia a la variable 2, se tiene el modelo de producción de textos de Beaugrande y Dressler, 1981 citado por Álvarez & Ramírez, 2006 que sustenta el proceso para escribir considerando la intencionalidad que es la actitud del escritor; la aceptabilidad que responde a la actitud del receptor; la situacionalidad del texto en un contexto de interacción; la intertextualidad que es la relación entre textos para su comprensión y la informatividad o significado del texto para el lector. En conclusión, la discusión de los resultados de la tesis, la investigación de Torres (2018) en y los aspectos teóricos del uso de las TIC y producción de textos, es favorable.

Asimismo, Demarini (2017) en su tesis doctoral demostró la comparación de medias del grupo experimental en la preprueba de 10 y en la post prueba, 16 puntos. Mediante la prueba U de Mann Whitney que se aplicó a los grupos Control y Experimental, en la post prueba se obtuvo que el nivel de significancia fue menor 0,05 ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, la decisión estadística fue que el uso de las TIC tuvo efectos significativos en la producción de textos argumentativos en los adolescentes de quinto grado de secundaria de la institución educativa N° 1201 paúl Harris – La Victoria en el año 2017. Esta investigación ratifica los resultados del predominio altamente significativo de los entornos virtuales en la producción de textos, expresado en 26,8%. Es así que, en relación a la tesis, existe coincidencia total en las variables. Sin embargo, entre ambas investigaciones hay diferencia en los sujetos de investigación docentes y estudiantes; a pesar de ello, en ambos casos para producir textos de calidad e impactantes, es importante y necesario conocer y empoderarse de la estructura textual y aprovechar las TIC.

En relación a las bases teóricas, las TIC se han convertido en un pilar principal en el proceso de aprendizaje y enseñanza, donde el estudiante aprovecha y construye su aprendizaje significativo (Moreira, 2019) y las tecnologías digitales contribuyen en ese aprendizaje de manera permanente y en diferentes aspectos; incentivan y estructuran el desarrollo de las habilidades y metodologías para aprender cada día (Jarvela, 2015 citado por Fosado et al., 2018). Asimismo, la producción de textos comprende un proceso sistemático y reflexivo que permite la combinación y movilización de capacidades: adecuación a la situación; organización y desarrollo de ideas de manera coherente y cohesionada; uso del lenguaje mediante la utilización de convenciones de escritura, y la reflexión constante para mejorar los escritos (Ministerio de Educación, 2016). Respecto al propósito argumentativo, para la discusión se prioriza y se relaciona con el afiche publicitario porque mediante una imagen persuade y con un eslogan breve convence (Giraldo, 2021), pretendiendo capturar la atención del público a través de la transmisión del mensaje de manera veloz, efectiva y unívocamente (Leoni & Belén, 2019). En sumas, la discusión y triangulación es conveniente.

A su vez, Rioseco et al. (2017) en su investigación, expone que los estudiantes han comprobado que mediante la herramienta tecnológica Powtoon se puede crear material audiovisual y comunicar información de manera creativa, motivando al aprendizaje. Es decir, en la producción de textos con apoyo de Powtoon admite una opinión favorable y motivadora a continuar produciendo y desarrollando habilidades relacionadas con el uso de las TIC. Powtoon es una herramienta que contribuye a la creación de presentaciones animadas en formato historieta. Esta investigación coincide de manera total con la tesis porque hay concordancia en el resultado al indicar que se elabora productos novedosos, con singularidad y estilo propio en Powtoon. En la tesis se evidencia que los entornos virtuales influyen en 13,8% en la producción de historietas.

Powtoon es una herramienta propicia para diseñar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), la propuesta de estrategias didácticas, propician el aprendizaje creativo de los estudiantes, generando reflexión, análisis, comprensión (Arroyo-carrera et al., 2020). Otra atrayente plataforma diseñada para crear cómics o historietas en línea es Pixton. Mediante esta herramienta se crean materiales visuales atractivos para la participación de los estudiantes, por lo tanto, facilita la producción de diálogos utilizando los contenidos de las áreas en relación con sus estilos y predisposiciones de aprendizaje (Cabrera et al., 2018). La historieta se ha convertido en un medio innovador para la lectura sorpresiva y gratificante. Sobresale por ser creativa, trascendente, experimental, testimonial o satírica, y es leída por un público de mente abierta a nuevas formas narrativas. Para su diseño prevalece la forma narrativa basada en la imagen secuencial (Conde, 2019). Son novedosas y singulares que impactan al lector.

En este contexto, las bases teóricas sustentan que, la escritura creativa es necesaria porque apela a diversas posibilidades educativas y formativas, recurriendo a diversos saberes y disciplinas (Mora-Fandos & Schreiber-Di Cesare, 2020). En la medida que el pensamiento divergente del ser humano le permita, mediante la escritura creativa que active todas las dimensiones de la mente humana logrará producciones increíbles (Vázquez-Medel et al., 2020). Esta discusión, como se demuestra, enfatiza en la dimensión historieta y por ende en la variable producción de textos enfocada a la creatividad.

Se realiza la discusión con Novoa (2018) que en su tesis observó diferencias significativas en las evaluaciones de entrada y de salida de comprensión y producción de textos narrativos. Concluyó que los Mapas mentales armónicos inciden positivamente en la producción de textos narrativos (Sig; $p. = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,005$ y $Z = -3,531$ es menor que $-1,96$, punto crítico) de los estudiantes de pregrado de la UCV. Este resultado coincide con el trabajo de investigación en la variable entornos virtuales, dimensión mapas mentales: $r = ,475^{**}$ (correlación moderada), Sig. $< 0,01$ con una influencia de entornos virtuales de 19,8% en la producción de mapas mentales. Por esta razón, concuerdan en la elaboración de este organizador en herramientas tecnológicas; sin embargo, la similitud es parcial; puesto que, el mapa mental en la investigación de Novoa (2018) es utilizado como medio para la producción de textos narrativos y en nuestra tesis, es una evidencia de la producción de textos. A pesar de ello, las investigaciones se relacionan en la medida que coinciden con las dos variables de estudio.

La discusión con el marco teórico se realiza al comprender que el mapa mental, es un organizador gráfico del conocimiento, una estructura coherente que facilita la distribución y comprensión de información de lo general a lo específico, permitiendo un recorrido visual lógico a través de la relación secuencial de los conceptos (Blandi et al., 2021). Es un organizador visual armónico con semejanzas a la neurona cerebral (Novoa, 2018). Para su elaboración se requiere de creatividad e información confiable, significatividad y armonía en gráficos y textos.

En la variable de entornos virtuales se relaciona con el uso de herramientas como Mindomo o ExMind que presentan plantillas pre diseñadas para la creación de mapas mentales sobre temas y aspectos de ciencia, literatura, sociales, arte entre otros. La incursión de las nuevas tecnologías persuade a educar de una manera diferente y a descubrir cómo aprenden los estudiantes y qué les apasiona para utilizar todos los recursos tecnológicos que están al alcance (Cejas et al., 2020). Por ello, los profesores con actitud optimista y percepción convincente aprovechan las herramientas tecnológicas para la producción de textos.

La discusión con Moreno-Fontalvo (2020) que en su investigación, confirma que el uso de una estructura textual argumentativa: introducción (contextualiza, presenta punto de vista y tema), cuerpo argumentativo (párrafos que sustentan la tesis, posiciones a favor o en contra y evidencias que ilustran las razones) y conclusión (recapitula argumentos, reitera la tesis y reflexión acerca del mundo exterior) permitió mayor dominio en la composición escrita. En este aspecto se relaciona con la tesis en la variable producción de textos, y al enfatizar el uso de estructura textuales, hay similitud con las plantillas prediseñadas en Canva, Pixton y otras herramientas para la creación de infografías, historietas o afiches; posibilitando que los participantes con mayor facilidad plasmen sus ideas y propósitos.

Del mismo modo, se discute sobre el uso de argumentos pertinentes y convincentes para defender la tesis planteada con ideas propias, sustentadas con evidencias y fundamentados en fuentes bibliográficas, y se relaciona con los indicadores e ítems del instrumento de producción de textos al uso de fuentes bibliográficas confiables en la búsqueda de información para la elaboración de su producto. De igual forma, el resultado sobre la importancia del uso de textos auténticos que impliquen la reflexión y proyecten prácticas exitosas sobre géneros textuales y situaciones comunicativas específicas. Además, coincide con la fundamentación de la investigación que persigue la producción escrita como medio para la creatividad, reflexión y criticidad.

Llamarca (2018) en su investigación comunicó los resultados, que el entorno virtual de aprendizaje es muy bueno con el 77%, seguido de bueno con 26%, de igual forma el nivel de competencias digitales de los docentes se encuentra en nivel avanzado con el 51,4%. La investigación concluyó que existe una relación directa y significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales en los docentes de las instituciones educativas de la Región Cusco, 2016. Se evidenció que, las actividades, cursos y uso de herramientas digitales del entorno virtual PerúEduca permitió que los docentes desarrollen de manera impactante su competencia digital.

