



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación
superior 2023

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

AUTOR:

Cieza Paquiyauri, Franklin Pedro (orcid.org/0000-0003-4928-4852)

ASESOR:

Mg. Zata Pupuche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002-2433-7703)

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

Todo proceso académico es evidencia clara de las ganas de superación, estudiar nos hace sentir vivos, ser consecuente y competitivo es esencial llegado nuestro momento. Aprovechar el tiempo al máximo es vital para superar los límites y mi familia es pilar importante en la búsqueda de nuevos logros. Este camino aún continúa Adhara Zibel Cieza Mejia porque nunca es suficiente.

AGRADECIMIENTO

Mi especial agradecimiento a la Universidad César Vallejo por promover programas de educación acorde a las necesidades de los estudiantes.



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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, 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 II titulado: "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023", cuyo autor es CIEZA PAQUIYAURI FRANKLIN PEDRO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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 II 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, 30 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE DNI: 70027648 ORCID: 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 13-07- 2024 16:07:31

Código documento Trilce: TRI - 0781633



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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CIEZA PAQUIYAURI FRANKLIN PEDRO 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 II titulado: "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

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
FRANKLIN PEDRO CIEZA PAQUIYAURI DNI: 70768117 ORCID: 0000-0003-4928-4852	Firmado electrónicamente por: FCIEZAPA el 30-06- 2024 18:27:49

Código documento Trilce: TRI - 0781631

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
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. MÉTODO.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	22
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	22
3.3. Escenario de estudio	23
3.4. Participantes.....	23
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.6. Procedimiento	25
3.7. Rigor científico	26
3.8. Método de análisis de datos.....	26
3.9. Aspectos éticos.....	27
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
V. CONCLUSIONES.....	33
VI. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Aspectos de investigación.....	23
Tabla 2. Caracterización de los sujetos	24
Tabla 3. Validaciones por juicio de expertos	25

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ecosistema de aprendizaje.....	13
Figura 2. Prisma pedagógico digital.....	14
Figura 3. Contenido, contenedor y contexto	15
Figura 4. Relaciones y roles	16

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023 en la filial Trujillo de la Universidad César Vallejo. Se realizó un estudio de enfoque cualitativo, diseño estudio de caso y nivel descriptivo exploratorio. Se aplicó la entrevista semiestructurada para recolectar datos de los informantes clave que fue validada por juicio de expertos. El marco teórico del estudio presentó antecedentes de análisis actual, los fundamentos teóricos asociados, explicando la existencia de la interacción significativa entre la gestión docente, la calidad de aprendizaje y la importancia de los entornos virtuales para el aprendizaje en los estudiantes de educación superior. Se concluyó que el aprendizaje de los entornos virtuales surgió por el desconocimiento de parte de los estudiantes, los ecosistemas educativos se vincularon con los entornos virtuales, las plataformas tecnológicas facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual o mixta, los materiales didácticos digitales despiertan la curiosidad de los estudiantes y los anima a utilizar eficientemente estos recursos. Finalmente, las plataformas virtuales son necesarias en la educación superior para acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos como textos, videos, presentaciones, entre otros.

Palabras clave: Enseñanza asistida por ordenador, enseñanza superior, materiales y productos, digitalización.

ABSTRACT

The objective of the research was to analyze how the problem of learning virtual environments for students in higher education 2023 was addressed in the Trujillo branch of the Universidad César Vallejo. A qualitative approach study was carried out, case study design and exploratory descriptive level. A semi-structured interview was applied to collect data from key informants, which was validated by expert judgment. The theoretical framework of the study presented background of current analysis, the associated theoretical foundations, explaining the existence of significant interaction between teacher management, learning quality and the importance of virtual environments for learning in higher education students. It was concluded that the learning of virtual environments arose from the lack of knowledge on the part of students, educational ecosystems were linked to virtual environments, technological platforms facilitate teaching-learning processes in virtual or mixed modality, digital didactic materials awaken the curiosity of students and encourage them to efficiently use these resources. Finally, virtual platforms are necessary in higher education to access, view, download and interact with various educational resources such as texts, videos, presentations, among others.

Keywords: Computer-assisted teaching, higher education, materials and products, digitization.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial los elementos sociales, políticos, económicos y culturales que caracterizan a las sociedades del siglo XXI, han contribuido al desarrollo de la cultura conocida como sociedad digital (Lévy, 2007).

Las tecnologías digitales parecen ser el principal medio de producción, organización, gestión, investigación, intercambio de conocimientos y comunicación en una sociedad de estas características. Al examinar el qué, el cómo y el porqué de la educación en el siglo XXI dentro de una dinámica de cambio, tomamos en consideración el potencial transformador que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen para la educación en la llamada sociedad del conocimiento, sociedad del aprendizaje o sociedad red (Castells, 2006; Coll y Martí, 2001; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2005).

A nivel internacional la Universidad de Barcelona en España adoptó una postura constructivista con un enfoque sociocultural a escala global, proporcionando un marco teórico que permite analizar el potencial transformador de los entornos virtuales a partir de su capacidad para mediar las interacciones entre docentes, estudiantes y contenidos. Con el fin de proporcionar escenarios para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje, destaca componentes de diseño e investigación en entornos virtuales (Bustos & Coll, 2010; Hernández-Sellés, 2021).

A nivel nacional, en un ambiente donde es necesario promover y consolidar los saberes que se adquieren en entornos virtuales para estudiantes de educación superior, cumple una función crucial el logro de objetivos previstos (Cieza et al., 2022a).

La realidad problemática involucra la cantidad de debilidades encontradas en las instituciones educativas a nivel nacional producto del desconocimiento y poca práctica de los docentes en el uso de recursos TIC. La necesidad de investigar nace al empezar la segunda especialidad de Entornos Virtuales para el Aprendizaje, contando con docentes de diversas partes del país en calidad de

participantes, diversas edades y la diversidad de conocimientos en manejo de recursos digitales. La falta de conectividad, señal internet y otras debilidades producto de una educación a distancia fueron factores recurrentes. La importancia e interés por indagar sobre esta problemática son los deseos de superación de los docentes en un país pluricultural, existen algunas limitaciones que toman ventaja, pero no es valla que no se ha de cruzar. De esta manera surge la necesidad de recopilar las percepciones y vivencias en esta travesía llamada formación profesional por parte de algunos docentes.

Según Olmedo & Farrerons (2017), en estos tiempos es vital la formación integral de los educandos y docentes. La institución educativa direccionada a alcanzar logros significativos en sus estudiantes, tiene el éxito asegurado con la búsqueda de nuevos conocimientos, tomando como elementos una enseñanza auténtica, diseñando nuevos espacios de aprendizaje y proporcionando a los estudiantes conocimientos tanto teóricos como prácticos (Duarte et al., 2019).

Esta propuesta educacional asegura que los estudiantes adquieran habilidades y competencias por medio del trabajo colaborativo o en grupos, apoyados en los mismos estudiantes que buscan alcanzar las metas establecidas. Los medios tecnológicos utilizados por esta nueva generación de ciudadanos son preponderantes antes situaciones adversas, muestran que la gestión docente apoyada en el desarrollo de competencias tecnológicas también está vinculada con la calidad de los aprendizajes y su compromiso de alcanzar metas previstas (Torres & Rodríguez, 2019).

Haciendo mención a Cieza (2018), estos sucesos complementan el desarrollo fundamental del estudiante y el conocimiento del potencial científico. La gestión educativa docente en entornos virtuales para estudiantes de educación superior es entendida como una respuesta a las situaciones académicas y de aprendizaje que enfrentan los educandos en nuevos tiempos. Así la iniciativa de la gestión docente, gestión educativa docente y la calidad de aprendizaje, emergen con el fin de no disponer de un apoyo sostenido en resultados de menor rango a diferencia de otras estrategias. Las características educativas asociadas surgen de las lagunas de aprendizaje y los problemas que puedan surgir (Santi et al., 2018).

El objetivo de esta propuesta educativa es aumentar la aceptación de los educandos de educación superior respecto a la gestión educativa docente, el manejo de entornos virtuales para el aprendizaje, la medida en que los docentes y otros actores educativos contribuyen a la mejora de resultados en el aprendizaje (Ministerio de Educación [MINEDU], 2020).

Para Zapata (2015), como solución se busca resultados promisorios en instituciones educativas que utilicen esta propuesta educativa, como un programa fortalecido e implementado, que certifique para obtener mayor afluencia de estudiantes con alcance de competencias tecnológicas a su egreso. El propósito de la investigación dentro de la institución es integrar a toda la comunidad educativa, comenzando por una organización adecuada de todos los actores pedagógicos y optimizando los resultados de aprendizaje de los estudiantes. La gestión educativa docente demanda herramientas de coordinación para manifestarse de manera consistente. Por ello, las investigaciones científicas actuales permiten comprender esta nueva iniciativa que incluye la orientación permanente en resultados de calidad y aprendizaje (Herrera, 2017).

Se propone la formulación del problema general: ¿por qué es importante analizar los entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023?

La justificación teórica se desarrolla mediante el análisis, revisión de datos, entrevistas a estudiantes y especialistas en la materia, la justificación práctica da lugar a medidas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales. La relevancia de esta investigación es contribuir con propuestas de mejora para los docentes que imparten la enseñanza en entornos virtuales para el aprendizaje en nivel superior.

Como objetivo general: analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. Objetivos específicos: identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023; analizar materiales didácticos digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023; describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Para cumplir los objetivos de la investigación y obtener resultados positivos, se consultaron fuentes de información internacionales, como estudios anteriores sobre las categorías propuestas.

Conforme a Al-Azawei & Al-Masoudy (2020), mencionaron que este estudio tuvo como objetivo predecir el desempeño de los educandos de pregrado en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) basándose en cuatro períodos de tiempo del curso en línea examinado. Esto es para proporcionar una predicción temprana y continua del rendimiento académico de los estudiantes. Esta investigación se basó en datos de uno de los cursos científicos de la Open University (OU) de Gran Bretaña, que ofrece sus conferencias utilizando VLE. Los datos investigados consisten en 1938 estudiantes en los que se exploró primero la influencia de variables demográficas y de comportamiento. Luego, se generaron tres características para mejorar la precisión de la predicción, así como para examinar el efecto de la participación de los estudiantes en su rendimiento académico. En consecuencia, se hizo una comparación entre la precisión de la predicción de integrar las características propuestas con las características demográficas y de comportamiento y el uso de las características originales únicamente. Sostienen que todos los rasgos de comportamiento y los factores demográficos influyen en el rendimiento académico de los alumnos. Se encontró que el nivel de inestabilidad financiera y de servicios, el nivel de participación en el curso, las calificaciones, el vínculo con las diversas actividades del área a trabajar y el compromiso de los educandos eran exactos del rendimiento académico.

De acuerdo con Beck Wells (2022), mencionó que el diseño universal para el aprendizaje (UDL) en la educación superior debería ser un mecanismo necesario para apoyar a la heterogénea población estudiantil, específicamente para respaldar los logros académicos y la retención de los estudiantes. Con más estudiantes matriculados en educación en formato digital, específicamente estudiantes internacionales, un marco sólido debe establecerse para apoyar a los estudiantes no geocéntricos. Usar respuestas de encuestas de estudiantes que buscan títulos universitarios, este estudio de métodos mixtos exploró las percepciones de los

estudiantes e impacto del UDL en las modalidades de aprendizaje virtual (cursos en línea, estudios independientes y grupos de estudio virtuales). Se utilizó un tamaño de muestra de 57 participantes una encuesta tipo Likert para evaluar la prevalencia de técnicas UDL informada por los estudiantes en educación superior en diversas modalidades de aprendizaje virtual. Los estudiantes también discutieron las estrategias que impactaron su experiencia como estudiantes y el modo de estudio en el que se sintieron más exitosos.

