



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

Entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes de 4to
grado de primaria de la localidad de San Marcos

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTORA:

Terrones Padilla, Marisol (orcid.org/00009-0009-5257-6662)

ASESOR:

Dr. Ponte Quiñones, Elvis Jerson (orcid.org/0000-0002-3139-9208)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

Dedicatoria

Este trabajo de investigación lo dedico a mi estimada hija Zahori, por ser mi motivo para seguir capacitándome cada día mas y estar acorde con el mundo globalizado.

Marisol

Agradecimiento

Agradecimiento especial a mi estimada familia por su apoyo incondicional.

Marisol

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON, docente de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes de 4to grado de primaria de la localidad de San Marcos", cuyo autor es TERRONES PADILLA MARISOL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 28 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON DNI: 44199834 ORCID: 0000-0002-3139-9208	Firmado electrónicamente por: ELVISPQ el 28-06- 2024 09:29:29

Código documento Trilce: TRI - 0778827

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TERRONES PADILLA MARISOL estudiante de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico titulado: "Entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes de 4to grado de primaria de la localidad de San Marcos", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MARISOL TERRONES PADILLA DNI: 41417058 ORCID: 0009-0009-5257-6662	Firmado electrónicamente por: MARISOLTE el 28-06- 2024 16:28:40

Código documento Trilce: TRI - 0778829

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Variables y operacionalización	20
3.3. Población, muestra y muestreo	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	22
3.5. Procedimiento	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución De La Muestra	22
Tabla 2. Análisis De Normalidad	25
Tabla 3. Correlación De Entornos Virtuales Y Aprendizaje Significativo	26
Tabla 4. Análisis Descriptivo De Los Entornos Virtuales	27
Tabla 5. Análisis Descriptivo Del Aprendizaje Significativo	28
Tabla 6. Correlación De Las Dimensiones De Los Entornos Virtuales Y Aprendizaje Significativo	29

Resumen

El estudio presenta por finalidad determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, para conocer la problemática que se presenta el uso de entornos virtuales y la vinculación que presenta con el aprendizaje significativo de los estudiantes, para ello se seleccionó la metodología de tipo básica, el enfoque fue cuantitativo, de diseño no experimental y alcance transversal, la muestra se conformó por 45 estudiantes de 4 grado de primaria, la técnica aplicada fue la encuesta y como instrumento se utilizó el cuestionario, la validación fue por juicio de expertos y la confiabilidad por medio del Alfa de Cronbach, como conclusión: Se determinó relación positiva baja y no significativa ($r= 0.128$; $sig.=0.403>0.05$) entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, lo que permite indicar que el uso de entornos virtuales en la institución educativa no presenta una relación directa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes, a pesar que está comprobado que los entornos virtuales proporcionan grandes beneficios en el aprendizaje de los estudiantes no se obtuvo esta percepción, debido a las estrategias aplicadas por los docentes y el poco uso que le dan en las actividades educativas.

Palabras clave: Entornos virtuales, aprendizaje significativo, sincrónico

Abstract

The purpose of the study is to determine the relationship between virtual environments and meaningful learning in students at IE 503 in San Marcos, to understand the problems that arise from the use of virtual environments and the link it presents with meaningful learning for students. To do this, the basic methodology was selected, the approach was quantitative, non-experimental design and cross-sectional scope, the sample consisted of 45 students from 4th grade of primary school, the technique applied was the survey and the questionnaire was used as an instrument, validation was by expert judgment and reliability by means of Cronbach's Alpha, as a conclusion: A low and non-significant positive relationship was determined ($r= 0.128$; $\text{sig.}=0.403>0.05$) between virtual environments and meaningful learning in students at IE 503 in San Marcos, which indicates that the use of virtual environments in the educational institution does not have a direct relationship with the meaningful learning achieved by students, despite the fact that it is proven that virtual environments provide great benefits in student learning. This perception was not obtained due to the strategies applied by teachers and the little use they make of it in educational activities.

Keywords: Virtual environments, Meaningful learning, synchronous

I. INTRODUCCIÓN

El avance constante de la red, mediante la utilización de las TICs, ha favorecido la mejora de los programas informáticos (Guzmán et al., 2022), y la educación en un entorno digital ha transformado la enseñanza. Los entornos digitales de instrucción desempeñan una función vanguardista en la educación. Representa un desafío para los maestros adoptar la creación de espacios educativos en entornos digitales para adaptarse a las rápidas transformaciones de las cohortes estudiantiles presentes y futuras. (Verdín Torres, 2022).

Según Horna & Seminario (2023), La aplicación de los EVA/E (espacios digitales de instrucción) en la formación universitaria, ha generado debates y dudas acerca de la influencia que posee en el alumno y su método de adquirir conocimientos a través de la instrucción en línea; de igual manera, cómo estos contextos han ayudado a mejorar su desempeño académico a pesar del veloz tránsito de las materias al mundo digital, con la implementación de herramientas pedagógicas asincrónicas y sincrónicas, provocando una demanda de feedback respecto a los puntos débiles y fuertes del estudiante en el ámbito virtual. La formación online es una táctica pedagógica que simplifica la gestión de la información y habilita la implementación de novedosas técnicas didácticas orientadas al fomento de aprendizajes relevantes, los cuales se enfocan en el alumno y en su intervención dinámica. (Chavez & Sánchez, 2022).

Por su parte, Pastora & Fuentes (2021), señalan que, los ambientes digitales de instrucción (EVA) contribuyen a elevar la calidad y diversidad en el proceso aprendizaje-enseñanza, lo cual no se logra con técnicas tradicionales. Así, estas herramientas pedagógicas respaldan la educación superior contemporánea. Es relevante señalar que, la vasta mayoría de los establecimientos educativos se encontraron con la urgencia de integrar el E-learning para ofrecer educación bajo formatos mixtos y remotos. Diversas investigaciones coinciden en que el interés de los alumnos al usar EVAs se basa en la intervención didáctica del docente, la organización del EVA y la dedicación del alumno. (Urdiales et al., 2020)

En Costa Rica, desde el 2012, el docente de Educación a Distancia es un facilitador en los entornos digitales de formación; inicialmente identifica la forma de desenvolverse de los estudiantes en este contexto y el conocimiento tecnológico

que tienen desde la percepción de los alumnos, los cuales aluden que hay un nivel de realización de las metas del curso (66.3%), la misma proporción de estudiantes indican que mantienen comunicación con el profesor de la asignatura en la plataforma MOODLE. Así mismo, los estudiantes requieren mayor explicación para subir el trabajo; que no se consideren tiempo límite para las evaluaciones debido a la caída del internet; también manifiestan que la virtualidad es lo mejor que les puede estar pasando; el trabajo docente es muy bueno, así como tienen la opción de poder grabar la clase (Desueza-Delgado et al., 2023).

A nivel nacional, Berrocal & Ruiz (2022), encuentra que las circunstancias para la instrucción de los alumnos para desarrollar sus clases virtuales el 72.7%, presentan dificultades tecnológicas; y carecen de ambientes idóneos para el desarrollo de las mismas. Así mismo, el 72.3% presentan dificultad en el proceso de diálogo y transmisión de datos de manera virtual. el 75.2% de estudiantes presenta dificultad en el monitoreo y supervisión de realización de sus deberes; sumado a un emergente feedback durante el progreso de sus trabajos en equipo. Quiñones-Negrete et al. (2021), encuentra que en el 2019 los estudiantes presentan bajo nivel en estrategias de aprendizaje (51.85%);

Considerando el contexto local que presenta como alternativa la educación online, hay una urgencia de potenciar destrezas en el uso de las recientes tecnologías de la información y comunicación, con la finalidad de aportar al avance de métodos, herramientas y tácticas para la formación del aprendizaje. Delimitando los lineamientos curriculares presentes que destacan la relevancia de impulsar el método formativo de los alumnos. En consecuencia, surge la curiosidad de investigar el ambiente digital de instrucción y el progreso del proceso de enseñanza-aprendizaje en alumnos del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa 0503 de San Marcos, provincia de Soritor y provincia de Moyobamba en la Región San Martín, promoviendo así la siguiente interrogante de investigación.

Formulación del Problema: ¿Existe relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos?; y las preguntas específicas; ¿Cuál es el nivel preponderante de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos?; ¿Cuál es el nivel más frecuente del

proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos?; ¿Cuál es la relación entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos con el aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos?

La justificación del estudio se basa en la motivación de fomentar el aprendizaje en los alumnos de cuarto grado de primaria, a través del empleo óptimo de instrumentos tecnológicos en el ambiente digital de enseñanza, ya que dotar a los estudiantes con las capacidades y destrezas esenciales para lograr su plenitud, beneficia a nivel social al crecimiento del país. Siguiendo esta dirección, la investigación aporta al campo didáctico, al destacar el aprendizaje como iniciativa educativa en la obtención de sabiduría. Su implementación se enfoca en impulsar alumnos alertas y comprometidos con su contexto, aptos para identificar tácticas de respuestas ante variadas circunstancias, individuos dinámicos y originales preparados para formular opiniones ante sucesos sociales, culturales, políticos, financieros, tecnológicos y más. De acuerdo a la justificación teórica, los hallazgos logrados en el estudio, respecto a la determinación de la conexión entre el ambiente virtual de instrucción y el aprendizaje, se integran como una contribución teórica a distintas referencias, quedando abierto a contrastes con otros enfoques de investigación, sirviendo como un referente metodológico para investigadores venideros.

Por lo tanto, es esencial destacar las ventajas de las herramientas de información y comunicación específicamente dirigidas al crecimiento de los alumnos en su rol de aprendices. Es en este marco que nace la actual investigación, y se aspira a que esta represente una contribución para el fomento del desarrollo educativo de los alumnos de cuarto grado de primaria del establecimiento educativo 0503 “San Marcos” de Soritor, a través de recomendaciones que propicien el mejoramiento del desafío identificado.

Con lo argumentado se describe el objetivo general: Determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; y los objetivos específicos: Analizar el nivel preponderante de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; Estimar el nivel

más frecuente del aprendizaje significativo de los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; Establecer la relación entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos del aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

La hipótesis general propuesta es: Existe relación entre la influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos. y las hipótesis específicas: El nivel preponderante de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, es el regular; El nivel más frecuente del aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, es medio; Si existe relación entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

El estudio se realizó en el marco de la Institución Educativa 0503 “San Marcos” de Soritor, situada en la Región San Martín. Una de las restricciones es la manera en la que se está gestionando la educación, que utiliza tácticas de enseñanza-aprendizaje a través de medios digitales; este aspecto refuerza la puesta en marcha de estrategias concretas destinadas a potenciar el aprendizaje. En consecuencia, se realizó una valoración a los estudiantes de primaria a través de un cuestionario en línea, con el propósito de entender su percepción del ambiente digital de enseñanza para la obtención de nuevos saberes y determinar si dichas acciones tienen vinculación con el progreso del aprendizaje.

II. MARCO TEÓRICO

En Costa Rica Desueza-Delgado et al. (2023). Desarrollaron una revisión de los ambientes digitales de formación en educación intermedia. El propósito era presentar los obstáculos, desafíos, logros y barreras que se han observado en la formulación y realización de los módulos virtuales en educación intermedia para entender las dinámicas pedagógicas efectuadas en el CONED. Empleando una perspectiva cualitativa, mediante estadística explicativa. La muestra se compuso de 6639 estudiantes y 51 maestros, tipo probabilística aleatoria, de la que se derivaron 1278 alumnos y 51 profesores para la investigación. Entre los hallazgos más significativos se encuentra que la instauración de los módulos virtuales por el CONED ofreció numerosos beneficios para el colectivo académico, aunque también presenta desafíos y obstáculos. La plataforma MOODLE brinda oportunidades para interacciones vivaces entre los integrantes de la comunidad formativa; para aprovecharlo, todos los participantes deben tener nociones fundamentales de alfabetización digital. La conclusión primordial es que las TIC, como instrumentos tecnológicos, han introducido una innovación en los esquemas de comunicación, que asimismo generan ámbitos de capacitación, información, discusión, y reflexión, superando los límites del enfoque tradicional en el salón, fomentando el aprendizaje.

En Ecuador Alejo & Aparicio (2021) el objetivo de este artículo fue Examinar la relevancia de la organización de métodos de instrucción en un Ambiente Digital de Formación que actualmente crece por el impacto de la era tecnológica, en la que la educación presencial tradicional podría ser opacada por los progresos de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Esto implica renovadas maneras de encarar el proceso educativo para fomentar en los estudiantes el razonamiento lógico-digital y de solución de conflictos, adoptar una perspectiva autocrítica y analítica ante la situación social. En otro aspecto, el método empleado se enmarcó en el enfoque cuantitativo a través de la investigación caracterizadora con una estructura documental. Se llevó a cabo un cuestionario a los docentes de la Universidad Tecnológica Israel de la región Metropolitana de Quito, Ecuador, durante el Periodo Académico 2020/A, lo que facilitó el análisis numérico y temático. Así, se deduce que organizar tácticas en un contexto digital demanda en los

docentes una planificación detallada para gestionar adecuadamente el salón virtual, escoger las herramientas y dispositivos tecnológicos que mejor se alineen con las demandas del aprendiente, con el objetivo de incentivar la autorregulación del estudio autónomo y la cooperación entre alumno/alumnos bajo una perspectiva constructivista en un entorno vivencial, participativo y de compromisos conjuntos.

En Ecuador Urdiales et al. (2020). examinaron las opiniones de los alumnos de educación intermedia respecto a diversos elementos y características del diseño de la plataforma en línea (como, por ejemplo, instrucciones de manejo, evaluación virtual). Las respuestas de 64 jóvenes del Colegio Herlinda Toral de Cuenca, con edades entre 17 y 18 años, indican que la complacencia y el interés son notables al utilizar el EVA. No obstante, los aspectos de Evaluación Virtual y Posibilidades de Mejora en el Desempeño Académico son los que presentan índices de aprobación más bajos. Reconocer estos aspectos esenciales ofrece una guía valiosa para los docentes interesados en implementar una EVA en Ecuador.

En España Nakova & Romero (2019). se buscó entender las opiniones de los alumnos en línea acerca de la cooperación en entornos digitales, identificar los patrones de aprendizaje más frecuentes entre los involucrados y cómo estos influyen en la colaboración. Método: Se interactuó con 215 participantes, conformando una muestra no aleatoria. Es un análisis de caso centrado en los estudiantes de la UOC, que emplea un enfoque mixto recabando información mediante encuestas y entrevistas. Los resultados indicaron que la colaboración en el aprendizaje todavía no satisface a una amplia porción de la muestra, el 47% de la cual se identifica con un estilo de aprendizaje activo. En el documento se ha resaltado la urgencia de potenciar la colaboración educativa en línea y se ha propuesto conformar los equipos considerando los modos de aprendizaje de los integrantes.