En esta era digital es necesario que los docentes innoven estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas adecuando a una planificación flexible a las características de los estudiantes y del contexto. Es decir, si los docentes manejan entornos virtuales y cuentan con competencias digitales propondrán estrategias innovadoras para el aprendizaje de sus estudiantes. Ambas investigaciones se relacionan de manera parcial en la variable entornos virtuales, la incorporar las TIC en los procesos pedagógicos y reflexivos, combina el conocimiento técnico de los recursos y el conocimiento pedagógico necesario. Se utilizan los recursos tecnológicos más adecuados para cada concepto y actividad, a fin de construir nuevos conocimientos.

Las TIC brindan un gran número de herramientas digitales y escenarios para el campo educativo donde los OVA (Virtual Learning Objets) se adaptan a diversos contextos tecnológicos y potencializan las competencias de los estudiantes. Son de utilidad para una educación innovadora y pertinente (Martínez-Palmera et al., 2018). Asimismo, permiten trabajar temas de varias áreas del conocimiento e interactuar con el público objetivo. Por ello, la creación de objetos virtuales sigue un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación constante desde el contexto escolar y la vida diaria para construir materiales digitales con diversos fines (Ministerio de Educación, 2016 p. 216). Estos sustentos teóricos afianzan la discusión de resultados y la influencia de los entornos virtuales en la producción de OVA como infografía, historieta o afiche; enfatizando que la producción se utiliza herramientas tecnológicas.

De la misma manera, se realiza la discusión con las conclusiones principales de la investigación de Domingo-Coscollola et al. (2019): Los recursos digitales se usaron para enseñar y aprender. El dominio de la Competencia Digital Docente Metodológica del profesorado universitario es deficiente. La alfabetización digital del alumnado es una necesidad y debe atenderse en entornos virtuales que fomenten el aprendizaje colaborativo. La ética y civismo digital conllevan al uso responsable, seguro y saludable de las TIC; así como el respeto a la propiedad intelectual. El uso de tecnologías emergentes como herramientas cognitivas son importantes para resolver problemas dentro de un entorno de aprendizaje auténtico.

Estas conclusiones afianzan la pertinencia de abordar la variable entornos virtuales en nuestra investigación; puesto que, el docente debe gestionar y fomentar los aprendizajes mediante estos entornos. Para ello, debe priorizar la alfabetización digital de manera práctica y efectiva, procurando el buen dominio en estrategias y técnicas sobre el uso de las TIC para una educación creativa, innovadora y emprendedora. Del mismo modo, se destaca el uso responsable, seguro y saludable de las TIC en el aula y fuera de ella; valorando la propiedad del intelecto de otras personas. Por lo expuesto, la coincidencia es total; especificando que en los ítems de las dimensiones se establece el trabajo con fuentes confiables destacando el derecho de autor. Finalmente, hay similitud en ambos estudios que destacan la integración de las tecnologías digitales en el aprendizaje a lo largo de la vida.

En ese sentido, se reitera que la competencia digital de docentes y estudiantes involucra cuatro usos a ser controlados en la esfera digital. (a) Operativo, aprender a explorar las posibilidades máximas en la web. (b) Semiótico, interpretar diferentes códigos que mezclan lenguaje, imagen, video o sonido, y entender cómo complementan la información textual. (c) Cívica, efectuar un uso responsable y autocrítico, conocer aspectos pragmáticos y éticos de la publicación en línea, y aceptar la responsabilidad de su desempeño. (d) Cultural, mostrar respeto y mentalidad abierta hacia diferentes prácticas culturales y puntos de vista dentro de la comunidad virtual del discurso de la biósfera (Pérez-Tornero, 1994 citado por Pascual, 2019). Con el beneficio de los entornos virtuales y el dominio de la competencia digital, el mundo está a un clic.

Del mismo modo, se realiza la discusión con Tadeu (2020) quien sustenta la transformación del proceso de enseñanza aprendizaje al incorporar las TIC al ámbito educativo, desafiando a los docentes en su uso y aplicación. Además, estableció una relación favorable entre la valoración de las TIC en la enseñanza, sus efectos en el aprendizaje, el conocimiento de su uso con fines didácticos y su inclusión en las prácticas docentes. Afirma esta postura, (Real, 2019) “Dentro de las nuevas posibilidades educativas que brindan las herramientas y materiales digitales, adquieren gran importancia como fuente de información y eje del desarrollo de nuevos métodos pedagógicos”.

Con las TIC y la motivación, el alumno encuentra el sentido del aprendizaje como la mejor manera de trasladar sus conocimientos a las actividades de su vida en el día a día. Se vuelve consciente que su progreso se debe a su propio esfuerzo. Por ello, “el uso de recursos digitales (herramientas hipermediales, páginas web y procesadores de texto) inciden en la motivación, la calidad de los productos escritos y en la valoración de los estudiantes como una forma de aprendizaje” (Vallejos et al., 2021). Cabe precisar que los recursos tecnológicos traen consigo nuevas funciones, usos diferentes y distintos modos de concebir y entender la enseñanza (González & Chirino, 2019). Es significativa la relación con la variable entornos virtuales.

Junto a estas discusiones, se consolida con el enfoque de alfabetización digital que busca desarrollar en los seres humanos habilidades para indagar, comprender, comunicar y construir la información de forma eficiente y participativa, buscando el desempeño tecnológico e innovador en concordancia con la sociedad actual (Ministerio de Educación, 2016 p. 215); y con el enfoque comunicativo, “el aprendizaje de la producción de textos se adquiere en forma práctica, en pleno funcionamiento de la lengua para que los estudiantes aprendan a comunicarse a partir de situaciones prácticas” (Ministerio de Educación, 2015 p. 52).

Los textos son producto del trabajo creativo realizado en el contexto del aula por los sujetos (Pastor, 2018). Mediante ellos se expresa vivencias, emociones, opiniones, puntos de vista, creencias y saberes. Por consiguiente, el docente explora el contexto, material sobre didáctica, procesos y técnicas de escritura para fortalecer su práctica pedagógica a partir de sus propios textos. “El profesor de escritura debe fomentar la aparición de necesidades de aprendizaje e instancias de participación social e individual y la enseñanza debe ser guiada y modelada” (Navarro, 2019). En el contexto actual, se busca que el docente desarrolle variadas actividades para que los estudiantes cristalicen sus ideas mediante la producción escrita, siendo una oportunidad, los entornos virtuales para generar estrategias motivadoras, entretenidas y reflexivas.

VI. CONCLUSIONES

1. Los entornos virtuales influyen de manera significativa con 26,8% en la producción de textos en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.
2. Los entornos virtuales influyen de manera significativa en la producción de infografías (46.7%) en los docentes del área de comunicación de la Unidad de gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.
3. Los entornos virtuales influyen en 19,8% en la producción de mapas mentales en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.
4. Los entornos virtuales influyen en 13,8% en la producción de historietas en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.
5. Los entornos virtuales influyen en 9,4% en la producción de afiches en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

VII. RECOMENDACIONES

Al director de la UGEL Otuzco, en coordinación con el Área de Gestión Pedagógica, proponer y ejecutar programas de actualización docente en temas relacionados a entornos virtuales y herramientas tecnológicas para fortalecer habilidades digitales en su práctica diaria, desarrollando aprendizajes innovadores que despierten la creatividad e interés en el estudiante. Asimismo, tener en cuenta que, “las TIC son una propuesta necesaria para el desarrollo de competencias de los profesores para la investigación y la gestión académica” (Balladares-Burgos, 2018).

A los directores de las instituciones educativas de la jurisdicción de la UGEL Otuzco, considerar como fuente de consulta la presente investigación, motivando a los docentes a incorporar en los escenarios de clase los entornos virtuales asociados a la producción de textos. Las herramientas como Canva, Mindomo, Pixton o PowToon presentan plantillas pre diseñadas para la creación de presentaciones, tarjetas, infografías, mapas, historietas o afiches; facilitando que docentes y estudiantes con mayor destreza diseñen objetos virtuales, desde el entorno sociocultural y teniendo en cuenta lo que les apasiona más para aprender y producir.

A los docentes del área de Comunicación, proponer y ejecutar experiencias innovadoras utilizando las herramientas tecnológicas de Canva, Pixton, PowToon, Mindomo para producir textos; así como Padlet, Blog, canal de YouTube para almacenar y difundir los productos elaborados, y motivar la participación responsable y reflexiva de los estudiantes, en propuestas creativas; teniendo claro que las innovaciones en el ámbito educativo tienen sentido cuando están orientadas a la solución de un problema que dificulta el aprendizaje y deben ser entendidas como un proceso de cambio que tienda hacia la mejora de dichos aprendizajes (Cukierman et al., 2020).

VIII. PROPUESTA

La propuesta como resultado del trabajo de investigación, es el proyecto de innovación pedagógica y tecnológica Producción de textos utilizando herramientas tecnológicas en los docentes de educación secundaria de la UGEL Otuzco.

