



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la  
Institución Educativa Primaria Cayaltí Lambayeque 2024**

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

**AUTORA:**

Diaz Mollan, Yanet (orcid.org/0009-0007-7933-7691)

**ASESOR:**

Dr. 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 las brechas digitales y carencias en la  
educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación va dedicado a mis queridos hijos María y Hugo, ángeles de luz que en todo momento están a mi lado; quienes me motivaron, me ayudan incondicionalmente siendo hasta hoy la fuerza primordial para lograr mis objetivos; ellos me inspiraron y siempre me brindaron lecciones de superación y determinación para salir adelante.

Yanet

## **Agradecimiento**

A Dios por darme la vida y amor. Mi eterna gratitud a mis padres y mis queridos hijos, María y Hugo, motor y motivo para seguir adelante en este trabajo de investigación

A los docentes de la institución educativa primaria de Cayaltí, quienes colaboraron en esta investigación

A mi asesor el Dr., Pedro Enrique Zata Pupuche, que me orientó en cada inquietud haciendo posible el desarrollo de esta investigación.

A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de graduarme en mi segunda especialidad



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

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

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque.", cuyo autor es DIAZ MOLLAN YANET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, 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, 04 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE DNI: 70027648 ORCID: 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 22-07-2024 18:37:45

Código documento Trilce: TRI - 0793591





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

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

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, DIAZ MOLLAN YANET estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa 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 y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque.", 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
YANET DIAZ MOLLAN DNI: 41010071 ORCID: 0009-0007-7933-7691	Firmado electrónicamente por: DDIAZMOC22 el 04-07-2024 15:55:14

Código documento Trilce: TRI - 0793594

## Índice

<b>Dedicatoria</b>	<b>ii</b>
<b>Agradecimiento</b>	<b>iii</b>
<b>Declaratoria de Autenticidad del Asesor</b>	<b>iv</b>
<b>Declaratoria De Originalidad De La Autora</b>	<b>v</b>
<b>Índice</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de Tablas</b>	<b>vii</b>
<b>Resumen</b>	<b>viii</b>
<b>Abstract</b>	<b>ix</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>5</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b>	<b>12</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación:	12
3.2 Variables y Operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección, validez y confiabilidad	15
3.5 Procedimiento	16
3.6 Método de análisis de datos	16
3.7 Aspectos éticos	17
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>19</b>
<b>V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>23</b>
<b>VI. CONCLUSIONES</b>	<b>30</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>	<b>31</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>32</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>39</b>

## Índice de Tablas

<b>TABLA 1</b> POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO .....	14
<b>TABLA 2</b> EXPERTOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO .....	16
<b>TABLA 3</b> MATRIZ DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES ENTORNOS VIRTUALES Y COMPETENCIAS DIGITALES .....	19
<b>TABLA 4</b> PORCENTAJES DE LOS NIVELES DE USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERAL Y POR DIMENSIONES.....	20
<b>TABLA 5</b> PORCENTAJES DE LOS NIVELES DE USO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES Y POR DIMENSIONES.....	21
<b>TABLA 6</b> MATRIZ DE CORRELACIÓN DE LOS COEFICIENTES R DE PEARSON Y RHO DE SPEARMAN ENTRE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS DIMENSIONES DE LA VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES.....	22

## Resumen

En esta investigación el objetivo fue determinar la relación entre los entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria de Cayaltí Lambayeque. Para estos fines, el tipo de investigación utilizado fue básico, con enfoque cuantitativo y diseño correlacional transversal. Asimismo, la población estuvo compuesta por 16 docentes de nivel primario, por lo que se optó por un muestreo del tipo censal. Respecto a los instrumentos, se utilizó dos cuestionarios de elaboración propia con 20 ítems cada uno, con coeficientes de confiabilidad de 0.879 y 0.8532. Como resultados se encontró una correlación positiva entre el uso de entornos virtuales y las competencias digitales, respaldado por los coeficientes de Pearson de 0.835 y de Spearman, 0.831. Además, que el 56.25% de docentes hacían un uso intermedio de los entornos virtuales; el 25% un uso alto y el 18.75, bajo. Además, el 50% de los docentes mostró un nivel medio de competencias digitales, el 31.25% un nivel bajo y el 18.75% un nivel alto. En suma, se concluye que a medida que los docentes se familiarizan y emplean los entornos virtuales, las competencias digitales mejoran notablemente promoviendo una mejora en la calidad de aprendizaje en el aula.

**Palabras Clave:** Entornos virtuales, Competencias digitales, Docentes de primaria.



## **Abstract**

In this research, the objective was to determine the relationship between virtual environments and digital skills in teachers of the Cayaltí Lambayeque primary school. For these purposes, the type of research used was basic, with a quantitative approach and a cross-sectional correlational design. Likewise, the population was composed of 16 primary level teachers, so a census-type sample was chosen. Regarding the instruments, two questionnaires of our own creation were used with 20 items each, with reliability coefficients of 0.879 and 0.8532. As a result, a positive correlation was found between the use of virtual environments and digital skills, supported by the Pearson coefficients of 0.835 and Spearman, 0.831. In addition, 56.25% of teachers made intermediate use of virtual environments; 25% made high use and 18.75% made low use. Furthermore, 50% of teachers showed a medium level of digital skills, 31.25% a low level and 18.75% a high level. In summary, it is concluded that as teachers become familiar with and use virtual environments, digital skills improve significantly, promoting an improvement in the quality of learning in the classroom.

**Keywords:** Virtual environments, Digital competencies, Primary school teachers.

## **I. INTRODUCCIÓN**

La era moderna caracterizada por el rápido desarrollo tecnológico y la digitalización de la sociedad, la educación enfrenta grandes desafíos. Como parte del sistema educativo, las instituciones enfrentan el desafío de preparar a los estudiantes para un futuro donde las habilidades digitales serán esenciales. En específicos, los educadores son los encargados de alfabetizar y potencializar los aprendizajes previos en un entorno digital globalizado, además en abordar el aprendizaje en el aula mediante la implementación de una amplia variedad de recursos y herramientas tecnológicas.

Siguiendo esta línea, resulta importante reconocer que la adquisición y el desarrollo de habilidades digitales por parte de los docentes no se da de forma uniforme ni automática, sino que está sujeta al impacto diferenciado, producto de las estructuras imperantes en nuestra sociedad. Estas estructuras impactan creando posiciones de privilegio y opresión, estableciendo lugares específicos y que dan cuenta de la brecha de habilidades digitales entre los docentes, mismas que tienen impactos significativos en la educación. A través de este estudio, pretendemos identificar áreas donde se pueden perfeccionar las experiencias digitales de los profesores y proponer estrategias de enseñanza para ayudar a cerrar estas brechas.

La unificación de la tecnología en las aulas se ha vuelto fundamental en estos tiempos. Según el informe de Educación en el Mundo de la UNESCO (2020), la pandemia ha resaltado la urgente necesidad de mejorar las tecnologías digitales y los entornos virtuales de aprendizaje a nivel mundial. Este contexto global de aprendizaje en línea ha experimentado un notable crecimiento y transformación. De acuerdo con un reciente informe del Foro Económico Mundial (2022), la educación en línea ha experimentado un impresionante aumento del 32%, subrayando la creciente importancia de la enseñanza virtual a nivel global.

En términos de distribución geográfica, Asia lidera con la mayor proporción de plataformas de aprendizaje, seguida por Norte América, Europa y América Latina. África ha experimentado un crecimiento significativo tanto en el número

de estudiantes matriculados (un aumento del 43%) como en la inscripción en cursos (con un incremento del 50%). Por ejemplo, Estados Unidos y la India tienen un gran número de participantes en la educación en línea, con 17 millones y 13.6 millones de personas respectivamente. Además, países como Líbano y Filipinas han registrado un notable crecimiento del 87% y 85% respectivamente. En el ámbito panamericano, Paraguay destaca con un impresionante aumento del 98% en la matrícula de estudiantes en cursos virtuales.

En el contexto peruano, la realidad es motivo de preocupación. Según la evaluación anual del Índice de Perfeccionamiento del Gobierno Electrónico (EGDI, 2021), cuyo propósito es evaluar el progreso de los esfuerzos de gobernanza digital a nivel nacional, Perú se sitúa en el puesto 57 de 64 naciones, ubicándose en la parte inferior del ranking. Además, según el estudio sobre el talento digital del Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo (2022), el 38% de los empleados en las empresas carecen de las habilidades digitales necesarias del siglo XXI, y el 59% de las empresas ha tenido dificultades para cubrir vacantes debido a la escasez de habilidades digitales. Estos datos resaltan los desafíos significativos que enfrenta el Perú en el transcurso de transformación digital.

En este contexto, la jerarquía de los entornos virtuales de aprendizaje y las competencias digitales se torna evidente. Los profesores desempeñan un papel crucial como agentes de cambio y líderes en el proceso educativo, por esta razón, el Ministerio de Educación de Perú ha tomado medidas activas para respaldar a los docentes en esta transición digital. En 2019, se brindó apoyo técnico en 12 regiones, y más de 5,000 docentes completaron los cursos virtuales de alfabetización digital de Perú Educa. Sin embargo, no se trata solo de introducir nuevas tecnologías; los docentes desempeñan un papel central como agentes de cambio, siendo quienes deben demostrar las habilidades digitales necesarias y estar capacitados para enseñar en las aulas.

Además de esta iniciativa estatal, existe un rol importante de entidades privadas como son el caso de la Fundación Movistar y La Caixa, quienes a la fecha han brindado educación digital gratuita a más de 71 000 estudiantes y docentes de la región Lambayeque.

A pesar de estos esfuerzos, en la Institución Educativa Primaria Cayalti, se evidencia que algunos docentes continúan utilizando métodos tradicionales de enseñanza. Esto conlleva a clases poco dinámicas y un limitado conocimiento en la integración de las TIC durante las lecciones. Esta situación ha generado desinterés en el proceso de aprendizaje, por la escasa disponibilidad de recursos tecnológicos. Ante esta surge la interrogante que guía esta investigación ¿Cuál es la relación entre los entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayalti Lambayeque? Como problemas específicos: ¿Cuál es la situación actual del uso de entornos virtuales en docentes de la institución educativa primaria? ¿Cuál es la situación actual de las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria? ¿Cuál es la relación entre el uso de entornos virtuales y las dimensiones de competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria?

En tal sentido, el aporte disciplinar de la investigación se sustenta en el estudio y análisis detallado de diversas teorías que contribuirán al desarrollo de un conocimiento fundamental y a la generación de innovaciones en el ámbito educativo (Ñaupas et al., 2018). Asimismo, se apoya con una justificación metodológica, al hacer uso de herramientas e instrumentos especialmente diseñados para la recopilación de información, como cuestionarios y entrevistas que serán aplicados a los docentes (CONCYTEC, 2018). Finalmente, la relevancia práctica de esta investigación, está dada por el diagnóstico sobre las competencias digitales y el uso de entornos de los docentes de Cayaltí, mismos que permiten obtener información central para preparar a educadores para enfrentar los desafíos en esta era digital (Hernández & Mendoza, 2018). De igual modo, esta investigación ostenta una marcada relevancia social, pues al abordar y resolver un problema concreto, proporcionará beneficios tanto a la institución educativa como a la comunidad en general (Medina, 2020)

Dado esto, se formuló el objetivo general, el cual busco: Determinar la relación en los entornos virtuales y las competencias digitales de docentes de la institución educativa primaria Cayalti, en Lambayeque. Así mismo, se formularon los objetivos específicos: a) Evaluar la situación actual del uso de los entornos virtuales en docentes de la institución educativa primaria. b) Evaluar la situación

actual de las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria. c) Establecer la relación en la variable entornos virtuales y las dimensiones de competencias digitales

En razón del abordaje científico de estos objetivos, para interpretar los hallazgos y propiciar el progreso de la investigación científica, las hipótesis se establecen como herramientas orientadoras (Ñaupas et al., 2019). Dado esto, se ha planteado la siguiente hipótesis para este estudio: H0: No existe relación en los entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la I. E. Primaria, Cayalti Lambayeque. H1: Existe relación en los entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la Institución Educativa Primaria, Cayalti Lambayeque.

## II. MARCO TEÓRICO

Antecedente internacional: De acuerdo con González et al. (2022) en México en su estudio el objetivo fue evaluar las competencias digitales de los docentes de educación superior mexicanos a través de una revisión sistemática de investigaciones desde 2001 hasta la actualidad. La revisión sistemática se basó en métodos rigurosos y repetibles que incluyeron dos criterios: calidad práctica y metodológica. En función de esto, se evidenció que los docentes de educación superior poseían niveles de adquisición de habilidades digitales en los rangos medio a bajo. En contraste, los docentes poseían un alto nivel de dominio de las competencias digitales relacionadas con la responsabilidad social y la participación en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Concluye que los programas enfatizan la comprensión de los profesores sobre los entornos virtuales para facilitar las transiciones y las transiciones de roles. en el aprendizaje integrado, y curriculares, de infraestructura y de políticas institucionales.

Así también Manjarrez (2023) en Ecuador examina la jerarquía de las habilidades de aprendizaje digital para los profesores, particularmente en el contexto de la enseñanza de matemáticas mediante entornos virtuales de aprendizaje (EVA). El estudio fue descriptivo cuantitativo con diseño correlacional transversal a una población de 57 docentes. Usaron un cuestionario auto evaluativo, como técnica de recolección de datos, un hallazgo clave es que, a diferencia de otros países, Ecuador no tiene estándares formales que definan las competencias de educación digital. Además, el estudio muestra que los docentes de las instituciones privadas en Ecuador demuestran un nivel aceptable de competencia digital. Sin embargo, no aprovechan al máximo la variedad de entornos virtuales de aprendizaje disponibles en su práctica docente. Concluye que, a pesar de la disponibilidad de estas herramientas, los docentes no las integran completamente en sus aulas.

Entre los antecedentes a nivel nacional Según Samillan (2019), el objetivo fue determinar la correlación en la integración del entorno virtual y las habilidades básicas de información digital de docentes de instituciones educativas. La metodología fue básica con enfoque cuantitativos, con diseño correlacionales,

transversales y no experimentales. La muestra 80 docentes según su horario. Se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario para entorno virtual y un cuestionario para información digital. Como resultados el 73% alcanza un nivel alto, evidenciando su habilidad para utilizar programas básicos y buscar información de manera efectiva. Y un 74% logrando un nivel alto. Concluye que el manejo de competencias digitales es satisfactorio en los docentes con un dominio en lo más fundamental, que permite desenvolverse adecuadamente como docente.