Citando a Khlaisang & Songkram (2019) manifestaron la proliferación de los medios digitales ahora permite que el aprendizaje tenga lugar en cualquier lugar y en cualquier momento. El uso de dispositivos móviles y aulas virtuales 3D proporciona un entorno integrado para un aprendizaje eficaz. Este estudio tiene como objetivo examinar los factores necesarios para desarrollar un sistema de entorno de aprendizaje virtual (VLE) eficaz y examinar la eficacia del sistema VLE desarrollado para mejorar la gama de habilidades del siglo XXI de los estudiantes de educación superior en la Asociación de Naciones del Sudeste Asiático. Como parte de este estudio, cuatrocientos instructores de educación superior completaron cuestionarios que fueron analizados estadísticamente mediante Análisis Factorial Exploratorio para determinar los factores centrales que luego se incorporaron al desarrollo de un sistema VLE. El sistema fue probado en una muestra de 90 estudiantes universitarios voluntarios de 5 países miembros de la ASEAN. El análisis de datos mediante la prueba t dependiente indicó que había una diferencia estadística entre las puntuaciones de autoevaluación previas y posteriores de las habilidades del siglo XXI en aprendizaje e innovación en un nivel de significancia de 0,05. El hallazgo y el resultado fueron consistentes y podrían estar respaldados por los resultados de las observaciones de comportamiento y seguimiento y las asignaciones de proyectos. En este artículo, se analizan los 7 elementos del sistema VLE y los 7 pasos involucrados en su desarrollo, además de propuestas para una mayor implementación.

Como señalaron Marcelino & Woicolesco (2022) este estudio teórico-reflexivo propone un análisis de la conexión entre metodologías activas y la internacionalización de la educación superior en entornos virtuales de aprendizaje, buscando establecer los vínculos teóricos y prácticos entre estas dimensiones. El

análisis realizado contextualiza la adopción de metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje, teniendo en cuenta el papel protagónico que desempeñan los estudiantes en las teorías educativas contemporáneas, así como las nuevas configuraciones impuestas a la función social de las instituciones de educación superior en el contexto actual. Se demuestra cómo la aplicación de metodologías activas en iniciativas de internacionalización de la educación superior, conducidas en ambientes virtuales de aprendizaje, apoya el crecimiento de las competencias interculturales e internacionales requeridas para la formación de individuos que deben actuar de manera social y profesionalmente responsable en un mundo globalizado.

Como dijeron Oskar et al. (2016) el objetivo es detectar el efecto de un entorno virtual de aprendizaje y un entorno personal de aprendizaje (PLE) en la configuración de las redes personales en un contexto de educación superior. Se discuten a la luz los resultados de la adaptación de los estudiantes a la red de aprendizaje conformada por dos carreras de pregrado e interuniversitarias. Además, examinamos la influencia de este efecto en el proceso de aprendizaje. Los hallazgos reflejan la efectividad de un PLE para contribuir en la participación de los educandos y ayudarlos en las redes personales y equilibradas con un capital social más rico. Los hallazgos no proporcionan evidencias sobre una diferencia en el rendimiento del aprendizaje entre los dos entornos. Este artículo permite el análisis de redes personales sobre datos digitales recolectados en entornos de aprendizaje mejorados por la tecnología.

Como ya se ha mencionado, se consultaron fuentes de información nacionales, incluidas investigaciones anteriores relativas a las categorías sugeridas, con el fin de garantizar resultados positivos de la investigación.

Tal como Cieza (2018) en su estudio tuvo como objetivo determinar desde la perspectiva de los estudiantes la relación entre la gestión educativa y la gestión de proyectos productivos. La muestra estuvo compuesta por 58 estudiantes de 4to grado de secundaria de las secciones A, B, C y D. El enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo, diseño descriptivo-correlacional. El coeficiente alfa de Cronbach de la herramienta de medición de gestión educativa fue de 0,925

demostrando la confiabilidad de la prueba de 20 ítems extremadamente alta. El instrumento para medir la gestión de proyectos productivos tuvo como coeficiente Alfa de Cronbach de 0,906 lo que demuestra que la versión de 17 ítems de la prueba tiene una confiabilidad muy alta. Los hallazgos indican una correlación significativa entre la gestión educativa y la gestión de proyectos productivos percibida por los estudiantes de 4to grado de secundaria de la Institución de las Naciones Unidas 20955-2 UGEL 15 Huarochirí. Se encontró que aspectos de la gestión educativa y proyectos productivos se encuentran en niveles buenos o muy buenos. Se debe tener en cuenta el camino correcto para que la gestión educativa produzca proyectos productivos, ya que las investigaciones han demostrado resultados positivos e indican que la proporción de gestión de proyectos productivos aumentará dramáticamente con el aumento de la gestión educativa.

Desde el punto de vista de Gutierrez et al. (2023) indicaron que el estudio se realizó en una institución educativa ubicada en Huarochirí. El objetivo del estudio fue medir el alcance de la relación entre las variables de estudio como la educación virtual, el rendimiento académico y los respectivos aspectos en el contexto de la pandemia, que provocó los cambios necesarios en la educación en el Perú durante el confinamiento. El muestreo fue intencional no probabilístico utilizando técnicas como el análisis de documentos, la recopilación y la toma de notas como herramientas de recopilación de información. Los participantes fueron educandos de 1º, 2º y 3º de secundaria, los cuales eran accesibles de realizar para la investigación.

Como mencionó Puemape (2021) el propósito de este estudio fue determinar la relación entre la gestión tutorial y la calidad del aprendizaje de los estudiantes de 7mo ciclo de EBR de la institución educativa Innova Schools de Chaclacayo. La muestra la constituyeron 60 profesores de secundaria de las secciones A, B y C. El enfoque fue cuantitativo y diseño descriptivo-correlacional, los instrumentos para recopilar datos fueron dos cuestionarios, el coeficiente Alfa de Cronbach para la gestión tutorial fue de 0,955 y 0,941 para calidad de aprendizaje lo que indica que la confiabilidad de la prueba para la versión de 20 y 25 ítems es buena. Los hallazgos indicaron una fuerte correlación entre las variables y dimensiones respectivamente. En la mayoría de las situaciones, la calidad del aprendizaje y la

gestión tutorial se encontraba en un nivel estándar y bueno siendo beneficioso sugerir una gestión instruccional que considere la calidad del aprendizaje.

Desde siempre la educación ha sido considerada uno de los ejes más importante para el desarrollo de las personas y por ende de la sociedad. La educación se ha visto incluso asociado a la salud de las personas y su rendimiento en clases (Pedraza et al., 2023).

La educación a lo largo del tiempo ha tenido diferentes cambios a medida que se han ido presentando mayores avances y conocer mejor la necesidad de los estudiantes (Urbano y Cieza, 2023).

Ante estos cambios en la educación se han asociado nuevas corrientes que desarrollan una nueva forma de ver el aprendizaje y la escuela. La escuela nueva tiene un enfoque diferente en relación a la escuela tradicional, sus características, principios, principales representantes y los aportes que la escuela moderna pueden ofrecer a una educación cambiante en el desarrollo pedagógico (Calvache, 2014).

Con el paso del tiempo conocer sobre nuevas formas de aprender y mantener aprendizajes sobre nuevos conceptos de educación van tornando a los educandos como actores principales de la educación, siendo el docente vinculo mediador en la construcción de nuevos conocimientos. A fines del siglo XIX en Europa y en otros países surgieron pensamientos diferentes, muchas críticas a lo que era la escuela tradicional, pues hasta ese momento solo se impartían y se enfocaban en la memorización de grandes textos y era considerado brillante el estudiante que más memorizaba sin tener en cuenta otros aspectos (Dewey, 1995).

Por otro lado, la aparición de nuevas ideas y pensamientos filosóficos como las corrientes empiristas, positivistas, pragmatistas poco a poco dieron surgimiento a una nueva propuesta, ante la necesidad de un nuevo modelo pedagógico (Contreras et al., 2022).

Nació un nuevo concepto pedagógico, cuyo representante fue Dewey, tuvo dos elementos: el primero señaló que el centro de atención e interés se encuentra en primer lugar el estudiante bajo el desarrollo de sus capacidades, reconociéndolo como el sujeto principal y activo de la enseñanza. Dentro de la acción enseñanza-

aprendizaje hay un protagonista, y este es el estudiante en primer lugar, dejando de lado lo que hasta entonces se tenía presente en la escuela tradicional, solo se miraba al docente como el ente principal. Esta nueva concepción se conoció como el paidocentrismo nuevo elemento en el cual la educación es considerada como un proceso social donde el estudiante asegura su propio desarrollo (Dewey, 1995).

Esto significa que la escuela es el lugar donde el estudiante recibe preparación para que pueda desenvolverse en la sociedad, dentro de la escuela el niño aprende haciendo y aprende más que de manera teórica (Flores, 2001).

Pasando a otros escenarios donde predomina la era digital, Kim & Chung (2023) mencionaron que la educación en seguridad es esencial para prevenir accidentes y víctimas en la sociedad moderna. La pandemia por la enfermedad de coronavirus (COVID-19) aumentó la importancia del aprendizaje electrónico en la educación sobre seguridad. Sin embargo, existen investigaciones limitadas sobre la eficacia de este tipo de educación. Los resultados revelaron los efectos adversos de la educación obligatoria en seguridad en entornos de aprendizaje electrónico. Este estudio proporcionó información sobre la baja eficacia de la educación obligatoria en seguridad en línea y defiende la necesidad de aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar la legislación.

Conforme a Islam et al. (2023) mencionaron que los enfoques de aprendizaje en el aula virtual (VC) han atraído recientemente una atención considerable porque tienen el potencial de fomentar la participación de los estudiantes para garantizar un aprendizaje activo y colaborativo. Aunque la investigación sobre el aprendizaje en línea ha ganado visibilidad en los últimos tiempos, el aprendizaje VC no ha recibido una atención notable, especialmente en países del Golfo como los Emiratos Árabes Unidos (EAU). Como espacio de aprendizaje actual más allá del aprendizaje presencial convencional en el aula, el aprendizaje VC está disponible en diversas formas y calidad dependiendo de la creación de oportunidades para la participación de los estudiantes. Los estudiantes pueden recurrir a la VC no por su eficacia comprobada sino por la necesidad de seguir abordando sus necesidades de aprendizaje.

De acuerdo con Contreras et al. (2022) se basó en la gestión académica, las

tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como fundamento teórico y bajo la aplicación del e-learning en el Centro de Educación Técnico Productiva (CETPRO) durante la pandemia. En términos de recursos educativos, habilidades digitales y aspectos de convivencia digital, este estudio identificó condiciones para el uso del e-learning en los centros de educación técnico productiva en un nivel bueno de 60,0% y un nivel moderado de 40,0%.

En la epistemología se buscó abordar lo referente a principios y fundamentos del estudio, vinculados a la realidad y contexto. Al-Azawei & Al-Masoudy (2020) este estudio se direccionó en predecir el desempeño de los estudiantes en un entorno virtual. Entorno de aprendizaje (AVA) basado en cuatro períodos de tiempo de los examinados, curso en línea para proporcionar un modelo de predicción temprana. En primer lugar, se exploró el conjunto de variables demográficas y de comportamiento. Se buscaron establecer características para determinar el efecto del compromiso de los educandos y su rendimiento académico. Se comparó la precisión de las características y su integración con los atributos generados.

Algunas variables demográficas y otras características de comportamiento en línea tienen un impacto significativo en el desempeño de los estudiantes. Se encontró que las condiciones de los servicios, las evaluaciones, el número total de clics, la interacción con diferentes actividades del curso y la participación de los estudiantes son predictores significativos académicos. En la educación contemporánea, las universidades apuntan a mejorar la calidad de enseñanza, el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Actualmente, se encuentran disponibles diferentes modalidades educativas como aprendizaje presencial, e-learning, blended aprendizaje y aprendizaje en línea (Borgobello et al., 2019).

Este último, sin embargo, se vuelve muy popular en la educación contemporánea (aprendizaje en línea). Se puede ofrecer de muchas formas, como en forma masiva y abierta en línea, los cursos (MOOC), entornos virtuales de aprendizaje (VLE), gestión del aprendizaje y sistemas (LMS). Por otro lado, la literatura anterior muestra que un elevado número de estudiantes abandonan los estudios o no logran obtener buenos puntajes en entornos de aprendizaje en línea.

Además, el número de abandonos de los cursos de aprendizaje en línea es mayor que en el aprendizaje tradicional. Esto es más evidente en los países en desarrollo porque los estudiantes todavía enfrentan muchas barreras al adoptar esta forma de aprendizaje, asociándose a la falta de estudios (Gandarillas et al., 2019).