El problema priorizado es el poco uso de herramientas tecnológicas en la producción de textos como infografías, mapas mentales, historietas, afiches, presentaciones, podcast, entre otros. Se justifica en la continuidad en el año 2021, de la estrategia “Aprendo en casa, que comprende la enseñanza a través de medios de comunicación escritos y tecnológicos donde el estudiante consulta las fuentes de modo autónomo, a fin de adquirir conocimientos, competencias y actitudes para su progreso y formación” (Ministerio de Educación, 2020). En ese sentido, es necesario que los docentes en su rol mediador, apliquen herramientas y utilicen plataformas digitales con soluciones innovadoras y diseño de actividades desafiantes y creativas que motiven a los estudiantes para la producción de textos, la reflexión, discusión o debate, promoviendo la interacción y el trabajo colaborativo.

El sustento teórico se centra en la competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, que define el uso del lenguaje escrito como medio para construir mensajes y comunicarlos mediante el texto (Ministerio de Educación, 2016) y en los entornos virtuales generados por las TIC, que involucra procesos de acceso, gestión y evaluación de información; adecuación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales (Ministerio de Educación, 2016).

La contextualización del proyecto innovador se enmarca en la contribución a la educación a distancia de las instituciones educativas, facilitando a los docentes el manejo de herramientas o recursos digitales para producir material y textos creativos, innovadores y efectivos mediante el trabajo colaborativo en línea.

El objetivo general del proyecto es promover la producción de textos utilizando herramientas tecnológicas en los docentes de educación secundaria de la UGEL Otuzco, y los específicos son: elaborar historietas novedosas en Pixton, diseñar afiches persuasivos, infografías informativas y presentaciones impactantes en Canva, elaborar mapas mentales en Mindomo y elaborar videos animados en Powtoon sobre actividades de la estrategia Aprendo en casa y enfoques de áreas.

Las actividades comprenden la planificación, implementación, ejecución y evaluación del proyecto. Estas actividades incluyen tareas. Referente a la ejecución se desarrollarán 5 sesiones relacionadas con los objetivos y 2 sesiones adicionales para fortalecer la competencia digital, de acuerdo al cronograma comprendido de agosto a diciembre del 2021, mediante las plataformas Zoom y Google Meet.

La población beneficiaria comprende a 500 docentes de educación secundaria de la UGEL Otuzco.

REFERENCIAS

- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor*, 187(EXTRA 2), 9–14. <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2111>
- Álvarez, T., & Ramírez, R. (2006). Teorías o modelos de producción de textos en la enseñanza y el aprendizaje de la escritura. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, January 2006. <https://doi.org/10.5209/rev>
- Arenas-Arredondo, A., Harrington-Martínez, M., Varguillas-Carmona, C., & Gallardo-Varguillas, D. (2021). Infográficos : uso na educação. *Dominio de Las Ciencias*, 7, 261–284. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1640>
- Arroyo-carrera, E., Looor_Santos, M., Mendoza-Mera, J., & Solorzano_Zambrano, M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *EPISTEME KOINONIA*, III, 253–269. <https://doi.org/10.35381>
- Balladares-Burgos, J. (2018). Diseño pedagógico de la educación digital para la formación del profesorado Instructional design of digital education for teacher training. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 17(1), 41–60. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.17.1.41>
- Blandi, M., Gargoloff, N., Iermanó, M., Paleologos, M., & Sarandón, S. (2021). The mental map as an instrument to define indicators in complex systems: an application on the environmental knowledge of local horticultural farmers. *Revista de Economía e Sociología Rural*, 60(1), 1–17. <https://doi.org/10.1590/1806-9479.2021.233521>
- Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The impact of using Pixton for teaching grammar and vocabulary in the EFL Ecuadorian context. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53–76.
- Cassany, D. (2010). *La cocina de la escritura* (A. S.A. (ed.); Decimosépt).
- Cejas, M., Lozada, A., Urrego, A., Mendoza, D., & Rivas, G. (2020). La irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), un reto en la gestión

- de las competencias digitales de los profesores universitarios en el Ecuador. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 37, 131–148. <https://doi.org/10.17013/risti.37.131-148>
- Conde, J. (2019). Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI. *Mitologías Hoy*, 20(0), 61–77.
- Copello, M. (2004). El afiche como paradigma de la comunicación. *Huellas*, 112–116.
- Cosi, S., Voltas, N., Lázaro-Cantabrana, J. L., Morales, P., Calvo, M., Molina, S., & Quiroga, M. Á. (2020). Formative assessment at university using digital technology tools. *Profesorado*, 24(1), 164–183. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.9314>
- Cukierman, U., Palmieri, J., & de Lima, D. G. (2020). An experience of educational innovation in engineering education: 10 years promoting the approach by competences in the undergrad. *Proceedings of the LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology*. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2020.1.1.619>
- Demarini, L. (2017). *Efectos del uso de las TIC en la producción de textos argumentativos en estudiantes del 5to. de secundaria de la Institución Educativa N° 1201 Paul Harris-La Victoria-2017*. [http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1628/TD CE 1623 D1 - Demarini Gomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1628/TD_CE_1623_D1_-_Demarini_Gomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Domingo-Coscollola, M., Bosco-Paniagua, A., Carrasco-Segovia, S., & Sánchez-Valero, J.-A. (2019). Fomentando la competencia digital docente en la universidad: Percepción de estudiantes y docentes. *Revista de Investigación Educativa*, 38(1), 167–182. <https://doi.org/10.6018/rie.340551>
- Fosado, R., Martínez, A., Hernández, N., & Ávila, R. (2018). El portafolio virtual como una herramienta transversal de planeación y evaluación del aprendizaje autónomo para el desarrollo sustentable. *Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.338>

- García-Martin, S., & Cantón-Mayo, I. (2020). Validación de un cuestionario para evaluar el uso de tecnologías para la gestión del conocimiento en estudiantes de secundaria. *Revista Fuentes*, 1(22), 13–23. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2020.v22.i1.02>
- García, M., & Suárez, C. (2019). Estado de la investigación sobre la colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje. *PIXEL BIT Revista de Medios y Educación*, 169–191.
- Garita-González, I. (2018). Aprendiendo para el futuro: una experiencia en Finlandia. *Revista Espiga*, 17(35), 106–115. <https://doi.org/10.22458/re.v17i35.2093>
- Giraldo, D. (2021). Producción de textos argumentativos publicitarios sobre promoción lectora . Propuesta en la formación inicial de docentes Production of Argumentative Advertising Texts on Reading Promotion : Proposal for Initial Teacher Training Produção de textos publici. *Sophia*, 17(1), 1–12. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.17v.1i.1103>
- González, C., & Chirino, E. (2019). Análisis de materiales didácticos digitales ofertados desde un portal de contenidos abiertos: el caso de Canarias. *Educar Em Revista*, 35(77), 19–36. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.68472>
- Hernández, Roberto, Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (M.-H. E. S.A. (ed.); sexta).
- Hernández, Ronald. (2017). The incorporation and use of ICT in early childhood education. A study on infrastructure, teaching methods and teacher training in Andalusia. *Propósitos y Representaciones*, 5(52), 325–347. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Ivars-Nicolás, B. (2019). La infografía periodística en España: definición y tipología de uso. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 25(1), 283–302. <https://doi.org/10.5209/esmp.63729>
- Jaume, M., Perales, F., Negre-Bennasar, F., & Fontanet, G. (2019). Accessible web design and documentation in university learning. *Revista de Educacion a Distancia*, 19(60). <https://doi.org/10.6018/red/60/06>

- Labarthe, J. T., & Vásquez, L. H. (2016). Potenciando la creatividad humana: taller de escritura creativa. *Papeles de Trabajo - Centro de Estudios Interdisciplinarios En Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural*, 31, 19–37.
- Lagos, I., Tarifeño, F., & Abello, R. (2019). Exploración de actividades digitales asincrónicas escritas en futuros docentes de Educación Básica. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(37), 153–168. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191837lagos10>
- Leoni, D., & Belén, P. (2019). El afiche es. Una aproximación desde la noción de dispositivo. *Arte e Investigación*, 16, e042. <https://doi.org/10.24215/24691488e042>
- Levano, L., Diaz, S., Guillen, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2019). Digital competences in education. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588.
- Llamarca, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes Virtual environments of learning and development of digital competences in teachers. *Rev. Yachay*, 7(2004), 411–416. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36881/yachay.v7i01.93>
- Luis, P. (1997). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 69–74.
- Maartens, A., Brown, K., & Briscoe, J. (2020). An ode to the Node: 10 years in the life of a community blog. *Development (Cambridge)*, 147(13), 1–2. <https://doi.org/10.1242/dev.194092>
- Maden, S. (2018). Digital reading habits of pre-service turkish language teachers. *South African Journal of Education*, 38(December), 1–12. <https://doi.org/10.15700/saje.v38ns2a1641>
- Magad, C., & Bonnin, J. E. (2020). Escritura digital y colaborativa: una práctica discursiva multifacética. Estado del arte y perspectivas para el futuro. *Quintú Quimün. Revista de Lingüística*, 0(4), 028.
- Marín, V., Sampedro, B., Muñoz, J., & Salcedo, P. (2020). The blog in the training of education professionals. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion Del Profesorado*, 23(2), 113–126. <https://doi.org/10.6018/reifop.414061>