En Lima Gutiérrez et al. (2022), se evaluó el impacto del empleo de los ambientes digitales en el refuerzo del razonamiento crítico. Se utilizó una metodología con perspectiva cuantitativa y un diseño cuasi experimental, ya que se implementó un programa "Aprovechando los ambientes virtuales en el campo de Ciencias Sociales" a 29 alumnos en el Grupo de control y 29 en el Grupo

experimental. Los hallazgos revelaron que, en el post test, el promedio del grupo de control fue del 17.09% y en el grupo experimental del 41.9%. De esto se deduce que, la utilización de los ambientes virtuales tiene un efecto notable en la capacidad crítica de los estudiantes.

En Lima, Berrocal & Ruiz (2022), examinaron la construcción colectiva del saber en ambientes digitales de formación en alumnos de educación primaria de dos centros públicos del distrito de Santa Anita, vinculado a la Unidad de Gestión Educativa Local 06, Lima-Perú. En un estudio fundamental, de naturaleza cuantitativa, no experimental y comparativo, se valoró a 260 alumnos de los tres últimos cursos de educación intermedia, utilizando un cuestionario virtual que cuenta con validación por criterio de especialistas y una confiabilidad que señala una consistencia interna sobresaliente. Los hallazgos muestran que hay una limitada construcción colectiva del saber mediante los ambientes digitales de formación. Además, se constata que no hay diferencias significativas en la construcción conjunta del conocimiento en Ambientes Digitales de Formación según el origen institucional o los niveles educativos. No obstante, se evidencia que hay discrepancias con relevancia estadística en relación al género.

En Ucayali, Carrasco et al. (2022). estudiaron cuán relevantes han sido el aprendizaje ubicuo y los ambientes virtuales para mantener la instrucción, incluso durante crisis de salud. Se utilizó la técnica de revisión sistemática apoyada por el informe PRISMA, y los hallazgos abarcaron 22 investigaciones de bases de datos como Dialnet, Scielo, JStore y el depósito RENATI. De esta manera, se determinó que la mayoría de las investigaciones se relacionan con 3 áreas principales: el valor de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, la eficiencia del aprendizaje ubicuo dentro de los AVA durante la crisis sanitaria COVID-19, y la aparición y relevancia del U-learning. Se dedujo que, ciertamente, tanto los EVA como el U-learning contribuyeron a la persistencia del ciclo educativo en contextos no presenciales.

En Trujillo Pichen (2023), evidenció cómo los ambientes digitales afectan el rendimiento de los docentes en una Escuela Pública de Trujillo, 2022. La naturaleza del estudio es explicativa, con diseño no experimental, de corte transversal descriptivo correlacional causal. La investigación contó con una población de 99

profesores, y se tomó una muestra de 60, escogida por conveniencia, a quienes se les administraron instrumentos a través de formularios de Google. Las herramientas empleadas fueron un cuestionario sobre ambientes digitales y rendimiento docente. Los hallazgos indican que estos ambientes digitales afectan de forma notable el rendimiento de los educadores de una Escuela Estatal de Trujillo, 2022, ya que se registró un coeficiente rho de Spearman de 0,616 con una significancia $< 1\%$. Esta influencia es beneficiosa con un R^2 del 37,8%, lo cual sugiere que al adoptar ambientes digitales se potencia el rendimiento de los docentes de la mencionada Escuela Pública. Se recomienda llevar a cabo talleres sobre ambientes digitales para potenciar la excelencia en el rendimiento de los profesores.

Referente a los aspectos teóricos, se tiene en cuenta que la variable entornos virtuales se respalda por la teoría del conectivismo, es una teoría de aprendizaje propuesta por George Siemens y Stephen Downes que se basa en la idea de que el conocimiento se distribuye a través de redes de conexiones y que el aprendizaje y la inteligencia se pueden ampliar mediante la conexión con otras personas y recursos en línea (Benavente et al., 2020). Según esta teoría, el aprendizaje no solo se produce a través de la adquisición de información, sino que también se produce a través de la conexión con otras personas, la colaboración en comunidades de aprendizaje y la exploración de recursos en línea. El conectivismo reconoce la importancia de la tecnología y las redes sociales en la facilitación del aprendizaje y promueve la idea de que los individuos deben ser capaces de aprender a lo largo de toda su vida para adaptarse a un entorno en constante cambio y en constante evolución (Camacho et al., 2024).

Como definición se tiene que un entorno de aprendizaje virtual es un sistema (o software) que permite la creación y distribución de contenidos diversos para cursos en línea y programas de aprendizaje combinado para estudiantes en general. En realidad, es un ambiente virtual creado con el propósito de ayudar a los profesores y tutores en la gestión de los cursos online, así como en el manejo de los contenidos y materiales complementarios para sus estudiantes. proceso de aprendizaje de la parte del alumno, así como producir informes sobre el rendimiento y progreso en un determinado curso en línea. También se puede trabajar de forma

asertiva sobre los posibles problemas que puedan surgir, garantizando la eficiencia del proceso y el entorno virtual de aprendizaje en su conjunto (Carneiro et al., 2013).

Un entorno virtual es un espacio digital en el que las personas pueden interactuar, comunicarse y colaborar de manera remota a través de tecnologías de la información y comunicación. Este entorno puede incluir plataformas en línea, redes sociales, foros, salas de chat, aulas virtuales, sitios web, entre otros (Cedeño y Murillo, 2019). En el contexto educativo, los entornos virtuales son utilizados para facilitar el aprendizaje en línea, permitiendo a los estudiantes acceder a materiales, participar en discusiones, realizar actividades y recibir retroalimentación de sus profesores y compañeros. Estos entornos suelen estar diseñados para fomentar la interacción y la colaboración entre los participantes, ofreciendo herramientas como videoconferencias, mensajería instantánea, foros de discusión, etc (Ibaceta y Villanueva, 2021). Los entornos virtuales también son utilizados en el ámbito laboral para la comunicación y colaboración entre equipos distribuidos geográficamente o para la realización de reuniones virtuales (Macías et al., 2020).

Para describir las dimensiones del entorno virtual de aprendizaje se tiene lo expuesto por Boneu (2007), quien menciona que debe cumplir con las siguientes características, interactividad relacionada en el estudio con sistema de comunicación, luego con flexibilidad y escalabilidad, relacionada con plataformas tecnológicas, finalmente se tiene a estandarización, que en el estudio se relaciona con contenidos didácticos.

Primera dimensión se denomina sistemas de comunicación, la estructura de la organización social de la enseñanza en línea es más horizontal y no lineal en comparación con la enseñanza presencial tradicional. Esto incrementa significativamente la posibilidad de una comunicación diferenciada, diversificada (sincrónica y asincrónica) e individualizada, fomentando un carácter dialógico. El propósito fundamental del ambiente virtual es actuar como un archivo de contenidos y como un medio de interacción y comunicación entre los participantes en el proceso educativo. Estos ambientes ofrecen variadas maneras de exponer sus herramientas, cada uno con funciones únicas y métodos de interacción con los usuarios. Este grupo de herramientas se puede dividir a su vez en herramientas

asincrónicas y El grupo de herramientas se puede dividir a su vez en herramientas asincrónicas y sincrónicas (Murillo, 2021).

El acceso es posible mediante herramientas asincrónicas, que no requieren la conexión simultánea de todos asincrónicas, la ejecución de las actividades es necesaria para la utilización de herramientas sincrónicas. Una Manera de categorizar los entornos virtuales de aprendizaje es a través del modelo de distribución del software. Esta clasificación se puede dividir en dos categorías: sistemas propietarios y aquellos basados en software de código abierto La clasificación se puede dividir en dos categorías: sistemas propietarios y aquellos basados en software de código abierto. En su versión gratuita, están los primeros y más utilizados (Ruiz, 2016). El profesor y el alumno deben tener una mayor dedicación, fluidez digital y dominio de nuevas técnicas, además de habilidades tecnológicas relacionadas con nuevas formas de creación de contenidos y cursos para actuar de manera correcta y eficiente en la educación en línea. gestión en la creación de situaciones didácticas y fomento de la interacción grupal para asegurar el éxito del proceso educativo (Carneiro et al., 2019) fomento de la interacción grupal para asegurar el éxito del proceso educativo (Carneiro et al., 2019). Así, la instrucción en ambientes virtuales debe ser adecuadamente organizada y fundamentada en términos educativos que promuevan el aprendizaje dialógico y que puedan ayudar a los alumnos en la formación de opiniones, reflexiones y conceptos (Dussel et al., 2020).

Los sistemas de comunicación han experimentado un desarrollo y crecimiento exponencial y, por lo tanto, sus tecnologías y principios han evolucionado enormemente. A partir de las comunicaciones analógicas, como el clásico teléfono conmutado por circuito, las tecnologías de comunicación contemporáneas han llegado a la tecnología 4G/5G, donde la transmisión de vídeo está ampliamente disponible. Así como los últimos avances en el campo de los métodos avanzados de procesamiento de señales, tecnologías de comunicación por radio, sistemas electrónicos, análisis de sistemas no lineales, inteligencia artificial, comunicaciones inalámbricas e Internet (Digulescu et al., 2023).

Como indicar se tiene a sincrónico, el aprendizaje en línea, facilitado por sistemas digitales en tiempo real, ha sido, en muchos casos, la alternativa principal para proseguir con la formación reglada, ya sea en educación básica o superior, sin considerar la información recién brindada. Esto significa que se ha intentado "duplicar" el salón físico en un espacio digital, esforzándose por seguir los mismos horarios, estrategias y enfoques pedagógicos, y manteniendo métodos de evaluación muy parecidos a los empleados en la enseñanza tradicional. (Escobar Galo, 2021). La comunicación sincrónica se refiere a la conversación que ocurre entre dos o más personas al mismo tiempo. Según diversos estudios, la tecnología hizo su primera contribución a esta forma de comunicación con la invención del telégrafo y el teléfono. Hoy en día, con las innovadoras herramientas digitales y de interacción, la comunicación sincrónica se ha transformado y adaptado a plataformas en línea como chats, videoconferencias y servicios de mensajes en tiempo real. (Yáñez Sánchez, 2023).

Otro indicador es asincrónico, se refiere a la comunicación que ocurre de forma distante, sin coincidir en el mismo momento. Esta se centra, principalmente, en el uso de la escritura como herramienta de interacción, aunque también pueden usarse audios. Sin embargo, estos no facilitan el reconocimiento de detalles adicionales más allá del mensaje en sí. Históricamente, el principal medio para este tipo de comunicación fue la carta, que, después de ser escrita por el emisor, tardaba un tiempo en llegar al destinatario. (Yáñez Sánchez, 2023), Desde la perspectiva asincrónica, es esencial potenciar la autonomía en los procesos de enseñanza-aprendizaje, elaborando guías didácticas que aseguren el logro académico de aquellos que tienen acceso limitado o nulo a la red. Estos individuos pueden respaldarse en dispositivos móviles y, desde sus hogares, trabajar a distancia, enviando sus tareas completadas vía WhatsApp. Esto les brinda la oportunidad de establecer comunicación en tiempo real con sus profesores y pares. (Escobar Galo, 2021).

La segunda dimensión es plataformas tecnológicas, Gómez, (2022), describe a las plataformas como revolucionarios esquemas comerciales que, al difundirse en el sistema económico, permiten la dominación, recolección, evaluación y aplicación de datos. Las plataformas tecnológicas son dispositivos creados para

aprovechar las tecnologías de la información. (Albújar-Verona et al., 2022) para estar al frente de las transformaciones tecnológicas que implican perfeccionar la actuación de una persona en sus diversas tareas y fortalecer sus habilidades. (Soto et al., 2022). Facilidad de acceso. La facilidad de uso percibido, se define como la percepción de un individuo de que el uso de la tecnología está libre de esfuerzo (Alsyouf et al., 2023). Por otra parte, es el acceso a los beneficios que ofrece el internet, a el volumen de datos y la generación de materiales en cualquier sitio y en cualquier instante con el propósito de solucionar inconvenientes desde una perspectiva de autodidactismo. (Valencia-Arias et al., 2023). La facilidad de acceso además de los contenidos digitales también esta referida a las TIC, y el acceso a las herramientas (Solano, 2023). Así mismo, el fácil acceso a los dispositivos móviles y el internet es una razón del dilema de dependencia en alumnos. (Armaza Deza, 2023).

La utilidad percibida, es el grado en que un individuo cree que una tecnología particular mejorará su desempeño laboral en una medida que incluya mejorar la eficiencia y la eficacia. La utilidad puede determinarse por la utilidad percibida de la tecnología. Según las creencias del individuo la facilidad percibida sobre el uso de la tecnología influye indirectamente en las actitudes de utilidad percibida (Alsyouf et al., 2023), (Al-Adwan et al., 2023). Las impresiones sobre sencillez de uso y practicidad percibida han afectado positiva y fuertemente la aceptación y el uso de la tecnología, y una mayor adopción ha influido positivamente en el rendimiento (Alzahrani, 2023). La satisfacción del estudiante es La opinión personal positiva de un alumno sobre los múltiples resultados y vivencias relacionados con la enseñanza. Además, facilita potenciar la excelencia del aprendizaje y elevar la eficacia de los alumnos (Roblero et al., 2023). En el aprendizaje en línea, la calidad del servicio electrónico determina la satisfacción electrónica de los alumnos (Quiachon & Paulino, 2023).

Es una actitud consecuente a la evaluación de la experiencia, los servicios y las instalaciones educativas (Xu & Xue, 2023); satisfacción que se relaciona con la interacción, el diseño del programa, el estímulo, la excelencia de los manuales en línea, el nivel tecnológico y la mediación del saber del profesor; además de la importancia del aprendizaje auto dirigido y la modificación del material en formato

digital, la equidad distributiva, operacional, relacional y comunicativa. (Díaz et al., 2021).

La tercera dimensión es contenidos didácticos, puede entenderse como un elemento estructurado de tal manera que el conjunto de conceptos forman un todo (Ramos de Melo et al., 2012). Para los contenidos didácticos se consideran los conocimientos, habilidades y actitudes; así mismo deben asociarse a los cuatro fundamentos de la instrucción: aprender a comprender, aprender a ejecutar, aprender a convivir y aprender a existir. (Guerra-Reyes et al., 2023). Los contenidos didácticos es la fusión de contenido y pedagogía que facilita comprender cómo ideas, asuntos o desafíos se estructuran, muestran y modifican para instruir a alumnos con variados intereses y capacidades. (Verdugo-Perona et al., 2017).

Instrucciones es la recomendación de eventualidades por otros seres. Las directrices pueden categorizarse basándose en su concordancia con las eventualidades establecidas (auténticas o erróneas, íntegras o parciales, exactas o vagas), en su forma (gráficas o sonoras) y en su instante de exposición (anteriores, simultáneas); además, pueden mantenerse constantes a lo largo del proceso o variar instante tras instante, adecuándose a criterios de realización (Carpio et al., 2014). Los material educativo pueden ser recursos didácticos en papel (manuales, folletos de ejercicios, etc.); en contraste, los recursos educativos en línea son un conjunto ordenado pedagógicamente de elementos digitales accesibles que surgen como un escenario desplegable y digital donde profesores y alumnos tienen la capacidad de estructurar iniciativas y vivencias académicas basadas en metodologías para el aprendizaje participativo. Por ende, estos innovadores medios incorporan nuevas características y aplicaciones, presuponiendo variadas maneras de visualizar y comprender la formación en cada uno de ellos. (González & Chirino, 2019).

