



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**“Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza –
aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020”**

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

AUTOR:

Lima Quispe, Angel Rene
(<http://orcid.org/0000-0002-5546-3630>)

ASESOR:

Dr. Lizandro Crispín, Rommel
(<http://orcid.org/0000-0003-1091-225X>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de Calidad Educativa

LIMA ESTE – PERÚ

2020

DEDICATORIA

Agradecer a Dios por salud, y mi familia que me apoyan a seguir esforzando en estudiar.

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que me apoyaron en realizar la tesis para lograr a cumplir mis objetivos.

A mi familia que por día me brindaron apoyo por culminar la tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vii
Índice de abreviaturas	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Variable y operacionalización	19
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimiento	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la frecuencia y porcentaje de la variable aplicación de entornos virtuales	25
Tabla 2. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión pedagogía	26
Tabla 3. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión social	27
Tabla 4. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión directiva.....	28
Tabla 5. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión tecnología.....	29
Tabla 6. Distribución de la frecuencia y porcentaje de la variable enseñanza aprendizaje.....	30
Tabla 7. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva.....	31
Tabla 8. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión cognitiva.....	32
Tabla 9. Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva.....	33
Tabla 10. Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	34
Tabla 11. Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	35
Tabla 12. Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	36
Tabla 13. Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	37

Tabla 14. Prueba de distribución de los datos de la variable de la aplicación de entornos virtuales.....	38
Tabla 15. Prueba de distribución de los datos de la variable de la enseñanza aprendizaje.....	39
Tabla 16. Los rangos que utilizaremos para la escala de interpretación según Bisquerra.....	39
Tabla 17. Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje	40
Tabla 18. Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión volitiva de la variable enseñanza aprendizaje.....	41
Tabla 19. Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión cognitiva de la variable enseñanza aprendizaje.....	42
Tabla 20. Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión afectiva de la variable enseñanza aprendizaje.....	43

Índice de gráficos y figuras

Figura 1: distribución porcentual de la variable aplicación de entornos virtuales.	25
Figura 2: distribución porcentual por dimensión de pedagogía.....	26
Figura 3: distribución porcentual por dimensión de social.....	27
Figura 4: distribución porcentual por dimensión de directiva.....	28
Figura 5: distribución porcentual por dimensión de tecnología.....	29
Figura 6: distribución porcentual por variable de enseñanza aprendizaje.....	30
Figura 7: distribución porcentual por dimensión volitiva.....	31
Figura 8: distribución porcentual por dimensión de cognitiva.....	32
Figura 9: distribución porcentual por dimensión afectiva.....	33
Figura 10: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	34
Figura 11: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	35
Figura 12: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	36
Figura 13: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.....	37

Índice de abreviaturas

AIP:	Aula de innovación pedagógica.
CIPP:	Productive Process Integral Control.
CRT:	Centro de recursos tecnológicos.
ED:	Educación a Distancia
EVEA:	Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.
IE:	Institución educativa.
MEF:	Ministerio de economía y finanzas
PEAPT:	Plataforma Estatal de Asociaciones del Profesorado de Tecnología
TIC:	Tecnología de la Información y la Comunicación (singular)
Tic's:	Tecnología de la información y comunicación (plural)
UGEL:	Unidad de Gestión Educativa Local

RESUMEN

La presente tesis de investigación tiene como objetivo general de establecer la relación de la aplicación de entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje de la institución educativa San Mateo UGEL 05 de San Juan de Lurigancho, la muestra censal es mi población de empleando dos variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

La investigación pide determinar la relación que existe entre aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020. Por el tipo de estudio básica cuantitativo de nivel explicativo y desarrollado bajo el diseño no experimental de corte transversal, el estudio es realizado con una población de 60 docentes, se utilizó la técnica de encuesta.

A través del estudio estadístico Los resultados demuestran que existe una relación significativa de acuerdo al coeficiente Rho Spearman con relación moderada ($Rho=0,048$, $p=0,001$ menor que $0,05$) consecuentemente se aprueba la hipótesis de investigación, además sucede para las hipótesis específicas.

La investigación concluye con los resultados de la hipótesis y recomendaciones para dicha Institución Educativa.

Palabras claves: entornos virtuales, enseñanza aprendizaje, educación, docente.

ABSTRACT

The present research thesis has the general objective of establishing the relationship between the application of virtual environments and the teaching-learning of the educational institution San Mateo UGEL 05 in San Juan de Lurigancho, the census sample is my population of using two application variables of virtual environments and teaching learning.

The research asks to determine the relationship that exists between the application of virtual environments and teaching - learning at IE San Mateo, UGEL 05 - 2020. By the type of explanatory level quantitative basic study developed under the non-experimental design of cross section, the study is carried out with a population of 60 teachers, the survey technique was used.

Through the statistical study, the results show that there is a significant relationship according to the Rho Spearman coefficient with a moderate relationship ($Rho = 0.048$, $p = 0.001$ less than 0.05). Consequently, the research hypothesis is approved, also it happens for the specific hypotheses.

The investigation concludes with the results of the hypothesis and recommendations for said Educational Institution.

Keywords: virtual environments, teaching-learning, education, teacher.

I. INTRODUCCIÓN

La presente realidad problemática de educación a distancia se basa en la enseñanza de los entornos virtuales aplicados por docentes utilizando las herramientas de la tecnología para su aprendizaje de los estudiantes utilizando las herramientas de las Tic's.

Para Ante esta situación de propagación mundial del Covid-19, el principal argumento a favor del crecimiento de estos entornos y tecnologías en el mundo educativo es la innecesidad de que los alumnos estén presentes en el espacio real donde se realiza la acción formativa y la posibilidad de compartir objetivos y modelos virtuales no físicos.

Para Fernández y Vergara (2020) indicó a nivel mundial la tecnología de información del 2020 ha evolucionado por una crisis mundial, muchos países en estado de emergencia cambiaron las clases presenciales por clases a distancia con nuevas estrategias para sus enseñanzas, todos los países de Sudamérica afectados por la pandemia aplicado un nuevo sistema de enseñanza.

El gobierno declaro a Perú en estado de emergencia y aplicando nueva modalidad de enseñanza de los entornos virtuales en el presente año ha evolucionado a los docentes por seguir innovando e investigando recursos temáticos de cómo llegar al alumno para su aprendizaje, por lo general las nuevas tecnologías interactivas de la información toma un camino de docentes a investigar nuevas estrategias para la enseñanza por entornos virtuales, por parte de los alumnos nuevos estrategias para su aprendizaje utilizando prototipos, biblioteca virtuales, libros que tengan en casa.

Para Medina en la elaboración digital del MINEDU (2016) indicó actualmente ya no se concibe el aula de clase como el único espacio físico en el cual los estudiantes tienen la oportunidad de aprender; ahora también se consideran los diferentes ámbitos del contexto en el cual interactúan tanto docentes como

estudiantes durante el proceso educativo incluyendo los entornos virtuales generados por las TIC.

La institución educativa San Mateo aplica la tecnología en la enseñanza con la herramienta de entornos virtuales, este año 2020 a diferencia de años anteriores, los profesores se prepararon a la tecnología como también existen profesores que no se han preparado, hoy en día el colegio cuenta con una plataforma Cubicol que nos brinda una enseñanza virtual y por medio de video llamadas del programa del zoom realizaban las clases el docente y alumnos, para aplicar este sistema el docente se actualizaba en diferente programas de capacitaciones en educación a distancia para llegar a usar estrategias de enseñanza a los alumnos y comunicación con los padre de familia.

El trabajo consta de dos variables, el primero de entornos virtuales buscando nuevos rumbos de enseñanza utilizando las herramientas en tecnología y el segundo de enseñanza – aprendizaje por parte del docente como llegar al alumno.

El aula de clase en el presente año es virtual y una nueva modalidad de enseñanza entre educador y educando, el uso de los entornos virtuales es aplicado en todas las clases con ayuda de la tecnología utilizando las herramientas que encontramos en una computadora y el internet para ser aplicadas en la institución educativa y el aprendizaje aplicado si realizan en forma volitiva, cognitiva y afectiva par que los alumnos entienda los contenidos de las áreas.

El planteamiento del problema del trabajo por tiempos de emergencia y a la vez surge la tecnología con nuevos aplicativos, comprobamos que el docente está constantemente sus actualizaciones para dar clases virtuales. Personalmente asesore a cada docente para explicar una clase virtual, por otro lado, los padres desconocen los medios virtuales para las clases, en los alumnos no desconocen las clases virtuales.