- Martínez-Palmera, O., Combita-Niño, H., & De-La-Hoz-Franco, E. (2018). Mediation of virtual learning objects in the development of mathematical competences in engineering students. *Formacion Universitaria*, 11(6), 63–74. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000600063>
- Meza, P., Castellón, M., & Gladic, J. (2021). Problemas de escritura en la producción de textos de estudiantes de Derecho y Medicina. *DELTA*, 37, 1–29. <https://doi.org/10.1590/1678-460X2021370109>
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?* (Quad/Graphics Perú S.A. (ed.)).
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educacion Secundaria*.
- Ministerio de Educación. (2018a). *¿Qué logran nuestros estudiantes en escritura ?*
- Ministerio de Educación. (2018b). *Marco de evaluación de la competencia lectora de PISA 2018*.
- Mora-Fandos, J., & Schreiber-Di Cesare, C. (2020). Aportaciones de la retórica a la escritura creativa en cuanto disciplina docente universitaria: una propuesta. *Arbor*, 196(798), a580. <https://doi.org/10.3989/arbor.2020.798n4004>
- Moreira, P. (2019). Las Tics en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. e-ISSN 2550-6587. URL: www.Revistas.Utm.Ec/Index.Php/Rehuso, 4(2), 1. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.1845>
- Moreno-Fontalvo, V. J. (2020). Prácticas en la enseñanza de la escritura argumentativa académica. La estructura textual. *Formación Universitaria*, 13(2), 11–20. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000200011>
- Moreno-Guerrero, A., Miaja-Chippirraz, N., Bueno-Pedrero, A., & Borrego-Otero, L. (2020). El área de información y alfabetización informacional de la competencia digital docente. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 1–16. <https://doi.org/10.15359/ree.24-3.25>
- Muliyati, D., Adillah, S., & Bakri, F. (2021). Physics learning through video by

- PowToon. *AIP Conference Proceedings*, 2320(March).
<https://doi.org/10.1063/5.0037466>
- Mustari, M., Hoya, A. L., Akmansyah, M., Diani, R., & Asyhari, A. (2019). Development of E-Learning Based Blogs on Global Warming Subject. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012036>
- Navarro, F. (2019). Artigos / Articles Aportes para una didáctica de la escritura académica basada en géneros discursivos Contribuições para uma didática da escrita acadêmica. *DELTA*, 1–32.
- Niño, V. (2011). *Competencias en la comunicación: Hacia las prácticas del discurso* (Ecoe (ed.); Tercera).
- Novoa, P. (2018). El Mapa Mental Armónico en la comprensión de textos narrativos en estudiantes universitarios. In *Propósitos y Representaciones*.
- Oseña, D., Santacruz, A., Zevallos, L., Sangama, J., Cosme, L., & Mendiavel, R. (2018). *Fundamentos de la Investigación Científica* (S. Gráficas (ed.)).
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.
- Pardo, M., Chamba, L., Gómez, Á., & Jaramillo, B. (2020). Las TIC y rendimiento académico en la educación superior: Una relación potenciada por el uso del Padlet. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informacao*, 2020(E28), 934–944.
- Pascual, D. (2019). Learning English With Travel Blogs : A Genre-Based Process-Writing Teaching Proposal Aprendiendo inglés con blogs de viajes: una propuesta basada. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*. <https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71253>
- Pastor, M. D. G. (2018). Textos de identidad digitales: Una valiosa herramienta para el estudio de la construcción de la identidad y el aprendizaje lingüístico en ILE. *Revista Signos*, 51(96), 24–44. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342018000100024>

- Piñeros, M., Orjuela, D., & Torres, A. (2018). A Critical Insight into the Writing Practices of Fifth Graders. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 31, 190.
- Real, C. (2019). Recurso Innovador En La Docencia Del Digital Didactic Materials : 21St Century. *Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 8(2), 12–27.
- Reyes, C. E. G., & Avello-Martínez, R. (2021). Digital literacy in education. Systematic review of scientific production in Scopus. *Revista de Educacion a Distancia*, 21(66). <https://doi.org/10.6018/RED.444751>
- Rietdijk, S., Janssen, T., Van Weijen, D., Van den Bergh, H., & Rijlaarsdam, G. (2017). Improving Writing in Primary Schools through a Comprehensive Writing Program. *Journal of WRITING RESEARCH*, 9, 173–225. <https://doi.org/10.17239/jowr-2017.09.02.04>
- Rioseco, M., Paukner, F., & Ramírez, B. (2017). Incorporating powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Rodríguez, M. U., Cantabrana, J. L. L., & Cervera, M. G. (2021). Validation of a tool for self-evaluating teacher digital competence. *Educacion XX1*, 24(1), 353–373. <https://doi.org/10.5944/educXX1.27080>
- Rodríguez, P. (2020). *La evaluación de la escritura creativa en el contexto universitario*. 196.
- Ruiz, Maritza. (2020). The journalistic digital infographic and its contribution to the school press. *Kepes*, 17(21), 395–435. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.21.14>
- Ruiz, Mónica, & Abella, V. (2011). Creación de un blog educativo como herramienta TIC e instrumento TAC en el ámbito universitario. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 12, 53–70.
- Solé- Llussà, A., Aguilar-Camaño, D., & Ibáñez-Plana, M. (2019). Las ayudas en indagaciones científicas escolares mediadas por herramientas tecnológicas. Investigaciones de la última década. *Digital Education Review*, 36, 223–242. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.223-242>

- Tadeu, P. (2020). La competencia científico-tecnológica en la formación del futuro docente: algunos aspectos de la autopercepción en respeto a la integración de las TIC en el aula. *Educatio Siglo XXI*, 38(3 Nov-Feb), 37–54. <https://doi.org/10.6018/educatio.413821>
- Torres, J. (2018). Uso de la tecnología de la información (TIC) y las competencias comunicativas en estudiantes de los primeros ciclos del Instituto Superior Tecnológico TECSUP. In *La dirección institucional y la calidad del desempeño docente de las Instituciones Educativas de Educación Primaria de la RED N° 08 del distrito de San Juan de Lurigancho, año 2012* (Vol. 1).
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, 74, 617–669. <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>
- Ulloa, E. (2020). *Plataforma Moodle para mejorar la producción de textos en estudiantes de educación tecnológica, Santiago de Chuco 2020*.
- Uribe, C. (2017). *Influencia del módulo de producción de textos en la expresión escrita en estudiantes de secundaria de la institución educativa N° 125 Ricardo Palma Huáscar - UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2015*.
- Urquidi, A., Calabor, M., & Tamarit, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(1), 1. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>
- Vallejos, G., Véliz, M., & Katia, S. (2021). Hypertext structure and reading skills: Analysis of 12th graders' argumentative texts digitalproduction. *Revista Signos*, 54(105), 97–119. <https://doi.org/10.4067/S0718-09342021000100097>
- Vázquez-Medel, M., Mora, F., & Acedo, A. (2020). Escritura creativa y neurociencia cognitiva. *Arbor*, 196(798), a577. <https://doi.org/10.3989/arbor.2020.798n4001>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable: Entorno virtuales

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS	NIVELES
Entornos virtuales	Los entornos virtuales son escenarios, espacios u objetos construidos por tecnologías de información y comunicación. Estos se caracterizan por ser interactivos, virtualizados, ubicuos e híbridos. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 214)	El cuestionario en total consta de 16 ítems. 4 ítems corresponden a la dimensión personalización, 4 ítems corresponden a la dimensión gestión de la información, 4 ítems corresponden a la dimensión interacción y 4 ítems corresponden a la dimensión creación de objetos virtuales. Las dimensiones fueron adaptadas de las capacidades de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Personalización	Adecúa responsablemente la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales.	1, 2, 3 y 4	Cuestionario	Bajo [0-2.66] Medio [2.67-5.33] Alto [5.34-8]
			Gestión de información	Gestiona información en fuentes confiables y de manera ética.	5, 6, 7 y 8		Bajo [0-2.66] Medio [2.67-5.33] Alto [5.34-8]
			Interacción	Interactúa en entornos virtuales de manera responsable.	9 y 10		Bajo [0-2.66] Medio [2.67-5.33] Alto [5.34-8]
				Participa activamente en comunidades virtuales	11 y 12		
			Creación de objetos virtuales	Elabora materiales digitales utilizando herramientas tecnológicas	13, 14 y 15		Bajo [0-2.66] Medio [2.67-5.33] Alto [5.34-8]
				Publica y comparte información en diversos medios virtuales.	16		