Según García y Rojas (2022) el objetivo fue determinar la relación en el entorno virtual y las habilidades digitales de docentes de economía de la Universidad de Tarapoto San Martín. El estudio fue básico, con enfoque cuantitativo, con diseño correlacional, transversal. La muestra 27 docentes de la institución. Como instrumentos dos cuestionarios: uno sobre entornos virtuales (12 ítems) y otras habilidades digitales (15 ítems). El resultado demostró un nivel de confianza del 0,95% para una relación bidireccional. Además, durante el proceso de selección se identificaron algunos docentes que no tenían conocimientos ni interés en ese momento. Se concluye que coexiste una correspondencia significativa entre entorno virtual y competencia digital de los profesores universitarios.

A nivel local, según Centurión y Santoyo (2022), en su estudio buscaron analizar el impacto de las habilidades digitales en un entorno virtual y el trabajo de los docentes del colegio Carlos Mariátegui de Jayanca, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 18 docentes de los niveles primario y secundaria. Se utilizó un cuestionario de 10 ítems para recoleccionar los datos relacionados con las capacidades digitales y 10 ítems relacionados con la productividad. Los resultados el 44% de docentes con nivel promedio en competencias digitales, y un 50% con niveles similares de desempeño. Se concluyó, Además, las dimensiones que tuvieron mayor impacto en la efectividad de la capacitación fueron la comunicación y colaboración, y resolución de problemas.

Delgado (2022) en su estudio el objetivo fue determinar la relación en los entornos virtuales y competencias digitales para potenciar las habilidades de los educadores en una institución educativa en Íllimo. El método fue básico, de

enfoque cuantitativo con diseño correlacional. La muestra 40 docentes. Como resultados encontró que el nivel de competencia digital en casi el 90% fue medio. Por tanto, establece un programa de entorno virtual para mejorar las capacidades digitales en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Finalmente, concluye que, en la mejora de las habilidades de los docentes, existe un alto nivel de confianza en la correspondencia entre entornos virtuales y las habilidades digitales.

Siguiendo con la teorización, desde el marco de la psicología, la teoría propuesta por Albert Bandura, el aprendizaje social enfatiza el importante papel del aprendizaje observacional y la interacción social en el transcurso de adquisición de nuevos conocimientos, comportamientos y habilidades. Esta se desarrolló originalmente para explicar cómo las personas adquieren una amplia gama de habilidades y comportamientos al observar e interactuar con otros, pero también se puede aplicar en el contexto de profesores que adquieren habilidades digitales en entornos virtuales. (Weidlich et al.,2022). Así también, (Liew et al., 2020).

La teoría del aprendizaje social puede ser una lente valiosa para estudiar los procesos de aprendizaje. (Schunk & DiBenedetto,2023). También sugiere que los individuos, incluidos los profesores, pueden aprender observando el comportamiento y las acciones de los demás. En el contexto de las habilidades digitales, esto significa que los docentes pueden aprender habilidades tecnológicas y estrategias pedagógicas observando cómo sus colegas usan la tecnología de manera efectiva en su enseñanza.

**Modelado e imitación:** Esta teoría enfatiza la importancia del modelado. En este contexto, los docentes experimentados y capacitados en habilidades digitales pueden servir como modelos a seguir para otros.

**Refuerzo:** La teoría de Bandura también considera el refuerzo como una parte importante del aprendizaje. Los resultados positivos y la retroalimentación que pueden surgir del uso hábil de la tecnología en un entorno de aprendizaje virtual motivando de los docentes para continuar aprendiendo.

**Interacción social:** La teoría de Bandura pone un fuerte énfasis en la



interacción social. En un entorno virtual, los profesores pueden interactuar con colegas, compartir experiencias, hacer preguntas y colaborar en proyectos.

Autorregulación: Los docentes pueden establecer sus propios objetivos para desarrollar habilidades digitales, monitorear el progreso y ajustar las estrategias de enseñanza basándose en la retroalimentación y la experiencia.

Para (Sykes & Dubreil, 2019) la teoría del aprendizaje en línea proporciona un marco integral en el aprendizaje eficaz de entornos virtuales de aprendizaje. La teoría se basa en los campos más amplios de la educación y el diseño instruccional, pero se adapta a los desafíos y oportunidades únicos que presenta la educación en línea. (Li et al., 2022).

La teoría del aprendizaje en línea enfatiza que los principios de una pedagógicos, esto anima a los profesores a pensar en cómo aplicar estrategias de enseñanza establecidas en un contexto digital. (Urdiales, 2020).

Para Zhang et al. (2023) un aspecto importante de esta teoría es la integración continua de la tecnología en el proceso de aprendizaje. Esto incluye elegir herramientas y plataformas adecuadas.

Según los autores (Kwon et al., 2021) la teoría de la educación en línea reconoce la necesidad de brindar apoyo integral a los estudiantes. Esto incluye brindar orientación clara, en los cursos en línea. El fin es garantizar que el contenido sea comprensible para todos, incluidos los estudiantes.

De acuerdo con Idrovo (2019) El análisis de las teorías relacionadas las competencias digitales han propiciado la reflexión sobre la pertinencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la instrucción efectiva.

Teórica del Constructivismo, es una teoría del aprendizaje que propone que los individuos construyan activamente su conocimiento y comprensión del mundo en función de sus experiencias. (Donaldson, 2023).

A menudo asociada con Jean Piaget, Lev Vygotsky y otros teóricos de la educación. Según Deepa et al. (2022) en el enfoque constructivista, el aprendizaje se considera un proceso activo y orientado a la experiencia. Los

docentes pueden desarrollar la alfabetización digital mediante una participación con la tecnología y los recursos en línea.

Respecto al el aspecto social. El constructivismo promueve la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Este proceso de resolución de problemas conduce a la creación de nuevos conocimientos y capacidades en el ámbito digital. (Álvarez ,2020)

Dimensiones de variable entorno virtuales:

Dimensión Comprensión, según Valdez (2022) la comprensión lectora explica que leer y comprender es una actividad compleja del sistema cognitivo, desde el aspecto teórico asumiendo tres modelos que son, transmisión, traslación y transaccional.

Dimensión Aprendizaje, de acuerdo con Ramírez (2022) y según el autor Donald (2023). los individuos que edifican rápidamente su conocimiento y comprensión en función de sus experiencias pasadas e interacciones con el medio ambiente.

Dimensión Habilidades sociales, según los autores. Esteves et al. (2022) Todo individuo es un genio por naturaleza, lo cual estipula a los jóvenes en la adquisición de su compatibilidad asertividad y comunicación y desarrollo de sus habilidades y desarrollan las diferentes áreas tanto en lo personal, familiar, escolar, académico.

Dimensión Materiales digitales, según (Kwon et al., 2021) Son las imágenes, videos animaciones acciones que se utilizan en el aula de apoyo educativo con el fin de brindar apoyo al docente y al estudiante en el aula.

Dimensiones de la variable competencias digitales:

Dimensión Información, para Jia & Zhany (2021) la irrupción de la tecnología conlleva la integración de habilidades digitales, información del contexto educativo. Así mismo, define el entorno de aprendizaje como el escenario que agrupa métodos y habilidades que facilitan la comunicación, información documentación, planificación y evaluación en el aula.

Dimensión Comunicación, según Reyes (2022) se define como un proceso de lo cual se trasmite y se puede recibir información, y compartir con los demás.

Dimensión Innovación y contenido. De acuerdo con Idrovo (2019), el análisis de las teorías relacionadas las competencias digitales han propiciado la reflexión sobre la pertinencia de las Tecnologías la innovación la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza efectiva y ética.

Dimensión Seguridad, Sesquen los autores (Liew et al., 2020) es un método de advertir o prevenir los contusiones o enfermedades causadas por las situaciones por falta de responsabilidad, en la organización.

Dimensión Resuelve problemas, Según los autores Espinoza Y Huamán (2023) y de acuerdo con (Álvarez ,2020) Dicen que los docentes buscan activamente soluciones cuando se enfrentan a desafíos u oportunidades digitales siendo un proceso con fin de lograr el objetivo.

Definición de términos básicos Aprendizaje:

Los individuos construyen aceleradamente su conocimiento y comprensión del universo en función de sus experiencias pasadas e interacciones con el medio ambiente. (Donaldson,2023).

Tecnología: Es la integración de habilidades digitales, transformando el contexto educativo, lo cual define el entorno de aprendizaje como el conjunto de métodos y habilidades que facilitan la comunicación, documentación, planificación y evaluación en el aula Rodríguez (2018).

Educación en línea: Es aquello que los estudiantes y docentes mediante la tecnología a través del entorno digital participan y brindan apoyo integral, lo cual el fin es brindar orientación clara, en los cursos en línea a los estudiantes (Kwon et al., 2021).

Aprendizaje en línea: Es un método de enseñanza siendo un entorno de aprendizaje flexible mediante el internet. Esto permite a los estudiantes estudiar a su propio ritmo y horario desde cualquier lugar Moges (2019).

Interacción y participación: La educación en línea, anima a los profesores a diseñar actividades y evaluaciones que fomenten la colaboración, el debate y la intervención de los alumnos en el transcurso del aprendizaje, se realiza a través de foros de discusión, proyectos grupales y sesiones de video en vivo Jia & Zhang (2021).

Autorregulación: La habilidad y capacidad de poder controlar nuestras emociones y conductas en el proceso de aprendizaje, los docentes pueden establecer sus propios objetivos para desarrollar habilidades digitales, monitorear el progreso y ajustar las estrategias de enseñanza.

Aprendizaje indirecto: Ayuda a los docentes a ganar confianza en su capacidad para adquirir habilidades digitales. Ver a sus compañeros utilizar la tecnología con éxito y lograr resultados positivos puede aumentar la autoeficacia y la motivación para implementar experiencias similares.

Refuerzo: Es una parte importante del aprendizaje. Los resultados positivos y la retroalimentación que pueden surgir del uso hábil de la tecnología en un entorno de aprendizaje virtual pueden aumentar la motivación de los docentes.

Interacción social: Es compartir experiencias, donde los docentes pueden integrar con colegas y colaborar en proyectos de integración tecnológica. Estas interacciones sociales pueden acelerar la adquisición de habilidades digitales a medida que los docentes aprenden y resuelven problemas juntos (Li et al.,2022).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación:**

##### **3.1.1. Tipo de Investigación**

La presente investigación es de tipo básica, ya que tiene como objetivo fundamental profundizar en la comprensión del conocimiento existente. Según Concytec (2018), la investigación básica es crucial porque permite obtener una visión más profunda y detallada de los fenómenos estudiados.

Siguiendo esta línea, se aproxima a la búsqueda de comprensión de la realidad desde el enfoque cuantitativo, lo que implicó la recopilación y el análisis de datos numéricos para cuantificar las variables bajo estudio. Este uso de métodos estadísticos facilitó la identificación de patrones y relaciones entre las variables, proporcionando una base sólida para conclusiones objetivas y fundamentadas.

##### **3.1.2. Diseño de Investigación**

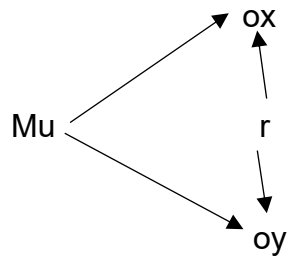
El diseño de la investigación es de tipo no experimental, dado que no se manipularon las variables independientes. En este tipo de diseño, las variables se observan tal como se presentan en el entorno natural, sin intervención directa del investigador (Hernández y Mendoza, 2018).

Dentro de este marco, se adoptó un enfoque correlacional, cuyo propósito es explorar y analizar las posibles relaciones o asociaciones entre las variables de estudio. Este enfoque permitió identificar si existe una relación estadísticamente significativa entre las variables, y en qué medida una variable puede prever la variación en otra.

Este enfoque es especialmente pertinente en el estudio de la educación y las competencias digitales, ya que permite obtener una comprensión más detallada de cómo los entornos virtuales pueden influir en el desarrollo de habilidades tecnológicas en los docentes, sin intervenir directamente en su práctica diaria.

## Figura 1.

### Diseño de investigación



Nota: Elaborado por Diaz Mollan, Yanet

Dónde:

M: Muestra

Ox: Variable entornos virtuales

Oy: Variable competencias digitales

r: Relación de las variables.

### 3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1. Entornos virtuales, conceptualmente se refiere a espacios donde los profesores pueden interactuar con colegas, compartir experiencias, hacer preguntas y colaborar en proyectos de integración tecnológica. Estas interacciones sociales pueden acelerar la adquisición de habilidades digitales a medida que los docentes aprenden y resuelven problemas juntos (Schunk & Di Benedelto, 2023).

Definición operacional, esta variable entornos virtuales fue dimensionada por la autora en: comprensión, aprendizaje, habilidades digitales y materiales digitales. A partir de estas, se generaron indicadores, mismos que guiaron la redacción de los ítems, como se aprecia en el Anexo

Variable 2. Competencias digitales, conceptualmente se refiere a las habilidades prósperas y relacionadas al uso de la tecnología, lo que va creando cambios e innovadores en la educación actual (Benavente et al., 2021).

La competencia digital, desde la operacionalización, será medida a través de un cuestionario de 20 ítems con 5 dimensiones e indicadores. Las dimensiones construidas corresponden a: información, comunicación, innovación y contenidos, innovación y seguridad y resolución de problemas.

### 3.3. Población, muestra y muestreo

#### 3.3.1. La población

La población es el universo conformado por docentes de la institución educativa Primaria Cayaltí. Específicamente, estuvo conformado por todos los docentes, director y subdirector, haciendo un total de 16.

**Tabla 1**

*Población y muestra de estudio*

Director	Subdirector	Docentes	Total
1	1	14	16
Total			16

Nota: elaboración propia

#### 3.3.2. Muestra

Respecto a la muestra, Hernández y Mendoza (2018) señalan que es una parte crucial de cualquier estudio, ya que representa el segmento que necesita ser estudiado para obtener conclusiones más amplias y generalizables. En esta investigación, dado que la población de docentes era pequeña, se optó por realizar un muestreo exhaustivo, lo que significa que se tomó en cuenta a toda la población de docentes.

#### 3.3.3. Muestreo

El muestreo en este estudio fue del tipo censal, lo que implica que se incluyó a todos los individuos de la población en la muestra. Esto permite obtener una visión completa y detallada del fenómeno estudiado, eliminando el sesgo de selección que podría presentarse en otros tipos de muestreo.

La unidad de análisis en este estudio estuvo representada por todos los docentes, así como por el subdirector y el director de la institución. Incluir a estos líderes educativos es fundamental, ya que ellos juegan un papel clave en la implementación y promoción de competencias digitales en el entorno educativo. Su perspectiva y experiencia proporcionan una visión integral de cómo se desarrollan y aplican las

habilidades digitales en la práctica cotidiana.

Este enfoque exhaustivo y detallado garantiza que los resultados obtenidos sean representativos y fiables, proporcionando una base sólida para la comprensión y mejora de las competencias digitales en entornos virtuales dentro de la institución.