El whatsapp surge como principal herramienta de entornos virtuales, como redes sociales brinda un servicio de comunicación, surge un problema en la

velocidad que mucho uso por servicio de red llega a ponerse lento. Tenemos que ver los megas de la red. Otro es el caso de las aplicaciones de video llamadas (zoom, jitsi, google meet, ec) surgen como ayuda a las clases que no resultan al 100% su uso, la red de tanto uso en estos tiempos por la población se llegan a colgar. También tenemos software de aplicación virtual que son descargados en la computadora. Un 86% cuentan con internet encuestados en abril con el formato del anexo 4. Ante el estado de emergencia el padre de familia busca la manera de solucionar esta nueva modalidad de enseñanza.

En el presente año escolar los docentes realizan las clases virtuales a diferencia de años anteriores utilizando herramientas digitales de un ordenador y el internet para la enseñanza, con materiales propios y actualizaciones para desarrollar la clase a distancia. Debido al poco uso de la tecnología de hoy en día que los profesores no puedan desarrollar el manejo de nuevas modalidades de enseñanza, el uso de la tecnología se basa en el alumno que pueda manejar sus diseños y creatividad de sus conocimientos que adquiere del profesor.

En la Institución Educativa cuenta con 21 computadoras completas con sistema operativo Windows instalados los programas de Microsoft office, el paquete de adobe y corel, teniendo el internet de 20 megas, los alumnos trabajaban hasta el 2019 sin ningún problema, en el presente año se tuvo que suspender las clases por educación a distancia que el alumno cuente con un ordenador para elaborar sus contenidos pedagógicos, muchos de ellos no cuentan con herramienta para sus trabajos proporcionados del profesor , esto dificulta el nivel de logro.

En la justificación se presenta los siguientes casos:

En la justificación práctica, trabajamos de las clases de manera virtual, utilizando la tecnología de aparatos tecnológicos, estas clases del presente año son diferentes a años anteriores, por lo que no estamos dentro de un salón de manera presencial, muchos de los alumnos no cuentan con aparatos tecnológicos y una conexión a internet, por los avances tecnológicos que nos brindan como herramientas de ayuda.

En la justificación teórica, la investigación se realiza para aportar los recursos de la tecnología que nos presenta en el internet para realizar clases virtuales de manera videollamadas entre el educador y educando utilizando las Tic's. muchos de los alumnos no cuentan con aparatos tecnológicos esto hace que no se llegue a cumplir los aprendizajes.

Con el estudio que desarrollamos la tesis, beneficiará a las personas relacionadas a la Institución Educativa, con sus datos obtenidos se podrá analizar el nivel de enseñanza de entornos virtuales así también a otras personas de estudios de investigación, que requieran de los temas en relación.

Según Vara (2012) concluyo para un problema de investigación significa explicar todas las causas de examinar un problema. Todas las causas se llaman argumento. Por lo tanto, cada investigación tiene que ser fundamentada con un científico previo (p. 176).

La formulación del problema general:

¿Qué relación existe entre aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020?

La formulación de los problemas específicos:

¿Qué relación existe entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020?

¿Qué relación existe entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020?

¿Qué relación existe entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020?

Según Vara (2012) concluyo que los objetivos entusiasmos para la investigación. Indica el fin del estudio de investigación de la tesis. (p. 184).

El objetivo general es

Determinar la relación que existe entre aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Los objetivos específicos son:

Determinar la relación entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Determinar la relación entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Determinar la relación entre aplicación de los entornos virtuales y dimensión afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Según Vara (2012) concluyo las hipótesis son definiciones de ensayo de las interrogantes de investigación. Son definiciones afirmadas que resuelven a las interrogantes planteadas del problema. (p. 159)

El Hipótesis general es:

Existe una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Las Hipótesis específicos son:

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la dimensión afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

II. MARCO TEÓRICO

La educación a distancia (ED) establece nuevos retos para la enseñanza en este sentido enunciamos varios autores para el desarrollo tecnológico que permiten una mejor educación, instrumentos de enseñanza que tenemos muchos años que no han sido tomados en cuenta por docente y hoy en día por una educación a distancia son tomados en su totalidad con sus respectivas herramientas, tanto el docente y los alumnos para una mejor educación, contando con computadoras, laptop, celulares, etc. Ante la nueva educación buscamos estrategias para mejorar en las enseñanzas utilizando las TIC's y el buen uso de los entornos virtuales.

López y Ortiz 2015 dijeron: con la implementación de la tecnología en la actualidad se necesita plantear nuevas rutas de interacción entre el educador y el educando. La labor de interés preferente del educador refleja en forma eficiente, administrar que los educadores que presencia el modo típico con la actividad de la tecnología de la información (p. 28). Respondiendo a su tesis buscamos estrategias y actualizaciones de enseñanza interacción del docente y alumno aplicando los entornos virtuales, con un método a distancia y buscar nuevos retos, cada docente innova un método para enseñar a los alumnos, muchos encuentran programas en internet que son utilizadas como pizarras interactivas y programas de video llamadas, estos programas tienen tiempo en la red, ante un estado de emergencia tenemos que utilizar.

Cruz (2015) indicó: para la formación de docentes universitarios para la ED utilizando el modelo CIPP en sus etapas de proceso y producto, en un sistema de educación superior de Puerto Rico. Además, se investigó el nivel de satisfacción de los participantes con relación a la formación recibida (p. 69), respondiendo al autor, los docentes deben de capacitarse constantemente por una mejor calidad de enseñanza que el objetivo es llegar que el alumno aprenda, la educación avanza y presentan nueva tecnología en la educación, en el presente año se desarrollaron por diferentes instituciones actualización de los entornos virtuales.

Oliveira (2019) indicó: el estudiante con bajo nivel de aprendizaje va a desarrollar una pedagogía de razonamiento lógico negativo por no tener una buena motivación en la educación. Respondiendo al autor de los estudiantes con poca preparación y poco aprendizaje en los estudios e difícil llegar a sus objetivos trazados, la motivación es el camino para una buena enseñanza, a mayor motivación mejor es el aprendizaje y en cuanto el conocimiento obtendrá un nivel alto.

Martínez (2016) indicó: La educación del autodomio y la perseverancia, respecto a la actividad docente, en escolares primarios resulta efectiva mediante la aplicación de una metodología que se realice en la clase, que tenga en cuenta los principios de la unidad de la psiquis, la actividad y la comunicación; de la unidad de lo afectivo, lo cognitivo y lo volitivo; de la unidad entre el proceso de enseñanza y el de educación. Respondiendo al autor dar como resultado que la educación es autodomio por parte de los docentes y la recepción de los alumnos, en los escolares lo afectivo, cognitivo y volitivo tiene una relación, a una buena base en la etapa inicial mejor será el conocimiento adquirido por los estudiantes.

Rodríguez y Barragán (2017) indicaron: Espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo persona (p. 9). Nos explica que las enseñanzas virtuales tienen interacción dinámica que muchas veces tienen que prepararse bien el docente, el aprendizaje a al comienzo de año fue difícil pero no imposible, muchos docentes no sabían manejar una clase virtual con alumnos de diferentes niveles, el 2020 el docente y alumno aplicaron los entornos virtuales al 100%. Contamos con medios tecnológicos en internet como el caso de videos y podemos realizar videos del tema a enseñar, audios con formatos livianos, gráficos y mapas conceptuales para las estrategias de enseñanzas, imágenes con diferentes formatos, muchas veces las clases son con medios de imágenes creados

por los docentes, todas estas herramientas lo encontramos en internet y así podemos realizar una mejor educación a distancia rumbo al camino de la tecnología de la educación.

Abril 2017 indicó: Es necesario precisar que un entorno virtual de aprendizaje debe ser flexible, intuitivo y amigable, en donde los estudiantes aprendan, compartan experiencias y conocimientos con toda la comunidad virtual utilizando herramientas de comunicación, contenido y evaluación (p. 28). En su trabajo la enseñanza debe ser sencilla y flexible utilizando las herramientas de los entornos virtuales, por otro lado, en el colegio aplicamos la enseñanza por video llamadas aplicando una enseñanza motivacional, debe ser una educación activa y dinámica que el alumno se sienta activo y comentando la clase.