Los Ambientes digitales de enseñanza, emergieron en los años noventa como sistemas holísticos que actuaban como un espejo de la pedagogía tradicional. Proporcionan el apoyo técnico esencial para gestionar e integrar diversas herramientas para cargar materiales, comunicarse, colaborar de diferentes formas, presentar tareas y fomentar la comunicación entre alumnos y docente, sin requerir

que estén en una misma ubicación física. El respaldo mediante plataformas de enseñanza online es crucial ya que facilita la maximización de tiempo y lugar, permitiendo que los estudiantes tengan acceso a los recursos esenciales para su formación al instante y en cualquier ocasión a través de dispositivos electrónicos propios de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)(Zambrano-Giler & Intriago-Mora, 2022)

Un Ambiente Digital de Enseñanza es la conjunción de medios de comunicación en tiempo real y diferido, donde se lleva a cabo el proceso de instrucción y aprendizaje, a través de un esquema de administración del aprendizaje. Los Ambientes Digitales de Enseñanza en la formación a distancia se basan en el concepto de aprendizaje cooperativo, permitiendo a los estudiantes justificar sus aportaciones y plantear sus inquietudes respaldados por herramientas y recursos multimedia, que hacen la formación más atractiva y relevante, convirtiéndose en un espacio dinámico de creación de conocimiento. (Rosales, 2020). Los ambientes digitales son esenciales para el crecimiento holístico de los estudiantes. A través de estos, los maestros renuevan sus métodos pedagógicos, guiando a los estudiantes hacia la autogestión en su proceso educativo, logrando así elevados grados de sabiduría.

Los ambientes digitales ofrecen oportunidades de instrucción, donde la comunicación didáctica es facilitada por medio de herramientas que actúan como soporte en la administración del proceso educativo. Sin embargo, estos recientes avances en la pedagogía también se han convertido en riesgos que podrían debilitar los cimientos estructurales y operativos del sistema de enseñanza que, en gran parte, ha quedado estancado, después de extensos periodos de monotonía, herencia y ortodoxia. (Desueza-Delgado et al., 2023), Para este propósito, se emplea la planificación de labores autónomas y las Herramientas de la Información y la Comunicación (TIC), para construir interpretaciones en herramientas digitales mediante la coordinación de tareas escolares con medios didácticos en línea: almacenes de archivos, debates, wikis, de manera que los alumnos lideren su instrucción y gestionen de forma independiente su conocimiento. (Berrocal & Ruiz, 2022)

En todo el mundo, los sistemas de enseñanza alientan a las instituciones que supervisan la introducción de espacios digitales como refuerzo en las lecciones que se ofrecen cotidianamente, con el objetivo de que los estudiantes ejerzan independencia en su instrucción, otorgando al docente el papel de orientador en la materia (Aguilar, 2020).

Por otra parte, se describe el argumento de la variable aprendizaje significativo se relaciona con la teoría establecida por David Ausubel, quien menciona que el aprendizaje de nuevos conocimientos se debe relacionar con la estructura cognitiva previa que presenta el estudiante para alcanzar resultados efectivos en su proceso de aprendizaje, es decir, cuando se conectan y se integran con lo que el estudiante ya sabe. Según Ausubel, este proceso de aprendizaje se produce cuando la nueva información se incorpora de manera no arbitraria y sustantiva en la estructura cognitiva existente (Miranda, 2022).

La formación desde este innovador enfoque representa un desafío, considerando que los maestros de educación básica no poseen el conocimiento necesario para manejar plataformas digitales de enseñanza como canal de interacción entre educadores y alumnos. Además, no hay fundamentos teóricos que respalden sus dimensiones educativas y metodológicas para justificar su incorporación, lo que ciertamente restringe su utilidad pedagógica y el crecimiento holístico de los estudiantes. (Hechavarría et al., 2019).

La adquisición de conocimientos significativos es un enfoque pedagógico de innovación de los procesos de aprendizaje; es adquirir los conocimientos con significado, comprensión, criticidad y oportunidades de emplear esos saberes en justificaciones, debates y resolución de circunstancias o dilemas. (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021), es decir, el conocimiento adquirido está vinculado con la estructura mental del estudiante de forma significativa; considerando aspectos relevantes, conceptos, proposiciones o ideas clave de forma clara y disponible en la mente del que aprende dotando de significado al nuevo contenido en interacción con el mismo (Guamán y Venet, 2019).

La dimensión experiencias previas, es una plantilla que permite medir y categorizar las venideras vivencias educativas a través de la existencia; la

interpretación de las experiencias previas, determina el nivel de motivación que condiciona la próxima actuación (Sánchez, 2019).

A decir de Sánchez (2011), son las primeras experiencias de aprendizaje a las que estuvieron expuestos los estudiantes; las mismas que pueden ser resistentes al cambio, ya que están relacionadas a la transferencia o la no transferencia de nuevos conocimientos.

La vivencia es un concepto profundamente enraizado en la percepción popular y se emplea diariamente de diversas formas. Las vivencias se forman en la interacción constante entre lo pragmático, lo cognitivo y lo emocional. (Guzmán y Saucedo, 2015). En numerosos escenarios educativos, la carencia de propósito se asocia con el capital cultural y social de los alumnos, sumado a la falta de relevancia del programa académico y de las vivencias pedagógicas en los salones, ajenas a su vivencia diaria, sus pasiones y a las costumbres socioculturales que ven como esenciales en su rango de edad y comunidad. (Díaz-Barriga Arceo et al., 2018)

Conocimientos previos. La actitud o perspectiva con la que se enfrentan a la situación de adquirir nuevos conocimientos no es, en general, algo misterioso o aleatorio, sino que emerge debido a la interacción de múltiples elementos tanto personales como interpersonales. El nivel de estabilidad emocional del estudiante, su percepción personal y autovaloración, sus vivencias previas en el aprendizaje, su habilidad para enfrentar desafíos y perseverar, y su capacidad para solicitar, ofrecer y aceptar apoyo son algunos factores individuales que juegan un rol crucial en la actitud del estudiante hacia el aprendizaje. (Díaz-Barriga Arceo et al., 2018).

Los saberes anteriores son ideas que los estudiantes obtienen sobre diferentes temas, ya sea los conseguidos fuera del entorno educativo o los generados durante las actividades pedagógicas. El método usado para recolectar y examinar el nivel de conocimiento se ha llevado a cabo a través de una evaluación preliminar, realizada antes de comenzar la próxima etapa de instrucción con el propósito dual de determinar qué conoce el alumno en relación a lo que se espera de él y tomar medidas que potencien su trayectoria educativa. (Castellano-Gil et al., 2018).

Para describir las dimensiones del aprendizaje significativo se ha tomado en cuenta a lo expuesto por Moreira (2017), en su artículo describe tres grandes elementos que se deben considerar para alcanzar el aprendizaje significativo, que en el estudio lo denominaremos dimensiones.

La primera dimensión es nuevos conocimientos, el aprendizaje suscita en los alumnos una curiosidad por el saber. Es la manera en que se canaliza el deseo de aprender hacia el vasto saber lo que genera interés. (Montoya Carvajal, 2019). Las nuevas sabidurías se encuentran en la etapa intermedia del aprendizaje con sentido; son esas que facilitan las transformaciones cognitivas, las cuales son examinadas para ser utilizadas como señales, con el objetivo de comprender lo que ocurre en la mente del aprendiz y se busca elaborar diagramas de la realidad y del momento actual. (Arhui Quilla, 2021).

La segunda dimensión es nuevas experiencias, la vivencia es la fuente de la comprensión mediante la sensación y el reconocimiento del entorno tangible de acuerdo con las experiencias individuales. Este fundamento, en el proceso de instrucción, se constató que necesita, para tornarse perceptible y relevante, estar ubicado en el tiempo, marcos y métodos educativos del individuo que se educa. (Espinar & Viguera, 2019). Así también, para Santiago et al., (2019), La vivencia constituye la base de toda comprensión, sabiduría y sentido que se construyen a través de las relaciones y la interacción del individuo con su entorno.

Debe mencionarse que el aprendizaje basado en la experiencia involucra al estudiante de manera directa y aborda los nuevos temas desde su propio contexto. En este enfoque, que es fundamental en el proceso educativo, es esencial reconocer la relevancia de los conocimientos previos del aprendiz para desarrollar habilidades que puedan enfrentar las necesidades actuales. Esta teoría resalta las ventajas de comprender y relacionar el proceso de aprendizaje, basado en la práctica y en los sentidos, que son estímulos externos que brindan vivencias que guían el esfuerzo y el desarrollo de habilidades (Guamán y Venet, 2019).

Como tercera dimensión se tiene a nuevas estrategias, las tácticas pedagógicas son conjuntos de acciones que posibilitan alcanzar conocimientos y favorecen una enseñanza activa y dinámica, considerando las exigencias del

entorno. El fomento de las habilidades en los estudiantes facilita la capacitación en la investigación, lo que mejora las condiciones de bienestar social y económico, pone una mejora en la calidad de la educación y avance en la ciencia y la tecnología (Hernández et al., 2018). El desarrollo de competencias también implica una construcción que cuenta con el apoyo de los educadores y continúa durante todo el año escolar. Por otro lado, las habilidades son los conocimientos, destrezas y comportamientos que los estudiantes utilizan para afrontar situaciones desafiantes (Parra y Mejía, 2022).

Los saberes previos y el nuevo conocimiento son determinantes para la base del aprendizaje; este aprendizaje será más significativo cuanto mayor sea La conexión entre el saber previo y el recién adquirido (MINEDU, 2020). Los saberes previos son oportunos en La relación entre la teoría y la aplicación en entornos concretos, dando lugar a saberes sólidos y duraderos que se arraigan en situaciones reales y se convierten en un conocimiento de relevancia, relacionado con el contexto, que puede ser transmitido y es favorable para la vida. (Espinár Álava & Viguera Moreno, 2020), así también se relaciona, con la estructura cognoscitiva es decir, la forma de organizar el saber previo con la instrucción (Contreras, 2016).

Debido que a partir de esta base del conocimiento; generan cambios y transformaciones en saberes concretos, destrezas, disposiciones y métodos de comunicación, escucha, aprendizaje y enseñanza, con el fin de conectar y fusionar nuevos conocimientos. (Figuerola-Ibérico, 2020).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

De acuerdo a su finalidad: Es básica, de acuerdo a los resultados encontrados se podrá tomar una alternativa de solución al problema percibido entre las variables Entonos virtuales y aprendizaje significativo (Chavarry Arenas, 2020). En el estudio se revisó información teórica y con ello explicar la problemática que se presenta en la I.E. En el caso del estudio se desarrolló la revisión de fuentes de información que permitieron dar a conocer los principales autores que argumentan a las variables.

Es un estudio cuantitativo debido a que se utilizaron datos numéricos. En referencia a este enfoque, según Hernández y Mendoza (2018), en la investigación cuantitativa se apoya en aspectos de medición más especializados que a conseguir los resultados deseados en la recolección de datos. En el caso del estudio se aplicaron instrumentos que permitieron recopilar la información necesaria para describir la problemática del estudio y por medio de análisis estadísticos se descifraron los acontecimientos presentados.

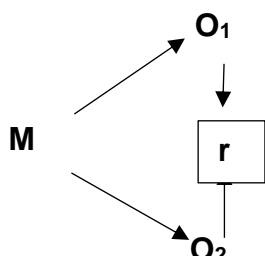
3.1.2 Diseño de investigación:

Es de diseño no experimental, en la cual no se manipulan deliberadamente las variables independientes. La investigación se realiza sin intervención del investigador, observando los fenómenos tal y como se reflejan en su contexto natural para después interpretarlos (Hernández et al., 2014).

Es de nivel correlacional. porque Su finalidad es determinar el nivel de relación estadística existente entre dos variables en análisis. En términos prácticos, sirve para evaluar la intensidad de la conexión entre dos variables. (Hernandez y Mendoza, 2018). En el estudio se observó la problemática desde la percepción que presentan los sujetos analizados, recogiendo sus opiniones por medio de instrumentos los cuales permitieron obtener conclusiones que dieron respuesta a los objetivos. En estos estudios se desarrollan análisis estadísticos que permiten evaluar el grado de asociación que presentan las variables procesando opiniones y analizando por medio de métodos inferenciales.

Es de alcance transversal, porque se recopilaron datos de una muestra representativa de la población objetivo en un momento dado. En el estudio se estableció fechas determinadas para la aplicación de los instrumentos.

Se utilizó el siguiente esquema:



Dónde:

M = Estudiantes de la IE 503

O₁ = Entornos virtuales

O₂ = Aprendizaje significativo

r = relación entre variables.

3.2. Variables y operacionalización

Variable X: Entornos virtuales

Definición conceptual: Un conjunto de procedimientos educativos que se llevan a cabo mediante el uso de internet, creando un nuevo entorno de interacción entre profesores y alumnos que supera las limitaciones de la distancia y el horario. (Ibaceta & Villanueva, 2021).

Definición operacional: Se evalúa mediante un cuestionario denominado "Cuestionario de Entorno Virtual de Aprendizaje", el cual abarca las dimensiones de sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos. Este cuestionario se utilizó para medir la forma en que los profesores emplean estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primaria.

Indicadores: Los indicadores se basan en las dimensiones de la variable: sincrónico, asincrónico, facilidad de acceso, utilidad percibida, satisfacción del estudiante, instrucciones y material educativo.

Escala de medición: Para efectos de la presentación de los resultados se ha seleccionado a la escala ordinal.

Variable y: Aprendizaje significativo

Definición conceptual: Esto sucede cuando la información que busca aprender se conecta con la información previa que ya tenía en la estructura cognitiva del

alumno de manera no arbitraria ni al pie de la letra; Para lograrlo, es necesario que haya una disposición propuesta para el aprendiz y que los contenidos o materiales de aprendizaje tengan una significación lógica. (Rodríguez, 2010).

Definición operacional: El cuestionario de Aprendizaje Significativo se emplea para establecer su medición, ya que evalúa las dimensiones que incluyen: experiencias previas, conocimientos nuevos y relación entre conocimientos antiguos y nuevos, empleados por los profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primaria.

Indicadores: Los indicadores se basan en las experiencias, conocimientos previos, nuevas experiencias, nuevas estrategias, integración, nuevo sistema de integración.

Escala de medición: Para efectos de la presentación de los resultados se ha seleccionado a la escala ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

La población la conforman 45 estudiantes matriculados del cuarto grado del nivel primario de la institución educativa 0503 "San Marcos". Citando a Hernández et al. (2010), quienes presentan su argumento que la población se estima como la unidad de análisis seleccionada para argumentar los acontecimientos que se presenta, recogiendo sus opiniones y procesándolas para responder a objetivos.

Criterios de inclusión: Estudiante matriculado durante el año 2024, que asistan a la institución durante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Criterios de exclusión: Estudiantes matriculados durante el año 2024, que no pertenecen al cuarto grado de primaria.

3.3.2 Muestra: Se define como una proporción o fragmento representativo de la población, con el cual se aplican instrumentos y se generalizan las opiniones para explicar cómo se refleja la problemática de una población,

según Sánchez et al. (2018). En esta, Por ejemplo, estaba formado por cincuenta estudiantes de cuarto grado de primaria de las secciones A y B.