### **3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección, validez y confiabilidad**

#### **3.4.1. Técnicas e instrumentos**

Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta, con el objetivo de obtener datos cuantitativos de un amplio número de participantes (Hernández y Mendoza, 2018). La estructura clara y cuantitativa de la encuesta facilitó el análisis estadístico, permitiendo la identificación de patrones y correlaciones que son esenciales para el análisis de los resultados.

En línea con Medina (2020), un instrumento de la técnica encuesta está diseñado para recolectar datos sobre las variables de estudio de manera precisa y estructurada. Para efectos de esta investigación, se emplearon dos cuestionarios basados en la escala Likert, como instrumentos. Esta escala es particularmente útil porque permite medir actitudes y percepciones de los participantes en una gama de niveles de acuerdo o desacuerdo, proporcionando datos detallados y matizados.

El uso de la escala Likert en ambos cuestionarios permitió capturar las percepciones y experiencias de los docentes de manera sistemática y cuantificable. Esta metodología no solo facilitó el análisis estadístico, sino que también aseguró que se recogiera una amplia gama de opiniones y experiencias, proporcionando una base sólida para las conclusiones de la investigación.

#### **3.4.2. Validez y confiabilidad**

Todo instrumento de medición tiene que cumplir dos principios básicos: ser válido y ser confiable. En tal sentido y buscando garantizar la validez de los instrumentos fueron sometidos a la evaluación por expertos, mismos que a continuación se mencionan.



**Tabla 2**

*Expertos participantes en el proceso de validación del instrumento*

Ítem	Experto	Área de estudio
1	<i>Santa Cruz Carpio Víctor</i>	<i>Dr. En educación</i>
2	<i>Santa Cruz Poluche Mónica</i>	<i>Mg. En educación</i>
3	<i>Rodas Cabanillas José Luis</i>	<i>Dr. En Educación.</i>

Nota: Elaborado por Díaz Mollan, Yanet

En cuanto a la confiabilidad, se utilizó el estadístico de Alfa de Cronbach para evaluar ambos instrumentos. En razón de ello, se sistematizaron los datos conseguidos y se procedió a realizar el análisis mediante el Software Estadístico SPSS versión 26, evidenciando un coeficiente de 0.879 para la primera variable y 0.8532 para la segunda variable, ambos pertenecientes a la categoría de altamente confiables (Herrera et al. ,2018).

### **3.5. Procedimiento**

Para iniciar el proceso de investigación en campo, se envió una carta al director de la institución educativa Cayaltí, con el fin de pedir autorización para poder ejecutar la presente investigación en la institución que preside. Después de haber recibido su respuesta positiva, se procedió a contar a los docentes con el fin de informarles sobre el estudio, obtener su consentimiento de participar de la presente investigación y aplicar los instrumentos.

Luego de haber obtenido los datos, el siguiente proceso fue organizar y limpiar los datos, con el fin de realizar los análisis pertinentes y presentar la información. La primera parte de los procesos de análisis consistieron en la caracterización de ambas variables, debido a que esto posibilitaba una visión de conjunto clara y comprensible. Posteriormente se emplearon fórmulas estadísticas para escudriñar las relaciones entre las variables, lo que permitió una evaluación cuantitativa del impacto del entorno virtual y competencias digitales. Finalmente, se analizaron las implicaciones de los resultados y se compararon con la revisión teórica y empírica realizada, otorgándole un significado formal a los resultados obtenidos, posibilitando la generación de conclusiones y recomendaciones (Ñaupas et al.,2021).

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para el análisis de los datos recolectados, se utilizaron tanto técnicas de estadística descriptiva como de estadística inferencial, con el fin de proporcionar

una comprensión detallada y exhaustiva de las variables estudiadas y sus posibles relaciones (Ñaupas et al.,2021).

En primer lugar, se emplearon datos porcentuales para describir y resumir las características principales de la muestra en torno a el uso de los entornos virtuales y sus competencias digitales. Estos datos permitieron una visualización clara y directa de la distribución de las respuestas de los participantes, facilitando la identificación de tendencias y patrones dentro del conjunto de datos. La estadística descriptiva fue fundamental para proporcionar un contexto y una base sobre la cual se construyó un análisis más profundo y detallado.

En cuanto a la estadística inferencial, se utilizaron los coeficientes de Spearman y Pearson para el análisis correlacional. Estos coeficientes permitieron evaluar la fuerza y dirección de las relaciones entre las variables de estudio, además permitieron analizar la validez de las hipótesis planteadas. Esta combinación de técnicas inferenciales proporcionó una visión completa y robusta de las posibles asociaciones entre los entornos virtuales y las competencias digitales de los docentes.

### **3.7. Aspectos éticos**

Toda investigación requiere de principios éticos que aseguren su realización de manera responsable y en beneficio de la colectividad. Esto se logra aplicando los lineamientos de grados y títulos, aprobados mediante la Resolución de Investigación N° 62-2023-VI-UCV (2023). Los principios éticos son fundamentales para lograr la honestidad y la credibilidad en cualquier estudio.

Entre estos principios se incluye la autonomía, que respeta la capacidad de las personas para tomar decisiones informadas sobre su participación en la investigación, y asegura que se actúe bajo orientaciones o disposiciones que les brinden protección. La beneficencia es otro principio clave, garantizando que no se cause daño a los participantes y que se promueva su bienestar. La justicia asegura que todos los colaboradores sean tratados de manera equitativa, independientemente de su condición.

Además, se considera el principio de no maleficencia, que implica la ejecución de análisis de riesgos para proteger la integridad física y emocional de los participantes. Este principio es vital para evitar cualquier daño potencial durante el transcurso de la investigación (Mendoza et al., 2018).

El respeto a los derechos y la propiedad intelectual de los autores también es un componente esencial de la ética en la investigación. Esto incluye citar adecuadamente las fuentes y reconocer el trabajo previo que ha contribuido al nuevo conocimiento. Los investigadores deben asumir la responsabilidad de cualquier derivación procedente del transcurso de la investigación, manteniendo un compromiso constante con la integridad y la transparencia (Belmont, 2017).

Al seguir estos principios éticos, se garantizó no solo la validez y la confiabilidad de los resultados, sino también el respeto y la dignidad de todos los participantes y colaboradores involucrados en el estudio.

#### IV. RESULTADOS

**Objetivo General:** Determinar la relación en los entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayaltí Lambayeque.

##### Planteamiento de hipótesis general

H0: No existe relación

H1: Si existe relación

Nivel de significancia:  $p < 0.001$

**Tabla 3**

*Matriz de correlación entre las variables entornos virtuales y competencias digitales*

Variables	Competencias digitales	
Entornos virtuales	R de Pearson	0.835
	$p$ -valor	0.000
	Rho de Spearman	0.831
	$p$ -valor	0.000

Nota:  $n = 16$ ;  $p$ -valor: Significancia.

La investigación mostró una correlación positiva y significativa entre el uso de entornos virtuales y las competencias digitales de los profesores de la institución educativa primaria en Cayaltí, Lambayeque. Tanto la correlación de Pearson (0.835) como la de Spearman (0.831) respaldaron esta relación, indicando que, a medida que los profesores se familiarizaban y empleaban más los entornos virtuales, sus competencias digitales también mejoraban notablemente. La alta significancia estadística de estos hallazgos ( $p < 0.001$ ) confirmó la consistencia y relevancia de esta tendencia. Esto sugiere que el uso efectivo de entornos virtuales puede promover una mejora significativa en la calidad del aprendizaje en el aula, además de incentivar investigaciones adicionales para comprender mejor este fenómeno y optimizar su impacto en la educación.

**Objetivo específico 1:** Evaluar la situación actual del uso de los entornos virtuales en docentes de la institución educativa primaria, Cayaltí Lambayeque

**Tabla 4**

*Porcentajes de los niveles de uso de los entornos virtuales general y por dimensiones*

Variable de estudio	Porcentaje		
	Alto	Medio	Bajo
Variable Entornos Virtuales	25.00	56.25	18.75
Dimensión comprensión	81.25	6.25	12.50
Dimensión Aprendizaje	62.50	31.25	6.25
Dimensión habilidades digitales	37.50	43.75	18.75
Dimensión Materiales didácticos	25.00	62.50	12.50

*Nota:* n=16

Tras el análisis, se encontró que la mayoría de los docentes (56.25%) tenían habilidades intermedias en entornos virtuales, seguidos por un 25% con habilidades altas y un 18.75% con habilidades bajas. Aunque el 81.25% mostraba una comprensión adecuada de los entornos virtuales, solo el 62.5% los empleaba eficazmente para el aprendizaje. En cuanto a habilidades digitales, el 43.75% se encontraba en un nivel medio, el 37.5% en un nivel alto y el 18.75% en un nivel bajo. Respecto a los materiales didácticos, el 62.5% estaba en un nivel medio, el 25% en un nivel alto y el 12.5% en un nivel bajo. Sin embargo, se destacó la necesidad de mejoras en la capacitación docente, la diversificación de recursos educativos en línea y la implementación de sistemas de evaluación efectivos para optimizar el uso de entornos virtuales y su impacto en el aprendizaje.

**Objetivo específico 2:** Evaluar la situación actual de las competencias digitales en docentes de institución educativa primaria, Cayaltí Lambayeque

**Tabla 5**

*Porcentajes de los niveles de uso de las competencias digitales y por dimensiones*

	Porcentaje		
	Alto	Medio	Bajo
Variable Competencias digitales	18.75	50.00	31.25
Dimensión información	20.00	60.00	20.00
Dimensión comunicación	37.50	37.50	25.00
Dimensión innovación y contenidos	31.00	38.00	31.00
Dimensión innovación y seguridad	12.50	50.00	37.50
Dimensión resolución de problemas	37.50	43.80	18.70

*Nota:* n=16

En la tabla 5, se evidencia que la mayoría de los docentes (50%) presentó un dominio medio a nivel general, mientras que un 31.25% tenía un nivel bajo y un 18.75% un nivel alto. En cuanto a la dimensión de información, el 60% refirió estar informado sobre las competencias digitales. Respecto a la comunicación, un 37.5% alcanzó niveles altos y medios, mientras que un 25% estaba en nivel bajo. En innovación y contenidos, aproximadamente un tercio se encontró en niveles altos y bajos, con un 38% en nivel medio. Para innovación y seguridad, el 50% estaba en nivel medio, pero un 37.5% se ubicó en nivel bajo. Finalmente, en resolución de problemas, el 37.5% mostró un alto nivel y el 43.8% estuvo en nivel medio. Estos resultados brindan información para diseñar intervenciones específicas destinadas a mejorar las competencias digitales de los educadores de nivel primario.

**Objetivo específico 3:** Establecer la relación en la variable entornos virtuales y dimensiones de competencias digitales

#### **Planteamiento de hipótesis específicas**

Existe relación entre los entornos virtuales y dimensiones de las competencias digitales

H0: No existe relación

H1: Si existe relación

**Tabla 6**

*Matriz de correlación de los coeficientes R de Pearson y Rho de Spearman entre la variable entornos virtuales y las dimensiones de la variable competencias digitales.*

		Valor	Significación aproximada
Relación con la dimensión información	R de Pearson	0,776	0,000 <sup>c</sup>
	Rho de Spearman	0,772	0,000 <sup>c</sup>
Relación con la dimensión comunicación	R de Pearson	0,836	0,000 <sup>c</sup>
	Rho de Spearman	0,832	0,000 <sup>c</sup>
Relación con la dimensión Innovación y Contenidos	R de Pearson	0,840	,000 <sup>c</sup>
	Rho de Spearman	0,842	,000 <sup>c</sup>
Relación con la dimensión Innovación y seguridad	R de Pearson	0,825	,000 <sup>c</sup>
	Rho de Spearman	0,817	,000 <sup>c</sup>
Relación con la dimensión Resolución de problemas	R de Pearson	0,811	0,000 <sup>c</sup>
	Rho de Spearman	0,811	0,000 <sup>c</sup>

*Nota:* n=16

Los resultados de varios análisis estadísticos revelaron una correlación positiva y significativa entre el uso de entornos virtuales y diversas dimensiones educativas, respaldada por altos coeficientes de Pearson (0.776, 0.836, 0.840, 0.825, 0.811) y Spearman (0.772, 0.832, 0.842, 0.817, 0.811), así como una significancia estadística muy baja ( $p < 0.001$ ). Esto demuestra que un uso adecuado de los entornos virtuales genera una mejora en el manejo de información, mejor comunicación docente-estudiante, decisiones educativas innovadoras, fomenta buenas prácticas en educación digital, mejora habilidades de resolución de problemas, etc. Estos orientan estrategias educativas y futuras investigaciones.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio realizado en el contexto de una escuela primaria en Cayaltí, Lambayeque, buscó determinar la relación entre los entornos virtuales y las competencias digitales de los docentes, como objetivo general. Al respecto, se encontró una asociación positiva y significativa entre estas dos variables, con coeficientes de Pearson (0,835) y Spearman (0,831), indicando que el uso frecuente de entornos virtuales estaría relacionado con la mejora en las habilidades digitales de los profesores. La significancia estadística ( $p < 0,001$ ) respalda la validez de esta relación.

Este hallazgo guarda similitud con los resultados encontrados a nivel nacional (Samillan, 2019 y García y Roja, 2022), mismos que se realizaron con docentes de nivel secundario y universitario, respectivamente. En específico, los resultados encontrados en la región de Arequipa (Samilan, 2019), evidenciaron una asociación positiva y de moderada intensidad ( $R=.65$ ;  $p=.000$ ) en 8 docentes y concluyen que el uso de tecnologías digitales, aportaría en el desempeño de su institución en la medida que fortalece sus habilidades de dominio. De otro lado, aunque García y Rojas (2022) evidencian una correlación positiva, el índice de correlación es inferior al del presente estudio ( $Rho=.20$ , intensidad baja), al respecto debe mencionarse que existen diferencias en torno a los instrumentos y muestra.

Además, de estos estudios correlacionales que respaldan los resultados, desde el plano descriptivo-propositivo, Delgado (2022) formuló una propuesta de entornos virtuales para potenciar las competencias digitales en los docentes de una institución ubicada en Íllimo, llegando a la conclusión mediante la fundamentación teórica y revisión de expertos que la formación en entornos virtuales contribuyó en el fortalecimiento de habilidades digitales. Además, focaliza como principales áreas de fortalecimiento al: uso de plataformas de aprendizaje, entender las funcionalidades de los softwares educativos, ofrecer soporte técnico en hardware, fomentar el aprendizaje colaborativo, implementar estrategias eficaces para la búsqueda de información y la utilización de herramientas tecnológicas en entornos virtuales.

En suma, este hallazgo sugiere que la utilización de entornos virtuales puede fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la calidad de



éste. Además, destaca la necesidad de investigaciones adicionales para comprender cómo se da esta asociación y maximizar su impacto en la educación.