La motivación es vital en los estudiantes, la interacción directa entre profesores y estudiantes, así como la ausencia de una atmósfera de aprendizaje idónea. Por lo tanto, identificar el nivel real de aprendizaje de los estudiantes o adivinar sus posibles logros puede ser un proceso difícil. Además, los profesores pueden enfrentar problemas a la hora de proporcionar asesoramiento adecuado a los estudiantes o cambiar el método de presentar el contenido de aprendizaje para satisfacer las preferencias de los estudiantes. Teniendo en cuenta las desventajas mencionadas anteriormente, es esencial investigar las características demográficas y de comportamiento para comprender el rendimiento en línea de los estudiantes (Real, 2019).

Rodríguez (2018) todavía faltan investigaciones que indaguen factores que puedan influir en el rendimiento de los estudiantes en cursos en línea. Por lo tanto, predecir el desempeño de los estudiantes se considera un tema importante. En consecuencia, esta investigación pretende cubrir tres objetivos clave, investigar el efecto de los factores demográficos y de comportamiento en línea sobre el rendimiento de los estudiantes en VLE. Además, el estudio intenta seleccionar las características que pueden afectar el desempeño de los estudiantes. Generalmente, el rendimiento académico de los estudiantes se puede predecir utilizando datos demográficos, características, variables de comportamiento, puntuaciones previas obtenidas durante un curso, y/o integrarlas todas.

Sulmont (2016) mencionó que existen ecosistemas de aprendizaje en el aula destinados a predecir el bajo compromiso de los estudiantes e identificar la relación entre las puntuaciones de las evaluaciones y la habilidad en el entorno de clases.

Se procede a definir las subcategorías relacionadas a entornos virtuales para el aprendizaje como ecosistemas educativos, materiales didácticos digitales y las plataformas virtuales para el aprendizaje de entornos virtuales.

Las tecnologías de la información y la comunicación enfrentan el desafío de los ecosistemas educativos, que también interfieren con los entornos de aprendizaje de los estudiantes y son cruciales para el panorama educativo del país del siglo XXI. Todas las facetas de la vida moderna están cambiando más rápido que nunca. Vivimos en un mundo global donde la información se produce a un ritmo exponencial y los avances técnicos están impulsando la transformación digital en los campos de los negocios, la tecnología, las telecomunicaciones y el lugar de trabajo en general. Los factores digitales plantean desafíos y justifican la definición de nuevas habilidades, al tiempo que determinan cómo las tecnologías de la información y la comunicación pueden apoyar el aprendizaje. Ello obliga a repensar qué habilidades necesitarán nuestros ciudadanos en el siglo XXI y qué papel desempeñarán las instituciones ante este desafío (Sultmon, 2016).

“Los niños que ingresan al nivel primaria cuentan con actividades innovadoras poco vistas en el aula” (Sultmon, 2016, p. 10).

La tarea a la que se enfrentan los educadores es formar personas reflexivas, inquisitivas e imaginativas, capaces de tomar iniciativas, llevarse bien con los demás y preocuparse por la sociedad en la que viven. En el siglo XXI, el aprendizaje requiere capacidad de adaptación, para convertirse en agentes de cambio las personas necesitan cierta información, habilidades, actitudes y valores. Para ello es fundamental recibir una educación acorde a esta sociedad digital que se enfrenta al reto del acceso universal al conocimiento y la información (Sultmon, 2016).

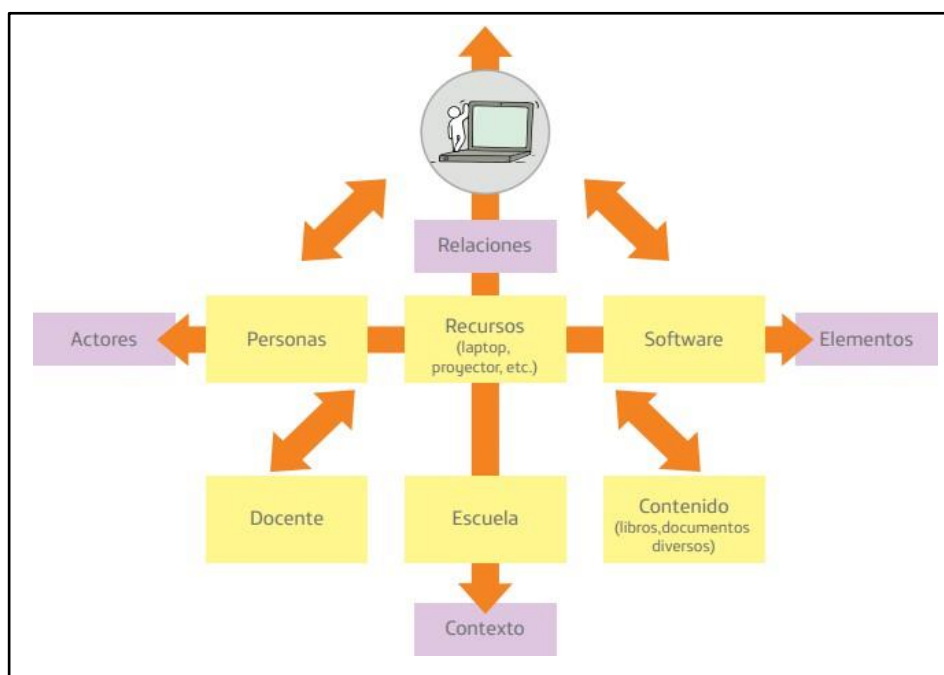
No está sincronizado con el desarrollo tecnológico las habilidades necesarias para comprender y usar de manera óptima las herramientas digitales. El desafío es superar la paradoja, contamos con poderosas herramientas para el aprendizaje, pero necesitamos estrategias para hacerlas más fáciles de acceder y utilizar. Esto requiere comprender los cambios en el ecosistema de aprendizaje e incorporar estratégica y adecuadamente las tecnologías a la educación de la nación en el siglo XXI (Sultmon, 2016).

Un ecosistema es un conjunto de especies que interactúan entre sí y con su entorno dentro de un área particular. Es el conjunto de seres vivos, tanto agentes educativos como elementos físicos, que intervienen en este proceso e incluye las

relaciones que existen entre los seres vivos y su entorno. En este ecosistema, las tecnologías digitales se integran a través de diversos elementos (dispositivos, multimedia, aplicaciones, etc.) tienen un gran potencial para facilitar el aprendizaje y movilizar las relaciones entre los actores en el contexto (Sultmon, 2016).

Figura 1

Ecosistema de aprendizaje



Nota: Ecosistema de aprendizaje. Fuente: Sultmon, 2016.

El contenido suele estar disponible en más formatos que nunca. Por ello, si desea buscar contenido relacionado con los sentidos, puede encontrarlo en enciclopedias, libros de texto, libros científicos, y gracias a la digitalización lo podemos tener también en línea. Las TIC no sólo permiten convertir contenidos en papel a contenidos digitales, sino también recrearlos utilizando recursos multimedia. Se encuentran disponibles contenidos en forma de vídeos y simulaciones que son muy eficaces para motivar a los educandos (Sultmon, 2016).

Cobo (2016) nos recuerda que para seleccionar contenidos y fuentes de información no se pueden considerar de forma aislada, sino que se debe analizar su uso en el contexto de otros dos factores: a) entorno educativo que incluye elementos como los servicios, infraestructura y materiales educativos de la

institución; (b) un contenedor que representa un soporte o dispositivo para almacenar, transmitir, intercambiar, modificar, permitir la distribución y el acceso a contenidos.

Figura 2

Prisma pedagógico digital

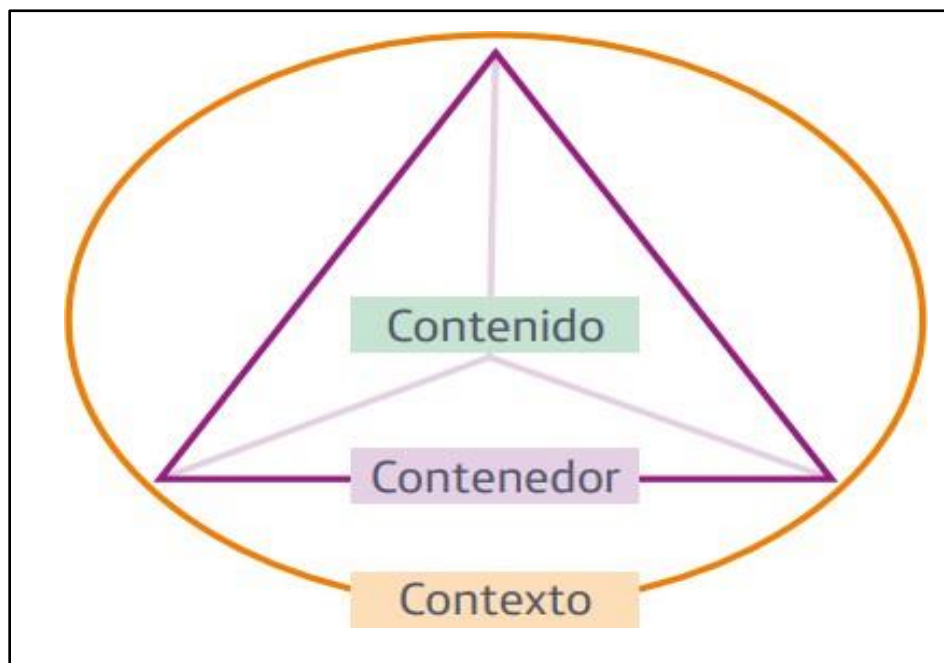


Nota: Prisma pedagógico digital. Fuente: Sultmon, 2016.

Sultmon (2016) la introducción de dispositivos móviles y aparatos digitales en el salón de clase cambian la relación entre los actores, contenidos de aprendizaje en la comunidad y el contexto. La relación entre los educandos y los contenidos varían al dejar de ser sujetos pasivos frente al contenido, demostrando acceso directo a recursos como videos, simulaciones y lecturas; así como softwares procesadores de texto. Al mismo tiempo, la relación entre los docentes y los contenidos están cambiando, lo que permite a los docentes ya no ser propietarios y divulgadores de contenidos, sino más bien selectores de contenidos y actividades. En este nuevo prisma educativo, los contenidos digitales actúan como intermediario del conocimiento entre educandos y educadores.

Figura 3

Contenido, contenedor y contexto



Nota: Contenido, contenedor y contexto. Fuente: Sultmon, 2016.

El simple hecho de tener el contenido y el contenedor personalizados según las necesidades del educando, no garantiza que el aprendizaje se efectúe. Acceder al contenido es sólo un paso en el proceso de construcción del conocimiento, pero lo que importa es que los estudiantes utilicen el contenido. Existe una necesidad urgente de explorar formas alternativas de construir conocimiento más allá de contenidos y contenedores que permitan a los educandos diseñar, experimentar y reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje. El rol del docente como proveedor y estudiante como receptor se ha vuelto obsoleto en el ecosistema de aprendizaje actual. Como vimos en la transformación del triángulo educativo entre los actores, ahora tienen acceso a diferentes fuentes y formatos (Sultmon, 2016).

La información puede modificarse o cambiar según las necesidades del usuario. Los recursos digitales, por otro lado, fomentan nuevas relaciones entre los estudiantes, el contenido y los profesores. El diagrama muestra cómo los educandos pueden conectarse con el contenido digital de forma personalizada, también pueden conectarse entre sí a través de la mediación del docente, creando nuevas prácticas de intercambio y replanteamiento (Sultmon, 2016).

Figura 4

Relaciones y roles



Nota: Relaciones y roles. Fuente: Sultmon, 2016.

Los materiales digitales surgen de la necesidad de crear herramientas educativas que resalten aspectos esenciales en el nuevo mundo digital y el entorno virtual para el aprendizaje. La preparación para el proceso de enseñanza y aprendizaje es el eje central de cualquier estrategia educativa, abordando no sólo contenidos conceptuales, sino también contenidos relacionados con procedimientos, brindando una gran cantidad de servicios educativos que contribuyen a la adquisición de destrezas y capacidades (Aguilar et al., 2014).