Tabla 1. Distribución de la muestra

Estudiantes de 4° grado	Cantidad
Sección A	22
Sección B	23
Total	45

3.3.3 Muestreo: Considerando todos los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución, se empleó un muestreo no probabilístico de forma intencional en este caso.

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

Técnica a utilizar: Se empleó la encuesta como técnica, así como la entrevista directa, a los estudiantes de la institución. Una encuesta es un método de recolección de datos que consiste en la recopilación de información a partir de respuestas proporcionadas por una muestra representativa de individuos (Babbie, 2016).

Los Instrumentos. Se plantea dos cuestionarios: uno de Cuestionario de entornos visuales y cuestionario de aprendizaje significativo. Hernández y Mendoza (2018), consideran que los cuestionarios son instrumentos que permiten categorizar las opiniones utilizando una escala Likert, para ello se basan en cifras numéricas que interpretan las opiniones de los sujetos analizados.

El proceso de validez se ejecutó por medio de juicio de expertos, los cuales se ubican en anexos y se utilizó el formato de la UCV. En el caso de la confiabilidad se seleccionó a 15 estudiantes de otro grado, quienes respondieron a los instrumentos, luego fueron procesados y se obtuvo el valor de Alfa de Cronbach que determinó confiabilidad en el estudio.

3.5. Procedimiento

La investigación se inició solicitando el permiso correspondiente a la dirección de la I.E. para poder aplicar el instrumento para la recolección de los datos de la investigación, luego se determinó los espacios necesarios para aplicar los instrumentos, para ello se convocó a una reunión a los padres de familiar para explicar la finalidad de la aplicación de los instrumentos y se les entrego un consentimiento informado para que los padres de familia conozcan la finalidad de la investigación, luego de tener el visto bueno, se procedió a la aplicación de los instrumentos, posterior a ello se organizó la información nen una data en Excel y se procesó para obtener resultados, que permitieron dar respuesta a los objetivos y arribar a conclusiones.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos recolectados de los cuestionarios fueron procesados en Excel y el análisis de los datos se llevó a cabo utilizando el programa SPSS 27. Se utilizaron tablas para describir y visualizar los resultados, lo que facilitó la comprensión de los mismos.

La estadística descriptiva se centra en resumir y organizar los datos de forma que sea sencilla para entender y analizar. Para describir las características principales de un conjunto de datos. Para visualizar patrones y distribuciones en los datos, la estadística descriptiva puede representar los datos de manera porcentual en tablas de frecuencia.

Estadística Inferencial, presenta como finalidad el desarrollo de una normalidad de datos, para estimar cual es el método que más se vincula con la finalidad del estudio. A partir de una muestra de datos, se puede tomar conclusiones o predicciones sobre una población más amplia mediante la estadística inferencial. Basado en la teoría de la probabilidad, este método realiza inferencias sobre los parámetros poblacionales mediante la estimación por intervalos y las pruebas de hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Se tiene en cuenta el principio de participación voluntaria, en consonancia con el principio de autonomía, ya que los estudiantes pueden plantear todas las preguntas que deseen para aclarar sus dudas. La decisión de participar o no en la investigación se respeta plenamente.

Además, se aplica el principio de maleficencia, ya que no existe ningún riesgo asociado a la participación del estudiante en la investigación. Si en algún momento surge alguna pregunta que pueda causar incomodidad, el estudiante tiene plena libertad para decidir si desea responderla o no.

Principio de beneficencia. Se informó y se hizo saber que no se otorgó ningún beneficio económico ni de otro tipo como parte de esta investigación.

Confidencialidad. Los instrumentos recopilados serán completamente anónimos y no contendrán ninguna forma de identificación del participante. Además, se garantiza que no serán utilizados para ningún otro propósito que no esté relacionado con esta investigación, cumpliendo así con el principio de justicia.

IV. RESULTADOS

Durante esta etapa del estudio se ha procesado la información recopilada de los estudiantes, luego se ha desarrollado la base de datos en Excel, además se ha utilizado la escala ordinal para establecer los intervalos que permitieron analizar a las variables y dimensiones, luego con el análisis inferencial se ha proporcionado respuesta a los objetivos establecidos, lo descrito se resumen en las siguientes tablas:

Tabla 2. Análisis de normalidad

				Shapiro-Wilk		
				Estadístico	gl	Sig.
V1:	Entornos	virtuales	de	,974	45	,416
aprendizaje						
V2:	Aprendizaje significativo			,950	45	,052

Con la finalidad de proporcionar el sustento necesario para realizar los resultados se ha ejecutado la prueba de normalidad para ello se ha determinado la cantidad de la muestra que es 45 estudiantes y por ser inferior al margen 50 se ha utilizado la normalidad de Shapiro-Wilk, dentro de ello se ha establecido un valor de significancia de 0.416 para la variable entornos virtuales y de 0.052 para la variable aprendizaje significativo, que haciendo una comparación el margen de error de 5% (0.05), se localizan por encima del mencionado valor, ubicándose en la región paramétrica y en base a ello se argumenta que el método que más se ajusta a los parámetros que presenta la muestra es el r de Pearson.

Para el objetivo general: Determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

Tabla 3. Correlación de entornos virtuales y aprendizaje significativo

		V1: Entornos virtuales de aprendizaje			V2: Aprendizaje significativo
V1: Entornos virtuales de aprendizaje	Correlación Pearson	de	1		,128
	Sig. (bilateral)				,403
	N		45		45
V2: Aprendizaje significativo	Correlación Pearson	de	,128		1
	Sig. (bilateral)		,403		
	N		45		45

A través de los valores encontrados en la tabla sobre la correlación de los entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes, se ha detectado un $r=0.128$, el cual se interpreta como positiva baja, lo que permite indicar que el uso de entornos virtuales en la institución educativo no presenta una relación directa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes, a pesar que está comprobado que lo entornos virtuales proporcionan grandes benéficos en el aprendizaje de los estudiantes no se obtuvo esta percepción, debido a las estrategias aplicada por los docentes y el poco uso que le dan en las actividades educativas.

Respecto a la contrastación de la hipótesis se ha analizado el valor de significancia obtenida, donde se refleja un valor de sig.=403 estimado como superior al 0.05, con ello se contrasta la H_0 , mencionando que los entornos virtuales no se relación de manera significativa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes.

Para el objetivo específico 1: Analizar el nivel de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

Tabla 4. Análisis descriptivo de los entornos virtuales

Variable/dimensiones	Inadecuada		Regular		Adecuada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
V1: Entornos virtuales de aprendizaje	0	0%	2	4%	43	96%	45	100%
D1: Sistemas de comunicación	0	0%	6	13%	39	87%	45	100%
D2: Plataformas tecnológicas	0	0%	3	7%	42	93%	45	100%
D3: Contenido Didáctico	0	0%	1	7%	14	93%	15	100%

A través de los valores encontrados en la tabla sobre los niveles alcanzando para la variable entornos virtuales se ha establecido que ninguno se encuentra en el nivel inadecuada, luego en el análisis del nivel regular se detectó al 4%, seguido en el diagnóstico del nivel adecuado se ubicó al 96%. Para el caso de las dimensiones se establecieron las siguientes valoraciones: Para la dimensión sistema de comunicación se ha establecido que ningún estudiante considero que es inadecuado, luego se registró que el 13% menciona que es regular y el 87% de estimo como adecuado. En relación al análisis de la dimensión plataformas tecnológicas no se ha establecido que se presentan en el nivel inadecuado, luego se determinó que el 7% se ubican en el nivel regular y el nivel adecuada presento al 93%. Finalmente, para la dimensión contenido didáctico no se registró valores para el nivel inadecuado, luego se estableció el 7% para el nivel regular y el 93% estimo que es adecuada.

Para el objetivo específico 2: Estimar el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

Tabla 5. Análisis descriptivo del aprendizaje significativo

Variable/dimensiones	Inadecuada		Regular		Adecuada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
V2: Aprendizaje significativo	0	0%	3	7%	42	93%	45	100%
D1: Experiencias nuevas	0	0%	1	7%	14	93%	15	100%
D2: Nuevos conocimientos	0	0%	6	13%	39	87%	45	100%
D2: Relación entre nuevos ya antiguos conocimientos	0	0%	11	24%	34	76%	45	100%

A través de los valores encontrados en la tabla sobre los niveles alcanzando para la variable aprendizaje significativo se ha establecido que ninguno se encuentra en el nivel inadecuada, luego en el análisis del nivel regular se detectó al 7%, seguido en el diagnóstico del nivel adecuado se ubicó al 93%. Para el caso de las dimensiones se establecieron las siguientes valoraciones: Para la dimensión experiencias nuevas se ha establecido que ningún estudiante considero que es inadecuado, luego se registró que el 7% menciono que es regular y el 93% de estimo como adecuado. En relación al análisis de la dimensión nuevos conocimientos no se ha establecido que se presentan en el nivel inadecuado, luego se determinó que el 13% se ubican en el nivel regular y el nivel adecuada presento al 87%. Finalmente, para la dimensión relación entre nuevos ya antiguos conocimiento no se registró valores para el nivel inadecuado, luego se estableció el 11% para el nivel regular y el 76% estimo que es adecuada.

Para el objetivo específico 3: Establecer la relación entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos del aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos.

Tabla 6. *Correlación de las dimensiones de los entornos virtuales y aprendizaje significativo*

V1: Entornos virtuales		V2: Aprendizaje significativo
D1: Sistemas de comunicación	Correlación de Pearson	,225
	Sig. (bilateral)	,138
	N	45
D2: Plataformas tecnológicas	Correlación de Pearson	-,043
	Sig. (bilateral)	,777
	N	45
D3: Contenidos didácticos	Correlación de Pearson	,071
	Sig. (bilateral)	,643
	N	45

A través de los valores encontrados en la tabla sobre la correlación de las dimensiones de entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes, se ha detectado un $r=0.225$ para sistemas de comunicación, el cual se interpreta como positiva baja, lo que implica que a pesar de tener sistemas de comunicación la institución educativa no se utiliza de manera eficiente para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Por otro lado, la correlación de plataformas tecnológicas se ha determinado con el $r=-0.043$, el cual se interpreta como inversa baja, lo que implica que al utilizar mayores plataformas tecnológicas no favorecerá al aprendizaje significativo de los estudiantes y por último para los contenidos didácticos se obtuvo una puntuación de un $r=0.071$, el cual se interpreta como positiva baja, indicando que los contenidos didácticos que se utilizan en las sesiones de clase por medio de las plataformas digitales no presenta un impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Respecto a la contrastación de la hipótesis se ha analizado el valor de significancia obtenida, donde se refleja un valor de sig.=0.138; 0.777 y 0.643 estimado como superior al 0.05, con ello se contrasta la H_0 , mencionando que los entornos virtuales no se relación de manera significativa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

Respecto a los hallazgos registrados para el objetivo general determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; a través de los valores encontrados en la tabla sobre la correlación de los entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes, se ha detectado un $r=0.128$, el cual se interpreta como positiva baja, lo que permite indicar que el uso de entornos virtuales en la institución educativo no presenta una relación directa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes, a pesar que está comprobado que lo entornos virtuales proporcionan grandes benéficos en el aprendizaje de los estudiantes no se obtuvo esta percepción, debido a las estrategias aplicada por los docentes y el poco uso que le dan en las actividades educativas. Respecto a la contrastación de la hipótesis se ha analizado el valor de significancia obtenida, donde se refleja un valor de sig.=403 estimado como superior al 0.05, con ello se contrasta la H_0 , mencionando que los entornos virtuales no se relación de manera significativa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes.

Lo registrado en el estudio se aproxima a lo expresado por Pichen (2023), evidenció cómo los ambientes digitales afectan el rendimiento de los docentes en una Escuela Pública de Trujillo, 2022. La naturaleza del estudio es explicativa, con diseño no experimental, de corte transversal descriptivo correlacional causal. La investigación contó con una población de 99 profesores, y se tomó una muestra de 60, escogida por conveniencia, a quienes se les administraron instrumentos a través de formularios de Google. Las herramientas empleadas fueron un cuestionario sobre ambientes digitales y rendimiento docente. Los hallazgos indican que estos ambientes digitales afectan de forma notable el rendimiento de los educadores de una Escuela Estatal de Trujillo, 2022, ya que se registró un coeficiente rho de Spearman de 0,616 con una significancia $< 1\%$. Esta influencia es beneficiosa con un R^2 del 37,8%, lo cual sugiere que al adoptar ambientes digitales se potencia el rendimiento de los docentes de la mencionada Escuela Pública. Se recomienda llevar a cabo talleres sobre ambientes digitales para potenciar la excelencia en el rendimiento de los profesores.

Un entorno virtual es un espacio digital en el que las personas pueden interactuar, comunicarse y colaborar de manera remota a través de tecnologías de la información y comunicación. Este entorno puede incluir plataformas en línea, redes sociales, foros, salas de chat, aulas virtuales, sitios web, entre otros (Cedeño y Murillo, 2019). En el contexto educativo, los entornos virtuales son utilizados para facilitar el aprendizaje en línea, permitiendo a los estudiantes acceder a materiales, participar en discusiones, realizar actividades y recibir retroalimentación de sus profesores y compañeros. Estos entornos suelen estar diseñados para fomentar la interacción y la colaboración entre los participantes, ofreciendo herramientas como videoconferencias, mensajería instantánea, foros de discusión, etc (Ibaceta y Villanueva, 2021). Los entornos virtuales también son utilizados en el ámbito laboral para la comunicación y colaboración entre equipos distribuidos geográficamente o para la realización de reuniones virtuales (Macías et al., 2020).

Respecto a los hallazgos registrados para el objetivo específico 1 analizar el nivel preponderante de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; a través de los valores encontrados en la tabla sobre los niveles alcanzando para la variable entornos virtuales se ha establecido que ninguno se encuentra en el nivel inadecuada, luego en el análisis del nivel regular se detectó al 4%, seguido en el diagnóstico del nivel adecuada se ubicó al 96%. Para el caso de las dimensiones se establecieron las siguientes valoraciones: Para la dimensión sistema de comunicación se ha establecido que ningún estudiante considero que es inadecuado, luego se registró que el 13% menciona que es regular y el 87% de estimo como adecuada. En relación al análisis de la dimensión plataformas tecnológicas no se ha establecido que se presentan en el nivel inadecuado, luego se determinó que el 7% se ubican en el nivel regular y el nivel adecuada presento al 93%. Finalmente, para la dimensión contenido didáctico no se registró valores para el nivel inadecuado, luego se estableció el 7% para el nivel regular y el 93% estimo que es adecuada.

Lo registrado en el estudio se aproxima a lo expresado por Gutiérrez et al. (2022), se evaluó el impacto del empleo de los ambientes digitales en el refuerzo del razonamiento crítico. Se utilizó una metodología con perspectiva cuantitativa y un diseño cuasi experimental, ya que se implementó un programa "Aprovechando

los ambientes virtuales en el campo de Ciencias Sociales" a 29 alumnos en el Grupo de control y 29 en el Grupo experimental. Los hallazgos revelaron que, en el post test, el promedio del grupo de control fue del 17.09% y en el grupo experimental del 41.9%. De esto se deduce que, la utilización de los ambientes virtuales tiene un efecto notable en la capacidad crítica de los estudiantes.