En relación al objetivo específico uno, se evaluó el uso de entornos virtuales en docentes de la institución educativa primaria de Cayaltí, Lambayeque. Al respecto se encontró que, a nivel de variable, el 56.25% de los docentes posee habilidades intermedias en el manejo de entornos virtuales, el 25% habilidades altas y el 18.75% habilidades bajas.

Estos resultados guardan similitud con los encontrados por Samillan (2019), quien encontró que el 72% de 80 docentes de nivel secundario encuestados refería incorporar los entornos virtuales en un nivel diferente a bajo. Además, el mayor uso de los entornos virtuales se da en torno al uso de buscadores de información (85%), el manejo de archivos para guardar información (75%), el uso de redes sociales para comunicarse con sus colegas en torno a prácticas colaborativas (75%), el uso de correos electrónicos para enviar y recibir documentación sobre su labor docente (70%).

En suma, estos resultados evidencian que el avance tecnológico ha generado la necesidad de que los docentes se adapten a nuevas formas de enseñanza, aprendizaje y comunicación para su labor docente, en razón del cual 81.25% se ha adaptado en un nivel medio o alto. Sin embargo, resulta relevante que se evidencie casi un 20% no hace un uso adecuado de entornos digitales, evidenciando las brechas estructurales y los desafíos pendientes en la formación continua.

Profundizando en el análisis de la variable uso de entornos virtuales por dimensiones, se encontró que, aunque el 81,25% comprende adecuadamente estos entornos, solo el 62,5% los aplica efectivamente en la enseñanza. En cuanto a habilidades digitales, el 43,75% de los docentes se encuentra en un nivel medio, el 37,5% en un nivel alto y el 18,75% en un nivel bajo. Respecto a la elaboración y uso de materiales didácticos, el 62,5% de los profesores está en un nivel medio, el 25% en un nivel alto y el 12,5% en un nivel.

Aunque no existe una investigación con la cual equiparar los resultados debido a que las clasificaciones utilizadas difieren, resulta importante mencionar que en la investigación realizada por Manjarrez (2023), se concluyó que los

docentes de la institución evaluada hacen uso de algunos recursos del tipo oficial, es decir la plataforma propuesta por parte del Estado. Además, que el uso de los EVA está condicionado por el nivel y características específicas de las EVA, y que, aunque los docentes utilizan algún tipo de EVA, a menudo pierden la oportunidad de explorar y aprovechar otros disponibles debido a la falta de conocimiento o la preferencia por seguir usando el que ya conocen y han utilizado anteriormente.

Esta misma tendencia se observa en los docentes de la institución educativa de Cayaltí, en quienes el conocimiento sobre entornos herramientas y funciones es alto, además, conocen cómo aprovechar los recursos para su propio aprendizaje y usar algunas de estas plataformas para orientar el aprendizaje de sus estudiantes. Sin embargo, se evidencian dificultades intermedias en el aprendizaje, uso y adaptación a nuevas tecnologías y herramientas para el aprendizaje de sus alumnos y en la adaptación de materiales para sus estudiantes.

Esto sugiere que, a pesar de su competencia en el uso de tecnologías conocidas, los docentes necesitan apoyo adicional para integrar nuevas tecnologías y personalizar los recursos educativos de manera efectiva para sus alumnos. En tal sentido, estos hallazgos subrayan la importancia en un mundo digitalizado que evoluciona constantemente, del acompañamiento continuo para que los docentes realicen esta transición de manera efectiva y haya un uso práctico de lo aprendido. Asimismo, la necesidad de ampliar la variedad de recursos educativos en línea y crear sistemas de evaluación efectivos para maximizar el uso de entornos virtuales en la enseñanza.

En torno al objetivo específico dos, mismo que buscó evaluar la situación actual de las competencias digitales en docentes de institución educativa primaria de Cayaltí, los resultados evidenciaron que, a nivel general, el 50% de los docentes tiene un nivel intermedio de competencias digitales, el 31.25% un nivel bajo y el 18,75% un nivel alto.

Estos resultados muestran similitudes con los encontrados por Manjarrez (2023), quién encontró que los diez docentes de la asignatura de matemática evaluados poseían un nivel aceptable en relación a habilidades digitales (40 a

más de 55 puntos). Asimismo, Samillan (2019), encontró que el 74% de docentes del nivel secundario de un colegio en Arequipa percibió que tenían un nivel diferente al bajo en competencias informacionales. Finalmente, guarda relación con los resultados locales presentados por Centurión y Santoyo (2022), quienes encontraron que el 44.4% poseían competencias digitales en un nivel regular en Jayanca; y por Delgado (2022), quien encontró que el 95% de docentes de Íllimo poseían competencias digitales en un nivel medio.

El que el grueso poblacional en la presente investigación, así como en los antecedentes descritos, se encuentre entre los niveles medio y bajo evidencia la necesidad de que los docentes mejoren sus competencias digitales (Centurión y Santoyo, 2022 y Delgado, 2022), en la medida que esto impacta en el desempeño docente (Centurión y Santoyo, 2022) que se brinda y fomenta el desarrollo de estudiantes con capacidad para investigar, liderazgos críticos y éticos que impactan en las diferentes áreas de conocimiento.

En paralelo, el análisis específico de las dimensiones de la variable competencias digitales evidenció que, en cuanto a manejo de información, el 60% de los docentes de la institución evaluada de Cayaltí está en un nivel medio y el 20% en un nivel bajo. Al respecto, Centurión y Santoyo (2022) encontraron que, en docentes de colegio ubicado en Jayanca, el 44% evidenciaba un nivel deficiente en información y alfabetización internacional, seguido de 38.9% con un nivel regular, mostrando distribuciones similares; mientras que Samillán (2019), encontró en docentes de educación secundaria de Arequipa, el 75% evalúa lo que lee y determina su importancia y el 75% selecciona la información útil y necesaria para los trabajos académicos.

Al respecto, se destaca que en los docentes de Cayaltí existe un número significativo que es capaz de buscar y acceder a información relevante, evaluar su nivel de confianza, credibilidad y relevancia, así como organizar dicha información. Esto demuestra que hay una base mínima de competencias en la gestión de información que puede ser aprovechada y mejorada con una formación continua y recursos adecuados.

En cuanto a la dimensión de comunicación, se encontró que el 37,5% de los docentes participantes tiene niveles altos y medios, mientras que el 25% está

en un nivel bajo. Comparativamente, Centurión y Santoyo (2022) encontraron que el 50% se encontraba en un nivel regular, mientras que Sumillan (2019) resalta que el 85% de los docentes que encuestó manifiesta que intercambia información virtual con sus colegas, especialmente documentos con información útil, y un 65% con sus estudiantes. En contraste Manjarrez (2023), evidenció en su investigación que las preguntas relacionadas con la colaboración entre docentes para crear o publicar contenido con el uso de herramientas digitales disponibles necesitaban ser reforzadas.

Los resultados muestran que la dimensión de comunicación es una de las más fortalecidas entre los docentes, principalmente gracias a los avances en la comunicación digital entre docentes y estudiantes. Esto indica que los docentes están adoptando y utilizando efectivamente las herramientas digitales para intercambiar información y mantenerse en contacto con sus alumnos. Sin embargo, a pesar de estos avances, persisten desafíos significativos en cuanto a la colaboración para la creación de contenido digital. Esto sugiere que, aunque la comunicación básica y el intercambio de información están bien establecidos, hay una necesidad de mejorar las competencias y prácticas relacionadas con la colaboración más profunda y la producción conjunta de recursos educativos digitales. Este análisis destaca un área clave para el desarrollo profesional y el apoyo continuo a los docentes en el uso de tecnologías digitales de manera más integrada y colaborativa.

El análisis de la dimensión de innovación y creación de contenidos muestra una distribución equilibrada entre los niveles alto, medio y bajo, con porcentajes del 31%, 38% y 31%, respectivamente. Esto indica que hay una diversidad considerable en las competencias de los docentes en esta área específica. Comparativamente, los hallazgos de Centurión y Santoyo (2022) en un colegio de secundaria de Jayanca reflejan una distribución similar en las categorías regular, óptima y deficiente, con un 38.9%, 33.3% y 27.8%, respectivamente.

Esta similitud sugiere que, tanto en Cayaltí como en Jayanca, los docentes muestran una variabilidad significativa en sus competencias tanto para crear y adaptación contenido digital, así como explorar y experimentar con nuevas ideas y enfoques digitales para mejorar su práctica docente. Estos resultados ponen de manifiesto que, aunque una parte de los docentes posee competencias

elevadas en esta área, una proporción notable aún se encuentra en niveles medios y bajos, subrayando la necesidad de continuar desarrollando y reforzando estas habilidades para fomentar una mayor creatividad e innovación en el uso de tecnologías digitales en la educación.

El análisis de la dimensión de innovación y seguridad entre los docentes muestra que, en el presente estudio, el 50% se encuentra en un nivel medio y el 37.5% en un nivel bajo en esta área específica. En contraste, los hallazgos de Centurión y Santoyo (2022) revelaron que solo el 22.2% de los docentes mostraban un nivel deficiente en esta dimensión, lo cual sugiere diferencias marcadas en las competencias de los docentes entre los estudios mencionados.

Esto sugiere que hay una necesidad urgente de mejorar la educación y la capacitación de los docentes en cuanto a seguridad digital y normativas relevantes. Es crucial que los docentes no solo sean conscientes de los riesgos asociados con el uso de tecnologías digitales, sino también que estén bien informados y preparados para aplicar prácticas seguras y cumplir con las políticas establecidas. Este análisis resalta la importancia de programas de formación continuos que aborden específicamente estas áreas para fortalecer las competencias digitales y la seguridad entre los educadores.

Mientras que, en cuanto a la última dimensión, la resolución de problemas, se evidencia que el 43.80% de los docentes encuestados evidencian un nivel medio, seguido del 37.5% con un nivel alto. Estos resultados guardan similitud con los encontrados por Centurión y Santoyo (2022), quienes encontraron que el 55.6% de docentes del nivel secundario evidenció un nivel regular.

Estos hallazgos subrayan que una proporción significativa de docentes ha fortalecido su capacidad para abordar y resolver problemas asociados con el uso de tecnologías en el contexto educativo. Esto incluye adoptar métodos y procesos evaluativos que faciliten la resolución efectiva de problemas. Además, resalta la importancia de continuar apoyando el desarrollo profesional de los docentes en áreas críticas como la resolución de problemas digitales para optimizar el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

En suma, los resultados encontrados en el objetivo específico dos, subrayan la importancia de abordar las brechas identificadas en las

competencias digitales de los docentes, especialmente en áreas críticas como la comunicación, la innovación y la seguridad digital. Reforzar estas habilidades no solo mejorará la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje con tecnologías digitales, como sugieren los estudios revisados, sino que también preparará mejor a los docentes para enfrentar los desafíos emergentes en un entorno educativo cada vez más digitalizado y colaborativo.

Finalmente, en torno al objetivo específico tres, mismo que buscó establecer la relación entre la variable entornos digitales y las dimensiones de la variable competencias digitales, los análisis estadísticos revelaron la existencia de correlación positiva y significativa, respaldada por altos coeficientes de Pearson (0,776, 0,836, 0,840, 0,825, 0,811) y Spearman (0,772, 0,832, 0,842, 0,817, 0,811), con una significancia estadística muy baja ( $p < 0,001$ ). Estos hallazgos sugieren que el uso adecuado de entornos virtuales mejora la gestión de la información, la comunicación efectiva entre la comunidad educativa, la adopción de decisiones educativas innovadoras, prácticas en educación digital y refuerza las habilidades para resolver problemas. Estos resultados orientan estrategias educativas y futuras investigaciones en este ámbito-

Esta investigación tiene similitudes y relación con estudios previos como el de Delgado (2022), que examinó la conexión entre entornos virtuales y competencias digitales para mejorar las habilidades de los educadores en Íllimo. Empleó una metodología básica, cuantitativa y correlacional con una muestra de 40 educadores, demostrando que cerca del 90% presentaba en cuanto a las competencias digitales, un nivel medio. Se sugirió implementar un programa de entorno virtual para fortalecer estas habilidades.

Asimismo, se relaciona con el estudio de Manjarrez (2023) en Ecuador, que exploró la importancia de las habilidades de aprendizaje digital para docentes, especialmente en la enseñanza de matemáticas mediante entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Este estudio descriptivo y cuantitativo con diseño correlacional transversal involucró a 57 docentes. Se encontró una falta de estándares formales en Ecuador para definir competencias de educación digital, y que los docentes de instituciones privadas tienen un nivel aceptable de competencia digital pero no aprovechan plenamente los entornos virtuales disponibles en su práctica docente.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó que el uso de entornos virtuales impacta significativamente las competencias digitales de docentes de la institución educativa primaria en Cayaltí, Lambayeque. Esto es respaldado por coeficientes de Pearson que oscilaron entre 0.776 y 0.840, y coeficientes de Spearman entre 0.772 y 0.842, mismo que aunados a la alta significancia estadística ( $p < 0.001$ ), indicaron una relación sólida entre ambos factores.

Se identificó el estado actual de los profesores de la institución educativa primaria en Cayaltí, Lambayeque, muestran una diversidad de habilidades en el uso de entornos virtuales, donde el 56.25% posee habilidades intermedias, el 25% habilidades altamente desarrolladas y el 18.75% habilidades inferiores. Aunque el 81.25% demuestra comprensión adecuada, solo el 62.5% los utiliza efectivamente para la enseñanza. En cuanto a competencias digitales, el 43.75% está en nivel medio, el 37.5% en alto y el 18.75% en bajo. Destacan la necesidad de mejorar la formación docente y diversificar recursos, con valores estadísticos significativos:  $t$  de -16.38 y  $p$  de 0.032.

Se evaluaron las competencias digitales de los docentes en la institución educativa primaria en Cayaltí, Lambayeque. Se observó una variabilidad significativa en los niveles de dominio, con un 50% en nivel intermedio, 31.25% en nivel bajo y 18.75% en nivel alto. Destacan la necesidad de intervenciones para mejorar estas competencias, respaldadas por valores estadísticamente significativos, con un  $t$  de -16.38 y un  $p$  de 0.032.

Finalmente, se identificó uso adecuado de los entornos virtuales se asocia con mejoras en el manejo de información (60%), comunicación efectiva, implementación de decisiones educativas innovadoras, promoción de buenas prácticas en educación digital y habilidades para resolver problemas (37.5%).

## **VII. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la institución educativa primaria que continúe y expanda el uso de entornos virtuales, dada su significativa contribución en el fortalecimiento de los docentes en cuanto a competencias digitales. Para maximizar los beneficios individuales, sería provechoso personalizar la capacitación y el apoyo técnico, reconociendo que cada docente tiene diferentes niveles de familiaridad y habilidad con las tecnologías. Implementar evaluaciones periódicas y ajustar las intervenciones según las necesidades específicas de cada docente podría optimizar aún más los resultados positivos observados.