En los últimos años, los recursos digitales se han desarrollado como un nuevo medio de expresión y creación que combina sonido, imagen e interacción. Estos tres componentes mejoran la comprensión, la imaginación y el impulso de los estudiantes. El uso de medios audiovisuales en la comunicación produce multitud de códigos que impactan en muchos sentidos y modos de percepción, creando un lenguaje compuesto que los jóvenes adoptan como una nueva forma de comunicación. Los estudiantes de hoy desean aprender de una manera diferente a la que les enseñamos (Aguilar et al., 2014).

La inmediatez y la espontaneidad, reutilización de materiales y ayuda con los materiales son estas características de las innovaciones en la educación. Los educandos se sienten desmotivados por los recursos educativos tradicionales porque están acostumbrados a la estimulación audiovisual y a la variedad de entrega de información. Independientemente de los tiempos o entornos físicos, las generaciones demandan un cambio en los contenidos y en la forma de entregarlos. También quieren soluciones a sus demandas y un acceso actualizado a los datos (Real, 2019).

Numerosos estudios dan fe de las actitudes favorables de esta generación hacia la tecnología, los medios audiovisuales y los dispositivos móviles; así como su inquebrantable demanda de oportunidades de aprendizaje en línea. En función de su capacidad para elegir las fuentes de información más pertinentes, se determinará el éxito o el fracaso de los estudiantes en esta era de sobrecarga informativa y de integración de las TIC. Los futuros educadores deben ser preparados por universidades con un enfoque en la producción y desarrollo de TIC basados en sistemas que contribuyan a la creación de nuevos conocimientos (Real, 2019).

La capacidad de mejorar un bien o servicio, aprender de los resultados de otros y adaptarse a circunstancias desconocidas son las cualidades que aportan valor a un individuo. Es esencial encontrar situaciones de aprendizaje y métodos para distribuir el conocimiento. Un factor importante para prevenir una brecha que podría pasar desapercibida en el diseño de la experiencia digital son las habilidades digitales de los educandos, que se toman en consideración como un vector de influencia (Real, 2019).

Este enfoque pedagógico requiere un cambio en el papel del educador. Los profesores se convierten en gestores de contenidos, creadores que permiten seleccionar y organizar materiales online (Cieza et al., 2022b).

Las TIC forma parte de una cuestión tanto pedagógica como técnica y su integración requiere tanto la capacitación de los docentes como la disponibilidad de recursos educativos. La creación de materiales didácticos y el diseño de materiales informáticos son dos pasos de interacción en el proceso de creación de recursos

didácticos. Es fundamental desarrollar una variedad de habilidades y herramientas informáticas (recursos de navegación, enlaces internos y externos, iconos, scripts, etc.). Cada componente y característica de los materiales didácticos destinados a ser utilizados para la enseñanza-aprendizaje, incluidos los objetivos de las actividades y la información. Los docentes supervisan estos recursos de acuerdo con sus calificaciones y la preparación docente lleva tiempo (Real, 2019).

El proceso de diseño de materiales implica prepararlos para su uso en actividades educativas mediadas por TIC y asegurarse la cobertura de necesidades que incluyen motivación, creatividad, trabajo en equipo, interactividad y expresión del conocimiento. Una nueva clase de software llamada herramientas de creación está diseñada para facilitar la elaboración, publicación y gestión de recursos educativos digitales. Además de reducir el trabajo de los docentes con la creación de estas herramientas, la enseñanza y la provisión de elementos predeterminados, estas herramientas brindan productos educativos significativos en términos de diseño y potencial pedagógico (Real, 2019).

Los materiales tradicionales son el origen para el uso de mecanismos digitales que fomentan la interacción independiente y característica de los medios, suele incluir un elemento motivador o por último como herramienta de evaluación. Al incorporarlos al currículo, los recursos de aprendizaje de libre acceso estarán disponibles en un entorno más flexible, superando así los obstáculos espacio-temporales que caracterizan a la educación tradicional. Además de ser constantemente reutilizables, los materiales digitales de aprendizaje deberían ser personalizados libremente por otros educadores para satisfacer sus necesidades específicas (Aguilar et al., 2014).

Cuando utilice estos recursos en su práctica pedagógica, deben ser flexibles como los materiales tradicionales, pueden personalizarse y reutilizarse para satisfacer las necesidades de un aula en particular y los intereses como educador. No sólo se debe incluir recursos digitales en MDD, debemos considerar cómo pueden contextualizarse para propósitos educativos teniendo en cuenta su funcionalidad (Real, 2019).

Los materiales digitales contribuyen al enfoque pedagógico del curso en el

que se utilizan como un medio para lograr objetivos. La creación de MDD trae consigo beneficios, entre los que nos centraremos en promover el aprendizaje activo. El MDD permite la participación de los estudiantes reconociendo los méritos personales del aprendizaje, asumiendo la responsabilidad de la construcción del conocimiento en las opciones de aprendizaje (Arango-Medina et al., 2020).

Los métodos activos permiten la adquisición de competencias digitales, mejorando el proceso de aprendizaje y el rendimiento. El trabajo que hace un grupo en conjunto produce un resultado diferente como suma de sus esfuerzos individuales (Arango-Medina et al., 2020).

Las plataformas virtuales parten de la premisa que nos encontramos ante un nuevo escenario, una red de hipertexto repleta de nodos. El sistema educativo formal comenzó a sentirse desafiado, principalmente por un cambio en la forma en que se adquirirían los saberes, el tipo de conocimiento impartido y los métodos de aprendizaje. En un sistema digital caracterizado por una arquitectura distribuida, una gran cantidad de fuentes de transmisión, disponibilidad ininterrumpida de datos, voz e imágenes simultáneas en interacciones.

No solo los colegios son el único lugar donde se legitima el conocimiento, ya que el conocimiento circula en otros canales difusos (Olivera et al., 2017). El papel del educador en la sociedad se ha vuelto compleja, el compromiso de los docentes con las TIC va más allá de la transferencia de conocimientos y requiere aprendizaje, coraje y esfuerzo para utilizar todas las habilidades de creación e innovación en su práctica.

Además de una afluencia sin precedentes de nuevos dispositivos, la revolución tecnológica ha traído consigo un nuevo tipo de imbricación entre los procesos simbólicos que conforman la cultura, los métodos de adquisición, suministro de recursos y servicios para la comunicación. La tecnología no debe verse como nuevos dispositivos, sino como nuevas formas de cognición, lenguaje, sensibilidad, formas de relación y aprendizaje. Si coincidimos en que hay un cambio en las formas de circulación del conocimiento, como lo han sugerido diversos autores, entonces podemos considerar que estamos en un proceso de experimentar un cambio social profundo. El objetivo es elevar el conocimiento sobre

los sentimientos y significados que el uso de plataformas virtuales de aprendizaje transmite a educandos y educadores de diversas disciplinas (Olivera et al., 2017).

El siglo XX comprendió su centro en la comunicación por radio, el telégrafo o el correo postal eran los medios de comunicación más populares. La necesidad de comunicación aumentó apropiadamente, la moda por una nueva herramienta llamada internet ha revolucionado la forma en que nos comunicamos; dando origen a nuevos servicios como el chat, el correo, los foros y la mensajería instantánea. Afectó el proceso de todas las actividades del conocimiento humano, desde la economía hasta la medicina, el turismo y la educación; es uno de los aspectos más relevantes de la globalización (Rodríguez, 2018).

Con tales avances en la tecnología y las comunicaciones, era inevitable que la educación permaneciera intacta. Es por eso que se ha vuelto imperativo aplicar cambios en el proceso educativo, dada las diversas herramientas en línea que se han diseñado y desarrollado para este propósito, aplicable al ámbito de la educación. Esto es cierto para las plataformas virtuales, se ha afirmado que es claro que cuando los docentes deciden utilizar las nuevas tecnologías en su enseñanza, su profesionalismo enfrentará nuevos desafíos (Rodríguez, 2018).

En la práctica educativa la innovación no es fácil y no puede lograrse en un corto período. Enfatizando la idea central de que la planificación de actividades con tecnología no puede hacerse de manera espontánea y aleatoria, sino que debe partir del modelo pedagógico. Es decir, una actividad es pedagógicamente útil no porque se lleve a cabo, sino porque es parte de un proceso más amplio dirigido a lograr los objetivos de aprendizaje que subyacen a un modelo pedagógico (Rodríguez, 2018).

Las aulas tradicionales están renaciendo a las aulas virtuales, principalmente en la educación superior. Se requiere un proceso de implementación de un ambiente educativo virtual, que tenga en cuenta las actividades diarias de avance educativa y que se den dentro del aula. Se debe fortalecer el proceso de implementación de plataformas de educación virtual mediante la capacitación de los educadores y, por extensión, de los educandos que ingresan al nuevo espacio educativo. Teniendo en cuenta que cada persona tiene una forma única de

aprender, el primer paso en el reclutamiento es el salón de clase, que debe reconocerse y modificarse (García-de-Paz & Santana, 2021).

Las actividades durante la clase son las mismas que fuera, lo importante es comprender a los estudiantes con los que trabajamos y reconocer que se enfrentan a actitudes que apoyan o dificultan su aprendizaje. Eso significa que debemos involucrarlos desde afuera para llevarlos a nuestro campo. La educación se imparte tradicionalmente de forma presencial. Esto significa que los estudiantes están físicamente presentes en el aula. Existen métodos de aprendizaje alternativos, como el aprendizaje combinado, el aprendizaje a distancia y el aprendizaje virtual, que está adquiriendo cada vez más importancia (Rodríguez, 2018).

La mayoría de universidades emplean las plataformas virtuales o EVA (entornos virtuales de aprendizaje) como herramienta dentro del proceso educativo para brindar evidencia de las actividades realizadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre ellos: archivos, contenido de foros, reseñas y calificaciones. Las ventajas de emplear EVA incluyen el acceso a través de internet (Rodríguez, 2018).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo básica de enfoque cualitativo (Marín, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación fue de diseño no experimental y nivel estudio de caso de nivel descriptivo exploratorio, direccionado hacia nuevas tendencias que se aproximan a nuestra cultura, raíces y conocimientos de la realidad vivenciada (Cieza et al., 2022c).

El diseño investigativo surge por tratarse de situaciones que convergen a una problemática como la carencia de conocimientos sobre entornos virtuales para el aprendizaje asociado a la práctica pedagógica en estudiantes de educación superior (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Es también denominada utilitaria, pues propone problemas reales que requieren de inmediatas soluciones. El diseño de investigación va en dirección al proceso de recuperación de información despertando un especial interés por indagar situaciones conforme a la problemática (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Conforme a Sánchez y Reyes (2015) el estudio tiene como dirección determinante la constante indagación e investigación, en las que interactúan una variedad de áreas, rubros relacionados con el sector educación y demás factores cercanos a la categoría de estudio.

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

(Ver anexo 1 y 2).

Categoría: Entornos virtuales para el aprendizaje

Sub categoría: Ecosistemas educativos.

Sub categoría: Materiales didácticos digitales.

Sub categoría: Plataformas virtuales.

3.3. Escenario de estudio

Converge con la clasificación de personas, cosas u ocasiones con rasgos distintivos que se van a investigar para derivar conclusiones particulares y dirigidas de las unidades de análisis. De acuerdo con el tipo de muestreo (propositivo) que permite la elección de informantes importantes (Marín, 2018).

Los informantes clave son estudiantes de la Universidad César Vallejo que reciben los cursos sobre entornos virtuales para el aprendizaje.

Caso: Estudiantes de educación superior con pocos conocimientos sobre entornos virtuales para el aprendizaje.

La investigación se desarrolló en dicha sede debido a que recién se apertura el programa de segunda especialidad.

Tabla 1

Aspectos de investigación

Subcategorías	Población	Cantidad
Ecosistemas educativos. Materiales didácticos digitales. Plataformas virtuales	Estudiantes que reciben cursos sobre entornos virtuales para el aprendizaje.	3 estudiantes del periodo 2023 debidamente matriculados y habilitados en el curso de entornos virtuales para el aprendizaje.

Nota: Subcategorías y población. Fuente: Adaptación Guía UCV, 2023.

3.4. Participantes

El objetivo primordial de la investigación fue recolectar datos definidos y delimitados con precisión, ya que cada elemento es pensado como la unidad de análisis (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Los participantes jugaron un papel importante en este estudio, partiendo del muestreo propositivo, se tuvo en cuenta a 3 informantes clave.