Los Ambientes digitales de enseñanza, emergieron en los años noventa como sistemas holísticos que actuaban como un espejo de la pedagogía tradicional. Proporcionan el apoyo técnico esencial para gestionar e integrar diversas herramientas para cargar materiales, comunicarse, colaborar de diferentes formas, presentar tareas y fomentar la comunicación entre alumnos y docente, sin requerir que estén en una misma ubicación física. El respaldo mediante plataformas de enseñanza online es crucial ya que facilita la maximización de tiempo y lugar, permitiendo que los estudiantes tengan acceso a los recursos esenciales para su formación al instante y en cualquier ocasión a través de dispositivos electrónicos propios de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)(Zambrano-Giler & Intriago-Mora, 2022)

Respecto a los hallazgos registrados para el objetivo específico 2 estimar el nivel más frecuente del aprendizaje significativo de los estudiantes de la IE 503 de San Marcos; a través de los valores encontrados en la tabla sobre los niveles alcanzando para la variable aprendizaje significativo se ha establecido que ninguno se encuentra en el nivel inadecuada, luego en el análisis del nivel regular se detectó al 7%, seguido en el diagnóstico del nivel adecuado se ubicó al 93%. Para el caso de las dimensiones se establecieron las siguientes valoraciones: Para la dimensión experiencias nuevas se ha establecido que ningún estudiante considero que es inadecuado, luego se registró que el 7% menciono que es regular y el 93% de estimo como adecuado. En relación al análisis de la dimensión nuevos conocimientos no se ha establecido que se presentan en el nivel inadecuado, luego se determinó que el 13% se ubican en el nivel regular y el nivel adecuada presento al 87%. Finalmente, para la dimensión relación entre nuevos ya antiguos conocimiento no se registró valores para el nivel inadecuado, luego se estableció el 11% para el nivel regular y el 76% estimo que es adecuada.

Lo registrado en el estudio se aproxima a lo expresado por Nakova & Romero (2019). se buscó entender las opiniones de los alumnos en línea acerca de la cooperación en entornos digitales, identificar los patrones de aprendizaje más frecuentes entre los involucrados y cómo estos influyen en la colaboración. Método: Se interactuó con 215 participantes, conformando una muestra no aleatoria. Es un análisis de caso centrado en los estudiantes de la UOC, que emplea un enfoque mixto recabando información mediante encuestas y entrevistas. Los resultados indicaron que la colaboración en el aprendizaje todavía no satisface a una amplia porción de la muestra, el 47% de la cual se identifica con un estilo de aprendizaje activo. En el documento se ha resaltado la urgencia de potenciar la colaboración educativa en línea y se ha propuesto conformar los equipos considerando los modos de aprendizaje de los integrantes.

Los saberes previos y el nuevo conocimiento son determinantes para la base del aprendizaje; este aprendizaje será más significativo cuanto mayor sea La conexión entre el saber previo y el recién adquirido (MINEDU, 2020). Los saberes previos son oportunos en La relación entre la teoría y la aplicación en entornos concretos, dando lugar a saberes sólidos y duraderos que se arraigan en situaciones reales y se convierten en un conocimiento de relevancia, relacionado con el contexto, que puede ser transmitido y es favorable para la vida. (Espinar Álava & Vigueras Moreno, 2020), así también se relaciona, con la estructura cognoscitiva es decir, la forma de organizar el saber previo con la instrucción (Contreras, 2016).

Respecto a los hallazgos registrados para el objetivo específico 3 establecer la relación entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos del aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, a través de los valores encontrados en la tabla sobre la correlación de las dimensiones de entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes, se ha detectado un $r=0.225$ para sistemas de comunicación, el cual se interpreta como positiva baja, lo que implica que a pesar de tener sistemas de comunicación la institución educativa no se utiliza de manera eficiente para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Por otro lado, la correlación de plataformas tecnológicas se ha

determinado con el $r=-0.043$, el cual se interpreta como inversa baja, lo que implica que al utilizar mayores plataformas tecnológicas no favorecerá al aprendizaje significativo de los estudiantes y por último para los contenidos didácticos se obtuvo una puntuación de un $r=0.071$, el cual se interpreta como positiva baja, indicando que los contenidos didácticos que se utilizan en las sesiones de clase por medio de las plataformas digitales no presenta un impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Respecto a la contrastación de la hipótesis se ha analizado el valor de significancia obtenida, donde se refleja un valor de $\text{sig.}=0.138$; 0.777 y 0.643 estimado como superior al 0.05 , con ello se contrasta la H_0 , mencionando que los entornos virtuales no se relación de manera significativa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes.

Lo registrado en el estudio se aproxima a lo expresado por Alejo & Aparicio (2021) el objetivo de este artículo fue Examinar la relevancia de la organización de métodos de instrucción en un Ambiente Digital de Formación que actualmente crece por el impacto de la era tecnológica, en la que la educación presencial tradicional podría ser opacada por los progresos de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Esto implica renovadas maneras de encarar el proceso educativo para fomentar en los estudiantes el razonamiento lógico-digital y de solución de conflictos, adoptar una perspectiva autocrítica y analítica ante la situación social. En otro aspecto, el método empleado se enmarcó en el enfoque cuantitativo a través de la investigación caracterizadora con una estructura documental. Se llevó a cabo un cuestionario a los docentes de la Universidad Tecnológica Israel de la región Metropolitana de Quito, Ecuador, durante el Periodo Académico 2020/A, lo que facilitó el análisis numérico y temático. Así, se deduce que organizar tácticas en un contexto digital demanda en los docentes una planificación detallada para gestionar adecuadamente el salón virtual, escoger las herramientas y dispositivos tecnológicos que mejor se alineen con las demandas del aprendiente, con el objetivo de incentivar la autorregulación del estudio autónomo y la cooperación entre alumno/alumnos bajo una perspectiva constructivista en un entorno vivencial, participativo y de compromisos conjuntos.

Los ambientes digitales ofrecen oportunidades de instrucción, donde la comunicación didáctica es facilitada por medio de herramientas que actúan como

soporte en la administración del proceso educativo. Sin embargo, estos recientes avances en la pedagogía también se han convertido en riesgos que podrían debilitar los cimientos estructurales y operativos del sistema de enseñanza que, en gran parte, ha quedado estancado, después de extensos periodos de monotonía, herencia y ortodoxia. (Desueza-Delgado et al., 2023), Para este propósito, se emplea la planificación de labores autónomas y las Herramientas de la Información y la Comunicación (TIC), para construir interpretaciones en herramientas digitales mediante la coordinación de tareas escolares con medios didácticos en línea: almacenes de archivos, debates, wikis, de manera que los alumnos lideren su instrucción y gestionen de forma independiente su conocimiento. (Berrocal & Ruiz, 2022)

La formación desde este innovador enfoque representa un desafío, considerando que los maestros de educación básica no poseen el conocimiento necesario para manejar plataformas digitales de enseñanza como canal de interacción entre educadores y alumnos. Además, no hay fundamentos teóricos que respalden sus dimensiones educativas y metodológicas para justificar su incorporación, lo que ciertamente restringe su utilidad pedagógica y el crecimiento holístico de los estudiantes. (Hechavarría et al., 2019).

La adquisición de conocimientos significativos es un enfoque pedagógico de innovación de los procesos de aprendizaje; es adquirir los conocimientos con significado, comprensión, criticidad y oportunidades de emplear esos saberes en justificaciones, debates y resolución de circunstancias o dilemas. (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021), es decir, el conocimiento adquirido está vinculado con la estructura mental del estudiante de forma significativa; considerando aspectos relevantes, conceptos, proposiciones o ideas clave de forma clara y disponible en la mente del que aprende dotando de significado al nuevo contenido en interacción con el mismo (Guamán y Venet, 2019).

VI. CONCLUSIONES

Primera. Se determinó relación positiva baja y no significativa ($r= 0.128$; $\text{sig.}=0.403>0.05$) entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, lo que permite indicar que el uso de entornos virtuales en la institución educativo no presenta una relación directa con el aprendizaje significativo que alcanzan los estudiantes, a pesar que está comprobado que lo entornos virtuales proporcionan grandes benéficos en el aprendizaje de los estudiantes no se obtuvo esta percepción, debido a las estrategias aplicada por los docentes y el poco uso que le dan en las actividades educativas.

Segunda. El nivel de los entornos virtuales en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos se registro como adecuada con el 96.0%, indicando que se cuentan con los recursos necesarios para aplicar entornos virtuales y que es necesario que se capacite al docente, en el caso de las dimensiones se presentaron de nivel adecuada con 87.0% para la dimensión sistema de comunicación, 93.0% para la dimensión plataformas tecnológicas y contenido didáctico.

Tercera. El nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, se registro como adecuada con el 93.0%, indicando que los estudiantes consideran que si se gestiona de manera oportuna su aprendizaje, en el caso de las dimensión se presentó con 93.0% para experiencias nuevas, con 87.0% para nuevos conocimientos y 76.0% para relación entre nuevo y antiguo conocimiento.

Cuarta. Se determinó relación baja y no significativa ($r= 0.225$; $r=-0.043$; $r=0.071$; $\text{sig.}>0.05$) entre las dimensiones de los entornos virtuales: sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos del aprendizaje significativo en los estudiantes de la IE 503 de San Marcos, lo que implica que a pesar de tener sistemas de comunicación la institución educativa no se utiliza de manera eficiente para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Al director de la institución educativa desarrollar capacitaciones relacionado al manejo de entornos virtuales dirigido a los docentes en los meses de verano para fortalecer las competencia que presentan y se puedan aprovechar los recursos tecnológicos con los que cuenta la escuela.

Segunda. A los docentes aprovechar los recursos tecnológicos disponibles por la institución para desarrollar sesiones y actividades de fortalecimiento de conocimiento en los estudiantes, permitiendo que mejoren su aprendizaje significativo.

Tercera. A la UGEL supervisar las aulas de innovaciones de manera periódica y evaluar el aprovechamiento que brinda la institución a los estudiantes con la finalidad de fortalecer el conocimiento de la comunidad estudiantil, además de desarrollar seminarios de actualización que permita as los docentes conocer las tendencias en herramientas educativas y las puedan incorporar en sus sesiones de clase.

Cuarta. A los futuros investigadores continuar analizando los beneficios que proporciona el uso de entornos virtuales en el campo educativo y las modalidades de aplicación que existen en las diferentes áreas de educación.

REFERENCIAS

- Al-Adwan, A. S., Li, N., Al-Adwan, A., Abbasi, G. A., Albelbisi, N. A., & Habibi, A. (2023). "Extending the Technology Acceptance Model (TAM) to Predict University Students' Intentions to Use Metaverse-Based Learning Platforms". *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11816-3>
- Albújar-Verona, C. E., Celis-Castillo, D. J., Rojas-Sánchez, E. A., & Medina-Cardozo, I. I. (2022). Plataformas digitales y los indicadores en el sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo: una revisión sistemática. *DYNA*, 89(224), 165-172. <https://doi.org/10.15446/dyna.v89n224.103170>
- Alejo, B. P., & Aparicio, A. F. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
- Alsyouf, A., Lutfi, A., Alsubahi, N., Alhazmi, F. N., Al-Mugheed, K., Anshasi, R. J., Alharbi, N. I., & Albugami, M. (2023). The Use of a Technology Acceptance Model (TAM) to Predict Patients' Usage of a Personal Health Record System: The Role of Security, Privacy, and Usability. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2), 1347. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021347>
- Alzahrani, A. (2023). analysis of the Technology Acceptance Model TAM in understanding Faculty's behavioral intention to use Internet of Things IOT. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 19, 153-169. <https://doi.org/10.46661/ijeri.7461>
- Arhuiiri Quilla, R. (2021). Aprendizaje significativo en estudiantes de educación secundaria de Juliaca. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 1(2), 151-163. <https://doi.org/10.53595/rlo.v1.i2.014>
- Aguilar, M. (2020). *Virtual Learning Environments and Their Applicability to Design Schools*. Zincografía. 1 (2).

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372017000200035

Armaza Deza, J. F. (2023). The risk of excessive use of social networks by Latin American students. *SciELO Preprints*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5241>

Baque-Reyes, G. R., & Portilla-Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>

Benavente et al. (2020). *Role of the speech therapy cabinet in the educational inclusion of young university students with a diagnosis of stuttering*. *Propósitos y Representaciones*. 9 (1). <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1034.pdf>

Boneu, J. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, Vol.4, nº1.

Berrocal Villegas, C. R., & Ruiz Aguilar, A. F. (2022). Construcción compartida del conocimiento en entornos virtuales del aprendizaje en estudiantes de educación básica. *CHAKIÑAN, REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES*, 18, 91-107. <https://doi.org/10.37135/chk.002.18.06>

Carpio, C., Pacheco, V., Canales, C., Morales, G., & Rodríguez, N. (2014). Comportamiento inteligente y creativo: efectos de distintos tipos de instrucciones. *Suma Psicológica*, 21(1), 36-44. <https://www.elsevier.es/es-revista-suma-psicologica-207-articulo-comportamiento-inteligente-creativo-efectos-distintos-X0121438114582106>

Camacho et al. (2024). *Quality of service from the connectivist theory associated with the virtual educational platform virtual educational platform*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882023000300417&lng=e&nrm=iso&tlng=es

- Cedeño, E. y Murillo, J. (2019). *Virtual learning environments and their innovative role in the teaching process*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo). 4 (1).
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100138
- Carrasco Lino, L. C., Olivera Roque, R. H., Huaranga Rivera, L., & Polanco Tintaya, A. N. (2022). Aprendizaje Ubicuo y entornos virtuales durante la pandemia por COVID-19 en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2004-2018.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.469>
- Casa Coila, M. D., Huatta Pancca, S., & Mancha Pineda, E. E. (2019). Problem Based Learning as strategy for the development of competences in secondary education students. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 10(2), 111-121. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.10.2.383>
- Castellano-Gil, J. M., Stefos, E., Sánchez, M., Torres-Orellana, K., & Reiban-Garnica, D. I. (2018). Un caso de estudio sobre conocimiento previo en tres universidades ecuatorianas: UC, UDA y UNAE. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 44(1), 377-402. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052018000100377>
- Chavarry Arenas, R. E. (2020). Comunicación organizacional y conflictos laborales en la IEP Santísima Virgen de Cocharcas, Villa el Salvador - 2020. *Universidad Autónoma del Perú*.
- Chavez Rodas, M. E., & Sánchez Borba, N. R. (2022). Características de las clases virtuales en los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del nivel medio del colegio Nacional San Lorenzo, año 2021. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 2336-2354.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2031
- Contreras Oré, F. A. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6(10), 130-140.
<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>