Se recomienda implementar programas de formación continua para los educadores, centrados en el desarrollo de habilidades para el uso eficiente de entornos virtuales y el fortalecimiento de competencias digitales. Además, se sugiere la creación de recursos educativos en línea diversificados y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes. Establecer sistemas de evaluación periódica para monitorear el progreso de los docentes en estas áreas también sería beneficioso.

Se recomienda fomentar espacios de colaboración entre docentes con el fin de que se socialicen prácticas exitosas y experiencias en la integración de tecnología educativa, promoviendo el aprendizaje y el intercambio de recursos digitales eficaces. Estas iniciativas deben concentrarse en áreas específicas identificadas como áreas de mejora, como la gestión de la información y la innovación en la creación de contenido. Además, se propone establecer una plataforma de aprendizaje en línea para facilitar el acceso a recursos educativos y fomentar la intercomunicación de buenas prácticas entre los educadores.

Se sugiere establecer programas continuos de formación centrados en el fortalecimiento de competencias digitales clave, como la gestión de información y la comunicación efectiva, además de ofrecer recursos y apoyo adecuados para integrar prácticas. Además, se sugiere establecer plataformas de intercambio de buenas prácticas entre los docentes para fomentar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo profesional continuo.



## REFERENCIAS

- Álvarez, N. (2020, 1 de septiembre). Constructivismo en la Educación a Distancia, ¿es posible? Kuchkabal.. <https://www.kuchkabal.org/conductismo-vs-constructivismo/constructivismo-en-la-educacion-a-distancia-es-posible/>
- Belmont año abril (2017) principios de la ética y pautas para la protección de los seres humanos en la investigación. EEE.UU.28 diciembre, 2017.
- Centurión, K., & Santoyo, A. (2022). Competencias Digitales y su Influencia En El Desempeño Docente Del Colegio José Carlos Mariategui, Jayanca 2021. (Tesis de maestría Universidad Señor de Sipan, <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/10545>)
- CEPAL (2022). Tecnologías digitales para un nuevo futuro. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/879779be-c0a0-4e11-8e08-cf80b41a4fd9/content>
- Chávez, E., y Rodríguez, L. (2018). Análisis de confiabilidad y validez de un cuestionario Revista Ensayos Pedagógicos.13 (1 ),71-106 Fecha 21 de Mayo Universidad de Costa Rica
- CONCYTEC (2018) Concejo Nacional de Ciencia y Tecnología e Innovación <https://www.gob.pe/concytec>
- Deepa, V., Sujatha, R., & Mohan, J. (2022). Unsung voices of technology in school education: Findings using the constructivist grounded theory approach. Smart Learning Environments, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00182-7>
- Delgado, M. (2022). Propuesta de entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales en docentes de una Institución Educativa de Íllimo. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_0562db8c061e7d37b4465245d5efc5cc](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_0562db8c061e7d37b4465245d5efc5cc)
- Diario La República. Lambayeque: educación digital llegará a más de 71.000 docentes y escolares. (2021, 28 de

abril). <https://larepublica.pe/sociedad/2021/04/28/lambayeque-educacion-digital-llegara-a-mas-de-71000-docentes-y-escolares-lrnd>

Donaldson, J. P. (2023). Constructivist Theory Overview. Center for Teaching Excellence, Texas A&M University. Retrieved from <https://cte.tamu.edu/files/Constructivist%20Theory%20Overview%206-6-2023.pdf>

Flores, L. (2022). Entornos virtuales y competencias profesionales en estudiantes de ciencias de la comunicación de una universidad privada de Lima, 2022. Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_de1bf8622fc449a5f173bb8aae868f7b](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_de1bf8622fc449a5f173bb8aae868f7b)

Gamaliel et al., (2022). Competencias Digitales Docentes para los entornos Virtuales de Enseñanza y aprendizaje, en Colegio Provincial N° 1 Joaquín Víctor González turno tarde, año 2020. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional de la Rioja. [Tesis Competencias digitales docentes para los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje-Asis Riquieri-Córdoba-Olivares.pdf](#)

García, K. & Rojas, W. (2022). Entornos virtuales y competencias digitales en docentes Universitarios Peruanos. <file:///C:/Users/ROJER/Downloads/NUEVA%20TESIS%20EDUCACION/5440-Texto%20del%20art%C3%ADculo-20424-1-10-20221231.pdf>

González Calleros, C. B., Guerrero García, J., Navarro, Y., & Gonzalez Calleros, J. M. (2022). Digital Competencies of Higher Education Institutions in Mexico: A Systematic Literature Review. In Digital Literacy for Teachers (pp. 313-343) [http://dx.doi.org/10.1007/978-981-19-1738-7\\_17](http://dx.doi.org/10.1007/978-981-19-1738-7_17)

Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. La ruta cuantitativa cualitativa y mixta. España. Mc Graw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2018). Metodología de la Investigación Científica (6ta ed.). México: Mc Graw. Disponible en: <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Herrera, M. Partida, A. y Guerra, S. (2018) Validación de Instrumento de Investigación Para medir factores del capital Humano UANL diciembre 2018  
[http://www.web.facpya.uanl.mx/vinculategica/Vinculategica\\_4\\_2/50%20HERRERA\\_PARTIDA\\_GUERRA.pdf](http://www.web.facpya.uanl.mx/vinculategica/Vinculategica_4_2/50%20HERRERA_PARTIDA_GUERRA.pdf)
- Idrovo, F. (2019). Las competencias digitales. Una propuesta de integración con el ciclo de aprendizaje. *Revista científica dominio de las ciencias*, 5 (1), 431-451.  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1053>
- Iglesias, M. (2021). Entornos virtuales para fortalecer competencias digitales en el programa de estudios de ciencias de la comunicación, Universidad Señor de Sipán.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_c74a3f2d23abe105c5ac4888176919c0/Details](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_c74a3f2d23abe105c5ac4888176919c0/Details)
- Jia, Y., & Zhang, L. (2021). Research and application of online SPOC teaching mode in analog circuit course. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(10). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00247-0>
- Kwon, S., Kim, W., Bae, C., et al. (2021). The identity changes in online learning and teaching: instructors, learners, and learning management systems. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(67). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00304-8>
- Li, Y., Yang, C., Liao, W., et al. (2022). Application of online teaching mode combining case studies and the MOOC platform in obstetrics and gynecology probation teaching. *BMC Medical Education*, 22, 800.  
<https://doi.org/10.1186/s12909-022-03854-1>
- Liew, T. W., Tan, S. M., Tan, T. M., & Kew, S. N. (2020). Does speaker's voice enthusiasm affect social cue, cognitive load and transfer in multimedia learning? *Information and Learning Sciences*, Online First, 117–135.  
<https://doi.org/10.1108/ILS-11-2019-0124>
- Llopis Nebot, M. Á., & Santágueda Villanueva, M. (2021). Competencia digital, actitudes y expectativas hacia las tecnologías digitales. Perfil de los

futuros maestros de primaria. RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, (11), 114-130.  
<https://doi.org/10.6018/riite.470331>

Maldonado, N. (2018) Uso de la plataforma virtual Net Foundation, Its Learning y las competencias digitales del docente universitario en la Escuela Superior de Teología, La Molina. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Tesis de Maestría.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI\\_3abcfa2e8d829fea8455602d21ebb2d4](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_3abcfa2e8d829fea8455602d21ebb2d4)

Manjarrez Yopez, M. D. L. (2023). Competencias digitales de los docentes para la enseñanza de las matemáticas a través de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA). Revista Científica Ciencia y Tecnología, 23(37), 94-113. <http://dx.doi.org/10.47189/rcct.v23i37.560>

McLeod, S. A. (2019). Constructivism as a theory for teaching and learning. Simply Psychology.  
<https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>

Medina, R. I. (2020) Validez de contenido de un instrumento de medición de derechos humanos México, *revista de ciencias sociales*, 11 (168), Universidad de Costa Rica.  
<https://www.redalyc.org/journal/153/15364525014/15364525014.pdf>

Mendoza, M. R., Olivos, M.A., Valdez, B.(2018) La ética profesional desde la perspectiva de los alumnos de ingeniería de una universidad pública, *rexe*, revista de estudios y experimentos en educación, Universidad Católica de santísima concepción Chile,17 (33),161-169.  
<https://www.redalyc.org/journal/2431/243155021010/243155021010.pdf>

Meza, M. (2021). Educación virtual y plataformas digitales en los estudiantes de gastronomía del CETPRO Perú - Lima, 2021. Universidad Cesar Vallejo. Tesis de Maestría.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_03d9a73336b2bab3588541f319429efa](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_03d9a73336b2bab3588541f319429efa)

Ministerio de Educación. (2019, 30 de octubre). Educación para un mundo digital. Título del sitio web. <https://www.gob.pe/es/i/345597>

- Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo (MTPE)- 2022). Talento digital en el Perú 2022: ¿qué demanda el mercado laboral?: resultados de una muestra de empresas líderes. PLAN DE GOBIERNO DIGITAL 2023-2025. <https://www.mef.gob.pe/es/por-instrumento/resolucion-ministerial/30793-resolucion-ministerial-n-088-2023-ef-44/file>
- Moges, B. (2019). Contemporary teaching-learning practices: Implementation and challenges of student-centered learning approach in higher education of Ethiopia. \*Journal of Education, Society, and Behavioral Science, 32\*(4), 1–16. <https://doi.org/10.9734/jesbs/2019/v32i430181>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2021). Metodología de la investigación científica Cuantitativa – cualitativa y Redaccion de Tesiss. Ediciones de la U 4ta edición 2021, Bogota Colombia. [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)
- ONU (2023). Influencia de las tecnologías digitales. <https://www.un.org/es/un75/impact-digital-technologies>
- Roque, Y., Alonso, S., Cañas Cañas Lucendo, M., & Pilco Guadalupe, G. A. (2023). Docencia digital. Competencias específicas en profesores universitarios. Hachetetepe Revista científica de educación y comunicación. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2023.i26.1104>
- Samillan, J. (2019). Correlación entre la incorporación de los entornos virtuales y la competencia básica digital informacional en los docentes de la institución educativa independencia americana del cercado de Arequipa. (Tesis de maestría )Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2b053555-977c-4cdc-8f0d-2ae28e4688b0/content>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2023). Albert Bandura’s legacy in education. \*Theory Into Practice, 62\*(3), 205-206. <https://doi.org/10.1080/00405841.2023.2226560>
- Sykes, J., & Dubreil, S. (2019). Pragmatics Learning in Digital Games and Virtual Environments. En J. Sykes y S. Dubreil (Eds.), The Routledge Handbook

of Second Language Acquisition and Pragmatics (p. 13).  
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781351164085-25/pragmatics-learning-digital-games-virtual-environments-julie-sykes-s%C3%A9bastien-dubreil>

UNESCO (2020). América Latina y el Caribe: inclusión y educación: todos y todas sin excepción. Laboratory of Education Research and Innovation for Latin America and the Caribbean, UNESCO Office Santiago and Regional Bureau for Education in Latin America and the Caribbean.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375486>

Urdiales, J., Armijos, L., & Urdiales, D. (2020). Estudiantes de un plantel educativo secundario del sur de Ecuador y un entorno virtual de aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación*, 3(2), 5-9. doi: <https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.2.1>

Valdivia, M. (2020). El uso de la plataforma virtual en las competencias digitales de los servidores públicos de la DRE Lima Metropolitana 2019. Universidad Cesar Vallejo. Tesis de Maestría.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_dd57fdb9c3a71b12cdf484426ad4cd7c](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_dd57fdb9c3a71b12cdf484426ad4cd7c)

Vera, M., Ramos, J., Fernández, G., & Valdivieso, M. (2023). Uso del entorno virtual y el desarrollo de competencias digitales en docentes en una entidad educativa de Nasca. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 10224-10242.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.6116](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6116)

Weidlich, J., Göksün, D.O., & Kreijns, K. (2022). Extending social presence theory: Social presence divergence and interaction integration in online distance learning. *Journal of Computer Assisted Learning*.  
<https://doi.org/10.1007/s12528-022-09325-2>

World Economic Forum. (2022). The 3 charts show the global growth in online learning. <https://www.weforum.org/agenda/2022/01/online-learning-courses-reskill-skills-gap/>

Zhang, X., Zhang, B., & Zhang, F. (2023). Student-centered case-based teaching and online–offline case discussion in postgraduate courses of computer

science. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20(6). <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00374-2>

## ANEXOS

### Anexo 1. Tabla de Operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala
Entorno virtual	Entorno virtual, los docentes pueden interactuar con colegas, compartir experiencias, colaborar en proyectos, esta interacción social puede acelerar la interacción de habilidades digitales y hace que los docentes aprendan, y puedan resolver problemas juntos, Schunk & Di Benedelto (2023).	Esta variable será dimensionada con dimensión e indicador, comprensión, aprendizaje, habilidades digitales y Materiales digitales.	Dimensión Comprensión  Dimensión Aprendizaje  Dimensión Habilidades digitales  Dimensión Materiales digitales	Enseñanza Herramientas Descripción del entorno necesidades  conocimiento aprendizaje evaluar compromiso retroalimentación  Aplicaciones Tecnología Habilidades Herramientas adaptación  Evaluar Enseñanza Dificultad Lecciones Aprendizaje	Escala Likert  1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre



Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala
Competencias digitales	El entorno de aprendizaje define como los métodos y habilidades utilizados para comunicar, documentar, planificar y evaluar el aula misma y el aula un entorno técnico que permite su buena gestión. Rodríguez (2018).	la competencia digital se medirá mediante un cuestionario de 18 preguntas, el cual será formulado en base a las dimensiones información, comunicación, innovación y contenidos, seguridad, resolución de problemas.	Dimensión Información Dimensión comunicación Dimensión innovación y contenidos Dimensión Seguridad resuelve problema	Canales digitales Actualización Planifica Evalúa Equipo de trabajo Equipos actualizaciones Capacitaciones Procedimientos Implementación Gestión Nuevas tendencias Conocimientos Reconocimiento Uso de medios digitales	Escala Likert cinco niveles 1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre

## Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### Cuestionario para Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayaltí

#### Lambayeque

Estimado(a) docente:

Agradecemos tu colaboración en este cuestionario, el cual tiene como objetivo obtener información veraz que nos permita alcanzar resultados precisos en nuestra investigación. Nuestro propósito es determinar el nivel de relación entre los Entornos Virtuales y las Competencias Digitales en los docentes de la Institución Educativa Primaria Cayaltí, Lambayeque. Por favor, responde cada una de las preguntas con sinceridad. La información proporcionada será tratada de forma confidencial y se garantiza el anonimato de todos los participantes. Gracias por tu participación.