Variable: Producción de textos

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS	NIVELES
Producción de textos	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 104)	El cuestionario en total consta de 20 ítems. 5 ítems corresponden a la dimensión infografía, 5 ítems corresponden a la dimensión mapa mental, 5 ítems corresponden a la dimensión historieta y 5 ítems corresponden a la dimensión afiche. Las dimensiones fueron adaptadas de los productos de la competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Infografía	Produce infografías informativas generando impacto para la lectura.	1; 2; 3; 4 y 5	Cuestionario	Bajo [0 -3.33] Medio [3.34- 6.66] Alto [6.67- 10]
			Mapa mental	Produce mapas mentales impactantes presentando información confiable.	6; 7; 8; 9 y 10		Bajo [0 -3.33] Medio [3.34- 6.66] Alto [6.67- 10]
			Historieta	Produce historietas novedosas y con singularidad que impacten en el lector.	11; 12; 13; 14 y 15		Bajo [0 -3.33] Medio [3.34- 6.66] Alto [6.67- 10]
			Afiche	Produce afiches creativos con mensajes persuasivos.	16; 17; 18; 19 y 20		Bajo [0 -3.33] Medio [3.34- 6.66] Alto [6.67- 10]

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

Cuestionario de entornos virtuales

Instrucción:

El presente instrumento es para un trabajo de investigación. La información que proporciona será solo de conocimiento de la investigadora; por lo tanto, se le solicita su opinión en forma sincera y veraz sobre entornos virtuales, respondiendo a las siguientes interrogantes, en función a la siguiente escala:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
0	1	2

ENTORNOS VIRTUALES				
Dimensión 1: Personalización		N	AV	S
01	¿Navego en diversos entornos virtuales de manera pertinente y responsable?			
02	¿Personalizo mi perfil del entorno virtual de acuerdo con mis valores, cultura y personalidad?			
03	¿Reconozco mi identidad digital con responsabilidad y eficiencia en redes sociales, blog o portales web?			
04	¿Expreso mi identidad personal y sociocultural en redes sociales, portales educativos y grupos en red?			
Dimensión 2: Gestión de información		N	AV	S
05	¿Accedo a información en fuentes virtuales (Scopus, Scielo, ProQuest, Redalyc entre otras) con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia?			
06	¿Organizo la información obtenida según utilidad y propósito en Google Drive, DropBox, OneDrive, etc.?			
07	¿Utilizo la información obtenida teniendo en cuenta una actitud crítica y probidad académica?			
08	¿Cito las fuentes de forma apropiada en los textos elaborados?			
Dimensión 3: Interacción		N	AV	S
09	¿Organizo las interacciones en la comunidad virtual a través de normas de convivencia?			
10	¿Interactúo en espacios y plataformas virtuales de manera consciente y responsable?			
11	¿Participo de manera colaborativa en comunidades virtuales desarrollando proyectos educativos?			
12	¿Planteo propuestas creativas sobre el área de Comunicación en las comunidades virtuales que participo?			
Dimensión 4: Creación de objetos virtuales		N	AV	S
13	¿Elaboro material visual impactante utilizando herramientas tecnológicas?			
14	¿Grabo y edito videos creativos combinando animaciones, audio, texto e imágenes?			
15	¿Elaboro podcast persuasivo combinando efectos sonoros con la modulación de voz?			
16	¿Comparto materiales digitales (infografías, presentaciones, videos, audios o podcast) periódicamente en comunidades virtuales y redes sociales?			

Cuestionario de la producción de textos

Instrucción:

El presente instrumento es para un trabajo de investigación. La información que proporciona será solo de conocimiento de la investigadora; por lo tanto, se solicita su opinión en forma sincera y veraz sobre los textos que escribe o produce en entornos virtuales con herramientas tecnológicas, respondiendo a las siguientes interrogantes, en función a la siguiente escala:

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
0	1	2

PRODUCCIÓN DE TEXTOS					
Dimensión 1: Infografía			N	AV	S
01	¿Elaboro infografías informativas en Canva, Genially, Visme o Publisher?				
02	¿Utilizo imágenes de calidad y tipografía adecuada, generando impacto para la lectura?				
03	¿Distribuyo textos, imágenes y gráficos facilitando la comprensión de la información?				
04	¿Presento información confiable y actual relacionada con el propósito de la infografía?				
05	¿Redacto el texto con un excelente manejo lexical y de vocabulario?				
Dimensión 2: Mapa mental			N	AV	S
06	¿Elaboro mapas mentales impactantes en Mindomo, ExMind o CmapTools?				
07	¿Presento información confiable y suficiente de acuerdo al propósito comunicativo?				
08	¿Distribuyo textos, imágenes y gráficos facilitando la comprensión de la información?				
09	¿Utilizo hipervínculos a información relevante sobre el tema?				
10	¿Redacto el texto con un excelente manejo lexical y de vocabulario?				
Dimensión 3: Historieta			N	AV	S
11	¿Elaboro historietas novedosas en Canva, Pixton o Powtoon?				
12	¿Planteo un propósito claro de la historia que voy a presentar?				
13	¿Selecciono adecuadamente tiempo, lugar, personajes, acciones y elementos gráficos?				
14	¿Organizo la secuencia narrativa con singularidad que atrape al lector?				
15	¿Elaboro las historietas con un estilo propio y un juicio independiente?				
Dimensión 4: Afiche			N	AV	S
16	¿Elaboro afiches creativos en Canva, Crello o Publisher?				
17	¿Selecciono y combino de manera atractiva colores y tipografía?				
18	¿Elijo una imagen central que genere efectos en el destinatario?				
19	¿Presento un mensaje persuasivo relacionado con el propósito comunicativo?				
20	¿Elaboro el afiche con estilo propio y singularidad teniendo en cuenta los destinatarios?				

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Denominación: Cuestionario de entornos virtuales

Autor: Mg. Doris Aristela Rodríguez Hurtado

Aplicación: Individual

Número de dimensiones: 4

Número de ítems: 16

Usuario: docentes del área de Comunicación

Duración: 30 minutos

Objetivo: evaluar la gestión de entornos virtuales en docentes del área de Comunicación

Técnica: Encuesta

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Denominación: Cuestionario de producción de textos

Autor: Mg. Doris Aristela Rodríguez Hurtado

Aplicación: Individual

Número de dimensiones: 4

Número de ítems: 20

Usuario: docentes del área de Comunicación

Duración: 40 minutos

Objetivo: evaluar el desarrollo de la producción de textos en docentes del área de Comunicación

Técnica: Encuesta

Validez del instrumento

Análisis factorial confirmatorio de los entornos virtuales

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,693
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	248,385
	gl	120
	Sig.	,000

Varianza total explicada

Componente	Auto valores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	4,860	30,373	30,373	4,860	30,373	30,373	3,246	20,290	20,290
2	1,649	10,309	40,682	1,649	10,309	40,682	2,229	13,934	34,224
3	1,429	8,930	49,612	1,429	8,930	49,612	2,003	12,516	46,741
4	1,399	8,744	58,355	1,399	8,744	58,355	1,858	11,615	58,355
5	1,140	7,126	65,481						
6	,937	5,854	71,336						
7	,784	4,897	76,233						
8	,696	4,349	80,582						
9	,650	4,064	84,646						
10	,528	3,302	87,948						
11	,504	3,148	91,096						
12	,407	2,541	93,638						
13	,367	2,295	95,933						
14	,269	1,683	97,616						
15	,226	1,411	99,027						
16	,156	,973	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente rotado^a

	Componente			
	Personalización	Gestión de la Información	Interacción	
i14	,781			
i11	,723			
i12	,695			
i16	,684			
i15	,656			
i9	,470			
i3		,759		
i6		,712		
i5		,685		
i8			,779	
i10			,593	
i13			,557	
i1				,814
i2				,677
i7				,465
i4				-,393

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 7 iteraciones.

Confiabilidad con Alfa de Cronbach de los entornos virtuales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	48	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	48	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,836	16

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	20,21	20,637	,269	,836
i2	20,21	20,083	,326	,834
i3	20,17	20,355	,352	,832
i4	20,40	20,755	,196	,841
i5	20,88	18,537	,484	,826
i6	20,63	18,963	,558	,820
i7	20,17	19,887	,471	,826
i8	20,54	19,956	,323	,835
i9	20,29	19,573	,453	,827
i10	20,04	20,807	,314	,834
i11	20,90	19,414	,558	,822
i12	20,77	19,883	,456	,827
i13	20,40	19,053	,562	,820
i14	21,00	18,170	,676	,812
i15	20,54	18,849	,546	,821
i16	21,00	18,213	,623	,815

Análisis factorial confirmatorio de la variable producción de textos

Prueba de KMO y Bartlett

Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		,768
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	536,548
	gl	190
	Sig.	,000

Varianza total explicada

Componente	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	8,018	40,088	40,088	8,018	40,088	40,088	3,689	18,445	18,445
2	1,791	8,956	49,044	1,791	8,956	49,044	3,411	17,056	35,502
3	1,521	7,603	56,647	1,521	7,603	56,647	2,905	14,524	50,025
4	1,252	6,261	62,908	1,252	6,261	62,908	2,576	12,882	62,908
5	1,217	6,085	68,993						
6	,884	4,422	73,414						
7	,840	4,202	77,616						
8	,766	3,830	81,446						
9	,628	3,138	84,584						
10	,581	2,904	87,488						
11	,532	2,660	90,148						
12	,414	2,072	92,220						
13	,343	1,717	93,937						
14	,309	1,543	95,480						
15	,233	1,163	96,643						
16	,191	,955	97,599						
17	,174	,872	98,471						
18	,118	,592	99,062						
19	,110	,551	99,613						
20	,077	,387	100,000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente rotado^a