Rincón (2015) indicó: “El nuevo perfil del profesor está ligado con el uso de las TIC, creando un nuevo paradigma de la enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y nuevos roles” (p. 6). En su trabajo nos indica que el docente debe actualizarse en los cursos a distancia. El estado viene promoviendo los cursos virtuales para docentes en educación a distancia, estos cursos lo aplican en su plataforma de Perúeduca. Contamos que muchos docentes no se encuentran preparados en educación a distancia, pero en el camino del año 2020 fueron aprendiendo y mejorando su enseñanza, teniendo en cuenta que la educación es solo de enseñanza virtual esto obligó al docente buscar e innovar nuevas estrategias tomando como herramientas las tic's y llegar a una educación tecnológica y dinámica.

García 2017 manifestó: ordenamiento la inteligencia existente o marco teórico; formulación de hipótesis que constituyen la teoría de donde se parte; confrontación de nuevas experiencias, observadas o no, con las hipótesis o teoría previa, a través de la reflexión; surgimiento de una nueva teoría, o nuevo conocimiento producido; como complemento, confrontación con otras teorías, con lo descubierto por otros sujetos educativos. La explicación de este proceso de búsqueda se resume en la expresión aprender a aprender (p. 11). En la educación a distancia la enseñanza entre docente y alumno tienen que buscar nuevas estrategias para el aprendizaje,

este quiere decir buscar el camino más adecuado para que el alumno aprenda. Los resultados lo realizo con las hipótesis, por medio de tablas y gráficos.

Guevara (2015) indicó: el termino de hablar EVEA es intensión que es un término cotidiano facilitando al educador el deseo de instrucción para cualquier sitio necesitando un ordenador y teniendo entrada a la red para adquirir los conocimientos (p. 17).

Córdova (2017) indicó: a importancia conocimiento del educador en pedagogía a los educandos es importancia la enseñanza de los pensamientos (p. 79). respondiendo al autor para un mejor aprendizaje se da cuando el profesor aprecia su área, el docente el trabajo lo relaciona como parte de sus sentimientos y mejor será la enseñanza para el alumno.

Palacios (2020) indico: la dimensión afectiva influye en la importancia de aprendizaje del educando para mejorar sus capacidades comunicativas, su inteligencia emocional despertando el interés y curiosidad por aprender, así como también relacionarse bien con sus compañeros, maestros y con los demás. Para complementar lo manifestado se detectó en el estudio que el comportamiento del aprendizaje significativo se debe al 45.6% de la enseñanza afectiva (p. 30). Respondiendo al autor se llega a un mejor aprendizaje por el afecto del maestro y de los alumnos poniendo en el intermedio el tema a trabajar, en su medición que indica para lograr el objetivo del trabajo docente. Analizando la afectividad en la pedagogía muestra la comprensión entre el educador y educando para llegar a cumplir los objetivos trazados.

Según Angoma (2015) indico que existe una aceptación en la actualidad necesita mejores profesionales para afrontar la educación. Esta necesidad lleva a los estudiantes rindan un nivel académico de mejor conocimiento para tener mejores profesionales. (p. 18)

El instrumento para medir es cuantitativo obtenido por encuestas aplicadas al docente compuesto por dos variables:

Primera variables aplicación de entornos virtuales, según la editorial Planeta (2018), Los entornos virtuales son software instalados en la computadora y los utilizamos por medio de la red, que se encargan de almacenar, gestionar, etc. De forma virtual. Con estas formaciones virtuales llegan al educando en un proceso de aprendizaje.

RM. 556-2014 MINEDU (2016) “Las TIC, como experiencia o práctica social, se manifiestan en la secuencia de tareas que realizamos en un entorno virtual”. El objetivo es utilizar las herramientas de tecnología para realizar las clases motivadas en forma virtual.

Instrumento, Encuestas aplicado a los docentes. Como también nos indica Rodríguez y Barragán (2017) concluyo con el enfoque de los entornos virtuales estas motivados en el proceso de aprendizaje y mejorar el nivel de conocimiento y desarrollar las capacidades en las clases virtuales. (p. 13)

Segunda variables enseñanza aprendizaje, para la revista Ecured (2019), es un proceso en el cual se realizan contenidos especiales de un área, sus dimensiones son los factores del rendimiento de conocimientos a través de sus conductas.

Para Serrano (2017) concluyó las estrategias de aprendizaje es tener en claro que la construcción del conocimiento tiene que ser en base a la realidad para que se genere un resultado reflexivo y crítico.

Los entornos virtuales, como lo indica en la revista Aula planeta (2018): “son los softwares que están instalado en los servidores o internet que se encargan de mantener, gestionar, almacenar, etc. Actividades de forma virtual. Están formaciones pueden darse de entornos virtual para facilitar el progreso de los estudiantes.

Según la pedagogía por Ecured (2019), indicó “es grupo de conocimientos asume la pedagogía como un cambio colectivo y especialmente personal comprende de la disciplina psicosocial que tiene como finalidad la educación”.

Pedagogía social, según Petrus (2000) indicó se debe definir y expresar incluidos en circunstancias divergentes como un entorno social, política en combinaciones sobresalientes de bajos recursos económicos y sucesos pedagógicos actuales”. Relación que tiene los estudiantes con la enseñanza, con bajos recursos económicos que se ve reflejado en la alimentación, como también no contar con una buena motivación.

Para Gonzáles (2020) indicó sobre los educadores sociales que son profesionales a las personas de apoyo a otras personas de restricción social. El objetivo es integrar a los alumnos vulnerables a participación colectiva, los profesores trabajan con personas diferentes de temprana edad, de pocos recursos económicos o personas con discapacidad.

Para Quintero (2018) indicó la directiva son derecho normativo de derechos corporativo con un fin concreto de un determinado plazo. Dejando a los directivos competentes la debida elección de la forma los medios adecuados a tal fin.

La tecnología, según la página web de PEAPT (2016) “como un grupo colectivo de saberes y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar su entorno material o virtual para desear sus necesidades”, aplicando educación del año 2020 se basa una educación utilizando la tecnología.

Enseñanza - aprendizaje, según el Ministerio de Educación del libro por la ruta del aprendizaje R M. N° 556-2014 (2016) indicó “la enseñanza es una transición relativamente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a causa de la experiencia y de su acción consciente del entorno en que vive o con otras personas.” Aplicados de forma virtual utilizando la tecnología para la educación.

La volitiva según Guzmán (2020) indicó: “se basa en la querencia de un individuo en base a la voluntad o el deseo de acumular conocimientos”, esto quiere decir la capacidad de conocimiento del individuo colaborando con su esfuerzo para el aprendizaje. Cuando su conocimiento tiene un nivel alto por sus saberes previos obtenidos del educando.

La volitiva para Bacigalupi (2018) indicó “no se encuentra aislado de la psíquica, no presenta tolerancia en ningún tipo de separaciones siempre es organizado y se encuentra en acción activa que realiza actos de forma voluntad”.

La cognitiva publicado por Lujan (2016) Piaget definió la cognitiva está relacionado con el conocimiento indicando que es el proceso en el cual vamos aprendiendo a utilizar memoria, lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y a planificar. Ante esta debemos tener en cuenta que estamos con medios de alumnos a sus aprendizajes.

La afectiva según Gonzales: “La emoción constituye en la actualidad un capítulo muy importante de la Psicología Evolutiva y de la Psicología de la Educación”, la educación del niño ha sido constante en el desarrollo de su vida, el objetivo es la formación integral.

En la Resolución Viceministerial N.º 085-2020-MINEDU, ante una educación a distancia y estado de emergencia, la educación tubo un cambio de presencial a virtual dando como fundamento que el aprendizaje virtual es adquisición de conocimientos y/o desarrollo de competencias, obtenidas y evidenciadas del trabajo del estudiante a través de la educación a distancia de diferentes áreas, considerando tres ejes para su aprendizaje:

- Interacción ente el docente y alumno por medio de diferentes entornos virtuales o plataformas de educación.
- Colaboración en educación, acciones que facilitan llegar al alumno adquirir tecnológicos que admite desarrollar competencias de trabajo en grupo.

- evidencia en sus trabajos, experiencias diseñadas por el docente y/o estudiante y comentarios del alumno en relación del tema a partir del uso de las herramientas de la plataforma virtual, que permitan generar evidencias de trabajos de aprendizaje.

En el libro de Rutas del aprendizaje del Ministerio de Educación (2016), si hablamos de (TIC), centramos las nuevas estrategias del presente año para la enseñanza, un cambio que esto debió ocurrir años atrás, estas herramientas ya contaban en el internet, pero tuvo que pasar una educación a distancia para tomarlo importancia.