1) Nunca 2) Casi nunca 3) A Veces 4) Casi Siempre 5) Siempre

<b>Variable: Entornos virtuales</b>		1	2	3	4	5
<b>Dimensión comprensión</b>		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	¿He tenido dificultades para comprender los conceptos fundamentales relacionados con el uso de entornos virtuales en la enseñanza?					
2	¿Me siento confundido(a) respecto a cómo utilizar eficazmente las herramientas y funciones disponibles en los entornos virtuales?					
3	¿Encuentro dificultades para entender los términos técnicos utilizados en la descripción de los entornos virtuales?					
4	¿Tengo un buen entendimiento de cómo personalizar los entornos virtuales para adaptarlos a las necesidades de mis estudiantes?					
5	¿Soy capaz de identificar y corregir errores comunes al interactuar con los entornos virtuales?					
<b>Dimensión aprendizaje</b>						
6	¿He carecido de conocimientos sobre cómo aprovechar al máximo los recursos de aprendizaje disponibles en los entornos virtuales?					
7	¿Siento que mi conocimiento sobre el diseño de actividades de aprendizaje en entornos virtuales es insuficiente?					
8	¿Me encuentro sin saber cómo evaluar efectivamente el progreso de mis estudiantes en entornos virtuales?					
9	¿Estoy al tanto de las mejores prácticas para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en entornos virtuales?					
10	¿Tengo un buen entendimiento de cómo utilizar las herramientas de retroalimentación disponibles en los					

	entornos virtuales para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes?					
<b>Dimensión habilidades digitales</b>						
11	¿He experimentado dificultades para utilizar software y aplicaciones comunes utilizadas en entornos virtuales?					
12	¿Me siento inseguro(a) al explorar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la enseñanza?					
13	¿Encuentro que mis habilidades digitales limitan mi capacidad para integrar de manera efectiva la tecnología en mi práctica docente?					
14	¿Soy capaz de solucionar problemas técnicos básicos que surgen al utilizar herramientas digitales en la enseñanza?					
15	¿Estoy dispuesto(a) a aprender y adaptarme a nuevas tecnologías y herramientas digitales relevantes para la educación primaria?					
<b>Dimensión: materiales digitales</b>						
16	¿He tenido dificultades para localizar y evaluar la calidad de los recursos educativos disponibles en línea?					
17	¿Me encuentro luchando por encontrar materiales digitales adecuados para apoyar mi enseñanza?					
18	¿Tengo dificultades para determinar la idoneidad de los materiales digitales para el nivel y las necesidades específicas de mis estudiantes?					
19	¿Soy capaz de seleccionar y adaptar materiales digitales para enriquecer mis lecciones y actividades educativas?					
20	¿Tengo conocimientos sobre cómo utilizar los materiales digitales de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de mis estudiantes??					



## Cuestionario para Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque

Estimado(a) docente:

Agradecemos tu colaboración en este cuestionario, el cual tiene como objetivo obtener información veraz que nos permita alcanzar resultados precisos en nuestra investigación. Nuestro propósito es determinar el nivel de relación entre los Entornos Virtuales y las Competencias Digitales en los docentes de la Institución Educativa Primaria Cayaltí, Lambayeque. Por favor, responde cada una de las preguntas con sinceridad. La información proporcionada será tratada de forma confidencial y se garantiza el anonimato de todos los participantes. Gracias por tu participación.

1) Nunca    2) Casi nunca    3) A Veces    4) Casi Siempre    5) Siempre

<b>Variable: Competencias digitales</b>		1	2	3	4	5
Dimensión información		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre
1	¿He tenido dificultades para discernir entre fuentes de información confiables y no confiables en línea?					
2	¿Me encuentro sin saber cómo buscar y acceder a información relevante para mi práctica docente en línea?					
3	¿Siento que tengo dificultades para evaluar la credibilidad y relevancia de la información encontrada en línea?					
4	¿Soy capaz de utilizar herramientas y estrategias efectivas para recopilar y organizar información relevante en línea?					
Dimensión comunicación						
5	¿He tenido dificultades para comunicarme de manera clara y efectiva con mis colegas, estudiantes y padres a través de medios digitales?					
6	¿Me siento inseguro(a) al utilizar herramientas de comunicación digital para interactuar con diferentes grupos de interés?					
7	¿Experimento dificultades para mantener una comunicación fluida y significativa con mis estudiantes y sus familias a través de medios digitales?					

8	¿Soy capaz de utilizar herramientas de comunicación digital para facilitar la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes?					
Dimensión Innovación y Contenidos						
9	¿Encuentro que mi conocimiento sobre la creación y adaptación de contenido digital es insuficiente para satisfacer las necesidades y preferencias de mis estudiantes?					
10	¿Tengo dificultades para encontrar y utilizar contenido digital creativo e innovador que sea relevante y estimulante para mis estudiantes?					
11	¿Soy capaz de diseñar y desarrollar actividades y recursos digitales que fomenten la participación activa y el pensamiento crítico de mis estudiantes?					
12	¿Estoy dispuesto(a) a explorar y experimentar con nuevas ideas y enfoques digitales para mejorar mi práctica docente?					
Dimensión innovación y seguridad						
13	¿Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?					
14	¿Me preocupa la posibilidad de que mis estudiantes estén expuestos a riesgos y amenazas en línea durante actividades educativas digitales?					
15	¿Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?					
16	¿Estoy al tanto de las políticas y regulaciones relevantes relacionadas con la seguridad y privacidad de los datos en el contexto educativo digital?					
Dimensión Resolución de problemas						
17	¿Con qué frecuencia adapta sus métodos de enseñanza para fomentar la resolución de problemas con el uso de tecnología?					
18	¿Con qué frecuencia te encuentras enfrentando desafíos técnicos o de otro tipo al integrar tecnología en tus actividades educativas?					
19	¿empleas estrategias para resolver eficazmente problemas relacionados con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?					
20	¿Con qué frecuencia evalúa el progreso de los estudiantes en la resolución de problemas digitales y proporciona retroalimentación?					

### Anexo 3. Fichas de validación del instrumento para la recolección de datos

#### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento cuyo Objetivo es Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayalti –Lambayeque.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Santa Cruz Carpio, Víctor Oswaldo <b>DNI:</b> 16650384
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                                  Doctor (X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                                  Social ( ) Educativa (X)                                  Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Dr. En Educación, Licenciado en estadística.
<b>Institución donde labora:</b>	Santa Cruz Asesorías y Proyectos S.A.C
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) de investigación, Artículos científicos, tesis Doctoral, Otros

#### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la prueba:</b>	Cuestionario con escala Likert
<b>Autor(a):</b>	Díaz Mollan, Yanet
<b>Procedencia:</b>	Lambayeque
<b>Administración:</b>	Díaz Mollan, Yanet
<b>Tiempo de aplicación:</b>	15 minutos
<b>Ámbito de</b>	Institución Educativa N° 11084 Cayalti

<b>aplicación:</b>	
<b>Significación:</b>	La escala es tipo Likert (Siempre= 5, Casi siempre= 4, A veces=3, Casi nunca=2, Nunca=1). Donde el objetivo Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayalti, Lambayeque.

#### 4. Soporte teórico

<b>Variable o categoría</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Definición</b>	<b>Escala /área</b>
V1. Entornos virtuales	<b>Dimensión comprensión</b>	La comprensión lectora explica que leer y comprender es una actividad compleja del sistema cognitivo, de enfrentarse a una variedad de contenidos en un concepto estudiado desde el aspecto teórico asumiendo tres modelos que son, trasmisión, traslación y transaccional. Valdez (2022), Misaris (2022)	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión aprendizaje	según el autor Donald (2023). los individuos que construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo en función de sus experiencias pasadas e interacciones con el medio ambiente. Ramírez (2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión habilidades digitales	Todo individuo es un genio por naturaleza, lo cual estipula a los jóvenes en la adquisición de su compatibilidad asertividad y comunicación y desarrollo de sus habilidades sociales, así mismo se desarrollan y dominio de las diferentes áreas tanto en lo personal, familiar, escolar, académico. (Esteves et al., 2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensiones materiales digitales	Según Moran et al. (2022). y definición de (Kwon et al., 2021) Son las imágenes, videos animaciones acciones que se utilizan en el aula de apoyo educativo con el fin de brindar apoyo al docente y al estudiante en el aula.	Ordinal tipo Likert 1-5

V2. Competencias digitales	Dimensión información	Según Rodríguez la irrupción de la tecnología conlleva la integración de habilidades digitales, a la información del contexto educativo. Así mismo, define el entorno de aprendizaje como el conjunto de métodos y habilidades que facilitan la comunicación, información, planificación y evaluación en el aula, y la gestión técnica del espacio de enseñanza. Jia & Zhany (2021).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión comunicación	según Fonseca (2018) se define como un proceso de lo cual se trasmite y se puede recibir información, y compartir con los demás de manera racional, emocional específica al ser humano para ponerse en contacto con los demás y comunicar algún suceso. Reyes (2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión innovación y contenidos	Según Idrovo (2019) El análisis de las teorías relacionadas las competencias digitales han propiciado la reflexión sobre la pertinencia de las Tecnologías la innovación la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza efectiva y ética. Rodríguez (2018).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión innovación y seguridad	Según Mergildo y Neciosup (2022) es un método de advertir o prevenir los contusiones o enfermedades causadas por las situaciones por falta de responsabilidad, en la organización siendo la mejora de un proceso lógico basado en la mejora continua, incluyendo las políticas, de	Ordinal tipo Likert 1-5



		la organización, o institución. (Letew et al.,220).	
	Dimensión resolución de problemas	De acuerdo con Espinoza Y Huamán (2023), Dicen que los docentes buscan activamente soluciones cuando se enfrentan a desafíos u oportunidades digitales siendo un proceso con fin de lograr el objetivo. Este proceso de resolución de problemas conduce a la creación de nuevos conocimientos y capacidades en el ámbito digital. Álvarez, (2020).	

##### 5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el instrumento, Entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria cayalti, ,  
Elaborado por Díaz Mollan, Yanet, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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 <del>acuerdo</del> )	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.

<b>RELEVANCIA</b>  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.*

<b>1. No cumple con el criterio</b>
<b>2. Bajo Nivel</b>
<b>3. Moderado nivel</b>
<b>4. Alto nivel (x)</b>



Mg. Víctor Oswaldo Santa Cruz Carpio  
 PROF. UNIVERSITARIO  
 DR. EN EDUCACIÓN

**Chiclayo, 19 de mayo de 2024**

*DNI 16650384*

*Víctor Oswaldo Santa Cruz Carpio*  
 Código Orcid :0000-0001- 5224-4435

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems V 1. Entorno virtual	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Dimensión comprensión</b>														
01	¿ He tenido dificultades para comprender los conceptos fundamentales relacionados con el uso de entornos virtuales en la enseñanza?				X				X				X	
02	¿ Me siento confundido(a) respecto a cómo utilizar eficazmente las herramientas y funciones disponibles en los entornos virtuales?				X				X				X	
03	¿ Encuentro dificultades para entender los términos técnicos utilizados en la descripción de los entornos virtuales?				X				X				X	
04	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo personalizar los entornos virtuales para adaptarlos a las necesidades de mis estudiantes?				X				X				X	
05	¿ Soy capaz de identificar y corregir errores comunes al interactuar con los entornos virtuales?				X				X				X	
<b>Dimensión aprendizaje</b>														
06	¿ He carecido de conocimientos sobre cómo aprovechar al máximo los recursos de aprendizaje disponibles en los entornos virtuales				X				X				X	
07	¿ Siento que mi conocimiento sobre el diseño de actividades de aprendizaje en entornos virtuales es insuficiente?				X				X				X	
08	¿ Me encuentro sin saber cómo evaluar efectivamente el progreso de mis estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
09	¿ Estoy al tanto de las mejores prácticas para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
10	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo utilizar las herramientas de retroalimentación disponibles en los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes?				X				X				X	
<b>Nº Dimensión habilidades digitales</b>														
11	¿ He experimentado dificultades para utilizar software y aplicaciones comunes utilizadas en entornos virtuales?				X				X				X	
12	¿ Me siento inseguro(a) al explorar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la enseñanza?				X				X				X	
13	¿ Encuentro que mis habilidades digitales limitan mi capacidad para integrar de manera efectiva la tecnología en mi práctica docente?				X				X				X	

14	¿ Soy capaz de solucionar problemas técnicos básicos que surgen al utilizar herramientas digitales en la enseñanza?				X				X				X	
15	¿ Estoy dispuesto(a) a aprender y adaptarme a nuevas tecnologías y herramientas digitales relevantes para la educación primaria?				X				X				X	
<b>Dimensiones materiales digitales</b>														
16	¿ He tenido dificultades para localizar y evaluar la calidad de los recursos educativos disponibles en línea?				X				X				X	
17	¿ Me encuentro luchando por encontrar materiales digitales adecuados para apoyar mi enseñanza?				X				X				X	
18	¿ Tengo dificultades para determinar la idoneidad de los materiales digitales para el nivel y las necesidades específicas de mis estudiantes?				X				X				X	
19	¿ Soy capaz de seleccionar y adaptar materiales digitales para enriquecer mis lecciones y actividades educativas?				X				X				X	
20	¿ Tengo conocimientos sobre cómo utilizar los materiales digitales de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de mis estudiantes.?				X				X				X	



**Mg. Víctor Oswaldo Cruz Carpio**  
**PROF. UNIVERSITARIO**  
**DR. EN EDUCACIÓN**

Fecha 19/ 05/2024

DNI 16650384  
Código Orcid .0000-0001-5224-4435

Víctor Oswaldo Santa Cruz Carpio

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
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador. Santa Cruz Carpio Víctor Oswaldo  
DNI: 16650384

Especialidad del validador (a): Dr. en Educación, Lic. en Estadística.