Criterios de inclusión

Estudiantes de la Universidad César Vallejo con acceso a las asignaturas del periodo y referente cercano a la realidad.

Criterios de exclusión

Estudiantes fuera de la Universidad César Vallejo que desconocen la realidad.

Tabla 2

Caracterización de los sujetos

Código	Sector y/o área	Profesión / ocupación	Tiempo de servicio
IC-1 DDC	Educación	Licenciado en Educación	25 años
IC-2 LALM	Educación	Licenciado en Educación	15 años
IC-3 NLTC	Educación	Licenciado en Educación	15 años

Nota: Informantes clave. Fuente: Adaptación Guía UCV, 2023.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Un instrumento de medición utilizado para registrar todos los datos observables de acuerdo con las categorías sugeridas. En consecuencia, un instrumento debe satisfacer tres necesidades principales: objetividad, validez y fiabilidad (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Los métodos más populares para recopilar datos son la observación, la entrevista y el análisis de documentos, ya que capturan la información más pertinente utilizando herramientas que el investigador puede triangular posteriormente (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

La guía de entrevista semiestructurada, las grabaciones y las evidencias físicas sirven como fuentes confiables para el proceso de recolección de datos. Los datos se recopilan sin ninguna idea preconcebida sobre cómo se presentarían los

resultados en el plazo predeterminado (Galicia et al., 2017).

Tabla 3

Validaciones por juicio de expertos

Jueces expertos		Criterios de evaluación			Evaluación final
Grado	Apellidos y Nombres	Claridad	Coherencia	Relevancia	
Dr.	Sujeto 1	X	X	X	Alto nivel
Dr.	Sujeto 2	X	X	X	Alto nivel
Dr.	Sujeto 3	X	X	X	Alto nivel
Dr.	Sujeto 4	X	X	X	Alto nivel

Nota: Descripción de los expertos. Fuente: Adaptación Guía UCV, 2023.

En la tabla 3 se presentó la validación de los expertos con grado académico de Doctor, siendo el instrumento una guía de entrevista semiestructurada.

3.6. Procedimiento

Primero, la validez del instrumento de recolección de datos a utilizar se hizo mediante el juicio de expertos, permitiendo verificar el nivel de confiabilidad (Bernal, 2010).

Segundo la revisión hermenéutica de la información respecto a la categoría y subcategorías.

Tercero, para Fábregues et al. (2016) las entrevistas a los informantes clave con los instrumentos previstos y durante el proceso de recolección de datos, ya sea por Google Forms, entrevistas vía videoconferencia o de manera presencial. Posteriormente se procedió a realizar la descripción de los resultados obtenidos y la discusión por medio de la triangulación de información, continuando con las conclusiones y recomendaciones de lo logrado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.7. Rigor científico

Se tuvo como origen publicaciones relacionadas y que fundamentan el estudio como la de Dewey, J. (1995). Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación; Flores, R. (2001). La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI; Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica; Aguilar et al. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales; Sulmont, L. (2016). Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital; Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC; Olivera et al. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA; y Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación.

El estudio buscó demostrar que la propuesta es válida con un nivel de confiabilidad deseado. La aplicación de la triangulación facilita el proceso de confirmación de resultados, a nivel de triangulación puede referirse a hechos a nivel metodológico, datos de investigadores y teorías (Marín, 2018).

3.8. Método de análisis de datos

Galicia et al. (2017) se aplicó la triangulación con el método de análisis inductivo para una investigación cualitativa, centrándose en revisar la información obtenida y detallando las experiencias de los informantes clave para darle estructura. Se identificó conceptos que faciliten su comprensión con análisis deductivo y asociado con teorías existentes.

Se realizó la triangulación de datos con la consigna de recolectar información previamente seleccionada bajo los objetivos de investigación y realizando cruces dialectales alineados con el marco teórico. El software ATLAS.TI puede respaldar la alineación con redes conceptuales, basados en teorías como pilares de la agrupación de datos (Marín, 2018). Sin embargo, para darle agilidad al estudio, se dio razón al análisis mental abstracto usando la intersubjetividad del investigador, describiendo las experiencias y datos de los participantes.

3.9. Aspectos éticos

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el investigador se comprometió a ofrecer datos pertinentes y a elegir formas éticas de adquirir el material. La información provino de fuentes confiables, y lo más importante es que los hallazgos demostraron la objetividad de la investigación. Se preservó la privacidad de la información recopilada de diferentes personas y/u organizaciones, privadas o públicas. De igual forma, se protegieron los recursos utilizados en esta investigación (Galicía et al., 2017).

El trabajo se realizó de acuerdo con los criterios de la Guía Universitaria y el estilo APA 7ª edición.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El material se describe en esta sección del estudio de caso teniendo en cuenta el análisis ideográfico y nomotético como componentes significativos, su proximidad a los objetivos generales y específicos compartidos por los informantes clave.

Descripción del **objetivo general**: analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. Se interpretó de acuerdo a las entrevistas de los informantes clave en calidad de estudiantes de la casa de estudios en mención para resolver en la triangulación de datos. El informante clave (IC-1) señaló que a través del aprendizaje cooperativo compartimos experiencias para la construcción de conocimientos, se comparte en reunión virtual los procedimientos para emplear un programa, mostrando sus ventajas y desventajas en comparación con otros programas. El informante clave (IC-2) manifestó desconocer la realidad de la filial si es que han trabajado o no en los entornos virtuales. El informante clave (IC-3) manifestó que se aborda el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior mediante una serie de estrategias prácticas enfocadas en mejorar el acceso y el apoyo continuo. Así mismo fomentando la cultura digital. Por otro lado, Sultmont (2016), determinó que las TIC enfrentan el desafío de los ecosistemas educativos, que intervienen con los entornos de aprendizaje de los estudiantes y son cruciales para el panorama educativo del país del siglo XXI.

Descripción del **objetivo específico 1**: identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. El informante clave (IC-1) manifestó que la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo brinda la segunda especialidad de Entornos Virtuales para el Aprendizaje, brindando la oportunidad para que los docentes puedan planificar y plantear estrategias pedagógicas acordes con los avances tecnológicos en educación. Además, esta especialidad contribuye en el cumplimiento de la competencia 28 y 29 planteado en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) del Ministerio de Educación (MINEDU) de Perú. También en atención a la AGENDA 2030, fortalece el ODS 04 para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad promoviendo oportunidades de aprendizaje durante toda la

vida para todos. Los EVA son herramientas clave dentro de los ecosistemas educativos de las universidades, los EVA son plataformas tecnológicas que integran diversos recursos y herramientas para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidades virtuales o mixtas. De esta manera, permite la interacción dinámica entre docentes y estudiantes en la gestión de contenidos, actividades o evaluación en diferentes contextos. El informante clave (IC-2) manifestó que obviamente una filial debe tener el mismo perfil y los mismos objetivos de la central de UCV. Sí, los entornos virtuales para el aprendizaje están estrechamente relacionados con los ecosistemas educativos. Sin la interconectividad de los ecosistemas no tendría lógica para la efectividad de los entornos virtuales. El informante clave (IC-3) manifestó que la Universidad César Vallejo integra asignaturas dedicadas a las competencias digitales y el uso de entornos virtuales en los planes de estudio. Así mismo implementa estrategias para acceder a los recursos, recibir soporte continuo y promover una cultura digital inclusiva; garantizando que todos los estudiantes estemos preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del aprendizaje digital. En la educación superior la conexión entre los ecosistemas educativos y los entornos virtuales para el aprendizaje son importantes para crear un ambiente educativo completo, adaptable y accesible. Los entornos virtuales no solo ofrecen las herramientas y recursos necesarios para el aprendizaje, sino que también fomentan la personalización, la innovación y el desarrollo de competencias esenciales para lograr su máximo potencial. En contraste con Sultmont (2016), todas las facetas de la vida moderna están cambiando más rápido que nunca. Vivimos en un mundo global donde la información se produce a un ritmo exponencial y los avances técnicos están impulsando la transformación digital en los campos de los negocios, la tecnología, las telecomunicaciones y el lugar de trabajo en general. Finalmente, para Calvache (2014), ante estos cambios en la educación se han asociado nuevas corrientes que desarrollan una nueva forma de ver el aprendizaje y la escuela. La escuela nueva tiene un enfoque diferente en relación a la escuela tradicional, sus características, principios, principales representantes y los aportes que la escuela moderna pueden ofrecer a una educación cambiante en el desarrollo pedagógico.

Descripción del **objetivo específico 2**: analizar materiales didácticos

digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. El informante clave (IC-1) mencionó que los materiales didácticos digitales constituyen un apoyo que desafía a los estudiantes de educación superior, despierta su curiosidad y los anima a utilizar eficientemente la información sobre entornos virtuales. Un adecuado diseño y uso puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en este campo. Para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior es importante tener conocimientos básicos de tecnología (ofimática, plataformas de video llamadas y/o conferencias, WhatsApp, etc.), ser autónomo en la gestión del aprendizaje, poseer habilidades de comunicación y colaboración, ser adaptable y flexible en el uso de herramientas digitales, además de contar con acceso a dispositivos electrónicos e internet. Si no, tendrá dificultades para avanzar al ritmo de los planes y objetivos de la segunda especialidad. El informante clave (IC-2) manifestó que, con mayor razón en la educación superior, los materiales didácticos diseñados en entornos virtuales superlativamente son importantes para impartir conocimientos. Las plataformas virtuales en los entornos se asocian positivamente, porque si no le damos oportunidades y facilidades a los estudiantes, estas no tendrían efectividad. En un entorno virtual es importante que los estudiantes tengan conocimientos básicos y un dominio en el manejo de herramientas digitales. Sin ellas, el aprendizaje no será constructivo y reflexivo. El informante (IC-3) manifestó que sí, los estudiantes de educación superior necesitan recursos educativos digitales para aprender sobre entornos virtuales. Dichos recursos ofrecen flexibilidad, interactividad y actualización constante; además de facilitar la colaboración, la comunicación e integrando adecuadamente en el currículo la personalización del aprendizaje. Sí, porque estas habilidades mejoran la interacción, la colaboración, permitiendo el acceso a una educación de alta calidad y preparando a los estudiantes para el mundo profesional actual. La falta de estas habilidades puede limitar significativamente la capacidad de los estudiantes para aprovechar al máximo las oportunidades educativas y profesionales que se les presenten. Para Sultmont (2016), los factores digitales plantean desafíos y justifican la definición de nuevas habilidades, al tiempo que determinan cómo las tecnologías de la información y la comunicación pueden apoyar el aprendizaje. Ello obliga a repensar qué habilidades necesitarán nuestros ciudadanos en el siglo XXI y qué papel desempeñarán las

instituciones ante este desafío. Por otro lado, Real (2019), manifestó que utilizar recursos en la práctica pedagógica debe ser flexible como los materiales tradicionales, pueden personalizarse y reutilizarse para satisfacer las necesidades de un aula en particular y los intereses como educador. No sólo se debe incluir recursos digitales en MDD, debemos considerar cómo pueden contextualizarse para propósitos educativos teniendo en cuenta su funcionalidad.