	Componente			
	Infografía	Mapa mental	Historieta	Afiche
i12	,754			
i14	,732			
i4	,721			
i13	,634			
i15	,591			
i2	,534			
i9	,456			
i16		,828		
i11		,766		
i1		,762		
i6		,723		
i17		,563		
i18			,764	
i3			,700	
i8			,672	
i7			,584	
i10				,776
i5				,641
i19				,612
i20				,555

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

Confiabilidad con Alfa de Cronbach de la producción de textos

Resumen de procesamiento de casos

Casos	N		%	
	Válido	Excluido ^a		
	48	0	100,0	,0
	Total	48	100,0	

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
i1	25,38	55,686	,600	,915
i2	25,31	57,198	,440	,918
i3	25,27	57,436	,432	,918
i4	25,13	57,176	,474	,917
i5	25,25	55,851	,610	,914
i6	25,58	55,610	,638	,914
i7	25,17	56,227	,589	,915
i8	25,21	55,445	,647	,914
i9	25,56	53,060	,662	,913
i10	25,17	58,184	,426	,918
i11	25,52	55,106	,577	,915
i12	25,15	55,319	,652	,913
i13	25,23	55,074	,695	,913
i14	25,33	53,291	,731	,911
i15	25,17	56,440	,527	,916
i16	25,44	54,379	,607	,915
i17	25,23	56,904	,519	,916
i18	25,15	55,872	,554	,916
i19	25,13	57,090	,570	,916
i20	25,13	56,920	,593	,915

Certificado de validación del instrumento

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para medir las dimensiones

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr (a) DULIO OSEDA GAGO..... DNI: 20044737.....

Código Orcid: 0000-0002-3136-6094..... Especialidad del validador: Metodólogo.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Trujillo de octubre del 2020

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr (a) MARIANELLA JULISSA ALFARO BAZÁN DNI: 18111829

Código Orcid: 0000-0003-2850-4441 Especialidad del validador: Lengua y Literatura

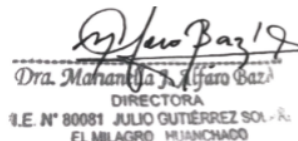
Trujillo, 9 de abril del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto | teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán
DIRECTORA
I.E. N° 80081 JULIO GUTIÉRREZ SOLÍS
EL MILAGRO HUANCHACO

Firma del Experto Informante.

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr (a) SANTOS MARTÍN GUEVARA CONTRERAS DNI: 18136302

Código Orcid: 0000-0001-9952-1962 Especialidad del validador: Lengua y Literatura

Trujillo, 19 de abril del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. (a) **EDGAR RODRÍGUEZ HURTADO** DNI: **41818281**

Código Orcid: **0000-0001-5315-7798** Especialidad del validador: **Ciencia y Tecnología**

Trujillo, 4 de mayo del 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dr. Edgar Rodríguez Hurtado
DNI: 41818281

Firma del Experto Informante.

⁴Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. (a) **FRANCISCO ALEJANDRO ESPINOZA POLO** DNI: **17839286**

Código Orcid: **0000-0002-5207-8200** Especialidad del validador: **Matemática, Física y Computación**

Trujillo, 23 de mayo del 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

Documento de autorización de aplicación del instrumento



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

MEMORANDO N° 119-2021-GRLL-GGR-GRSE/UGEL-O-D

DE : **Mg. ANDRES LINO AGUILAR ACEVEDO**
Director de la UGEL Otuzco

AL : **PROF. DORIS ARISTELA RODRIGUEZ HURTADO**
Especialista de Nivel Secundaria

ASUNTO : **REGULARIZA AUTORIZACION**

REF. : **SISGEDO : DOC. 6048903- EXP. 5058456**

FECHA : **Otuzco, 01 de julio de 2021**

Por medio del presente me dirijo a usted, para regularizar la AUTORIZACIÓN para la ejecución del proyecto DE TESIS titulado "ENTORNOS VIRTUALES EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN DOCENTES DE COMUNICACIÓN DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL OTUZCO-2021" y para el diseño de una PROPUESTA PEDAGÓGICA.

Atentamente,

UGEL-O
ALAA/D
Amsh/sec
Nuevo Reg. Documento: 06246280
Nuevo Reg. Expediente: 05058456

SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE TESIS DOCTORAL

Recibidos x



DORIS ARISTELA RODRIGUEZ HURTADO

Buenas tardes, señor Salinas. Remito solicitud para Dirección. Muchas gracias por la atención.

jue, 4 feb. 16:30

UGEL Otuzco <mesadepartesotuzco@gmail.com>

para aracelyuriol29, mi

Buenas tardes Prof. DORIS

Su documento ha sido recepcionado según SISGEDO DOC [06048903](#) , EXP [05058456](#)

Y derivado a la oficina correspondiente hacer seguimiento en el siguiente

Enlace http://sisgedo.regionallibertad.gob.pe/sisgedo/app/main.php?_op=1

Saludos

Soporte
UGEL-Otuzco

jue, 4 feb. 16:49

Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por la Mg. Doris Aristela Rodríguez Hurtado, de la Universidad Privada César Vallejo. El objetivo general de este estudio es Determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas de dos cuestionarios en formularios de Google. Para marcar las respuestas tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer consultas en cualquier momento a la docente a cargo de la investigación, mediante WhatsApp o llamada al celular 978874196. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por la Magister Doris Aristela Rodríguez Hurtado. He sido informado (a) que el objetivo general de este estudio es Determinar la influencia de los entornos virtuales en la producción de textos en los docentes del área de comunicación de la Unidad de Gestión Educativa Local de Otuzco en el año 2021.

Me han indicado también que tendré que responder dos cuestionarios, que tomará aproximadamente 30 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado(a) de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Doris Aristela Rodríguez Hurtado al teléfono 978874196.

Entiendo que en este contexto, si deseo puedo colocar mi firma virtual y tener una copia de esta ficha de consentimiento informado, además puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando haya concluido. Para esto, puedo contactar a Doris Aristela Rodríguez Hurtado al teléfono anteriormente mencionado.

Yunior Julian Valdez Zavaleta



2 de mayo del 2021

Nombre del Participante
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

Base de datos prueba piloto

Entornos virtuales

PERSONALIZACIÓN				GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN				INTERACCIÓN				CREACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1
2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2
2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0
2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
1	2	2	2	0	1	1	0	2	1	1	1	1	0	1	1
1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	0	1	1
1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1
1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	2	2	2	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
1	2	2	2	0	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1
2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	0	0	2	0	1	0
1	0	2	2	0	1	2	2	1	2	0	1	1	0	1	1
1	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1	0
2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1	0
1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	0	1	2	2	1	2	0	1	1	1	1	0
2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1
2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1
2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	0	1	2	1	2	1
2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1
2	2	1	1	1	1	2	0	2	2	1	1	1	1	1	1
1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1
2	1	1	2	0	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0
2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1
1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0
2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0
2	2	2	0	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	0
2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	0	1	0	0	0
2	2	1	1	0	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	0
1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1
2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	0

1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	0	1	1	0	0	1
2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1
2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1
1	1	2	2	0	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
2	2	1	2	0	0	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1

Producción de textos

INFOGRAFÍA					MAPA MENTAL					HISTORIETA					AFICHE				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2
1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2
0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2
1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	0	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
1	1	1	1	2	1	1	2	0	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2
1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
1	0	2	0	0	1	1	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	2	2	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	2	0	1	1	2	0	1	0	2	1	0	1	0	1	2	1	1

Data – cuestionario de entornos virtuales

	PERSONALIZACIÓN				GESTIÓN DE INFORMACIÓN				INTERACCIÓN				CREACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES				Pers	Gdln	Inter	Creac	EntV
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					
1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	7	7	8	7	29
2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	0	1	1	1	1	2	7	5	5	5	22
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	8	8	6	4	26
4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	8	7	6	4	25
5	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	8	6	6	5	25
6	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	7	6	5	5	23
7	2	2	2	1	0	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	7	6	4	5	22
8	1	2	2	2	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	7	3	5	6	21
9	1	2	2	2	0	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	7	5	5	5	22
10	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	0	0	2	0	1	0	7	6	4	3	20
11	1	0	2	2	0	1	2	2	1	2	0	1	1	0	1	1	5	5	4	3	17
12	1	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1	0	4	4	5	2	15
13	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0	1	0	7	5	5	2	19
14	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	6	7	6	6	25
15	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	7	6	6	4	23
16	2	2	1	1	0	1	2	2	1	2	0	1	1	1	1	0	6	5	4	3	18
17	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	7	6	7	4	24
18	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	7	6	7	4	24
19	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	0	1	2	1	2	1	8	6	5	6	25
20	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	8	5	6	5	24
21	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	7	5	6	4	22
22	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	6	7	5	5	23
23	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	8	7	7	7	29
24	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	8	6	6	5	25
25	2	1	1	2	0	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	6	2	5	2	15
26	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	8	7	6	6	27
27	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	5	4	1	17
28	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	6	4	5	3	18
29	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	0	7	5	5	2	19
30	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	4	5	4	20
31	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	0	1	0	0	0	8	7	5	1	21
32	2	2	1	1	0	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	0	6	4	6	4	20
33	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	7	4	6	5	22
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	8	32
35	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	7	7	6	7	27
36	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	7	5	6	5	23
37	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	7	7	5	6	25
38	1	0	1	1	0	1	1	0	1	2	0	1	1	0	0	1	3	2	4	2	11
39	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	7	7	5	6	25
40	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	7	7	5	6	25