Las herramientas de las Tic's, tiene cada vez más espacio en la educación no solo en colegios sino también en otras instituciones e universidades, en el uso de la comunidad nos brinda una comunicación con los padres de familia.

Los Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual del Ministerio Educación (2017), El camino de la educación ha pasado por tres generaciones y educación interactivas:

- Educación en modalidad impresa, que en la actualidad nos brinda las evidencias de trabajos.
- Contamos medios de comunicación como: internet, televisión, radio y teléfono.
- Contamos apoyo de la tecnología utilizando las tic y recursos virtuales, muchos de estos programas lo entramos en internet.

Aprendizaje Virtual, Nos encontramos con una educación moderna y nuevas tecnologías, es importante plantear nuevas modalidades de enseñanzas virtuales buscando nuevas estrategias para su campo temático en una enseñanza activa aplicando la informática, por lo tanto, no solo el docente debe buscar estrategias sino también el alumno para su aprendizaje, que ellos cada vez más se familiarizan con las redes sociales llegando a conformar una estructura cognitiva. En este sentido el alumno por medio de redes sociales llega a un conocimiento autónomo utilizando el internet como herramienta.

Prácticas Curriculares del Aula, El entorno virtual del presente año ya dejó de un escenario físico a manera virtual, donde los alumnos y la comunidad desarrollan un trabajo utilizando todas las herramientas tecnológicas y artefactos, en las herramientas tecnológicas tenemos los programas de comunicación entre el docente, alumnos y padres de familia, encontrar la manera de enseñar, basándonos en el objetivo del aprendizaje de los alumnos, también entramos para los docentes actualizaciones.

Herramientas de los entornos virtuales.

Competencia 28 “Curriculum Nacional”, El uso de la tecnología abre camino como herramienta de las tic’s, aplicados entre docente y alumnos, el estudiante identifique, modifique y optimice nuevas estrategias de aprendizaje en las prácticas sociales, no solo con compañeros del mismo colegio, también puede interactuar con otros alumnos de diferentes colegios, utilizando herramientas para realizar sus trabajos y evidencias.

La competencia 28 que se encuentra en las aulas de AIP y CRT son:

- Interpreta lo entornos virtuales: consiste de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de estos campos de interés, actividades, valores y cultura.
- Administra los datos de entornos virtuales: hacer un análisis, organízalos datos sistematiza las informaciones que se presentan de entornos virtuales tomando considerando las herramientas virtuales y tecnología.
- comunicarse en entornos virtuales: se basa en comunicar por medio de redes sociales a alumnos de edades respetando los valores en un escenario sociocultural activando reglas para la comunicación.
- Establece herramientas virtuales en diferentes tipos: consta de componer herramientas virtuales con diversos tipos, prototipos de forma ordenada y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido basados de contexto educativo con la realidad.

Redes sociales (Ministerio de Educación), La Ley de Gobierno Digital expone que “la identidad digital es aquel conjunto de atributos que individualiza y permite identificar a una persona en entornos digitales”. Es decir, cada vez que se interactúa en la web utilizando las redes sociales, el envío de mensajes, publicaciones, viendo y descargando videos o buscando información, estamos construyendo nuestra identidad digital.

Las redes sociales son sitios en internet que permiten interactuar con amigos, familiares, conocidos, colegas y conocer personas nuevas o ajenas a tu entorno, permitiendo el contacto para poder comunicarse e intercambiar información. En la Institución Educativa nos brinca para realizar las clases virtuales utilizando las herramientas virtuales y software de aplicación.

LinkedIn, es una red social relacionada al ámbito profesional. Creando un perfil para mostrar tus datos y de lo que has hecho de manera profesional en el trayecto de la vida cotidiana.

Moodle, es una plataforma, la más usada a nivel mundial de aprendizaje, utilizado por administrativos, docentes, estudiante y padres de familia, para gestionar trabajos virtuales, es una plataforma gratuita y utilizado por varias empresas a estos se suman herramientas como chats, foros, blogs y wikis.

Narrativa digital, el termino cuenta diversas formas de contar en diversas tecnologías, un lenguaje digital tomando como base la información, tecnología y artefactos, que se combinan con tecnología digital, utilizamos un hipermedia. En este tipo de narrativo pasa a un lenguaje de naturaleza en forma digital, de los libros de biblioteca pasa a búsqueda de internet utilizando por medio de un buscador, en este sistema ubicamos en la red diferentes tipos de monografías, libros, informes, etc. En la actualidad podemos crear páginas web para dar información al público de cualquier información, enlaces de videos e imágenes, enlazarnos con una diferente página para obtener información a todo esto lo llamamos narrativa digital, en la actualidad es frecuente utilizar páginas para obtener y dar información, como la tecnología avanza entonces aparecen nuevos programas y herramientas.

“Cualquier persona puede darse el gusto de publicar sus escritos en un blog, sus fotos en Flickr y los videos en YouTube, son estos productos digitales que cuentan algo, que narran digitalmente vidas, fantasías, sueños, deseos y realidades. El término narrativa digital da cuenta de formas democráticas de publicar, usando diversas tecnologías para ello”. Ministerio de Educación (2015).

Zoom, Para Castro, (2020) indico el zoom es un software de video y audio en línea, para empresas, colegios y familiares en cualquier lugar que necesiten sin medir la distancia, utilizando un ordenador y el internet. Hoy en día es un medio de comunicación utilizado para realizar clases virtuales incluyendo personas de cualquier edad, en la Institución Educativa el profesor maneja su propio estilo que las herramientas virtuales se pueden aplicar con otros softwares, a las competencias de estos programas similares tenemos (jitsi y google meet) son plataformas utilizados en el colegio para utilizar las clases virtuales. Son instalados desde un celular, Tablet, laptop y ordenador.

Para Navarro el programa de office por la página de tecnologiafacil indicó, es un conjunto de programas que se pueden utilizar los trabajos de ofimática, por el alto nivel de rendimiento que ofrece podemos trabajar con distintos programas, entre sus programas más utilizados del colegio tenemos:

- Word: es un procesador de texto.
- Excel: es una hoja de cálculo.
- Power point: presentación de ideas.
- Access: base de datos.

Para Porto (2008), actualizado hasta el presente año indicando que el internet es una red de redes que se comunican de un ordenador a otro sin medir la distancia que tengan, respondiendo al autor las conexiones son personas sin medir la edad y el lugar que se encuentre. en la educación el internet es el principal uso para realizar las clases virtuales, ya que cuenta con plataforma, páginas web, los softwares de aplicación, medios de comunicación etc.

La computadora es una máquina electrónica a base de circuitos integrados que procesa datos, que se dividen en dos la primera el hardware de lo físico y tangible a cambio de la segunda el software es la parte lógica de ver los programas a utilizar.

Para Mamani el aula de innovación pedagógica (AIP) indicó es el ambiente a realizar las clases con el aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC), utilizando las herramientas para realizar sus trabajos de los alumnos que proporciona la computadora.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) concluyo: Con los conocimientos encontrados busca explicar las propiedades, características y los perfiles de la persona, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Con estas definiciones podemos estudiar y describir los resultados que se quiere saber, aplicando un tipo de investigación básica.

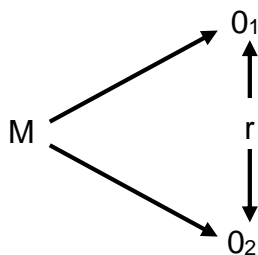
Para Sampieri (2014) indicó la investigación se realiza sin manipular las variables de estudio. Lo que estudiamos es tratar de observar tal como se muestra el resultado contextual. Por decir de un tipo experimental se construye una realidad, pero de una no experimental no se construye solo se observa las situaciones ya existentes que no generan ningún cambio para manipular. No se pueden generar control directo en las variables porque estas variables ya fueron realizadas. (p. 152)

Diseño de investigación

Para Hernández, Fernández y Baptista, existen dos tipos de diseño: experimental y no experimental. En el trabajo de tesis se realizó la investigación no experimental por lo que no manipulamos ningún resultado, debidamente a que las variables no experimentales, es decir que las variables no alteran para efectos de otras variables.