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

Chiclayo, 19 de mayo de 2024



~~Mg. Víctor Santa Cruz Carpio~~  
~~DNI: 16650384~~

Orcid:/0000-0001-5224-4435

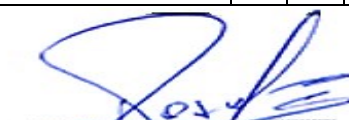
Dr. Santa Cruz Carpio Víctor Oswaldo

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N.º	V2. Competencia digital	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Dimensión Información</b>													
01	¿ He tenido dificultades para discernir entre fuentes de información confiables y no confiables en línea?				X				x				X	
02	¿ Me encuentro sin saber cómo buscar y acceder a información relevante para mi práctica docente en línea?				X				x				X	
03	¿ Siento que tengo dificultades para evaluar la credibilidad y relevancia de la información encontrada en línea?				X				x				X	
04	¿ Soy capaz de utilizar herramientas y estrategias efectivas para recopilar y organizar información relevante en línea?				X				x				X	
	<b>Dimensión comunicación</b>													
05	¿ He tenido dificultades para comunicarme de manera clara y efectiva con mis colegas, estudiantes y padres a través de medios digitales?				X				X				X	
06	¿ Me siento inseguro(a) al utilizar herramientas de comunicación digital para interactuar con diferentes grupos de interés?				X				x				X	
07	¿ Experimento dificultades para mantener una comunicación fluida y significativa con mis estudiantes y sus familias a través de medios digitales?				X				x				X	
08	¿ Soy capaz de utilizar herramientas de comunicación digital para facilitar la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes?				X				x				X	
	<b>Dimensión Innovación y contenidos</b>													
09	¿ Encuentro que mi conocimiento sobre la creación y adaptación de contenido digital es insuficiente para satisfacer las necesidades y preferencias de mis estudiantes?				X				x				X	
10	¿ Tengo dificultades para encontrar y utilizar contenido digital creativo e innovador que sea relevante y estimulante para mis estudiantes?				X				x				X	
11	¿ Soy capaz de diseñar y desarrollar actividades y recursos digitales que fomenten la participación activa y el pensamiento crítico de mis estudiantes?				X				X				X	

12	¿ Estoy dispuesto(a) a explorar y experimentar con nuevas ideas y enfoques digitales para mejorar mi práctica docente?				X				x				X
<b>Dimensión Innovación y seguridad</b>													
13	¿ Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X				X				X
14	¿ Me preocupa la posibilidad de que mis estudiantes estén expuestos a riesgos y amenazas en línea durante actividades educativas digitales?												
15	¿ Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X				X				X
16	¿ Estoy al tanto de las políticas y regulaciones relevantes relacionadas con la seguridad y privacidad de los datos en el contexto educativo digital?				X				X				X
Dimensión Resolución de problemas													
17	¿ Con qué frecuencia adapta sus métodos de enseñanza para fomentar la resolución de problemas con el uso de tecnología?				X				X				X
18	¿ Con qué frecuencia te encuentras enfrentando desafíos técnicos o de otro tipo al integrar tecnología en tus actividades educativas?				X				X				X
19	¿ Empleas estrategias para resolver eficazmente problemas relacionados con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				X				X				X
20	¿ Con qué frecuencia evalúa el progreso de los estudiantes en la resolución de problemas digitales y proporciona retroalimentación?				X				X				X

Fecha 19 / 05 /2024

  
**Mg. Víctor Santa Cruz Carpio**  
**PROF. UNIVERSITARIO**  
**DE EN EDUCACIÓN**  
**DNI 16650384**

Código Orcid: 0000-0001- 5224- 4435

Víctor Oswaldo Santa Cruz Carpio

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:

<b>1. No cumple con el criterio</b>	<b>2. Bajo Nivel</b>	<b>3. Moderado nivel</b>	<b>4. Alto nivel</b>
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ Ninguna

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Santa Cruz Carpio Víctor Oswaldo  
DNI: 16650384

**Especialidad del validador (a):** Dr. en Educación, Lic. en Estadística.

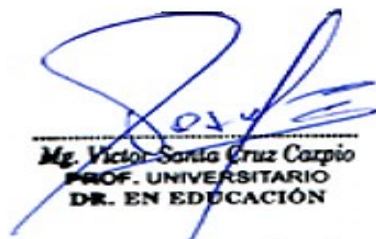
<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

**Chiclayo, 19 de mayo de 2024**



Mg. Víctor Santa Cruz Carpio  
PROF. UNIVERSITARIO  
DR. EN EDUCACIÓN

*Dr. Santa Cruz Carpio Víctor Oswaldo*  
DNI 16650384  
Orcid:/0000-0001-5224-4435



### **Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento cuyo Objetivo es Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayalti –Lambayeque.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### **1. Datos generales del juez**

Nombre del juez:	Dr. Rodas Cabanillas, José Luis DNI: 16796176
Grado profesional:	Maestría ( )                      Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa (X)                      Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Dr. En Educación, Licenciado en estadística.
Institución donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) de investigación, Artículos científicos, tesis Doctoral, Otros

#### **2. Propósito de la evaluación**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### **3. Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la prueba:	Cuestionario con escala Likert
Autor(a):	Díaz Mollan, Yanet
Procedencia:	Lambayeque
Administración:	Díaz Mollan, Yanet
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cayalti

Significación:	La escala es tipo Likert (Siempre= 5, Casi siempre= 4, A veces=3, Casi nunca=2, Nunca=1). Donde el objetivo Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, Cayalti, Lambayeque.
----------------	---

#### 4. Soporte teórico

Variable o categoría	Dimensiones	Definición	Escala /área
V1. Entornos virtuales	Dimensión comprensión	La comprensión lectora explica que leer y comprender es una actividad compleja del sistema cognitivo, de enfrentarse a una variedad de contenidos en un concepto estudiado desde el aspecto teórico asumiendo tres modelos que son, trasmisión, traslación y transaccional. Valdez (2022), Misaris (2022)	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión aprendizaje	según el autor Donald (2023). los individuos que construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo en función de sus experiencias pasadas e interacciones con el medio ambiente. Ramírez (2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión habilidades digitales	Todo individuo es un genio por naturaleza, lo cual estipula a los jóvenes en la adquisición de su compatibilidad asertividad y comunicación y desarrollo de sus habilidades sociales, así mismo se desarrollan y dominio de las diferentes áreas tanto en lo personal, familiar, escolar, académico. Esteves et al.,(2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensiones materiales digitales	Según Moran et al. (2022). y definición de (Kwon et al., 2021) Son las imágenes, videos animaciones acciones que se utilizan en el aula de apoyo educativo con el fin de brindar apoyo al docente y al estudiante en el aula.	Ordinal tipo Likert 1-5
V2. Competencias digitales	Dimensión información	Según Rodríguez la irrupción de la tecnología conlleva la integración de habilidades digitales, a la información del contexto educativo. Así mismo, define el entorno de aprendizaje como el conjunto de métodos y habilidades que facilitan la comunicación, información, planificación y evaluación en el aula, y la gestión técnica del espacio de enseñanza. Jia & Zhany (2021).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión comunicación	según Fonseca (2018) se define como un proceso de lo cual se trasmite y se	Ordinal tipo Likert

		puede recibir información, y compartir con los demás de manera racional, emocional específica al ser humano para ponerse en contacto con los demás y comunicar algún suceso. Reyes (2022)	1-5
	Dimensión innovación y contenidos	Según Idrovo (2019) El análisis de las teorías relacionadas las competencias digitales han propiciado la reflexión sobre la pertinencia de las Tecnologías la innovación la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza efectiva y ética. Rodríguez (2018).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión innovación y seguridad	Según Mergildo y Neciosup (2022) es un método de advertir o prevenir los contusiones o enfermedades causadas por las situaciones por falta de responsabilidad, en la organización siendo la mejora de un proceso lógico basado en la mejora continua, incluyendo las políticas, de la organización, o institución. (Letew et al.,220).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión resolución de problemas	De acuerdo con Espinoza Y Huamán (2023) los docentes buscan activamente soluciones cuando se enfrentan a desafíos u oportunidades digitales siendo un proceso con fin de lograr el objetivo. Este proceso de resolución de problemas conduce a la creación de nuevos conocimientos y capacidades en el ámbito digital. Álvarez, (2020).	Ordinal tipo Likert 1-5

### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento, Entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria cayalti, Elaborado por Díaz Mollan, Yanet, 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	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	criterio)	
	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.*

<b>1. No cumple con el criterio</b>
<b>2. Bajo Nivel</b>
<b>3. Moderado nivel</b>
<b>4. Alto nivel (x)</b>

**Chiclayo, 23 de mayo de 2024**



**José Luis Rodas Cabanillas**  
LIC. EN ESTADÍSTICA  
Prof. UNIVERSITARIO  
Dr. EN EDUCACIÓN

**Dr. José Luis Rodas Cabanillas**  
Código Orcid :0000-0003-1375-4940

**DNI 16796176**

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems V 1. Entorno virtual	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Dimensión comprensión</b>													
01	¿ He tenido dificultades para comprender los conceptos fundamentales relacionados con el uso de entornos virtuales en la enseñanza?				X				X				X	
02	¿ Me siento confundido(a) respecto a cómo utilizar eficazmente las herramientas y funciones disponibles en los entornos virtuales?				X				X				X	
03	¿ Encuentro dificultades para entender los términos técnicos utilizados en la descripción de los entornos virtuales?				X				X				X	
04	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo personalizar los entornos virtuales para adaptarlos a las necesidades de mis estudiantes?				X				X				X	
05	¿ Soy capaz de identificar y corregir errores comunes al interactuar con los entornos virtuales?				X				X				X	
	<b>Dimensión aprendizaje</b>													
06	¿ He carecido de conocimientos sobre cómo aprovechar al máximo los recursos de aprendizaje disponibles en los entornos virtuales				X				X				X	
07	¿ Siento que mi conocimiento sobre el diseño de actividades de aprendizaje en entornos virtuales es insuficiente?				X				X				X	
08	¿ Me encuentro sin saber cómo evaluar efectivamente el progreso de mis estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
09	¿ Estoy al tanto de las mejores prácticas para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
10	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo utilizar las herramientas de retroalimentación disponibles en los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes?				X				X				X	
	<b>Dimensión habilidades digitales</b>													
11	¿ He experimentado dificultades para utilizar software y aplicaciones comunes utilizadas en entornos virtuales?				X				X				X	
12	¿ Me siento inseguro(a) al explorar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la enseñanza?				X				X				X	
13	¿ Encuentro que mis habilidades digitales limitan mi capacidad para integrar de manera efectiva la tecnología en mi práctica docente?				X				X				X	

14	¿ Soy capaz de solucionar problemas técnicos básicos que surgen al utilizar herramientas digitales en la enseñanza?				X				X				X	
15	¿ Estoy dispuesto(a) a aprender y adaptarme a nuevas tecnologías y herramientas digitales relevantes para la educación primaria?				X				X				X	
<b>Dimensión materiales digitales</b>														
16	¿ He tenido dificultades para localizar y evaluar la calidad de los recursos educativos disponibles en línea?				X				X				X	
17	¿ Me encuentro luchando por encontrar materiales digitales adecuados para apoyar mi enseñanza?				X				X				X	
18	¿ Tengo dificultades para determinar la idoneidad de los materiales digitales para el nivel y las necesidades específicas de mis estudiantes?				X				X				X	
19	¿ Soy capaz de seleccionar y adaptar materiales digitales para enriquecer mis lecciones y actividades educativas?				X				X				X	
20	¿ Tengo conocimientos sobre cómo utilizar los materiales digitales de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de mis estudiantes.?				X				X				X	

Chiclayo, 23 de mayo de 2024



José Luis Rodas Cabanillas  
 LIC. EN ESTADÍSTICA  
 Prof. UNIVERSITARIO  
 Dr. EN EDUCACIÓN

Dr. José Luis Rodas Cabanillas  
 Código Orcid :0000-0003-1375-4940

DNI 16796176

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:

<b>1. No cumple con el criterio</b>	<b>2. Bajo Nivel</b>	<b>3. Moderado nivel</b>	<b>4. Alto nivel</b>
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_ Ninguna

---

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Santa Cruz Carpio Víctor  
Oswaldo            DNI: 16650384

**Especialidad del validador (a):** Dr. en Educación, Lic. en Estadística.

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

**Chiclayo, 23 de mayo de 2024**



*J. Rodas*  
**José Luis Rodas Cabanillas**  
LIC. EN ESTADÍSTICA  
Prof. UNIVERSITARIO  
Dr. EN EDUCACIÓN

*Dr. José Luis Rodas Cabanillas*  
Código Orcid :0000-0003-1375-4940

*DNI 16796176*

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N.º	V2. Competencia digital	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Dimensión Información</b>													
01	¿ He tenido dificultades para discernir entre fuentes de información confiables y no confiables en línea?				X				x				X	
02	¿ Me encuentro sin saber cómo buscar y acceder a información relevante para mi práctica docente en línea?				X				x				X	
03	¿ Siento que tengo dificultades para evaluar la credibilidad y relevancia de la información encontrada en línea?				X				x				X	
04	¿ Soy capaz de utilizar herramientas y estrategias efectivas para recopilar y organizar información relevante en línea?				X				x				X	
	<b>Dimensión comunicación</b>													
05	¿ He tenido dificultades para comunicarme de manera clara y efectiva con mis colegas, estudiantes y padres a través de medios digitales?				X				X				X	
06	¿ Me siento inseguro(a) al utilizar herramientas de comunicación digital para interactuar con diferentes grupos de interés?				X				x				X	
07	¿ Experimento dificultades para mantener una comunicación fluida y significativa con mis estudiantes y sus familias a través de medios digitales?				X				x				X	
08	¿ Soy capaz de utilizar herramientas de comunicación digital para facilitar la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes?				X				x				X	
	<b>Dimensión Innovación y contenidos</b>													
09	¿ Encuentro que mi conocimiento sobre la creación y adaptación de contenido digital es insuficiente para satisfacer las necesidades y preferencias de mis estudiantes?				X				x				X	
10	¿ Tengo dificultades para encontrar y utilizar contenido digital creativo e innovador que sea relevante y estimulante para mis estudiantes?				X				x				X	
11	¿ Soy capaz de diseñar y desarrollar actividades y recursos digitales que fomenten la participación activa y el pensamiento crítico de mis estudiantes?				X				X				X	
12	¿ Estoy dispuesto(a) a explorar y experimentar con nuevas ideas y				X				x				X	



	enfoques digitales para mejorar mi práctica docente?																		
<b>Dimensión Innovación y seguridad</b>																			
13	¿Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X					X								X	
14	¿ Me preocupa la posibilidad de que mis estudiantes estén expuestos a riesgos y amenazas en línea durante actividades educativas digitales?																		
15	¿ Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X					X								X	
16	¿Estoy al tanto de las políticas y regulaciones relevantes relacionadas con la seguridad y privacidad de los datos en el contexto educativo digital?				X					X								X	
<b>Dimensión Resolución de problemas</b>																			
17	¿ Con qué frecuencia adapta sus métodos de enseñanza para fomentar la resolución de problemas con el uso de tecnología?				X					X								X	
18	¿Con qué frecuencia te encuentras enfrentando desafíos técnicos o de otro tipo al integrar tecnología en tus actividades educativas?				X					X								X	
19	¿Empleas estrategias para resolver problemas relacionados con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				X					X								X	
20	¿Con qué frecuencia evalúa el progreso de los estudiantes en la resolución de problemas digitales y proporciona retroalimentación?				X					X								X	

Chiclayo, 23 de mayo de 2024



José Luis Rodas Cabanillas  
 LIC. EN ESTADÍSTICA  
 PROF. UNIVERSITARIO  
 DR. EN EDUCACIÓN

Dr. José Luis Rodas Cabanillas  
 Código Orcid :0000-0003-1375-4940 DNI 16796176

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:

<b>1. No cumple con el criterio</b>	<b>2. Bajo Nivel</b>	<b>3. Moderado nivel</b>	<b>4. Alto nivel</b>
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_ Ninguna