- Desueza-Delgado, A., Mesén-Meneses, P. A., Díaz-Porras, J. A., & Alfaro-Salas, H. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) de educación secundaria: Retos y desafíos. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 7(15), 20-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.53877/rc.7.15.2023070103>
- Díaz-Barriga Arceo, F., Vázquez-Negrete, V. I., & Díaz-David, A. (2018). Sentido de la experiencia escolar en estudiantes de secundaria en situación de vulnerabilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 17(1), 237-252. <https://doi.org/10.11600/1692715x.17114>
- Díaz Camacho, R. F., Rivera Muñoz, J. L., Encalada Díaz, I. A., & Romani Miranda, Ú. I. (2021). La satisfacción estudiantil en la educación virtual: Una revisión sistemática internacional. *Scielo Preprints*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.2796>
- Digulescu, A., Gautier, R., Popescu, F., & Sarbu, A. (2023). *Nuevas tendencias y métodos en sistemas de comunicación*. https://www.mdpi.com/https://www.mdpi.com/journal/electronics/special_issues/communication_system
- Escobar Galo, J. P. (2021). Apuesta por el aprendizaje significativo desde procesos asincrónicos: algunas acciones para mejorar la equidad educativa a raíz de la COVID-19. *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 33(1), 157-169. <https://doi.org/10.15359/rldh.33-1.5>
- Espinar Alava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2019). Experiential Learning and its Impact on Today ' s Education. *Universidad Técnica de Manabí*.
- Espinar Álava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), e12. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=es
- Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. En *McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.: Vol. Sexta Edic.*

- Figuroa-Ibérico, Á. M. (2020). Vinculación de conocimientos locales a la práctica pedagógica en contextos rurales. *Educación y Educadores*, 23(3), 379-401. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.2>
- Gómez Foster, G. C. (2013). El Aprendizaje Significativo y el Desarrollo de Capacidades Comunicativas de Textos Narrativos. *Universidad San Martín de Porres*, 106. http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf
- Guamán, V. y Venet, R. (2019). *Significant learning from the context of didactic planning*. *Conrado*, 15 (69). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218
- Gómez Wagner, C. (2022). Plataformas de Internet y libertad de expresión en la pandemia. *In Mediaciones de la Comunicación*, 17(1), 81-103. <https://doi.org/10.18861/ic.2022.17.1.3229>
- González Ruiz, C. J., & Chirino Alemán, 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>
- Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400218
- Guerra-Reyes, F., Naranjo-Toro, M., Basantes-Andrade, A., Guerra-Davila, E., & Benavides-Piedra, A. (2023). COVID-19, Didactic Practices, and Representations Assumed by Preservice Teachers at Universidad Técnica del Norte-Ecuador. *Sustainability*, 15(6), 4770. <https://doi.org/10.3390/su15064770>
- Gutiérrez Cárdenas, M. C., Ledesma Pérez, F. E., Cadenillas Albornoz, V., & Aybar Huamani, J. (2022). Uso de los entornos virtuales para el fortalecimiento del

pensamiento crítico. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2052-2061.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.473>

Guzmán Gómez, C., & Saucedo Ramos, C. L. (2015). Experiencias, vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 20(67), 1019-1054.
<https://www.redalyc.org/pdf/140/14042022002.pdf>

Guzmán, M. del C., Albornoz, E. J., & Alvarado, R. (2022). La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 96-102. <https://orcid.org/0000-0003-1382-0596>

Hechavarría Yero, Y. N., González Vázquez, M. del R., & López Tamayo, P. Á. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje como medio facilitador para integrar tecnologías al currículo de la Educación Primaria. *Tecnología Educativa*, 4(1), 64-71. <https://tecedu.uho.edu.cu/index.php/tecedu/article/view/112/95>

Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. En *Mc Graw Hill, Education*.

Horna, L., & Seminario, R. (2023). Rendimiento académico en el entorno virtual de aprendizaje: una revisión sistemática. *Revista CONRADO*, 19(91), 171-178.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442023000200171&script=sci_arttext&tlng=pt

Ibaceta, C. y Villanueva, C. (2021). *Virtual learning environments: variables that affect the pedagogical practices of elementary school teachers in the Chilean context*. *Perspectiva Educativa*, 60 (3).
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-97292021000300132

Malpartida Villogas, S., Lastra Godoy, C., & Godoy Segundo, A. K. (2022). Entorno virtual de aprendizaje y el pensamiento crítico en estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa “César Vallejo” de Paucarbamba - Amarilis, Huánuco 2021. *Universidad Nacional Hermilio Valdizan*, 1-169.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7441/TEDF00138M19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación del Perú. (2020). *¿Qué significa partir de los saberes previos?* www.minedu.gob.pe.
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/10/que-significa-partir-de-los-saberes-previos/>

Macías et al. (2020). *Virtual environments as new learning scenarios: The use of online platforms in the academic context*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5 (3).
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300072

Miranda, Y. (2022). *Meaningful learning from the constructivist educational praxis*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7 (13).
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882022000100072

Moreira, M. (2017). *Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza*. *Archivo de Ciencias de la Educación*, 11(12), 1-17.
<https://doi.org/10.24215/23468866e029>

Murillo, V. (2021). *Design and management of virtual learning environments*. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 62 (1).
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762021000100012

Montoya Carvajal, J. F. (2019). *¿Transformación del conocimiento o evolución del aprendizaje?* *Revista Lasallista de Investigación*, 16(1).
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100035

Nakova Katileva, E., & Romero Carbonell, M. (2019). Percepciones sobre la influencia de los estilos de aprendizaje en el aprendizaje colaborativo en

entornos virtuales. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 69, 23-35. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.69.1391>

Parra, P. y Mejía, E. (2022). *The meaningful learning impact in education in the 21st Century*. *Revista Cubana de Educación Superior*. 41 (3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000300007

Pichen León, R. E. (2023). Entornos virtuales en el desempeño docente en una Institución Educativa Pública, Trujillo. *Evsos*, 1(3), 54-70. <https://doi.org/10.57175/evsos.v1i3.26>

Quiachon, L. Y., & Paulino, M. (2023). Analysis of Service Quality Dimensions: Towards a Student Satisfaction Model in the “New Normal”. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(7), 2749-2758. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i7.4153>

Quiñones-Negrete, M. M., Martín-Cuadrado, A. M., & Coloma-Manrique, C. R. (2021). Rendimiento académico y factores educativos de estudiantes del programa de educación en entorno virtual. Influencia de variables docentes. *Formación universitaria*, 14(3), 25-36. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062021000300025>

Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Ramos de Melo, F., Flôres, E. L., Diniz de Carvalho, S., Martins, W., Arantes Carrijo, G., & Paschoarelli Veiga, A. C. (2012). Conteúdo didático multinível para personalização reativa em sistemas tutores inteligentes. *Sba: Controle & Automação Sociedade Brasileira de Automatica*, 23(6), 679-693. <https://doi.org/10.1590/S0103-17592012000600003>

Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/688338/Solano_Hernandez_Ernesto.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Soto Amasifuén, L. R., Sanchez Sandoval, S. P., Ramos Valderrama, D. Y., Colque Ricce, O. A., & Menacho Vargas, I. (2022). Plataformas educativas virtuales y el desarrollo profesional en Instituciones Educativas de un distrito de Lima-Perú. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2041-2051. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.472>
- Urdiales Flores, J., Armijos Bacuilima, L., & Urdiales, D. (2020). Estudiantes de un plantel educativo secundario del sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. <http://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree>
- Valencia-Arias, A., Gómez-Molina, S., Vélez-Holguín, R. M., & Cardona-Acevedo, S. (2023). Intención de uso de aprendizaje móvil (m-learning) en programas virtuales: un modelo híbrido de aceptación tecnológica (TAM) y la teoría del comportamiento planificado (TPB). *Formación universitaria*, 16(2), 25-34. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062023000200025>
- Verdín Torres, E. Y. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Formación Estratégica*, 1-19.
- Verdugo-Perona, J. J., Solaz-Portolés, J. J., & Sanjosé-López, V. (2017). El conocimiento didáctico del contenido en ciencias: estado de la cuestión. *Cadernos de Pesquisa*, 47(164), 586-611. <https://doi.org/10.1590/198053143915>
- Xu, T., & Xue, L. (2023). Satisfaction with online education among students, faculty, and parents before and after the COVID-19 outbreak: Evidence from a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1128034>
- Yáñez Sánchez, I. C. (2023). El poder de la palabra: comunicación sincrónica en entornos virtuales. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la*

Zambrano-Giler, M., & Intriago-Mora, C. P. (2022). Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. *Dominio de las Ciencias*, 8, 508-521.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>

ANEXOS

Anexo 01: Tabla de operacionalización de variable

Variable	definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Entornos virtuales	Un conjunto de procedimientos educativos que se llevan a cabo mediante el uso de internet, creando un nuevo entorno de interacción entre profesores y alumnos que supera las limitaciones de la distancia y el horario. (Ibaceta & Villanueva, 2021).	Se evalúa mediante un cuestionario denominado "Cuestionario de Entorno Virtual de Aprendizaje", el cual abarca las dimensiones de sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenidos didácticos. Este cuestionario se utilizó para medir la forma en que los profesores emplean estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primaria.	Sistemas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Sincrónico • Asincrónico 	Ordinal Inadecuada Regular Adecuada
			Plataformas tecnológicas	<ul style="list-style-type: none"> • Facilidad de acceso • Utilidad percibida • Satisfacción del estudiante 	
			Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones • Material educativo 	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	dimensiones	Indicadores	Escala de medición
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	<p>Esto sucede cuando la información que busca aprender se conecta con la información previa que ya tenía en la estructura cognitiva del alumno de manera no arbitraria ni al pie de la letra; Para lograrlo, es necesario que haya una disposición propuesta para el aprendiz y que los contenidos o materiales de aprendizaje tengan una significación lógica. (Rodríguez, 2010).</p>	<p>El cuestionario de Aprendizaje Significativo se emplea para establecer su medición, ya que evalúa las dimensiones que incluyen: experiencias previas, conocimientos nuevos y relación entre conocimientos antiguos y nuevos, empleados por los profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de primaria.</p>	Experiencias previas	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias • Conocimientos previos 	Ordinal
			Nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevas experiencias • Nuevas estrategias 	Inadecuada
			Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Integración • Nuevo sistema de integración 	Regular
Adecuada					

Anexo 02: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario de entornos visuales.

Autores: Malpartida Villogas et al. (2022)

Individual: 30 minutos

Descripción El presente cuestionario mide tres dimensiones de entornos visuales: Sistemas de comunicación, plataformas tecnológicas y contenido didáctico. El instrumento contiene 15 ítems, se utilizó la escala de Likert con 5 alternativas, siendo el puntaje máximo 75.

Normas de aplicación La herramienta utilizada en esta investigación para evaluar la variable de entornos virtuales se basa en un formulario que permite recopilar datos. Este formulario ofrece cinco opciones de respuesta para cada pregunta y garantiza la confidencialidad de los resultados. Además, se han tenido en cuenta los siguientes criterios: Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Indeciso (3), De acuerdo (4), Totalmente de acuerdo (5)

Normas de calificación. La puntuación de la prueba se calculará sumando todas las puntuaciones obtenidas en la prueba, así como la suma de las dimensiones. Posteriormente, se utilizará una escala de baremos para analizar la percepción del nivel de los entornos virtuales y sus dimensiones. Los niveles establecidos son deficiente, regular, bueno y excelente.

Instrumento entorno virtual de aprendizaje

El presente formulario tiene la finalidad de recoger información sobre tu experiencia en el uso del entorno virtual para la enseñanza. La información solo será de conocimiento de los investigadores, por lo tanto, se pide responder todas las preguntas de forma objetiva y veraz. La encuesta es anónima.

Marca tu respuesta con una X en el casillero correspondiente. Cada número equivale: Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Indeciso (3), De acuerdo (4), Totalmente de acuerdo (5)

N°	DIMENSIÓN: SISTEMAS DE COMUNICACIÓN	1	2	3	4	5
1.	La información formativa del docente se recibe de forma inmediata, permitiendo la comunicación oportuna sobre el contenido de la clase					
2.	Mediante la plataforma educativa utilizada, se logra la participación de los alumnos fortaleciendo los vínculos sociales con el grupo					
3.	Los docentes motivan constantemente la participación activa de todos los alumnos para las clases ofrecidas, con una interacción en tiempo real.					
4.	Considera que las clases impartidas en videos, chats, mensajes de texto, enlaces externos, acceso a base de datos, entre otros, permite afianzar nuevos conocimientos y potenciar sus capacidades de reflexión					
5.	La retroalimentación proporcionada por los docentes a través de contenidos pregrabados con anterioridad, ayuda al desarrollo de sus capacidades para solucionar problemas					
DIMENSIÓN: PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS						
6.	Resulta sencillo ingresar a las clases dado que la plataforma de aprendizaje utilizado por el docente es accesible desde cualquier medio tecnológico					
7.	Es sencillo recibir, responder, enviar la información de las clases, e incluso es fácil la interacción con los docentes y demás compañeros a través de la plataforma tecnológica usada					
8.	El medio tecnológico usado para las clases resulta apropiado y útil debido a que permite lograr el objetivo de la clase, contribuyendo al desarrollo de pensamiento del alumno					
9.	La plataforma tecnológica utilizado permite desarrollar su capacidad de organización y planificación al momento de estudiar					
10.	El medio tecnológico utilizado en la clase le genera satisfacción porque permite expresar sus ideas, opiniones y argumentos durante la dinámica de la clase.					
DIMENSION: CONTENIDO DIDÁCTICO						
11.	Los docentes proporcionan instrucciones claras sobre cómo realizar las tareas asignadas					
12.	Los docentes comunican claramente las fechas de entrega de las tareas antes de colocarlas en el entorno virtual, así como los instrumentos, ponderaciones y criterios de evaluación					
13.	Los docentes comunican claramente la secuencia a seguir durante el desarrollo de la clase, promoviendo la iniciativa y autonomía de los alumnos					
14.	Los contenidos compartidos por los medios digitales son atractivos y pertinentes a la catedra de estudio, promoviendo el trabajo en equipo					
15.	Las grabaciones de audio y/o videos de las clases que se suben al entorno virtual ayudan al repaso de los temas trabajados					

Cuestionario de entorno virtual. Este cuestionario contiene 3 dimensiones, en total se plantean 15 items y la valoración va de 1 a 5 puntos. Siendo la calificación de la siguiente manera.

Tabla 7

Niveles y escala de valoración de entorno virtual

Dimensiones	Escala de valoración		
	Inadecuada	Regular	adecuada
Sistemas de comunicación	5 - 12	13 - 18	19 - 25
Plataformas tecnológicas	5 - 12	13 - 18	19 - 25
Contenido didáctico	5 - 12	13 - 18	19 - 25
Total	15-35	36 - 55	56 - 75

Cuestionario para medir el aprendizaje Significativo

Para medir esta variable se aplicó un cuestionario basado en el proceso de enseñanza aprendizaje. Consta de 12 ítems con alternativas tipo Likert (Gómez Foster, 2013)

Ficha técnica del instrumento

1. Instrumento: Cuestionario para medir el nivel de desempeño docente
2. Ámbito de aplicación: Educativo
3. Propósito: Conocer el nivel de aprendizaje significativo
4. Forma de aplicación: Individual y colectivo
5. Duración: 20 minutos

Presenta los siguientes criterios considerados: nunca (1), pocas veces (2), medianamente (3), muchas veces (4), siempre (5)

Normas de calificación. La calificación de la prueba se realizará mediante la suma total de las puntuaciones obtenidas en la prueba, para luego establecer en una escala de baremos, que permita analizar la percepción del nivel del aprendizaje significativo. Los niveles establecidos son bajo, medio y alto.