Descripción del **objetivo específico 3**: describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. El informante clave (IC-1) mencionó que sí, es muy necesario que los estudiantes de educación superior conozcan y sepan utilizar plataformas virtuales de aprendizaje para poder acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos digitales como textos, videos, presentaciones, etc. Sin el dominio de estas plataformas los estudiantes tendrían serias dificultades para acceder a los contenidos, interactuar con docentes, compañeros y desarrollar las actividades de aprendizaje. Las plataformas virtuales de aprendizaje son el componente tecnológico central que estructura y da soporte, se asocian estrechamente con los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto de la educación superior. A través de las plataformas virtuales los docentes y estudiantes pueden acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos digitales como textos, videos, presentaciones, etc. El informante clave (IC-2) manifestó que exactamente las diversas plataformas con acceso abierto facilitan a los estudiantes interactuar dinámicamente. Las plataformas virtuales en los entornos se asocian positivamente, porque si no le damos oportunidades y facilidades a los estudiantes, estas no tendrían efectividad. El informante clave (IC-3) determinó que sí deben conocer y utilizar plataformas virtuales para impartir conocimientos o generar aprendizaje. Estas plataformas brindan una variedad de beneficios, incluida la mejora de la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje, en el desarrollo de competencias digitales, que son esenciales para el éxito profesional. Además, prepara a los estudiantes para enfrentar con confianza y competencia los desafíos del mundo moderno. Si están estrechamente interconectadas, las plataformas nos proporcionan las herramientas necesarias para organizar y gestionar el proceso; mientras que el entorno virtual nos brinda los recursos

adicionales, metodologías adaptativas y una experiencia de aprendizaje personalizada. Preparándonos para enfrentar los desafíos del mundo moderno de manera competente y confiada. Para Rodríguez (2018), la educación se imparte tradicionalmente de forma presencial, esto significa que los estudiantes están físicamente presentes en el aula. Existen métodos de aprendizaje alternativos, como el aprendizaje combinado, el aprendizaje a distancia y el aprendizaje virtual, que está adquiriendo cada vez más importancia. La mayoría de universidades emplean las plataformas virtuales o EVA (entornos virtuales de aprendizaje) como herramienta dentro del proceso educativo para brindar evidencia de las actividades realizadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Por su parte, Olivera et al. (2017), manifestaron que la revolución tecnológica introdujo en nuestras sociedades más que una brazada inusitada de nuevas máquinas, la tecnología no debe verse como nuevos dispositivos, sino como nuevas formas de cognición, lenguaje, sensibilidad, formas de relación y aprendizaje. Si coincidimos en que hay un cambio en las formas de circulación del conocimiento, como lo han sugerido diversos autores, entonces podemos considerar que estamos en un proceso de experimentar un cambio social profundo. El objetivo es elevar el conocimiento sobre los sentimientos y significados que el uso de plataformas virtuales de aprendizaje transmite a educandos y educadores de diversas disciplinas.

V. CONCLUSIONES

Habiendo realizado la triangulación de los datos recogidos e interpretado, se llegó a las siguientes conclusiones:

Primero: El aprendizaje de los entornos virtuales se asocia con el desconocimiento por parte de los estudiantes de educación superior mediante una serie de estrategias prácticas enfocadas en mejorar el acceso y el apoyo continuo. El aprendizaje cooperativo promueve el intercambio de experiencias para la construcción de conocimientos, se comparte en reunión virtual los procedimientos para emplear un programa, mostrando sus ventajas y desventajas en comparación con otros programas.

Segundo: Los ecosistemas educativos se asocian con los entornos virtuales, plataformas tecnológicas que integran diversos recursos y facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidades virtuales o mixtas. Implementa estrategias para acceder a los recursos, recibir soporte continuo, promover una cultura digital inclusiva garantizando que todos los estudiantes estén preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del aprendizaje digital.

Tercero: Los materiales didácticos digitales constituyen un apoyo que desafía a los estudiantes de educación superior, despierta su curiosidad y los anima a utilizar eficientemente la información sobre entornos virtuales. Es importante que el estudiante tenga conocimientos básicos de tecnología (ofimática, plataformas de video llamadas y/o conferencias, WhatsApp, etc.), ser autónomo en la gestión del aprendizaje, poseer habilidades de comunicación, colaboración, ser adaptable y flexible en el uso de herramientas digitales.

Cuarto: Las plataformas virtuales son necesarias en la educación superior para utilizarlas debidamente como acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos digitales como textos, videos, presentaciones, etc. Estas plataformas brindan una variedad de beneficios, incluida la mejora de la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje en el desarrollo de competencias digitales que son esenciales para el éxito profesional.

VI. RECOMENDACIONES

Se considera necesario brindar las siguientes recomendaciones a los docentes de educación superior.

Primero: Identificar cómo el aprendizaje de los entornos virtuales se asocia con el desconocimiento por parte de los estudiantes de educación superior mediante una serie de estrategias prácticas enfocadas en mejorar el acceso, el apoyo continuo, el aprendizaje cooperativo.

Segundo: Analizar las estrategias para acceder a los recursos, recibir soporte continuo, promover una cultura digital inclusiva, garantizando que todos los estudiantes estén preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del aprendizaje digital.

Tercero: Analizar el uso de los materiales didácticos digitales que apoyan, desafían a los estudiantes de educación superior, despierta su curiosidad y los anima a utilizar eficientemente la información sobre entornos virtuales. Es importante que el estudiante tenga conocimientos básicos de tecnología (ofimática, plataformas de video llamadas y/o conferencias, WhatsApp, etc.), ser autónomo en la gestión del aprendizaje, poseer habilidades de comunicación, colaboración, ser adaptable y flexible en el uso de herramientas digitales.

Cuarto: Analizar las plataformas virtuales necesarias en la educación superior para utilizarlas debidamente, estas plataformas brindan una variedad de beneficios incluida la mejora de la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje en el desarrollo de competencias digitales que son esenciales para el éxito profesional.

REFERENCIAS

- Aguilar, I., Ayala, J., Lugo, O., & Zarco, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132014000100005&lng=es&tlng=es
- Al-Azawei, A., & Al-Masoudy, M. (2020). Predicting Learners' Performance in Virtual Learning Environment (VLE) based on Demographic, Behavioral and Engagement Antecedents. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(09), 60-75. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i09.12691>
- Arango-Medina, D., Gonzalez-Palacio, L., Torres-Bedoya, D., Garcia-Giraldo, J., Cuatindioy, J., Gonzalez-Palacio, M., Luna, M., Garcia-Garzon, J. Y. J., Pabon, H. J. O., Echeverri, J., Echeverri, J., & Bedoya, J. (2020). Virtual platforms that recognize learning styles and allow the deployment of Problem Based Learning methodology -ABP. *Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI, 2020-June*. <https://doi.org/10.23919/CISTI49556.2020.9141087>
- Beck Wells, M. (2022). Student perspectives on the use of universal design for learning in virtual formats in higher education. *Smart Learn. Environ.* 9(37). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00218-6>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, económica, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación.
- Borgobello, A., Sartori, M., & Sanjurjo, L. (2019). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Educación*, 30(1), 41-58.
- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&tlng=es

- Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, (5).
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/view/2775
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza.
- Cieza, F. (2018). *La Gestión Educativa y la Gestión de Proyectos Productivos en la percepción de los estudiantes de Construcciones Metálicas de la Institución Educativa Naciones Unidas N° 20955-2 de Huarochirí* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2119>
- Cieza, F., Dongo, D., & Quispe, S. (2022a). El nivel de vida en zona rural, pobreza y salud mental en la migración por la COVID-19. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 117(2), 1-16.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i2.3166>
- Cieza, F., Gutierrez, A., Paredes, J., & Ochoa, J. (2022b). Nivel de pobreza, alimentación, educación y condiciones para un proyecto de inversión en el Perú. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1216-1233.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2286
- Cieza, F., Mungarrieta, C., Paredes, J. y Villegas, C. (2022c). Metodología de la investigación en espacios académicos. Orientaciones esenciales. *Rubiano Ediciones*, 1(1), 1-110. ISBN: 978-233-829-0.
<http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/9250>
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Colección Fundación Ceibal/Debate.
- Coll, C. y Martí, E. (2001). *La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Editorial Alianza.

- Contreras, J., Dueñas, A., Castagnola-Rossini, G., & Gallardo-Lolandes, Y. (2022). Application of e-learning in technical-productive education centers in times of pandemic. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2022(Special is), 208-219.
- Dewey, J. (1995). *Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Duarte, M., Valdes, D., & Montalvo, D. (2019). Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual. *Revista Educación*, 43(2), 588–602. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34038>
- Fábregues, S., Meneses, J., Rodríguez, D. y Helene, M. (2016). *Técnicas de investigación social y educativa*. https://books.google.com.pe/books?id=ZT_qDQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=T%C3%A9cnicas+de+investigaci%C3%B3n+social+y+educativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi7z-7h0czsAhUHbkGHTX0A0UQ6AEwAHoECAMQAg#v=onepage&q=T%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20social%20y%20educativa&f=false
- Flores, R. (2001). *La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Ministerio de Educación Nacional.
- Galicia, L., Balderrama, J., & Edel, R. (2017). Validez de contenido por juicios de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Apertura*, 9(2), 42-53. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802017000300042
- Gandarillas, M., & Montañés, M. (2019). Perfiles psicosociales de usuarios de entornos virtuales: motivaciones, conductas y consecuencias. *Universitas Psychologica*, 18(3), 1-14. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-3.ppue>
- García-de-Paz, S., & Santana, P. (2021). La transición a entornos de educación virtual en un contexto de emergencia sanitaria: Estudio de caso de un equipo

docente en Formación Profesional Básica. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65). <https://doi.org/10.6018/red.450791>

Gutierrez, H., Cieza, F., Castillo, J., & Mungarrieta, C. (2023). La pobreza, la educación virtual y el rendimiento académico en el contexto de la pandemia por la COVID-19. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(30), 1-22. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3498>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. D.F, México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V. 1(1), 1-753. ISBN: 978-1-4562-6096-5.

Hernández-Sellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 81-100. <https://doi.org/10.6018/educatio.465741>

Herrera, L. (2017). Impact of Implementing a Virtual Learning Environment (VLE) in the EFL Classroom. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 22(3), 479-498. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a07>

Islam, M., Mazlan, N., Al Murshidi, G., Hoque, M., Karthiga, S., & Reza, M. (2023). UAE university students' experiences of virtual classroom learning during Covid 19. *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00225-1>

Khlaisang, J., & Songkram, N. (2019). Designing a Virtual Learning Environment System for Teaching Twenty-First Century Skills to Higher Education Students in ASEAN. *Tech Know Learn*, 24, 41-63. <https://doi.org/10.1007/s10758-017-9310-7>

Kim, B., & Chung, J. (2023). Is safety education in the E-learning environment effective? Factors affecting the learning outcomes of online laboratory safety education. *Safety Science*, 168. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2023.106306>

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos–Universidad Autónoma Metropolitana.
- Marcelino, JM., & Woicolesco, VG. (2022). Connections between active methodologies and the internationalization of higher education in virtual learning environments. *HUMANIDADES & INOVACAO*, 9(2) 109-122. ISSN 2358-8322.
- Marín, M. (2018). Estrategias de investigación social cualitativa: El giro en la mirada (2nd ed.). *Universidad de Antioquia*. <https://doi.org/10.2307/j.ctvdf06h7>
- Ministerio de Educación. (2020). *La educación frente a la emergencia sanitaria*. Lima, Perú: Informe especial.
- Olivera, M., Morales, M., Passarini, A., & Correa, N. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA. *Comunicação Mídia E Consumo*, 14(40), 90-109. <https://doi.org/10.18568/cmc.v14i40.1308>
- Olmedo, N., & Farrerons, O. (2017). Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación. *OmniaScience*, 1(1), 1-82. ISBN: 978-84-946352-1-2. <https://doi.org/10.3926/oms.367>
- Oskar, C., Ramón, O., Jesús, R., Manuel, B. & Mikel, A. (2016). Students' personal networks in virtual and personal learning environments: a case study in higher education using learning analytics approach. *Interactive Learning Environments*, 24(1), 49-67. <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.817441>
- Pedraza, E., Cieza, F., Mejia, T., & Mungarrieta, C. (2023). La anemia, desnutrición crónica infantil y la educación en zona rural bajo una política pública por la COVID-19. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(65), 1-15. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3538>
- Puemape, P. (2021). *La gestión tutorial y su relación con la calidad de aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular de la Institución Educativa Innova Schools, Chaclacayo-2017* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional

de Educación Enrique Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5725/Pablo%20Martin%20PUEMAPE%20GONZALES.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 12-27. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2019.82.12-27>

Resolución de Vicerrectorado de Investigación N°062-2023-VI-UCV. Guía de elaboración de trabajos conducentes a grados y títulos.

Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6(26), 1-9. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/116/810>

Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial Bussines Suport.

Santi, L., Sousa de Araújo, G., Vieira, M. M., de Castro, M., & Nishi, L. (2018). Metodologia Interativa e Ambientes Virtuais de Aprendizagem para Melhorar o Desempenho Acadêmico no Ensino Superior. *Revista Ada Lovelace*, 2(1), 6-11. <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/adalovelace/article/view/4639>

Sulmont, L. (2016). *Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital*. Lima, Perú: Fundación Telefónica. https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2021/06/Manual_Ecosistemas-1.pdf

Torres, C., & Rodríguez, J. (2019). Los entornos de aprendizaje inmersivo y la enseñanza a cibergeneraciones. *Educação e Pesquisa*, 45(1), 1-20.

UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe mundial de la UNESCO. París: Ediciones UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

Urbano, O. y Cieza, F. (2023). Pobreza extrema en la zona rural del distrito San Damián, Huarochirí. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(65), 1-17. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3831>

Zapata, M. (2015). Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia. *Revista de Educación a Distancia*, 1(1), 5-29.

Anexo

Anexo 1: Tabla de categorización

Categoría de estudio	Definición conceptual	Categoría	Subcategoría	Códigos
Entornos virtuales para el Aprendizaje	El manejo de entornos virtuales para el aprendizaje, la medida en que los docentes y otros actores educativos contribuyen a la mejora de resultados en el aprendizaje (Ministerio de Educación [MINEDU], 2020).	Entornos virtuales para el Aprendizaje	Ecosistemas educativos	1-3
			Materiales didácticos digitales	4-5
			Plataformas virtuales	6-7

Anexo 2: Guía de entrevista.

N.º	Entornos virtuales para el aprendizaje / Ítems
Subcategoría 1: Ecosistemas educativos	
1	¿Coméntenos cómo se trabajó el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los docentes de educación superior en la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo en el año 2023?
2	¿Coméntenos cómo la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo es partícipe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Menciónelos.
3	¿Coméntenos porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?
Subcategoría 2: Materiales didácticos digitales	
4	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?
5	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porqué?
Subcategoría 3: Plataformas virtuales	
6	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porqué?
7	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?

Anexo 3: Matriz de respuestas.

Matriz de respuesta 1

Entrevistador:	Franklin Pedro Cieza Paquiyauri	
Informante Clave:	D.D.C.	
Puesto laboral:	Docente	
Lugar de labores:	Institución Educativa	
Años de experiencia:	25	
Subcategoría 1: Ecosistemas educativos		
Nro.	Preguntas	Respuestas
1	¿Coméntenos cómo se trabajó el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los docentes de educación superior en la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo en el año 2023?	A través del aprendizaje cooperativo compartimos experiencias para la construcción de conocimientos, se comparte en reunión virtual los procedimientos para emplear un programa, mostrando sus ventajas y desventajas en comparación con otros programas.
2	¿Coméntenos cómo la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo es partícipe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Mencíónelos.	La Universidad César Vallejo en la filial Trujillo brinda la segunda especialidad de <i>Entornos Virtuales para el Aprendizaje</i> , brindando la oportunidad para que los docentes puedan planificar y plantear estrategias pedagógicas acordes con los avances tecnológicos en educación. Además, esta especialidad contribuye en el cumplimiento de la competencia 28 y 29 planteado en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) del Ministerio de Educación (MINEDU) de Perú. También en atención a la AGENDA 2030, fortalece el ODS 04 para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad promoviendo oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
3	¿Coméntenos porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los	Los EVA son herramientas clave dentro de los ecosistemas educativos de las universidades, los EVA son plataformas tecnológicas que integran diversos recursos y herramientas para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje en modalidades virtuales o mixtas. De esta manera, permite la

	ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?	interacción dinámica entre docentes y estudiantes en la gestión de contenidos, actividades o evaluación en diferentes contextos.
Subcategoría 2: Materiales didácticos digitales		
4	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	Los materiales didácticos digitales constituyen un apoyo que desafía a los estudiantes de educación superior, despierta su curiosidad y los anima a utilizar eficientemente la información sobre entornos virtuales. Un adecuado diseño y uso puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en este campo.
5	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porqué?	Para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior es importante tener conocimientos básicos de tecnología (ofimática, plataformas de video llamadas y/o conferencias, WhatsApp, etc.), ser autónomo en la gestión del aprendizaje, poseer habilidades de comunicación y colaboración, ser adaptable y flexible en el uso de herramientas digitales, además de contar con acceso a dispositivos electrónicos e internet. Si no, tendrá dificultades para avanzar al ritmo de los planes y objetivos de la segunda especialidad.
Subcategoría 3: Plataformas virtuales		
6	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porqué?	Sí, es muy necesario que los estudiantes de educación superior conozcan y sepan utilizar plataformas virtuales de aprendizaje para poder acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos digitales como textos, videos, presentaciones, etc. Sin el dominio de estas plataformas los estudiantes tendrían serias dificultades para acceder a los contenidos, interactuar con docentes, compañeros y desarrollar las actividades de aprendizaje.

7	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	Las plataformas virtuales de aprendizaje son el componente tecnológico central que estructura y da soporte, se asocian estrechamente con los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto de la educación superior. A través de las plataformas virtuales los docentes y estudiantes pueden acceder, visualizar, descargar e interactuar con diversos recursos educativos digitales como textos, videos, presentaciones, etc.
---	---	---

Matriz de respuesta 2

Entrevistador:	Franklin Pedro Cieza Paquiyaury	
Informante Clave:	L.A.L.M.	
Puesto laboral:	Docente	
Lugar de labores:	Institución Educativa	
Años de experiencia:	15	
Subcategoría 1: Ecosistemas educativos		
Nro.	Preguntas	Respuestas
1	¿Coméntenos cómo se trabajó el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los docentes de educación superior en la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo en el año 2023?	Desconozco la realidad de la filial si es que han trabajado o no en los entornos virtuales.
2	¿Coméntenos cómo la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo es partícipe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la	Obviamente una filial debe tener el mismo perfil y los mismos objetivos de la central de UCV.

	<p>misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Menciónelos.</p>	
3	<p>¿Coméntenos porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?</p>	<p>Sí, los entornos virtuales para el aprendizaje están estrechamente relacionados con los ecosistemas educativos. Sin la interconectividad de los ecosistemas no tendría lógica para la efectividad de los entornos virtuales.</p>
Subcategoría 2: Materiales didácticos digitales		
4	<p>¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?</p>	<p>Con mayor razón en la educación superior, los materiales didácticos diseñados en entornos virtuales superlativamente son importantes para impartir conocimientos.</p>
5	<p>¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porqué?</p>	<p>En un entorno virtual es importante que los estudiantes tengan conocimientos básicos y un dominio en el manejo de herramientas digitales. Sin ellas, el aprendizaje no será constructivo y reflexivo.</p>
Subcategoría 3: Plataformas virtuales		

6	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porqué?	Exactamente las diversas plataformas con acceso abierto facilitan a los estudiantes interactuar dinámicamente.
7	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	Las plataformas virtuales en los entornos se asocian positivamente, porque si no le damos oportunidades y facilidades a los estudiantes, estas no tendrían efectividad.

Matriz de respuesta 3

Entrevistador:	Franklin Pedro Cieza Paquiyaury	
Informante Clave:	N.L.T.C.	
Puesto laboral:	Docente	
Lugar de labores:	Institución Educativa	
Años de experiencia:	15	
Subcategoría 1: Ecosistemas educativos		
Nro.	Preguntas	Respuestas
1	¿Coméntenos cómo se trabajó el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los docentes de educación superior en la Universidad César Vallejo en la filial	Se aborda el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior mediante una serie de estrategias prácticas enfocadas en mejorar el acceso y el apoyo continuo. Así mismo fomentando la cultura digital.

	Trujillo en el año 2023?	
2	¿Coméntenos cómo la Universidad César Vallejo en la filial Trujillo es partícipe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Menciónelos.	La Universidad César Vallejo integra asignaturas dedicadas a las competencias digitales y el uso de entornos virtuales en los planes de estudio. Así mismo implementa estrategias para acceder a los recursos, recibir soporte continuo y promover una cultura digital inclusiva; garantizando que todos los estudiantes estemos preparados para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del aprendizaje digital.
3	¿Coméntenos porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?	En la educación superior la conexión entre los ecosistemas educativos y los entornos virtuales para el aprendizaje son importantes para crear un ambiente educativo completo, adaptable y accesible. Los entornos virtuales no solo ofrecen las herramientas y recursos necesarios para el aprendizaje, sino que también fomentan la personalización, la innovación y el desarrollo de competencias esenciales para lograr su máximo potencial.
Subcategoría 2: Materiales didácticos digitales		
4	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	Si, los estudiantes de educación superior necesitan recursos educativos digitales para aprender sobre entornos virtuales. Dichos recursos ofrecen flexibilidad, interactividad y actualización constante; además de facilitar la colaboración, la comunicación e integrando adecuadamente en el currículo la personalización del aprendizaje.
5	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad	Sí, porque estas habilidades mejoran la interacción, la colaboración, permitiendo el acceso a una educación de alta calidad y preparando a los estudiantes para el mundo

	<p>el estudiante de educación superior cuenta con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porqué?</p>	<p>profesional actual. La falta de estas habilidades puede limitar significativamente la capacidad de los estudiantes para aprovechar al máximo las oportunidades educativas y profesionales que se les presenten.</p>
Subcategoría 3: Plataformas virtuales		
6	<p>¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porqué?</p>	<p>Sí deben conocer y utilizar plataformas virtuales para impartir conocimientos o generar aprendizaje. Estas plataformas brindan una variedad de beneficios, incluida la mejora de la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje, en el desarrollo de competencias digitales, que son esenciales para el éxito profesional. Además, prepara a los estudiantes para enfrentar con confianza y competencia los desafíos del mundo moderno.</p>
7	<p>¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?</p>	<p>Si están estrechamente interconectadas, las plataformas nos proporcionan las herramientas necesarias para organizar y gestionar el proceso; mientras que el entorno virtual nos brinda los recursos adicionales, metodologías adaptativas y una experiencia de aprendizaje personalizada. Preparándonos para enfrentar los desafíos del mundo moderno de manera competente y confiada.</p>

Anexo 4: Consentimiento informado.

Anexo 3

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023
Investigador: Franklin Pedro Cieza Paquiyauri


Propósito del estudio
Le invitamos a participar en la investigación titulada "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023", cuyo objetivo es analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. Esta investigación es desarrollada por un estudiante del programa de segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación.
¿por qué es importante analizar los entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023?

Procedimiento
Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente sincrónico de Zoom con estudiantes de la misma especialidad en mención de la presente casa de estudios.
3. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

 INVESTIGA
UCV

61

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Participación voluntaria (principio de autonomía):
Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):
Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):
Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el investigador) (Apellidos y Nombres) Cieza Paquiyauri Franklin Pedro email: fciezapa@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche email: pezatapupuche@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Daniel DONGO CONTRERAS
Fecha y hora: 25/05/2024 - 10:00 a.m.


Mtro. Daniel DONGO CONTRERAS

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

 INVESTIGA
UCV

62

Anexo 3

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023

Investigador: Franklin Pedro Cieza Paquiyaui

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023", cuyo objetivo es analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. Esta investigación es desarrollada por un estudiante del programa de segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación:
¿por qué es importante analizar los entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente sincrónico de Zoom con estudiantes de la misma especialidad en mención de la presente casa de estudios.
3. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el investigador)

(Apellidos y Nombres) Cieza Paquiyaui Franklin Pedro email:

fciezapa@ucvvirtual.edu.pe

y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche email:

pezatapupuche@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Nancy Luz Tinoco Chuco

Fecha y hora: 25/05/2024 - 10:00 a.m.



Nancy Luz Tinoco Chuco

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

Anexo 3

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023

Investigador: Franklin Pedro Cieza Paquiayauri

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023", cuyo objetivo es analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023. Esta investigación es desarrollada por un estudiante del programa de segunda especialidad, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación:
¿por qué es importante analizar los entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente sincrónico de Zoom con estudiantes de la misma especialidad en mención de la presente casa de estudios.
3. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el investigador) (Apellidos y Nombres) Cieza Paquiayauri Franklin Pedro email: fciezapa@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Pedro Enrique Zata Pupuche email: pezatapupuche@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Luis Alberto Limas Mata


Fecha y hora: 25/05/2024 - 10:00 a.m.



Luis Alberto Limas Mata

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

Anexo 5: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.