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Santa Cruz Carpio Víctor Oswaldo  
DNI: 16650384

**Especialidad del validador (a):** Dr. en Educación, Lic. en Estadística.

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

**Chiclayo, 23 de mayo de 2024**



**José Luis Rodas Cabanillas**  
LIC. EN ESTADÍSTICA  
Prof. UNIVERSITARIO  
Dr. EN EDUCACIÓN

**Dr. José Luis Rodas Cabanillas**

**Código Orcid :0000-0003-1375-4940**

**DNI 16796176**

**Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento cuyo Objetivo es Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria , Cayalti –Lambayeque.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al que hacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Mgrt. Santa Cruz Poluche de Henrich , Mónica Milagros <b>DNI:</b> 44974971
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( <input checked="" type="checkbox"/> )                      Doctor (    )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica (    )                      Social (    ) Educativa ( <input checked="" type="checkbox"/> )                      Organizacional (    )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Mgrt. En Neuro educación, Licenciado en Educación.
<b>Institución donde labora:</b>	Santa Cruz Asesorías y Proyectos S.A.C
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( <input checked="" type="checkbox"/> )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) de investigación, Artículos científicos, Tesis, Otros

### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la prueba:	Cuestionario con escala Likert
Autor(a):	Díaz Mollan, Yanet
Procedencia:	Lambayeque
Administración:	Díaz Mollan, Yanet
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Cayalti

Significación:	La escala es tipo Likert (Siempre= 5, Casi siempre= 4, A veces=3, Casi nunca=2, Nunca=1). Donde el objetivo Determinar la relación entre entornos virtuales y las competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria ,Cayalti, Lambayeque.
----------------	---

#### 4. Soporte teórico

Variable o categoría	Dimensiones	Definición	Escala /área
V1. Entornos virtuales	Dimensión comprensión	La comprensión lectora explica que leer y comprender es una actividad compleja del sistema cognitivo, de enfrentarse a una variedad de contenidos en un concepto estudiado desde el aspecto teórico asumiendo tres modelos que son, trasmisión, traslación y transaccional. Valdez (2022), Misaris (2022)	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión aprendizaje	según el autor Donald (2023). los individuos que construyen activamente su conocimiento y comprensión del mundo en función de sus experiencias pasadas e interacciones con el medio ambiente. Ramírez (2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión habilidades digitales	Todo individuo es un genio por naturaleza, lo cual estipula a los jóvenes en la adquisición de su compatibilidad asertividad y comunicación y desarrollo de sus habilidades sociales, así mismo se desarrollan y dominio de las diferentes áreas tanto en lo personal, familiar, escolar, académico. Esteves et al.,(2022).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensiones materiales digitales	Según Moran et al. (2022). y definición de (Kwon et al., 2021) Son las imágenes, videos animaciones acciones que se utilizan en el aula de apoyo educativo con el fin de brindar apoyo al docente y al estudiante en el aula.	Ordinal tipo Likert 1-5
V2. Competencias digitales	Dimensión información	Según Rodríguez la irrupción de la tecnología conlleva la integración de habilidades digitales, a la información del contexto educativo. Así mismo, define el entorno de aprendizaje como el conjunto de métodos y habilidades que facilitan la comunicación, información, planificación y evaluación en el aula, y la gestión técnica del espacio de enseñanza. Jia & Zhany (2021).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión comunicación	según Fonseca (2018) se define como un proceso de lo cual se trasmite y se	Ordinal tipo Likert

		puede recibir información, y compartir con los demás de manera racional, emocional específica al ser humano para ponerse en contacto con los demás y comunicar algún suceso. Reyes (2022)	1-5
	Dimensión innovación y contenidos	Según Idrovo (2019) El análisis de las teorías relacionadas las competencias digitales han propiciado la reflexión sobre la pertinencia de las Tecnologías la innovación la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza efectiva y ética. Rodríguez (2018).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión innovación y seguridad	Según Mergildo y Neciosup (2022) es un método de advertir o prevenir los contusiones o enfermedades causadas por las situaciones por falta de responsabilidad, en la organización siendo la mejora de un proceso lógico basado en la mejora continua, incluyendo las políticas, de la organización, o institución. (Letew et al.,220).	Ordinal tipo Likert 1-5
	Dimensión resolución de problemas	De acuerdo con Espinoza Y Huamán (2023) los docentes buscan activamente soluciones cuando se enfrentan a desafíos u oportunidades digitales siendo un proceso con fin de lograr el objetivo. Este proceso de resolución de problemas conduce a la creación de nuevos conocimientos y capacidades en el ámbito digital. Álvarez, (2020).	Ordinal tipo Likert 1-5

### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el instrumento, Entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria cayalti, Elaborado por Díaz Mollan, Yanet, 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	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	criterio)	
	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.*

<b>1. No cumple con el criterio</b>
<b>2. Bajo Nivel</b>
<b>3. Moderado nivel</b>
<b>4. Alto nivel (x)</b>

**Chiclayo, 23 de mayo de 2024**



*Mgrt. Santa cruz Poluche de Hencrich, Monoica*  
Código Orcid :0000-0002- 5361-3543

*DNI 44974971*

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems V 1. Entorno virtual	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Dimensión comprensión</b>														
01	¿ He tenido dificultades para comprender los conceptos fundamentales relacionados con el uso de entornos virtuales en la enseñanza?				X				X				X	
02	¿ Me siento confundido(a) respecto a cómo utilizar eficazmente las herramientas y funciones disponibles en los entornos virtuales?				X				X				X	
03	¿ Encuentro dificultades para entender los términos técnicos utilizados en la descripción de los entornos virtuales?				X				X				X	
04	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo personalizar los entornos virtuales para adaptarlos a las necesidades de mis estudiantes?				X				X				X	
05	¿ Soy capaz de identificar y corregir errores comunes al interactuar con los entornos virtuales?				X				X				X	
<b>Dimensión aprendizaje</b>														
06	¿ He carecido de conocimientos sobre cómo aprovechar al máximo los recursos de aprendizaje disponibles en los entornos virtuales				X				X				X	
07	¿ Siento que mi conocimiento sobre el diseño de actividades de aprendizaje en entornos virtuales es insuficiente?				X				X				X	
08	¿ Me encuentro sin saber cómo evaluar efectivamente el progreso de mis estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
09	¿ Estoy al tanto de las mejores prácticas para fomentar el compromiso y la participación de los estudiantes en entornos virtuales?				X				X				X	
10	¿ Tengo un buen entendimiento de cómo utilizar las herramientas de retroalimentación disponibles en los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje de mis estudiantes?				X				X				X	
<b>Dimensión habilidades digitales</b>														
11	¿ He experimentado dificultades para utilizar software y aplicaciones comunes utilizadas en entornos virtuales?				X				X				X	
12	¿ Me siento inseguro(a) al explorar nuevas tecnologías y herramientas digitales relacionadas con la enseñanza?				X				X				X	
13	¿ Encuentro que mis habilidades digitales limitan mi capacidad para integrar de manera efectiva la tecnología en mi práctica docente?				X				X				X	

14	¿ Soy capaz de solucionar problemas técnicos básicos que surgen al utilizar herramientas digitales en la enseñanza?				X				X				X	
15	¿ Estoy dispuesto(a) a aprender y adaptarme a nuevas tecnologías y herramientas digitales relevantes para la educación primaria?				X				X				X	
<b>Dimensión materiales digitales</b>														
16	¿ He tenido dificultades para localizar y evaluar la calidad de los recursos educativos disponibles en línea?				X				X				X	
17	¿ Me encuentro luchando por encontrar materiales digitales adecuados para apoyar mi enseñanza?				X				X				X	
18	¿ Tengo dificultades para determinar la idoneidad de los materiales digitales para el nivel y las necesidades específicas de mis estudiantes?				X				X				X	
19	¿ Soy capaz de seleccionar y adaptar materiales digitales para enriquecer mis lecciones y actividades educativas?				X				X				X	
20	¿ Tengo conocimientos sobre cómo utilizar los materiales digitales de manera efectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de mis estudiantes.?				X				X				X	

Fecha 23/ 05 /2024



Mgrt. Santa Cruz Poluche de Hecrich, Mónica Milagros  
 Código Orcid .0000-0002-5361-3543

DNI 44974971



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:

<b>1. No cumple con el criterio</b>	<b>2. Bajo Nivel</b>	<b>3. Moderado nivel</b>	<b>4. Alto nivel</b>
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_ Ninguna

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Santa Cruz Poluche de Henrich  
,Mónica Milagros                    DNI: 44974971

**Especialidad del validador (a)** **Mgrt.** Neuroeducación y Psicología Infantil Lic. en Educación .

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

**Chiclayo, 23 de mayo de 2024**



*Mgrt. Santa cruz Poluche de Henrich, Monoica*  
Código Orcid :0000-0002- 5361-3543  
DNI 44974971

### MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N.º	V2. Competencia digital	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Dimensión Información</b>													
01	¿ He tenido dificultades para discernir entre fuentes de información confiables y no confiables en línea?				X				x				X	
02	¿ Me encuentro sin saber cómo buscar y acceder a información relevante para mi práctica docente en línea?				X				x				X	
03	¿ Siento que tengo dificultades para evaluar la credibilidad y relevancia de la información encontrada en línea?				X				x				X	
04	¿ Soy capaz de utilizar herramientas y estrategias efectivas para recopilar y organizar información relevante en línea?				X				x				X	
	<b>Dimensión comunicación</b>													
05	¿ He tenido dificultades para comunicarme de manera clara y efectiva con mis colegas, estudiantes y padres a través de medios digitales?				X				X				X	
06	¿ Me siento inseguro(a) al utilizar herramientas de comunicación digital para interactuar con diferentes grupos de interés?				X				x				X	
07	¿ Experimento dificultades para mantener una comunicación fluida y significativa con mis estudiantes y sus familias a través de medios digitales?				X				x				X	
08	¿ Soy capaz de utilizar herramientas de comunicación digital para facilitar la colaboración y el intercambio de ideas entre estudiantes?				X				x				X	
	<b>Dimensión Innovación y contenidos</b>													
09	¿ Encuentro que mi conocimiento sobre la creación y adaptación de contenido digital es insuficiente para satisfacer las necesidades y preferencias de mis estudiantes?				X				x				X	
10	¿ Tengo dificultades para encontrar y utilizar contenido digital creativo e innovador que sea relevante y estimulante para mis estudiantes?				X				x				X	
11	¿ Soy capaz de diseñar y desarrollar actividades y recursos digitales que fomenten la participación activa y el pensamiento crítico de mis estudiantes?				X				X				X	

12	¿ Estoy dispuesto(a) a explorar y experimentar con nuevas ideas y enfoques digitales para mejorar mi práctica docente?				X				x				X
<b>Dimensión Innovación y seguridad</b>													
13	¿ Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X				X				X
14	¿ Me preocupa la posibilidad de que mis estudiantes estén expuestos a riesgos y amenazas en línea durante actividades educativas digitales?												
15	¿ Busco mantener la integridad y confidencialidad de los datos personales de mis estudiantes cuando utilizo servicios digitales en mi enseñanza?				X				X				X
16	¿ Estoy al tanto de las políticas y regulaciones relevantes relacionadas con la seguridad y privacidad de los datos en el contexto educativo digital?				X				X				X
Dimensión Resolución de problemas													
17	¿ Con qué frecuencia adapta sus métodos de enseñanza para fomentar la resolución de problemas con el uso de tecnología?				X				X				X
18	¿ Con qué frecuencia te encuentras enfrentando desafíos técnicos o de otro tipo al integrar tecnología en tus actividades educativas?				X				X				X
19	¿ Empleas estrategias para resolver eficazmente problemas relacionados con el uso de entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				X				X				X
20	¿ Con qué frecuencia evalúa el progreso de los estudiantes en la resolución de problemas digitales y proporciona retroalimentación?				X				X				X

Fecha 23 / 05/2024

Mgrt. Santa Cruz Poluche de Henrich, Mónica Milagros

Código Orcid: 0000-0002-5361-3543 DNI 44974971

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
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_ Ninguna

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

Apellidos y nombres del juez validador. Santa Cruz Poluche, Mónica Milagrios DNI: 16650384

Especialidad del validador (a): Mg. Neuroeducación y Psicología Infantil, Lic. en Educación.

<sup>1</sup>**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

Chiclayo, 23 de mayo de 2024

Mgtr. Santa Cruz Poluche de Henrich, Mónica  
Código Orcid :0000-0002- 5361-3543  
DNI 44974971

## Anexo 4. Carta de presentación

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Cayalti, 26 de mayo del 2024  
Sr(a) directora de la I.E. 11084 "San Juan Bautista"  
Rosario Del Pilar Chigne Mendoza  
**PRESENTE**

**ASUNTO** : APLICACIÓN DE UN CUESTIONARIO A DOCENTES DEL NIVEL PRIMARIA DE LA I.E QUE USTED DIRIGE.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, solicitar su permiso para realizar una encuesta a los docentes del nivel primaria de su institución para desarrollar mi investigación.

El título de mi Trabajo de investigación es "**Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque**", siendo imprescindible aplicar mis instrumentos validados por tres expertos para desarrollar posteriormente los resultados.

Expresándole mi respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



Yanet Díaz Mollan

## Anexo 5. Carta de autorización para aplicación de instrumentos

### AUTORIZACIÓN

La Directora de la Institución Educativa N°11084 "San Juna Bautista" del distrito de Cayalti – Lambayeque **autoriza** a la Estudiante Yanet Díaz Mollan identificada con DNI N° 41 010071, a realizar el trabajo de investigación, **"Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque"** con los docentes del nivel primario de la Institución Educativa.

Cayalti, 26 de mayo del 2024



---

Mg. Rosario del Pilar Mendoza Chigne

Directora I.E

## **Anexo 6. Modelo de Consentimiento Informado aplicado.**

### **Consentimiento Informado**

Título de la investigación: **“Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque”**,

Investigadora: **Yanet Díaz Mollan**

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque”, cuyo objetivo es determinar la relación en los entornos virtuales y competencias digitales en docentes de la institución educativa primaria, de Cayaltí en Lambayeque.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de la segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y permiso de la institución Educativa “San Juan Bautista”

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación, se seguirá el siguiente protocolo:

1. Se recolectará sus datos personales y se aplicará los dos cuestionarios elaborados para la investigación titulada: “Entornos Virtuales y Competencias Digitales en Docentes de la Institución Educativa Primaria Cayalti Lambayeque”
2. Estos cuestionarios le tomarán un tiempo aproximado entre 30 y 40 minutos y se realizará en las aulas de la institución “San Juan Bautista”.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**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 contactarse con la investigadora Yanet Díaz Mollan, con dirección de correo electrónico: yanetdiazmollan@gmail.com

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha y hora: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ \_\_\_\_:\_\_\_