41	1	1	2	2	0	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	6	5	6	7	24
42	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	7	6	6	6	25
43	2	2	1	2	0	0	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	7	4	6	5	22
44	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	8	6	6	5	25
45	2	2	2	2	0	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	8	5	6	6	25
46	2	2	2	2	0	1	1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	8	3	5	3	19
47	2	1	1	2	0	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	6	4	7	6	23
48	2	2	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	6	3	5	3	17
49	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	6	6	5	6	23
50	2	2	1	1	0	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	6	5	6	4	21
51	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	7	7	6	6	26
52	2	2	1	2	0	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	7	4	6	4	21
53	1	1	2	0	0	1	1	1	2	2	0	2	2	1	2	1	4	3	6	6	19
54	2	2	2	2	1	2	2	2	0	2	0	1	1	1	2	1	8	7	3	5	23
55	1	0	2	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	0	3	3	6	3	15
56	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	0	8	5	6	4	23
57	1	1	2	1	0	1	1	1	0	2	1	1	1	1	1	0	5	3	4	3	15
58	2	2	1	1	0	1	2	1	1	2	0	1	1	1	1	1	6	4	4	4	18
59	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	8	7	7	4	26
60	1	1	2	2	0	1	1	0	1	2	0	1	1	0	1	1	6	2	4	3	15
61	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	8	6	8	7	29
62	2	2	2	2	0	1	2	2	2	2	0	1	1	1	1	1	8	5	5	4	22
63	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	8	32
64	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	0	0	2	0	1	0	7	6	4	3	20
65	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	6	6	6	5	23
66	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	8	6	7	6	27
67	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	7	8	7	8	30
68	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	6	6	6	6	24
69	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	6	6	6	4	22

Data cuestionario de producción de textos

	INFOGRAFÍA				MAPA MENTAL					HISTORIETA					AFICHE						Infog	MapM	Histo	Afich	ProT
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	9	8	8	9	34
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	6	7	7	6	26
3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	6	8	7	8	29
4	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	6	7	7	7	27
5	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	7	6	6	7	26
6	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	8	7	7	7	29
7	2	1	2	1	1	2	1	0	1	2	1	0	2	1	2	1	2	1	1	1	7	6	6	6	25
8	2	1	2	2	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	8	5	6	6	25
9	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	0	1	1	2	1	1	1	2	2	7	8	5	7	27
10	2	0	2	0	1	1	2	1	0	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	5	6	7	8	26
11	1	1	2	1	1	2	2	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	6	6	6	7	25
12	1	0	2	1	0	1	2	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	2	2	1	4	4	4	7	19
13	1	0	1	0	1	1	1	1	0	2	1	1	1	0	2	1	1	1	1	2	3	5	5	6	19
14	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	8	9	9	9	35
15	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	6	8	8	9	31
16	1	1	2	1	0	2	2	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	5	5	3	4	17
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	5	6	6	7	24
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	5	6	6	7	24
19	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	8	8	8	9	33
20	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	5	5	5	22
21	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	6	7	8	7	28
22	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	5	5	22
23	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	9	8	8	10	35
24	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	7	8	8	7	30
25	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	3	3	3	5	14
26	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	8	8	8	10	34
27	1	0	2	0	0	1	2	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	2	2	1	3	5	5	7	20
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	5	4	4	5	18
29	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	3	4	4	5	16
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	20
31	1	0	2	0	1	1	2	2	0	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	4	6	7	7	24
32	2	1	2	1	0	1	2	0	0	2	2	1	1	0	2	1	1	2	2	2	6	5	6	8	25
33	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	7	8	8	9	32
34	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	10	9	9	8	36
35	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	9	7	7	7	30
36	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	7	6	6	7	26
37	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	7	6	6	5	24
38	1	0	2	0	1	2	2	0	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	4	7	8	6	25
39	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	9	10	9	10	38
40	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	8	9	8	10	35
41	2	2	2	2	1	2	2	0	1	2	2	0	2	1	2	1	2	2	2	2	9	7	7	9	32
42	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	8	7	7	8	30

43	2	1	2	1	1	1	2	0	1	2	2	0	1	1	2	1	1	1	1	1	7	6	6	5	24
44	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	7	8	8	9	32
45	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	4	4	5	20	
46	1	0	1	1	1	2	1	0	1	1	1	0	2	1	1	1	2	1	1	4	5	5	6	20	
47	1	1	2	2	2	2	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	8	8	9	10	35	
48	1	1	2	1	0	2	2	0	0	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	5	6	8	6	25	
49	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	2	8	7	5	7	27	
50	1	2	2	1	1	1	2	0	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	7	6	7	8	28	
51	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	7	6	6	8	27	
52	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	5	4	4	5	18	
53	2	1	2	2	1	1	2	0	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	8	6	7	8	29	
54	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	7	7	7	8	29	
55	1	2	1	1	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	2	2	1	1	1	5	4	4	5	18	
56	1	1	2	2	0	1	2	1	0	2	2	1	1	0	2	1	1	1	2	6	6	6	7	25	
57	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	4	3	3	5	15	
58	1	1	2	1	1	1	2	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	2	6	5	5	6	22	
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	20	
60	1	0	2	1	1	2	2	0	1	2	2	0	2	1	2	2	1	2	1	5	7	7	7	26	
61	2	2	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	4	4	4	20	
62	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	5	4	5	6	20	
63	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	9	7	7	5	28	
64	2	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	2	1	0	1	4	4	4	5	17	
65	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	7	4	4	5	20	
66	2	2	2	1	1	2	1	0	1	2	2	0	2	1	2	1	2	2	2	8	6	7	9	30	
67	1	0	2	1	0	1	2	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	1	1	4	4	4	5	17	
68	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	8	7	7	7	29	
69	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	7	8	8	8	31	

Anexo 3. Propuesta

Una propuesta innovadora y creativa para los docentes de educación secundaria, es la siguiente

PROYECTO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y PEDAGÓGICA

Título del proyecto

Producción de textos utilizando herramientas tecnológicas en los docentes de educación secundaria de la UGEL Otuzco

Problema priorizado

Poco uso de herramientas tecnológicas en la producción de textos como infografías, mapas mentales, historietas, afiches, entre otros.

Justificación

En el año 2021, se continúa con la estrategia “Aprendo en casa, que comprende la enseñanza (...) a través de medios de comunicación escritos y tecnológicos donde el estudiante consulta las fuentes de modo autónomo, a fin de adquirir conocimientos, competencias y actitudes, (...) para su progreso y formación”. (Ministerio de Educación, 2020). En ese sentido, la situación actual exige que los docentes conozcan y apliquen herramientas y plataformas digitales con soluciones innovadoras y diseños de actividades para la producción de textos en entornos virtuales. De este modo, el docente fortalece capacidades del Siglo XXI, y se compromete con la educación de calidad motivando la interacción de los estudiantes, facilitando experiencias de aprendizaje y diseñando actividades que propicien la reflexión, discusión, debate y planteamiento de problemas, utilizando medios tecnológicos.

Marco teórico

La competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna comprende el uso del lenguaje escrito para construir sentidos o mensajes y comunicarlos mediante el texto (Ministerio de Educación, 2016). Hoy en día, el sector educativo

requiere de profesionales competentes, que resuelvan “procesos complejos de desempeño con idoneidad en un determinado contexto con responsabilidad” (Tobón, 2006).

Referente a los entornos virtuales generados por las TIC, involucra procesos de acceso, gestión y evaluación de información; adecuación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales (Ministerio de Educación, 2016).

Enlace de la herramienta digital

Herramienta digital	enlace
PIXTON	www.pixton.com
CANVA	www.canva.com
MINDOMO	www.mindomo.com
POWTOON	www.powtoon.com
GOOGLE DRIVE	Correo Gmail

Nota: Elaboración propia

Objetivos del proyecto

General

Promover la producción de textos utilizando herramientas tecnológicas en los docentes de educación secundaria de la UGEL Otuzco.

Específicos

Elaborar historietas novedosas en Pixton sobre anécdotas de la estrategia Aprendo en casa o anécdotas de viaje.