1. Datos generales del juez


Nombre del juez:	CRUZ RAFAEL DE LA COROMOTO MUNGARRIETA VIRGÓEZ		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)	
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()	
	Educativa (X)	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:
Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista semi-estructurada
Autor:	Cieza Paquiyauri Franklin Pedro
Procedencia:	Autoría
Administración:	Sector privado
Tiempo de aplicación:	40 min.
Ámbito de aplicación:	Universidad César Vallejo - Sede Arequipa
Significación:	La investigación tiene una categoría y subcategorías fundamentadas por artículos científicos, bibliografía y otros referentes. Los instrumentos se dividen en 7 ítems relacionados a las subcategorías de Entornos Virtuales como: ecosistemas educativos, materiales didácticos digitales y plataformas virtuales. Objetivo de medición: Analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.



 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO


4. Soporte teórico
Se tuvo como origen las publicaciones relacionadas y que fundamentan el estudio como la de Dewey, J. (1995). Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación; Flores, R. (2001). La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI; Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica; Agullar et al. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales; Sulmont, L. (2016). Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital; Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC; Olivera et al. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA; y Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación.

Escala(ÁREA)	Sub-escala (sub-categorías)	Definición
Entornos virtuales para el aprendizaje	- Ecosistemas educativos, - Materiales didácticos digitales, - Plataformas virtuales	Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son aquellos recursos digitales educativos que buscan mejorar el rendimiento del estudiante y su aprendizaje. Se ve involucrado también las herramientas digitales que son parte de este entorno nuevo que brinda nuevas opciones de aprender o assimilar conocimientos. El uso de nuevas funciones aprendidas por los estudiantes en los entornos virtuales y una nueva modalidad de estudios es diverso (Al-Azawei & Al-Masoudy, 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:
A continuación, a usted le presento: "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023" elaborado por Cieza Paquiyauri Franklin Pedro el año 2023 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 incluido.	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

1. No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	(X)

Sub categorías del instrumento ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS, MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES, PLATAFORMAS VIRTUALES.

Objetivos específicos:

- Identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Analizar materiales didácticos digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
SUBCATEGORÍA 1: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS	¿Coméntanos cómo se ha trabajado el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior en el distrito de Ate en el año 2023?	4	4	4	
	¿Coméntanos cómo la Universidad César Vallejo en la sede Ate es participe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Mencionalos.	4	4	4	
	¿Coméntanos porque crees que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 2: MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	
	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porque?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 3: PLATAFORMAS VIRTUALES	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porque?	4	4	4	
	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	



Firma del evaluador
PTP 000740708

Id.: el presente formato debe tomar en cuenta. Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de juicios que se debe emplear en un juicio depende del nivel de expertise y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGierland et al., 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkkä et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarían una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Luukkainen, 1995, citados en Hyrkkä et al., (2003). Ver : https://www.repositorio.cepa.org/bitstream/handle/11362/42017_01.pdf entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	GUILLERMO PASTOR MORALES ROMERO	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista semi-estructurada
Autor:	Cieza Paquiyaui Franklin Pedro
Procedencia:	Autoría
Administración:	Sector privado
Tiempo de aplicación:	40 min.
Ámbito de aplicación:	Universidad César Vallejo - Sede Arequipa
Significación:	La investigación tiene una categoría y subcategorías fundamentadas por artículos científicos, bibliografía y otros referentes. Los instrumentos se dividen en 7 ítems relacionados a las subcategorías de Entornos Virtuales como: ecosistemas educativos, materiales didácticos digitales y plataformas virtuales. Objetivo de medición: Analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.

4. Soporte teórico

Se tuvo como origen las publicaciones relacionadas y que fundamentan el estudio como la de Dewey, J. (1995). Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación; Flores, R. (2001). La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI; Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey. Una aproximación teórica; Aguilar et al. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales; Submont, L. (2016). Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital; Rest, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC; Olivera et al. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA; y Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación.

Escala/ÁREA	Sub-escala (sub-categorías)	Definición
Entornos virtuales para el aprendizaje	- Ecosistemas educativos. - Materiales didácticos digitales. - Plataformas virtuales	Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son aquellos recursos digitales educativos que buscan mejorar el rendimiento del estudiante y su aprendizaje. Se ve involucrado también las herramientas digitales que son parte de este entorno nuevo que brinda nuevas opciones de aprender o asimilar conocimientos. El uso de nuevas funciones aprendidas por los estudiantes en los entornos virtuales y una nueva modalidad de estudios es diverso (Al-Azawei & Al-Masoudy, 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento: "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023" elaborado por Cieza Paquiyaui Franklin Pedro el año 2023 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 incluido.	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

1. No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	(X)

Sub categorías del instrumento ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS, MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES, PLATAFORMAS VIRTUALES.

Objetivos específicos:

- Identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Analizar materiales didácticos digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
SUBCATEGORÍA 1: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS	¿Comentarios cómo se ha trabajado el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior en el distrito de Ate en el año 2023?	4	4	4	
	¿Comentarios cómo la Universidad César Vallejo en la sede Ate es partícipe de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	
	Mencionados ¿Coinciden porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 2: MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	
	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Por qué?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 3: PLATAFORMAS VIRTUALES	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Por qué?	4	4	4	
	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	


Firma del evaluador
DNI 10124478

Pd.: el presente formato debe tomarse en cuenta:
Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de expertise y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1998) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).
Ver: <https://www.repositorio.cepa.org/bitstream/handle/10362/44171/1/17-21.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JUAN CARLOS HUAMAN HURTADO		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista semi-estructurada
Autor:	Cieza Paquiyaui Franklin Pedro
Procedencia:	Autoría
Administración:	Sector privado
Tiempo de aplicación:	40 min.
Ámbito de aplicación:	Universidad César Vallejo - Sede Ato
Significación:	La investigación tiene una categoría y subcategorías fundamentadas por artículos científicos, bibliografía y otros referentes. Los instrumentos se dividen en 7 ítems relacionados a las subcategorías de Entornos Virtuales como: ecosistemas educativos, materiales didácticos digitales y plataformas virtuales. Objetivo de medición: Analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.

4. Soporte teórico

Se tuvo como origen las publicaciones relacionadas y que fundamentan el estudio como la de Dewey, J. (1995). Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación; Flores, R. (2001). La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI; Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica; Aguilar et al. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales; Sulmont, L. (2016). Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital; Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC; Oñivera et al. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA; y Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación.

Escala/ÁREA	Sub-escala (sub-categorías)	Definición
Entornos virtuales para el aprendizaje	- Ecosistemas educativos. - Materiales didácticos digitales. - Plataformas virtuales	Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son aquellos recursos digitales educativos que buscan mejorar el rendimiento del estudiante y su aprendizaje. Se ve involucrado también las herramientas digitales que son parte de este entorno nuevo que brinda nuevas opciones de aprender o asimilar conocimientos. El uso de nuevas funciones aprendidas por los estudiantes en los entornos virtuales y una nueva modalidad de estudios es diverso (Al-Azawei & Al-Masoudy, 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento: "Validez de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023" elaborado por Cieza Paquiyaui Franklin Pedro el año 2023 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 incluido.	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

1. No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	(X)

Sub categorías del instrumento ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS, MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES, PLATAFORMAS VIRTUALES.

Objetivos específicos:

- Identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Analizar materiales didácticos digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
SUBCATEGORÍA 1: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS	¿Coméntenos cómo se ha trabajado el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior en el distrito de Ate en el año 2023?	4	4	4	
	¿Coméntenos cómo la Universidad César Vallejo en la sede Ate se participa de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? <i>Mencionalos</i>	4	4	4	
	¿Coméntenos porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? <i>¿Cuál es su relación?</i>	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 2: MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	
	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? <i>¿Porque?</i>	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 3: PLATAFORMAS VIRTUALES	¿Considera usted que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? <i>¿Porque?</i>	4	4	4	
	¿Considera usted que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 098045968

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:
Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1998) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Vuotila & Luukkainen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).
Ver : <https://www.revisiaweb.org/revista/2017/08/revista2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Validéz de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	WILLNER MONTALVO FRITAS	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Entrevista semi-estructurada
Autor:	Cieza Paquiyaui Franklin Pedro
Procedencia:	Autoría
Administración:	Sector privado
Tiempo de aplicación:	40 min.
Ámbito de aplicación:	Universidad César Vallejo - Sede Ate
Significación:	La investigación tiene una categoría y subcategorías fundamentadas por artículos científicos, bibliografía y otros referentes. Los instrumentos se dividen en 7 ítems relacionados a las subcategorías de Entornos Virtuales como: ecosistemas educativos, materiales didácticos digitales y plataformas virtuales. Objetivo de medición: Analizar cómo se trabajó el problema de aprendizaje de los entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.

4. Soporte teórico

Se tuvo como origen las publicaciones relacionadas y que fundamentan el estudio como la de Dewey, J. (1995). Democracia y Educación. Introducción a la Filosofía de la Educación; Flores, R. (2001). La Escuela Nueva frente a los retos de la sociedad contemporánea. Fundamentos de pedagogía para la escuela del siglo XXI; Calvache, J. (2014). La escuela nueva y los conceptos básicos de la educación en el pensamiento de John Dewey: Una aproximación teórica; Aguilari et al. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales; Sulmont, L. (2016). Creando ecosistemas de aprendizaje con el aula digital; Real, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3C TIC; Olvera et al. (2017). Plataformas virtuales: ¿Herramientas para el aprendizaje? Las diferencias entre ADAN y EVA; y Rodríguez, V. (2018). Plataformas virtuales en la educación.

Escala/ÁREA	Sub-escala (sub-categorías)	Definición
Entornos virtuales para el aprendizaje	- Ecosistemas educativos. - Materiales didácticos digitales. - Plataformas virtuales	Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son aquellos recursos digitales educativos que buscan mejorar el rendimiento del estudiante y su aprendizaje. Se ve involucrado también las herramientas digitales que son parte de este entorno nuevo que brinda nuevas opciones de aprender o asimilar conocimientos. El uso de nuevas funciones aprendidas por los estudiantes en los entornos virtuales y una nueva modalidad de estudios es diverso (Al-Azawei & Al-Masoudy, 2020).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento: "Validéz de contenido del instrumento que recoge información sobre entornos virtuales para el aprendizaje de estudiantes en educación superior 2023" elaborado por Cieza Paquiyaui Franklin Pedro el año 2023 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 incluido.	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

1. No cumple con el criterio	
2. Bajo Nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	(X)

Sub categorías del instrumento ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS, MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES, PLATAFORMAS VIRTUALES.

Objetivos específicos:

- Identificar los ecosistemas educativos para el aprendizaje de entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Analizar materiales didácticos digitales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.
- Describir las plataformas virtuales para el aprendizaje en entornos virtuales de estudiantes en educación superior 2023.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
SUBCATEGORÍA 1: ECOSISTEMAS EDUCATIVOS	¿Comparten cómo se ha trabajado el problema de desconocimiento de entornos virtuales por parte de los estudiantes de educación superior en el distrito de Ate en el año 2023?	4	4	4	
	¿Comparten cómo la Universidad César Vallejo en la sede Ate se participa de esta transformación en la educación superior brindando esta segunda especialidad con la misma mención en estudiantes de educación superior en el año 2023? Mencionalos.	4	4	4	
	¿Comparten porque cree que los entornos virtuales para el aprendizaje se asocian con los ecosistemas educativos en la educación superior? ¿Cuál es su relación?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 2: MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES	¿Considera que los materiales didácticos digitales son importantes para impartir conocimientos sobre entornos virtuales en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	
	¿Sería necesario que para poder llevar esta segunda especialidad el estudiante de educación superior cuente con conocimientos básicos de entornos virtuales, materiales didácticos digitales o recursos TIC? ¿Porqué?	4	4	4	
SUBCATEGORÍA 3: PLATAFORMAS VIRTUALES	¿Considera viable que es necesario conocer plataformas virtuales para impartir nuevos conocimientos y generar aprendizajes en estudiantes de educación superior en el año 2023? ¿Porqué?	4	4	4	
	¿Considera viable que se asocian las plataformas virtuales para el aprendizaje con los entornos virtuales para el aprendizaje en estudiantes de educación superior en el año 2023?	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 07295199

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1998) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkkä et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Vuolteenaho & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkkä et al. (2003).
Ver : <https://www.researchgate.net/publication/312420172/figure/fig/1/figure-fig1/1517-2131.pdf> entre otra bibliografía.