La presente investigación es cuantitativa con la finalidad de estudiar al resultado de 60 docentes aplicando el siguiente diagrama

Esquema:



Dónde

M: muestra de estudio

O1: variable aplicación de los entornos virtuales

O2: variable de enseñanza – aprendizaje

r: relación entre ambas variables

3.2. Variable operacionalización

Variable 1

Definición conceptual

La aplicación de los entornos virtuales se define por Medina (2016) como es un espacio en el cual pueden participar estudiantes, docentes, investigadores y personas interesadas porque brinda la oportunidad de investigar, ampliar conocimientos y comunicarse. Por tratarse de un espacio de aprendizaje participativo, está en constante renovación pues cada persona que participa puede aportar contenidos y también aprender al interactuar con otras personas.

Definición operacional

En la variable de aplicación de los entornos virtuales se preparó un instrumento de 30 items para sus cuatro dimensiones (Pedagogía, social, directiva y tecnología). Aplicándose una escala de Lickert: (N) Nunca (1), (CN) casi nunca (2), (AV) a veces (3), (CS) casi siempre (4) y (S) siempre (5).

El instrumento aplicado (ver anexo de la variable 1)

Así mismo se aplicó la operacionalización de la variable 1, aplicación de los entornos virtuales en la tabla 1 (ver anexos).

Variabes 2

Definición conceptual

Para la segunda variable según Zabalza (2001) el aprendizaje surgió de un intercambio de la actuación del educador y educando buscando un objetivo

concreto que constituye el inicio de la investigación de procesos y estrategias a través el educando llega a su aprendizaje.

Definición operacional

En la variable de enseñanza aprendizaje se preparó un instrumento de 30 items para sus cuatro dimensiones (volitiva, cognitiva y afectiva).

Aplicándose una escala de Lickert: (N) Nunca (1), (CN) casi nunca (2), (AV) a veces (3), (CS) casi siempre (4) y (S) siempre (5).

El instrumento aplicado (ver anexo de la variable 2)

Así mismo se aplicó la operacionalización de la variable 2, enseñanza aprendizaje en la tabla 6 (ver anexos).

3.3 Población, muestra y muestreo

Población de estudio

Aplicando dos cuestionarios para obtener los datos del conocimiento de los docentes de la I. E. San Mateo, UGEL 05, se encontró que muchos docentes están actualizados en entornos virtuales y capacitados. El cuestionario ha sido aplicado a (60) docentes de 25 docentes varones y 35 docentes mujeres de diferentes áreas de la I. E. San Mateo. A mi población equivale a "N" que pertenece al número de docentes encuestados.

Para Vara (2012) la población se necesita datos de información de forma directa con el objetivo expresado en una tesis. A estas fuentes de información se le llama población "N" que es el grupo de objetos, la población es un conjunto de territorio que varían en el transcurso del tiempo (p. 221). En la institución educativa nuestra población es N=60 que representa los docentes encuestados.

- **Criterios de inclusión:** son considerados todos los docentes que brindan servicio virtual de enseñanza que son la población.
- **Criterios de exclusión:** no se considera al personal administrativo, limpieza, alumnos y padres de familia.

Muestra.

Se considera una muestra no probabilística, según Vara (2012) concluye que la muestra probabilística apropiado para determinar registros y especificar poblaciones por medio de muestras, que toda la población puede ser escogido para la muestra. Lo contrario sucede con la muestra no probabilísticos que todos los integrantes de la población no tienen ninguna probabilidad determinada los criterios para determinar la muestra no son estadísticos, pero si racionales.

Muestreo

Según Vara para el muestreo es aleatorio y al azar para determinar la magnitud de cada miembro de la muestra, es por esos que es necesario para la investigación cualitativa, descriptiva y correlacional. Un muestreo no se basa la probabilidad, siguen otras técnicas del investigador, pero si trata que sus respuestas sean más representativas posibles.

3.4 técnica e instrumentos de recolección de datos.

Técnica de encuesta

Para el proceso de la recolección de datos se aplicó la técnica de encuesta de 50 preguntas en la institución educativa San Mateo. Según Stanton, Etzel y Walker (2004) "entrevistando a personas consiste en obtener datos".

La validez del cuestionario de las dos variables es aprobada por un juicio de expertos (ver anexos 6 y 7)

Relación de expertos que validaron los instrumentos con dictamen aplicable:

- Dr. Lizandro Crispín Rommel
- Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel
- Dr. Huayta Franco, Yolanda Josefina

La confiabilidad del instrumento se obtuvo por la prueba de confiabilidad de Alpha de Cronbach. (ver anexo 11)

- La primera variable de 30 elementos con el Alfa de Cronbach 0,919.
- La segunda variable de 20 elementos con el Alfa de Cronbrach 0,905

Ficha técnica de la variable 1

Nombre del instrumento: Encuesta de aplicación de los entornos virtuales.

Tipo de instrumento: encuesta

Objetivo: Este instrumento tiene como objetivo aplicación de los entornos virtuales de los docentes de la I. E. San Mateo, UGEL 05.

Población: 60 docentes en la I. E. San Mateo.

Numero de dimensiones: 4

- 9 preguntas en la parte técnica de los docentes.
- 8 preguntas en información y valores de los docentes.
- 7 preguntas de la relación del docente con los directivos de I. E. San Mateo.
- 6 preguntas sobre el conocimiento y elaboración de clases del docente.

Número de ítem: 30

Aplicación: cuestionario por medio del drive.

Tiempo de cuestionario: 20 minutos.

El cuestionario es aplicado a cada docente y luego sus respuestas son enviadas en una base de datos.

Escala

Nunca (1) casi nunca (2) a veces (3) casi siempre (4) siempre (5)

Ficha técnica de la variable 2

Nombre: del instrumento: encuesta de enseñanza aprendizaje

El tipo de instrumento

Objetivo: Este instrumento tiene como objetivo el nivel de enseñanza aprendizaje del educador de la I. E. San Mateo, UGEL 05.

Población: 60 docentes en la I. E. San Mateo.

Numero de dimensiones: 3

- Aplicamos 2 preguntas para la dimensión volitiva.
- Aplicamos 14 preguntas para la dimensión cognitiva.
- Aplicamos 4 preguntas para la dimensión afectiva.

Número de ítem: 20

Aplicación: cuestionario.

Tiempo de cuestionario: 15 minutos.

La aplicación de la encuesta es aplicada a cada docente y luego sus respuestas son enviadas en una base de datos.

El instrumento ha sido elaborado con valores del 1 al 5, de acuerdo a los siguientes criterios.

Escala

Nunca (1) casi nunca (2) a veces (3) casi siempre (4) siempre (5)

3.5 Procedimientos

Presentación de una solicitud dirigido a la institución educativa, pidiendo permiso a realiza para aplicar el proyecto de investigación, coordinando previamente con la directora para emplear el instrumento de investigación, La autorización del colegio (ver anexos 4 y 5).

Antes de preparar el instrumento e debe conocer bien el tema a desarrollar. Preparar el instrumento para la recolección de datos aplicados a los docentes, estos instrumentos deben ser garantizadas por su validez y fiabilidad. El instrumento se prepara para dos tipos de variables de la I.E. entornos virtuales y enseñanza aprendizaje. Son recolectados los datos de los docentes en forma anónima para ser estudiada en un programa estadístico.

3.6 Método de análisis de datos

Los resultados del cuestionario son estudiados por herramienta de apoyo en redes sociales por medio de software la base de datos del drive compartiendo en la hoja de cálculo y luego es analizado en un programa estadístico que obtenemos tablas y gráficos que demuestra la aceptación de la hipótesis.

Para el análisis descriptivo de resultados de la investigación se utilizó análisis cuantitativo ordinal representadas por tablas y gráficos estadísticos, para obtener un resultado de estudio.

Para el análisis inferencial se realizó el método de correlación en el cual muestran como resultados de forma rápido en cuadro de ejecución para luego obtener conclusiones del problema.

3.7. Aspectos éticos

El trabajo realizado seguirá los siguientes principios:

- No se divulgará los nombres de los docentes encuestados.
- La tesis es original y no hay plagio.
- Es autorizada por la Directora de la Institución Educativa.
- Los resultados no tendrán variación.
- Se reserva la identidad de los participantes.
- Citas y referencias de textos y documentos consultados.
- Las tablas y gráficos son datos obtenidos del SPSS, sin ser manipulados.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

El estudio de los resultados de primer orden se muestran los resultados generales de las variables por tablas y gráficos, donde se aprecia la hipótesis general y las hipótesis específicas.