Diseñar afiches persuasivos en Canva sobre acciones preventivas ante COVID-19.

Diseñar infografías informativas en Canva sobre biodiversidad de la provincia.

Elaborar mapas mentales en Mindomo sobre contenidos del área.

Diseñar presentaciones impactantes en Canva sobre el enfoque del área.

Elaborar videos animados en Powtoon sobre actividades de las sesiones de la estrategia Aprendo en casa.

Naturaleza del proyecto

El presente proyecto es innovador que orienta al docente en su rol mediador en la producción de textos usando herramientas tecnológicas, promoviendo la interacción, el trabajo colaborativo y diseñando actividades desafiantes y creativas que motiven a los estudiantes en sus aprendizajes. Además, se afianzará para la creación del portafolio digital del trabajo remoto en Google Drive y la difusión de los productos mediante canal de YouTube, cuenta de Facebook, Instagram y en comunidades de aprendizaje.

Población beneficiaria

500 docentes de educación secundaria de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Otuzco.

Contextualización del proyecto

El presente proyecto innovador contribuye en la educación a distancia. Las sesiones se desarrollarán mediante las plataformas Zoom y Google Meet para el manejo de herramientas o recursos digitales que permita al docente producir textos creativos, innovadores y efectivos con el trabajo colaborativo en línea.

Cada sesión se desarrollará en dos fechas permitiendo que el docente adecúe su horario de trabajo. La duración será de 2 horas cronológicas a la semana para la construcción del saber con asesoramiento del o la ponente, 1 hora para retroalimentar algunos aspectos que no se hayan entendido y 4 horas de trabajo individual o grupal remoto para la culminación de productos.

Recursos disponibles

Los docentes deben contar con:

Celular Smart, Tablet, laptop o computadora de escritorio

Conectividad a internet

Cuenta de correo electrónico en Gmail

Sesiones de Aprendo en casa

Programa curricular de educación secundaria

Currículo Nacional de la EB

Cronograma

Actividades	Tareas	Meta física por tarea	Cronograma				
			A	S	O	N	D
Planificación de actividades	Diagnóstico	Cuadro de diagnóstico	X				
	Elaboración y aprobación del proyecto	1 documento	X				
	Convocatoria por WhatsApp de grupo	1 afiche	X				
Implementación del proyecto	Creación de cuenta en Gmail	Correo en Gmail	X				
	Elaboración de hoja de asistencia	5 formatos en Google Drive	X				
	Diseño de PPT	5 PPT	X				
	Coordinación con aliados	2 coordinaciones	X				
	Programación de reunión en plataforma Zoom	10 programaciones en Zoom o Google Meet	X	X	X	X	
Ejecución del proyecto Sesiones	Sesión 1: Historietas novedosas en Pixton	1 historieta por docente		X			
	Sesión 2: Infografías y afiches increíbles en Canva	1 afiche por docente 1 infografía por docente		X			
	Sesión 3: Mapas mentales creativos en Mindomo	1 mapa mental por docente			X		
	Sesión 4: Impactantes presentaciones en Canva	1 presentación (PPT) por docente			X		
	Sesión 5: Mi video animado en Powtoon	1 video en Powtoon por docente					X
Sesiones adicionales	Sesión 6: Creación de mi canal en YouTube	1 canal en YouTube por docente					X
	Sesión 7: ¿Cómo usar el Google Drive?	1 portafolio virtual por docente					X
Seguimiento y evaluación	Uso de herramientas en práctica pedagógica	Carpeta u libro digital de productos					X
	Difusión de productos en redes sociales y comunidades virtuales	Informe					X

Nota: Elaboración propia

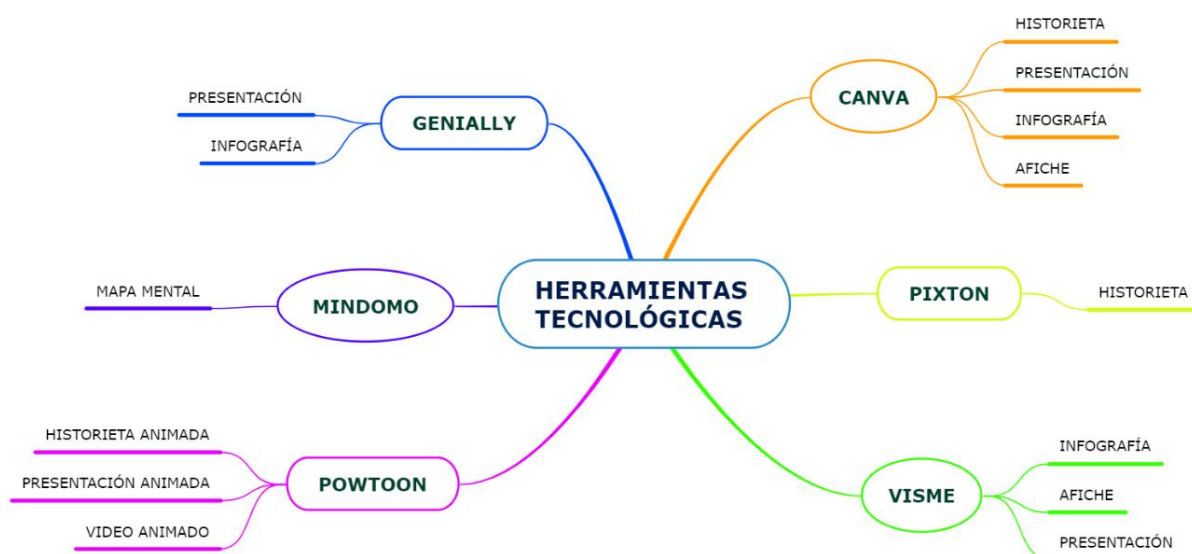
Evaluación

Porcentaje de docentes que crean conocimientos o productos mediante el uso de herramientas tecnológicas.

Difusión de productos creados por los docentes.

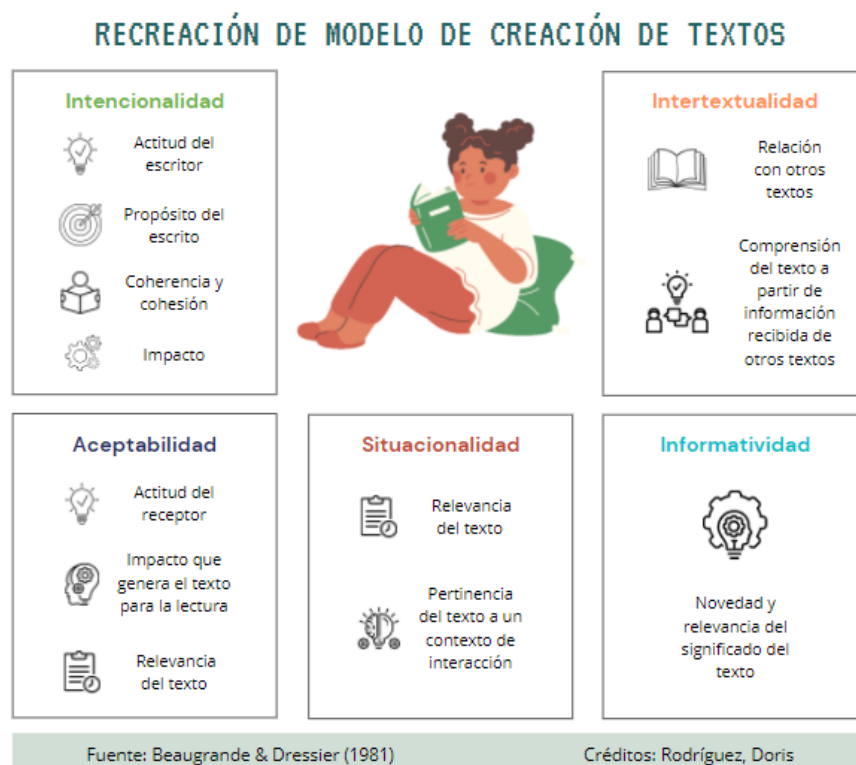
Anexo 4. Esquemas de producción de textos

Mapa mental: *Herramientas tecnológicas en la producción de textos*



Nota: Elaborado por la investigadora en Mindomo.

Infografía: *Recreación del modelo de producción de textos de Beaugrande y Dressler (1981)*



Nota: elaborado por la investigadora en plantilla de Canva.

Infografía: Perfil del docente escritor

Docente escritor que:

Se interesa por leer aplicando estrategias.



Es un lector y orador crítico con habilidades para reconocer expectativas y necesidades de diferentes contextos situacionales.

Genera, procesa y organiza **información** para producir escritos.



Tiene **dominio** aceptable de la **lengua** a nivel léxico, gramatical y semántico.



Es **creativo** con buen gusto en la expresión y exteriorización de su sensibilidad y pensamiento.

Comparte sus producciones y recibe con agrado la **retroalimentación** o crítica.



Fuente: Casani (2010); Navarro (2019 & Niño (2011)

Créditos: Rodríguez, Doris

Nota: Elaborado por la investigadora en plantillas de Canva.