CUESTIONARIO VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre y Apellidos: _____ **Edad:**
_____ **Fecha:** _____

INSTRUCCIONES: A continuación, leerás algunas preguntas sobre cómo se realizan las clases en el Área de Comunicación en el tema de textos narrativos.

Lee con atención y cuidado cada una de ellas. En cada pregunta, señala con una equis (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor represente tu opinión,

de acuerdo con el siguiente código: 1 = Nunca 2 = Pocas Veces 3 = Medianamente 4 = Muchas Veces 5 = Siempre

Por favor, CONTESTA TODAS LAS PREGUNTAS. No emplees demasiado tiempo en pensar las respuestas.

N°	DIMENSIÓN: EXPERIENCIAS PREVIAS	nunca	Pocas veces	Mediana mente	Muchas veces	siempre
1.	¿Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase?					
2.	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis experiencias previas?					
3.	¿Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?					
4.	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos?					
	DIMENSIÓN: NUEVOS CONOCIMIENTOS					
5.	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?					
6.	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?					
7.	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?					
8.	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?					
	DIMENSIÓN: RELACIÓN ENTRE NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS					
9.	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?					
10.	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?					
11.	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?					

12.	¿Considero lo aprendido como útil e importante?					
-----	---	--	--	--	--	--

Cuestionario de aprendizaje significativo. Estuvo en función a un cuestionario que está dividido en tres dimensiones que son: planificación, la ejecución y evaluación. Cada dimensión contiene 24 ítems y la valoración se dará de la siguiente manera:

Tabla 8

Niveles y escala de valoración de aprendizaje significativo

Dimensiones	Escala de valoración		
	Inadecuada	Regular	adecuada
Experiencias previas	4 - 9	10 - 15	16-20
Nuevos conocimientos	4 - 9	10 - 15	16 - 20
Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	4 - 9	10 - 15	16 - 20
Total	12-28	29 - 44	45 - 60

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Entornos Virtuales elaborado por, Malpartida Villogas et al. (2022) de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Entornos Virtuales

Definición de la variable:

Un entorno de aprendizaje virtual es un sistema (o software) que permite la creación y distribución de contenidos diversos para cursos en línea y programas de aprendizaje combinado para estudiantes en general (Carneiros et al, 2013)

Dimensión 1: Sistemas de Comunicación

Definición de la dimensión:

La estructura de la organización social de la enseñanza en línea es más horizontal y no líneas en comparación con la enseñanza presencial tradicional. Esto incrementa significativamente la posibilidad de una comunicación diferenciada, diversificada (sincrónica y asincrónica) e individualizada, fomentando un carácter dialógico. (Dussel et al., 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sincrónico	La información formativa del docente se recibe de forma inmediata, permitiendo la comunicación oportuna sobre el contenido de la clase	4	4	3	
	Mediante la plataforma educativa utilizada, se logra la participación de los alumnos fortaleciendo los vínculos sociales con el grupo	4	4	4	
	Los docentes motivan constantemente la participación activa de todos los alumnos para las clases ofrecidas, con una interacción en tiempo real.	4	4	4	
Asincrónico	Considera que las clases impartidas en videos, chats, mensajes de texto, enlaces externos, acceso a base de datos, entre otros, permite afianzar nuevos conocimientos y potenciar sus capacidades de reflexión	3	4	3	
	La retroalimentación proporcionada por los docentes a través de contenidos pregrabados con anterioridad, ayuda al desarrollo de sus capacidades para solucionar problemas	3	4	4	

Dimensión 2: Plataformas tecnológicas

Definición de la dimensión:

Las plataformas tecnológicas son dispositivos creados para aprovechar las tecnologías de la información. (Albújar Verona et al, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Facilidad de acceso	Resulta sencillo ingresar a las clases dado que la plataforma de aprendizaje utilizado por el docente es accesible desde cualquier medio tecnológico	3	4	4	
	Es sencillo recibir, responder, enviar la información de las clases, e incluso es fácil la interacción con los docentes y demás compañeros a través de la plataforma tecnológica usada	4	3	4	
Utilidad percibida	El medio tecnológico usado para las clases resulta apropiado y útil debido a que permite lograr el objetivo de la clase, contribuyendo al desarrollo de pensamiento del alumno	4	3	4	
	La plataforma tecnológica utilizado permite desarrollar su capacidad de organización y planificación al momento de estudiar	4	4	4	
Satisfacción del estudiante	El medio tecnológico utilizado en la clase le genera satisfacción porque permite expresar sus ideas, opiniones y argumentos durante la dinámica de la clase.	3	3	4	

Dimensión 3: Contenido Didáctico

Definición de la dimensión:

Un contenido Didáctico puede entenderse como un elemento estructurado de tal manera que el conjunto de conceptos forma un todo (Ramos de Melo et al, 2012)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instrucciones	Los docentes proporcionan instrucciones claras sobre cómo realizar las tareas asignadas	4	4	3	
	Los docentes comunican claramente las fechas de entrega de las tareas antes de colocarlas en el entorno virtual, así como los instrumentos, ponderaciones y criterios de evaluación	3	4	4	
	Los docentes comunican claramente la secuencia a seguir durante el desarrollo de la clase, promoviendo la iniciativa y autonomía de los alumnos	4	4	3	
Material Educativo	Los contenidos compartidos por los medios digitales son atractivos y pertinentes a la catedra de estudio, promoviendo el trabajo en equipo	4	4	3	
	Las grabaciones de audio y/o videos de las clases que se suben al entorno virtual ayudan al repaso de los temas trabajados	3	4	4	

Instrumento que mide la variable 01: Aprendizaje Significativo

Definición de la variable:

La adquisición de conocimientos significativos es un enfoque pedagógico de innovación de los procesos de aprendizaje; es adquirir los conocimientos con significado, comprensión, criticidad y oportunidades de emplear esos saberes en justificaciones, debates y resolución de circunstancias o dilemas. (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021)

Dimensión 1: Experiencias Previas

Definición de la dimensión:

Es una plantilla que permite medir y categorizar las venideras vivencias educativas a través de la existencia; la interpretación de las experiencias previas, determina el nivel de motivación que condiciona la próxima actuación (Sánchez, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experiencias	¿Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase?	4	3	4	
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis experiencias previas?	3	4	4	
Conocimientos previos	¿Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	4	3		
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos?	4	3	4	

Dimensión 2: Nuevos Conocimientos

Definición de la dimensión:

El aprendizaje suscita en los alumnos una curiosidad por el saber. Es la manera en que se canaliza el deseo de aprender hacia el vasto saber lo que genera interés. (Montoya Carvajal, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nuevas experiencias	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	3	4	4	
	¿Aprendo nuevas experiencias que me	4	3	4	

	permiten realizar trabajos en equipo?				
Nuevas estrategias	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	3	4	4	
	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	4	3	3	

Dimensión 3: Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos

Definición de la dimensión:

Los saberes previos y el nuevo conocimiento son determinantes para la base del aprendizaje; este aprendizaje será más significativo cuanto mayor sea La conexión entre el saber previo y el recién adquirido (MINEDU, 2020).

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	4	4	4	
	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	4	4	3	
Nuevo sistema de integración	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	4	4	4	
	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	4	3	4	

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Entornos Virtuales elaborado por, Malpartida Villogas et al. (2022) de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Entornos Virtuales

Definición de la variable:

Un entorno de aprendizaje virtual es un sistema (o software) que permite la creación y distribución de contenidos diversos para cursos en línea y programas de aprendizaje combinado para estudiantes en general (Carneiros et al, 2013)

Dimensión 1: Sistemas de Comunicación

Definición de la dimensión:

La estructura de la organización social de la enseñanza en línea es más horizontal y no líneas en comparación con la enseñanza presencial tradicional. Esto incrementa significativamente la posibilidad de una comunicación diferenciada, diversificada (sincrónica y asincrónica) e individualizada, fomentando un carácter dialógico. (Dussel et al., 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sincrónico	La información formativa del docente se recibe de forma inmediata, permitiendo la comunicación oportuna sobre el contenido de la clase	4	4	3	
	Mediante la plataforma educativa utilizada, se logra la participación de los alumnos fortaleciendo los vínculos sociales con el grupo	3	4	3	
	Los docentes motivan constantemente la participación activa de todos los alumnos para las clases ofrecidas, con una interacción en tiempo real.	4	4	4	
Asincrónico	Considera que las clases impartidas en videos, chats, mensajes de texto, enlaces externos, acceso a base de datos, entre otros, permite afianzar nuevos conocimientos y potenciar sus capacidades de reflexión	3	4	4	
	La retroalimentación proporcionada por los docentes a través de contenidos pregrabados con anterioridad, ayuda al desarrollo de sus capacidades para solucionar problemas	3	4	3	

Dimensión 2: Plataformas tecnológicas

Definición de la dimensión:

Las plataformas tecnológicas son dispositivos creados para aprovechar las tecnologías de la información. (Albújar Verona et al, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Facilidad de acceso	Resulta sencillo ingresar a las clases dado que la plataforma de aprendizaje utilizado por el docente es accesible desde cualquier medio tecnológico	4	4	4	
	Es sencillo recibir, responder, enviar la información de las clases, e incluso es fácil la interacción con los docentes y demás compañeros a través de la plataforma tecnológica usada	3	4	4	
Utilidad percibida	El medio tecnológico usado para las clases resulta apropiado y útil debido a que permite lograr el objetivo de la clase, contribuyendo al desarrollo de pensamiento del alumno	4	3	4	
	La plataforma tecnológica utilizado permite desarrollar su capacidad de organización y planificación al momento de estudiar	4	4	4	
Satisfacción del estudiante	El medio tecnológico utilizado en la clase le genera satisfacción porque permite expresar sus ideas, opiniones y argumentos durante la dinámica de la clase.	3	4	4	

Dimensión 3: Contenido Didáctico

Definición de la dimensión:

Un contenido Didáctico puede entenderse como un elemento estructurado de tal manera que el conjunto de conceptos forma un todo (Ramos de Melo et al, 2012)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instrucciones	Los docentes proporcionan instrucciones claras sobre cómo realizar las tareas asignadas	4	4	4	
	Los docentes comunican claramente las fechas de entrega de las tareas antes de colocarlas en el entorno virtual, así como los instrumentos, ponderaciones y criterios de evaluación	4	4	3	
	Los docentes comunican claramente la secuencia a seguir durante el desarrollo de la clase, promoviendo la iniciativa y autonomía de los alumnos	4	3	4	
Material Educativo	Los contenidos compartidos por los medios digitales son atractivos y pertinentes a la catedra de estudio, promoviendo el trabajo en equipo	4	3	3	
	Las grabaciones de audio y/o videos de las clases que se suben al entorno virtual ayudan al repaso de los temas trabajados	4	4	4	

Instrumento que mide la variable 01: Aprendizaje Significativo

Definición de la variable:

La adquisición de conocimientos significativos es un enfoque pedagógico de innovación de los procesos de aprendizaje; es adquirir los conocimientos con significado, comprensión, criticidad y oportunidades de emplear esos saberes en justificaciones, debates y resolución de circunstancias o dilemas. (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021)

Dimensión 1: Experiencias Previas

Definición de la dimensión:

Es una plantilla que permite medir y categorizar las venideras vivencias educativas a través de la existencia; la interpretación de las experiencias previas, determina el nivel de motivación que condiciona la próxima actuación (Sánchez, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experiencias	¿Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase?	3	4	4	
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis experiencias previas?	3	4	4	
Conocimientos previos	¿Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	4	4	4	
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos?	4	3	3	

Dimensión 2: Nuevos Conocimientos

Definición de la dimensión:

El aprendizaje suscita en los alumnos una curiosidad por el saber. Es la manera en que se canaliza el deseo de aprender hacia el vasto saber lo que genera interés. (Montoya Carvajal, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nuevas experiencias	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	4	4	4	
	¿Aprendo nuevas experiencias que me	3	4	4	

	permiten realizar trabajos en equipo?				
Nuevas estrategias	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	4	4	3	
	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	4	3	4	

Dimensión 3: Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos

Definición de la dimensión:

Los saberes previos y el nuevo conocimiento son determinantes para la base del aprendizaje; este aprendizaje será más significativo cuanto mayor sea la conexión entre el saber previo y el recién adquirido (MINEDU, 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	4	4	4	
	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	3	4	3	
Nuevo sistema de integración	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	4	4	4	
	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	4	4	4	

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Entornos Virtuales elaborado por, Malpartida Villogas et al. (2022) de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Entornos Virtuales

Definición de la variable:

Un entorno de aprendizaje virtual es un sistema (o software) que permite la creación y distribución de contenidos diversos para cursos en línea y programas de aprendizaje combinado para estudiantes en general (Carneiros et al, 2013)

Dimensión 1: Sistemas de Comunicación

Definición de la dimensión:

La estructura de la organización social de la enseñanza en línea es más horizontal y no líneas en comparación con la enseñanza presencial tradicional. Esto incrementa significativamente la posibilidad de una comunicación diferenciada, diversificada (sincrónica y asincrónica) e individualizada, fomentando un carácter dialógico. (Dussel et al., 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sincrónico	La información formativa del docente se recibe de forma inmediata, permitiendo la comunicación oportuna sobre el contenido de la clase	4	4	4	
	Mediante la plataforma educativa utilizada, se logra la participación de los alumnos fortaleciendo los vínculos sociales con el grupo	3	4	3	
	Los docentes motivan constantemente la participación activa de todos los alumnos para las clases ofrecidas, con una interacción en tiempo real.	4	4	4	
Asincrónico	Considera que las clases impartidas en videos, chats, mensajes de texto, enlaces externos, acceso a base de datos, entre otros, permite afianzar nuevos conocimientos y potenciar sus capacidades de reflexión	4	4	3	
	La retroalimentación proporcionada por los docentes a través de contenidos pregrabados con anterioridad, ayuda al desarrollo de sus capacidades para solucionar problemas	3	3	4	

Dimensión 2: Plataformas tecnológicas

Definición de la dimensión:

Las plataformas tecnológicas son dispositivos creados para aprovechar las tecnologías de la información. (Albújar Verona et al, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Facilidad de acceso	Resulta sencillo ingresar a las clases dado que la plataforma de aprendizaje utilizado por el docente es accesible desde cualquier medio tecnológico	4	3	4	
	Es sencillo recibir, responder, enviar la información de las clases, e incluso es fácil la interacción con los docentes y demás compañeros a través de la plataforma tecnológica usada	3	4	4	
Utilidad percibida	El medio tecnológico usado para las clases resulta apropiado y útil debido a que permite lograr el objetivo de la clase, contribuyendo al desarrollo de pensamiento del alumno	4	4	4	
	La plataforma tecnológica utilizado permite desarrollar su capacidad de organización y planificación al momento de estudiar	4	3	4	
Satisfacción del estudiante	El medio tecnológico utilizado en la clase le genera satisfacción porque permite expresar sus ideas, opiniones y argumentos durante la dinámica de la clase.	4	3	4	