Tabla 1

Distribución de la frecuencia y porcentaje de la variable aplicación de entornos virtuales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco eficiente	4	6,7	6,7	6,7
	eficiente	56	93,3	93,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

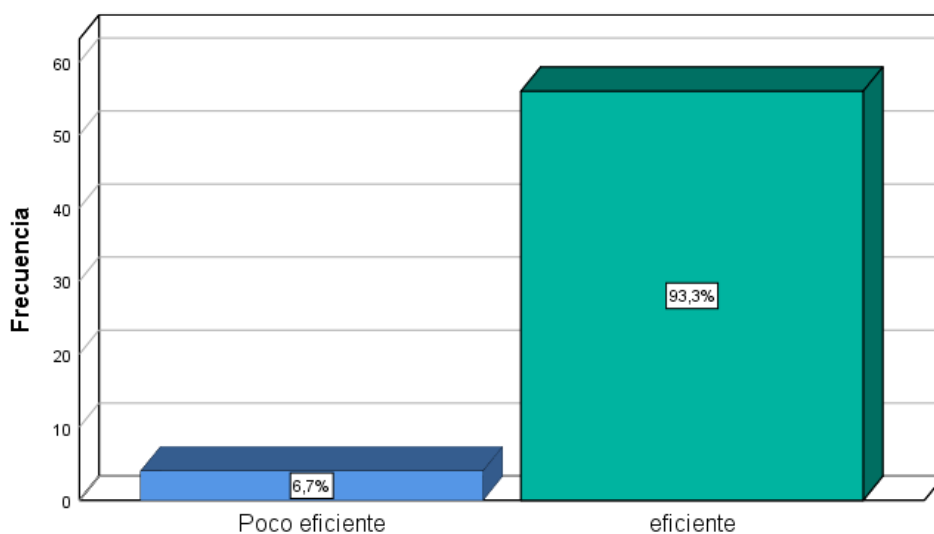


Figura 1: distribución porcentual de la variable aplicación de entornos virtuales.

De acuerdo a la tabla 1 y figura 1 se observa que según la opinión de los encuetados el 93,3% que representa 56 docentes manifiesta que las aplicaciones de los entornos virtuales son eficientes, mientras el 6,7% que representan 4 docentes manifiestan que dicha variable es poco eficiente.

Tabla 2

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión pedagogía.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco eficiente	14	23,3	23,3	23,3
	eficiente	46	76,7	76,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

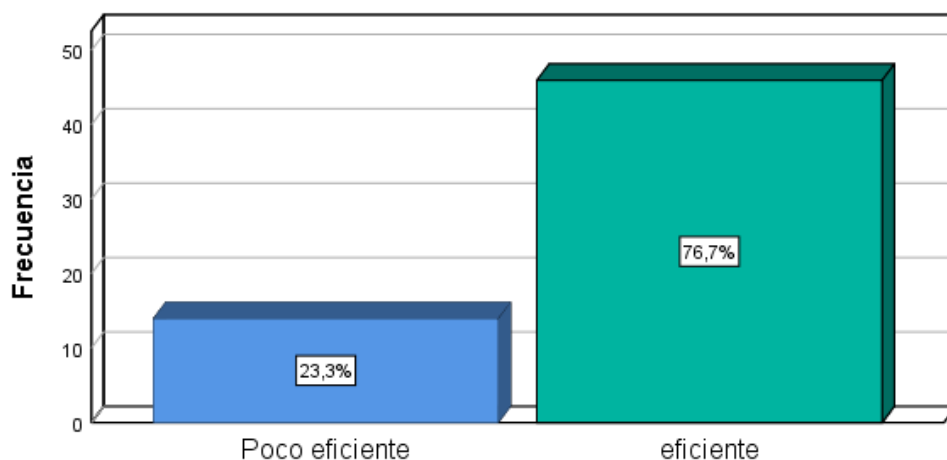


Figura 2: distribución porcentual por dimensión de pedagogía.

De acuerdo a la tabla 2 y figura 2 se observa que según la opinión de los encuestados el 76,7% que representa 46 docentes manifiesta que la pedagogía es eficiente, mientras el 23,3% que representan 14 docentes manifiestan que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 3

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión social.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco eficiente	4	6,7	6,7	6,7
	eficiente	56	93,3	93,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

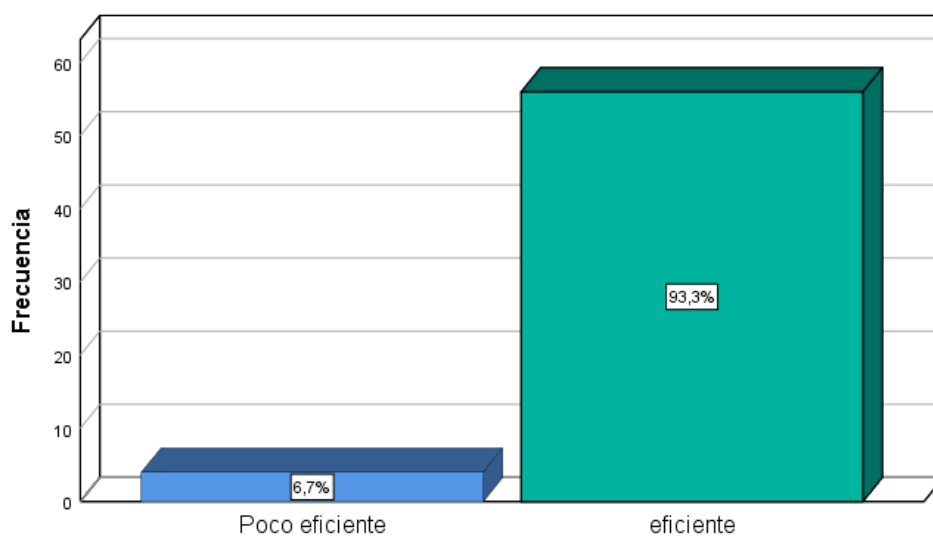


Figura 3: distribución porcentual por dimensión de social.

De acuerdo a la tabla 3 y figura 3 se observa que según la opinión de los encuestados el 93,3% que representan 56 docentes manifiesta que en lo social son eficiente, mientras el 6,7% que representan 4 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 4

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión directiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	2	3,3	3,3	3,3
	Poco eficiente	9	15,0	15,0	18,3
	eficiente	49	81,7	81,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

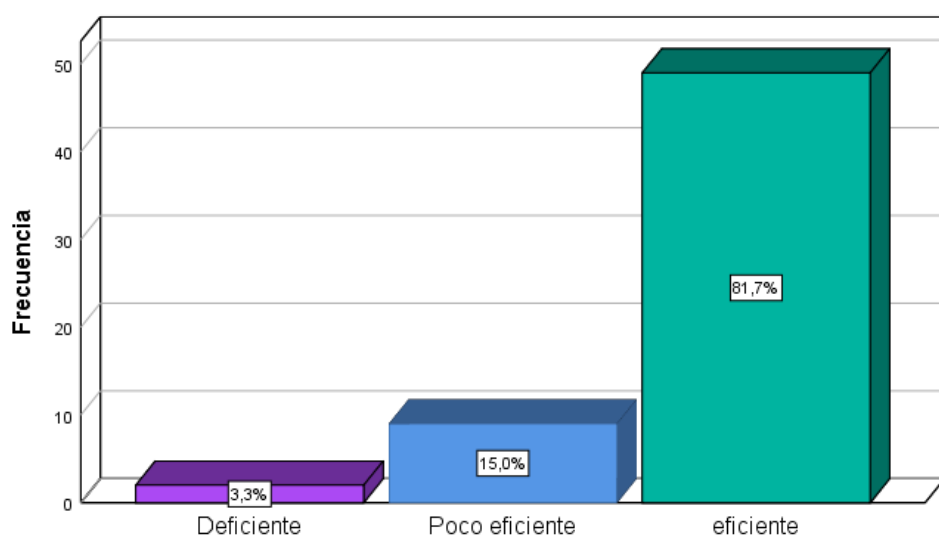


Figura 4: distribución porcentual por dimensión de directiva.

De acuerdo a la tabla 4 y figura 4 se observa que según la opinión de los encuestados el 81,7% que representan 49 docentes manifiesta que en la directiva son eficiente, mientras el 15% que representan 9 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente y el 3,3% que representan 2 docentes manifiesta un nivel deficiente de dicha dimensión.

Tabla 5

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable aplicación de los entornos virtuales en su dimensión tecnología.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Poco eficiente	4	6,7	6,7	6,7
	eficiente	56	93,3	93,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

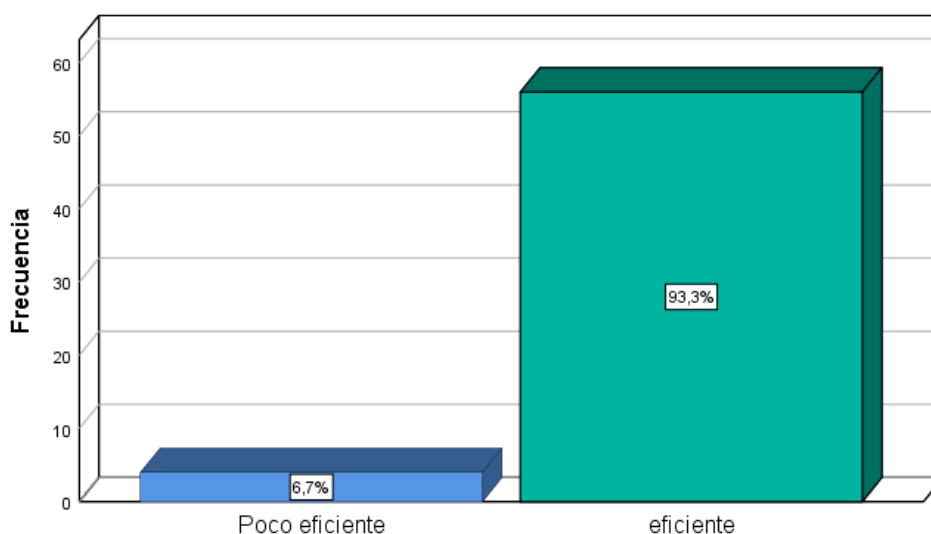


Figura 5: distribución porcentual por dimensión de tecnología.

De acuerdo a la tabla 5 y figura 5 se observa que según la opinión de los encuestados el 93,3% que representan 56 docentes manifiesta que en la tecnología son eficiente, mientras el 6,7% que representan 4 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 6

Distribución de la frecuencia y porcentaje de la variable enseñanza aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	18	30,0	30,0	30,0
	Destacado	42	70,0	70,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

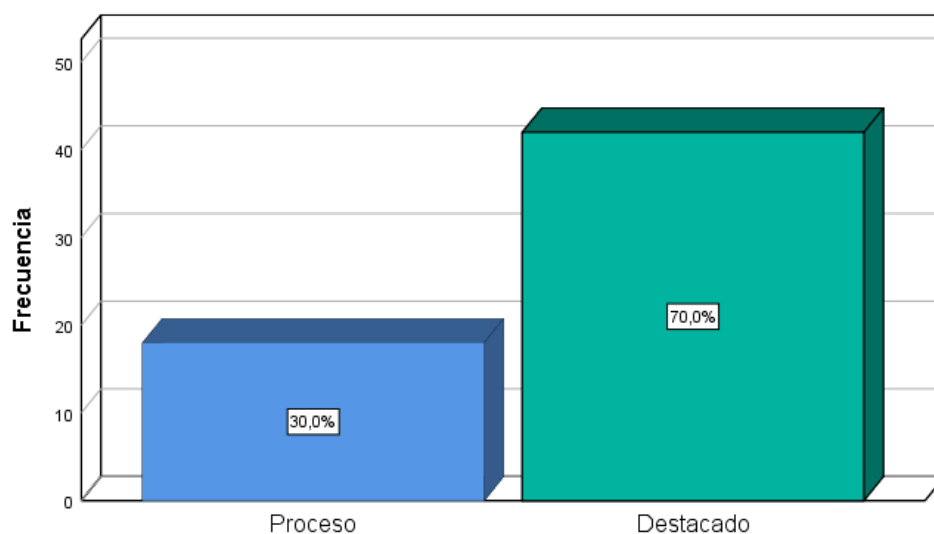


Figura 6: distribución porcentual por variable de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a la tabla 6 y figura 6 se observa que según la opinión de los encuetados el 70% que representan 42 docentes manifiesta que las aplicaciones de enseñanza aprendizaje son eficientes, mientras el 30% que representan 18 docentes manifiesta que dicha variable es poco eficiente.

Tabla 7

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión volitiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	8	13,3	13,3	13,3
	Destacado	52	86,7	86,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

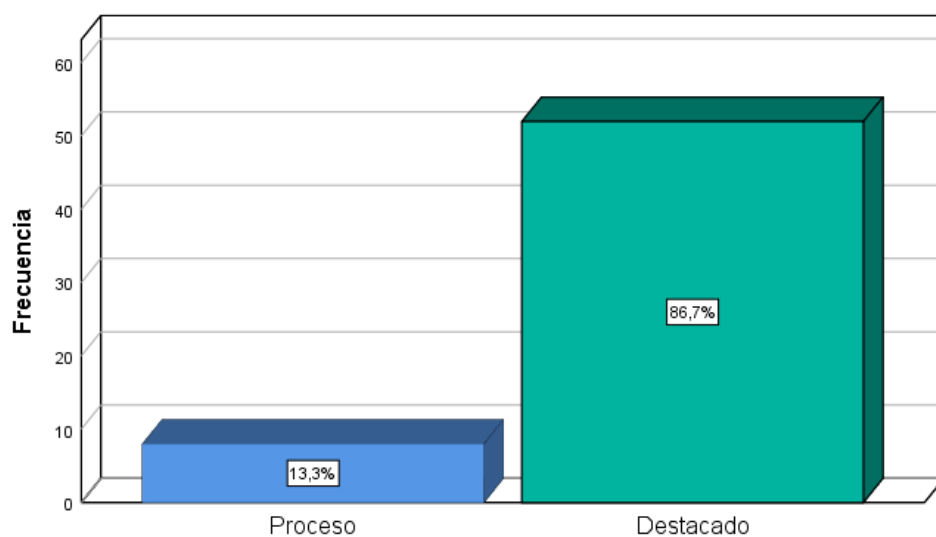


Figura 7: distribución porcentual por dimensión volitiva.

De acuerdo a la tabla 7 y figura 7 se observa que según la opinión de los encuestados el 86,7% que representan 52 docentes manifiesta que en la volitiva son eficiente, mientras el 13,3% que representan 8 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 8

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión cognitiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	27	45,0	45,0	45,0
	Destacado	33	55,0	55,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

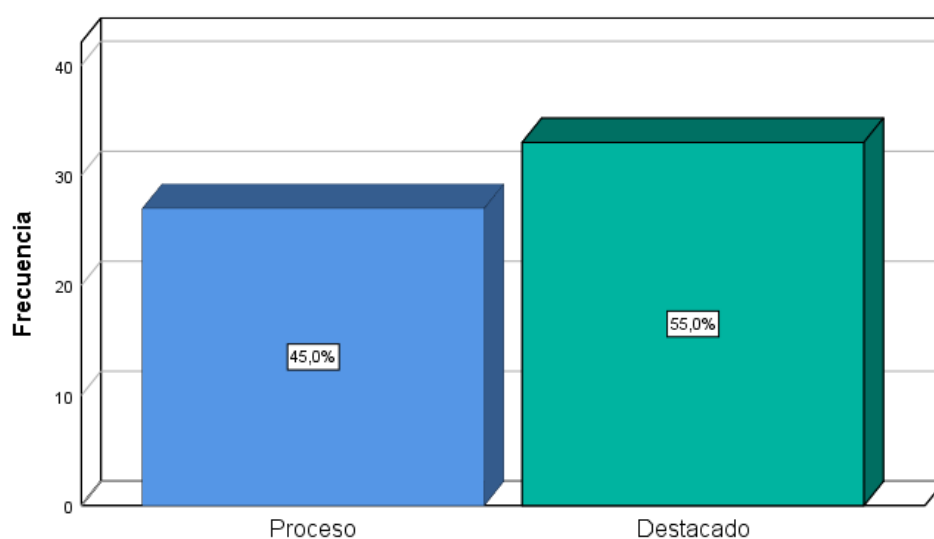


Figura 8: distribución porcentual por dimensión de cognitiva.