Dimensión 3: Contenido Didáctico

Definición de la dimensión:

Un contenido Didáctico puede entenderse como un elemento estructurado de tal manera que el conjunto de conceptos forma un todo (Ramos de Melo et al, 2012)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Instrucciones	Los docentes proporcionan instrucciones claras sobre cómo realizar las tareas asignadas	4	4	3	
	Los docentes comunican claramente las fechas de entrega de las tareas antes de colocarlas en el entorno virtual, así como los instrumentos, ponderaciones y criterios de evaluación	4	4	3	
	Los docentes comunican claramente la secuencia a seguir durante el desarrollo de la clase, promoviendo la iniciativa y autonomía de los alumnos	4	4	4	
Material Educativo	Los contenidos compartidos por los medios digitales son atractivos y pertinentes a la cátedra de estudio, promoviendo el trabajo en equipo	4	4	3	
	Las grabaciones de audio y/o videos de las clases que se suben al entorno virtual ayudan al repaso de los temas trabajados	3	4	4	

Instrumento que mide la variable 01: Aprendizaje Significativo

Definición de la variable:

La adquisición de conocimientos significativos es un enfoque pedagógico de innovación de los procesos de aprendizaje; es adquirir los conocimientos con significado, comprensión, criticidad y oportunidades de emplear esos saberes en justificaciones, debates y resolución de circunstancias o dilemas. (Baque-Reyes y Portilla-Faican, 2021)

Dimensión 1: Experiencias Previas

Definición de la dimensión:

Es una plantilla que permite medir y categorizar las venideras vivencias educativas a través de la existencia; la interpretación de las experiencias previas, determina el nivel de motivación que condiciona la próxima actuación (Sánchez, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Experiencias	¿Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase?	4	4	4	
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis experiencias previas?	3	4	4	
Conocimientos previos	¿Respondo preguntas sobre mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	4	4	4	
	¿Participo de dinámicas para responder sobre mis conocimientos previos?	3	4	4	

Dimensión 2: Nuevos Conocimientos

Definición de la dimensión:

El aprendizaje suscita en los alumnos una curiosidad por el saber. Es la manera en que se canaliza el deseo de aprender hacia el vasto saber lo que genera interés. (Montoya Carvajal, 2019).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nuevas experiencias	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	4	4	3	
	¿Aprendo nuevas experiencias que me	4	4	3	

	permiten realizar trabajos en equipo?				
Nuevas estrategias	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	4	3	4	
	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	3	4	4	

Dimensión 3: Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos

Definición de la dimensión:

Los saberes previos y el nuevo conocimiento son determinantes para la base del aprendizaje; este aprendizaje será más significativo cuanto mayor sea la conexión entre el saber previo y el recién adquirido (MINEDU, 2020).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	4	4	4	
	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	3	4	4	
Nuevo sistema de integración	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	4	3	3	
	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	4	4	4	

Anexo 04: Resultado de análisis de confiabilidad

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE MEDIANTE EL MÉTODO DE ALFA DE CRONBACH																
SUJETOS	PREGUNTAS															TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	69
2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	70
3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	71
4	3	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	3	3	63
5	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	5	4	65
6	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5	4	3	2	5	4	60
7	5	3	2	4	3	2	4	3	5	2	4	5	3	4	3	52
8	5	4	3	5	4	3	5	4	2	4	5	3	4	5	4	60
9	5	4	3	5	3	4	3	5	4	3	5	3	4	5	3	59
10	5	4	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	59
11	3	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	3	4	3	62
12	4	5	3	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	53
13	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	5	4	3	3	50
14	3	4	3	4	5	3	3	3	4	5	4	3	3	4	4	55
15	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	47
VARIANZA	0.8	0.3	1.0	0.4	0.8	0.9	0.6	0.7	1.0	0.9	0.8	0.7	0.6	0.6	0.7	49.8
TOTAL	10.9															0.838
																0.838

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

$\left\{ \begin{array}{l} S_i^2 \text{ es la varianza del ítem (i)} \\ S_t^2 \text{ es la varianza de los valores totales observados} \\ "k" \text{ es el número de preguntas o ítems} \end{array} \right.$

CÁLCULO DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE EL MÉTODO DE ALFA DE CRONBACH													
SUJETOS	PREGUNTAS												TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	55
2	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	55
3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	57
4	4	3	5	5	4	3	5	4	5	4	3	5	50
5	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	3	4	49
6	4	5	3	5	5	4	3	2	3	4	5	4	47
7	3	5	4	5	5	4	3	5	5	4	3	4	50
8	5	4	5	4	5	4	3	5	3	4	5	3	50
9	5	4	3	5	4	3	5	5	5	5	4	5	53
10	4	5	3	4	4	5	3	4	3	4	5	3	47
11	5	4	3	5	3	5	4	5	5	4	5	5	53
12	5	4	3	2	5	4	3	5	4	5	3	1	44
13	5	4	3	5	5	3	4	3	3	4	5	3	47
14	5	4	3	5	4	3	5	4	5	4	4	5	51
15	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	56
VARIANZA	0.5	0.4	0.8	0.6	0.4	0.6	0.7	0.8	0.8	0.2	0.7	1.3	13.7
TOTAL	7.8												0.468
													0.468

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

S_i^2 es la varianza del ítem (i)
 S_t^2 es la varianza de los valores totales observados
 "k" es el número de preguntas o ítems

Anexo 05: Reporte de similitud en software Turnitin

MARISOL

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	15%	5%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%

Anexo 06: Base de datos de los instrumentos

TABULACIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

N°	Sistemas de Comunicación						Plataformas tecnológicas						Contenido Didáctico						TOTAL
	1	2	3	4	5	SUB	6	7	8	9	10	SUB	11	12	13	14	15	SUB	
1	5	4	4	5	5	23	4	4	5	5	5	23	4	5	4	5	5	23	69
2	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	4	24	5	4	5	3	5	22	70
3	4	5	5	5	5	24	4	5	5	5	5	24	4	5	4	5	5	23	71
4	3	4	5	5	5	22	3	4	5	5	4	21	5	5	4	3	3	20	63
5	4	5	5	4	5	23	5	5	4	3	4	21	3	4	5	5	4	21	65
6	5	4	3	4	5	21	3	4	5	4	5	21	4	3	2	5	4	18	60
7	5	3	2	4	3	17	2	4	3	5	2	16	4	5	3	4	3	19	52
8	5	4	3	5	4	21	3	5	4	2	4	18	5	3	4	5	4	21	60
9	5	4	3	5	3	20	4	3	5	4	3	19	5	3	4	5	3	20	59
10	5	4	3	4	3	19	3	4	5	3	4	19	5	4	3	4	5	21	59
11	3	4	5	5	5	22	5	4	3	5	4	21	4	5	3	4	3	19	62
12	4	5	3	4	5	21	5	5	4	3	5	22	5	4	3	4	5	21	64
13	3	4	5	3	4	19	2	5	4	3	4	18	3	5	4	3	5	20	57
14	5	4	3	4	5	21	5	4	3	4	5	21	4	3	5	4	4	20	62
15	5	4	5	4	3	21	5	4	3	5	5	22	5	4	4	5	3	21	64
16	4	5	4	4	5	22	5	4	3	4	4	20	5	4	5	5	5	24	66
17	5	5	5	5	4	24	5	4	4	5	5	23	3	5	5	5	5	23	70
18	3	4	5	4	5	21	5	5	5	4	3	22	3	4	5	4	5	21	64
19	5	3	4	3	4	19	3	4	5	5	5	22	2	4	5	5	5	21	62
20	2	3	5	5	5	20	2	3	4	5	5	19	5	4	5	5	5	24	63
21	5	5	5	5	5	25	4	4	5	5	5	23	4	5	3	4	2	18	66

22	3	4	5	5	5	22	5	5	5	5	4	24	5	3	4	5	5	22	68
23	4	5	3	4	5	21	4	5	5	5	5	24	2	3	4	5	5	19	64
24	3	4	5	3	4	19	3	4	5	5	4	21	5	4	3	4	5	21	61
25	5	4	3	4	5	21	5	5	4	3	4	21	5	4	4	5	5	23	65
26	5	4	5	4	3	21	3	4	5	4	5	21	4	5	4	5	5	23	65
27	4	5	4	4	5	22	2	4	3	5	2	16	5	4	5	3	5	22	60
28	5	5	5	5	4	24	3	5	4	2	4	18	4	5	4	5	5	23	65
29	3	4	5	4	5	21	4	3	5	4	3	19	5	5	4	3	3	20	60
30	5	3	4	3	4	19	3	4	5	3	4	19	3	4	5	5	4	21	59
31	2	3	5	5	5	20	5	4	3	5	4	21	4	3	2	5	4	18	59
32	5	5	5	5	5	25	5	5	4	3	5	22	4	5	3	4	3	19	66
33	5	4	4	5	5	23	2	5	4	3	4	18	5	3	4	5	4	21	62
34	5	4	5	5	5	24	5	4	3	4	5	21	5	3	4	5	3	20	65
35	4	5	5	5	5	24	5	4	3	5	5	22	5	4	3	4	5	21	67
36	3	4	5	5	5	22	5	4	3	4	4	20	4	5	3	4	3	19	61
37	4	5	5	4	5	23	5	4	4	5	5	23	5	4	3	4	5	21	67
38	5	4	3	4	5	21	5	5	5	4	3	22	3	5	4	3	5	20	63
39	5	3	2	4	3	17	3	4	5	5	5	22	4	3	5	4	4	20	59
40	5	4	3	5	4	21	2	3	4	5	5	19	5	4	4	5	3	21	61
41	5	4	3	5	3	20	5	4	3	4	4	20	5	4	5	5	5	24	64
42	5	4	3	4	3	19	5	4	4	5	5	23	3	5	5	5	5	23	65
43	5	5	5	5	4	24	5	5	5	4	3	22	3	4	5	4	5	21	67
44	3	4	5	4	5	21	3	4	5	5	5	22	2	4	5	5	5	21	64
45	5	3	4	3	4	19	2	3	4	5	5	19	5	4	5	5	5	24	62

TABULACIÓN DE DATOS DE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	Experiencias previas					Nuevos conocimientos					Relación entre nuevos y antiguos conocimientos					TOTAL
	1	2	3	4	SUB	5	6	7	8	SUB	9	10	11	12	SUB	
1	5	5	4	4	18	5	5	4	5	19	4	5	4	5	18	55
2	3	5	5	4	17	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20	55
3	5	5	5	5	20	4	4	4	5	17	5	5	5	5	20	57
4	4	3	5	5	17	4	3	5	4	16	5	4	3	5	17	50
5	5	4	3	5	17	4	3	5	4	16	5	4	3	4	16	49
6	4	5	3	5	17	5	4	3	2	14	3	4	5	4	16	47
7	3	5	4	5	17	5	4	3	5	17	5	4	3	4	16	50
8	5	4	5	4	18	5	4	3	5	17	3	4	5	3	15	50
9	5	4	3	5	17	4	3	5	5	17	5	5	4	5	19	53
10	4	5	3	4	16	4	5	3	4	16	3	4	5	3	15	47
11	5	4	3	5	17	3	5	4	5	17	5	4	5	5	19	53
12	5	4	3	2	14	5	4	3	5	17	4	5	3	1	13	44
13	5	4	3	5	17	5	3	4	3	15	3	4	5	3	15	47
14	5	4	3	5	17	4	3	5	4	16	5	4	4	5	18	51
15	5	4	5	5	19	4	5	5	4	18	5	4	5	5	19	56
16	5	4	5	5	19	5	5	4	4	18	3	5	4	4	16	53
17	3	3	5	5	16	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20	54
18	3	4	5	2	14	4	5	2	5	16	3	4	2	5	14	44
19	3	4	5	5	17	5	4	3	4	16	2	3	4	5	14	47
20	5	5	5	5	5	2	4	4	4	14	4	4	4	4	16	35
21	5	5	5	5	20	3	5	5	4	17	3	4	5	5	17	54

22	5	5	5	5	20	4	3	5	2	14	1	5	1	4	11	45
23	4	5	3	4	16	5	4	2	5	16	3	5	5	5	18	50
24	5	4	5	5	19	3	4	5	5	17	5	5	4	4	18	54
25	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	60
26	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20	4	5	4	5	18	56
27	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20	3	4	5	3	15	55
28	5	4	3	4	16	5	5	5	5	20	4	5	3	5	17	53
29	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	4	5	5	19	58
30	5	4	5	4	18	4	5	3	5	17	5	5	5	5	20	55
31	5	5	4	4	18	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18	55
32	3	5	5	4	17	4	4	5	5	18	3	4	5	5	17	52
33	5	5	5	5	20	4	4	4	5	17	5	5	5	5	20	57
34	4	3	5	5	17	4	3	5	4	16	3	4	5	5	17	50
35	5	4	3	5	17	4	3	5	4	16	5	5	5	5	20	53
36	4	5	3	5	17	5	4	3	2	14	4	5	4	5	18	49
37	3	5	4	5	17	5	4	3	5	17	3	4	5	1	13	47
38	5	4	5	4	18	5	4	3	5	17	2	1	3	4	10	45
39	5	4	3	5	17	4	3	5	5	17	3	2	5	5	15	49
40	4	5	3	4	16	4	5	3	4	16	5	4	3	5	17	49
41	5	4	3	5	17	3	5	4	5	17	5	3	5	5	18	52
42	5	4	3	2	14	5	4	3	5	17	5	5	4	4	18	49
43	5	4	3	5	17	5	3	4	3	15	5	4	3	4	16	48
44	5	4	3	5	17	4	3	5	4	16	5	4	3	5	17	50
45	5	4	5	5	19	4	5	5	4	18	5	4	3	5	17	54

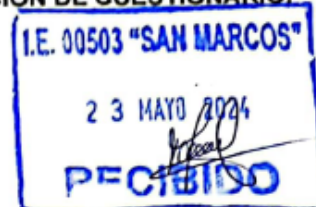
Anexo 07: Autorización para el desarrollo del proyecto de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE CUESTIONARIO.

Lic. Rister Lozano Fasabi
Director d la I.E. N° 00503 San Marcos



Es un honor dirigirme a Usted, para saludarlo cordialmente y, así mismo, en virtud del compromiso y apoyo institucional a la investigación educativa, mi persona, viene ejecutando un trabajo académico denominado "Entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes de 4to grado de primaria de la localidad de San Marcos, para obtener el título profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje. Razón por la cual, respetuosamente **SOLICITO AUTORIZACIÓN** para poder aplicar el cuestionario a 15 estudiantes; para su estudio y registro de datos, que me serán de mucha utilidad y ayuda para poder viabilizar y validar la investigación.

Sin otro particular, me despido de Usted, agradeciendo su gentil colaboración y contribución a la investigación.

San Marcos, 23 de mayo del 2024

Atentamente,

Marisol Terrones Padilla
Docente
DNI 41417058