De acuerdo a la tabla 8 y figura 8 se observa que según la opinión de los encuestados el 55% que representan 33 docentes manifiesta que en la cognitiva son eficiente, mientras el 45% que representan 27 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 9

Distribución de la frecuencia y porcentaje la variable enseñanza aprendizaje en su dimensión afectiva.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	17	28,3	28,3	28,3
	Destacado	43	71,7	71,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

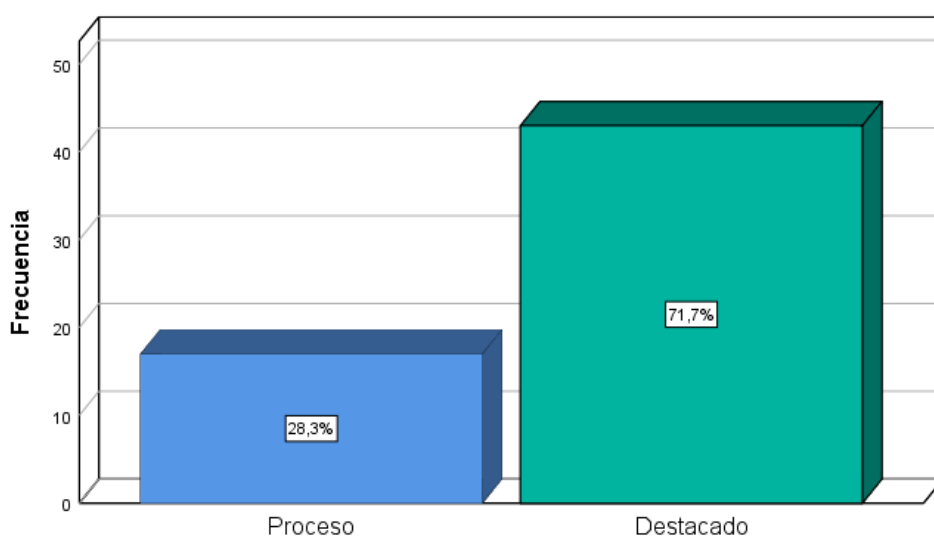


Figura 9: distribución porcentual por dimensión afectiva.

De acuerdo a la tabla 9 y figura 9 se observa que según la opinión de los encuestados el 71,7% que representan 43 docentes manifiesta que en la afectiva son eficiente, mientras el 28,3% que representan 17 docentes manifiesta que dicha dimensión es poco eficiente.

Tabla 10

Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

			Enseñanza aprendizaje		
			Proceso	Destacado	Total
Aplicación de los entornos virtuales	Poco eficiente	Recuento	4	0	4
		% dentro de Enseñanza aprendizaje	22,2%	0,0%	6,7%
	eficiente	Recuento	14	42	56
		% dentro de Enseñanza aprendizaje	77,8%	100,0%	93,3%
Total		Recuento	18	42	60
		% dentro de Enseñanza aprendizaje	100,0%	100,0%	100,0%

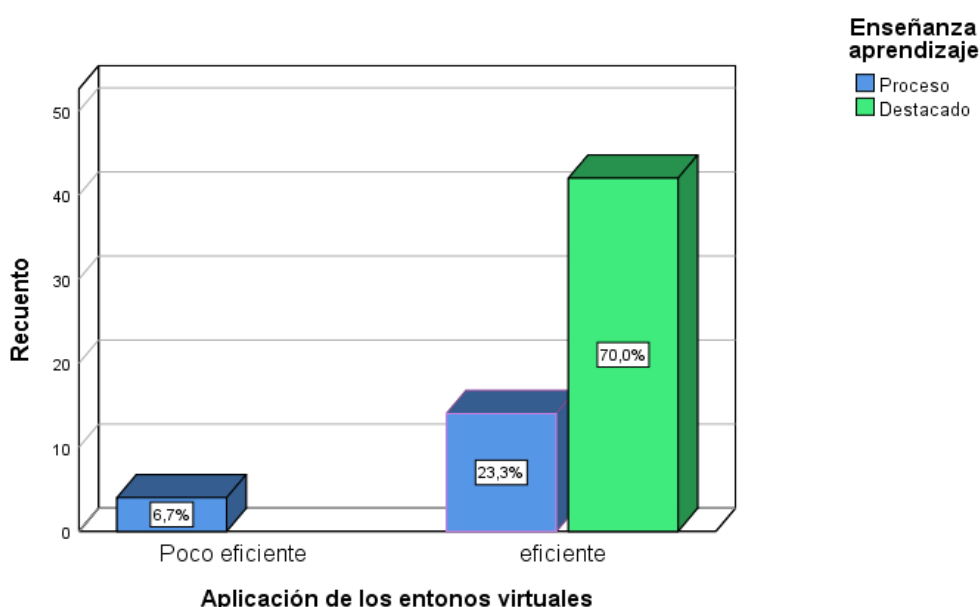


Figura 10: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

De la tabla 10 y figura 10, con respecto al total de los 60 encuestados se observa las aplicaciones de los entornos virtuales son poco eficiente 6,7% que representan 4 docentes encuestados manifiesta que la enseñanza aprendizaje están en proceso, mientras el uso de la aplicación de los entornos virtuales es eficiente el 70% que representa 42 docentes manifestaron que la enseñanza aprendizaje está en proceso y el 23,3% que representan 14 docentes manifestaron la enseñanza aprendizaje están en proceso.

Tabla 11

Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

			Volitiva		Total
			Proceso	Destacado	
Aplicación de los entornos virtuales	Poco eficiente	Recuento	2	2	4
		% dentro de Volitiva	25,0%	3,8%	6,7%
	Eficiente	Recuento	6	50	56
		% dentro de Volitiva	75,0%	96,2%	93,3%
Total		Recuento	8	52	60
		% dentro de Volitiva	100,0%	100,0%	100,0%

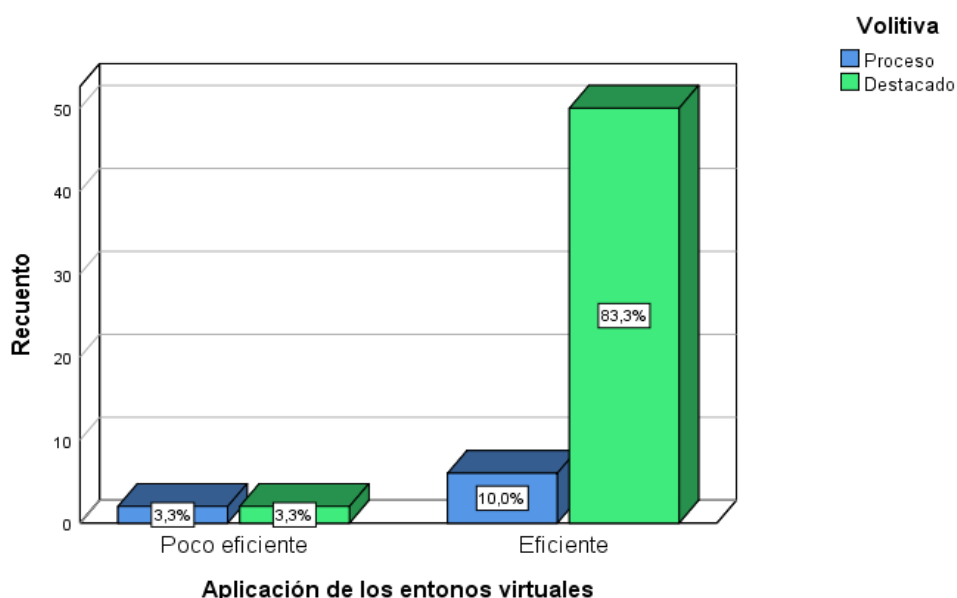


Figura 11: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

De la tabla 11 y figura 11, con respecto al total de los 60 encuestados se observa las aplicaciones de los entornos virtuales son poco eficiente 3,3% que representan 2 docentes encuestados manifiesta que la volitiva está en proceso y el 3,3% que representa 2 docentes son destacados, mientras el uso de la aplicación de los entornos virtuales es eficiente el 83,3% que representa 50 docentes manifestaron que la volitiva está en proceso y el 10% que representan 6 docentes manifestaron la volitiva está en proceso.

Tabla 12

Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

			Cognitiva		
			Proceso	Destacado	Total
Aplicación de los entornos virtuales	Poco eficiente	Recuento	4	0	4
		% dentro de Cognitiva	14,8%	0,0%	6,7%
	Eficiente	Recuento	23	33	56
		% dentro de Cognitiva	85,2%	100,0%	93,3%
Total		Recuento	27	33	60
		% dentro de Cognitiva	100,0%	100,0%	100,0%

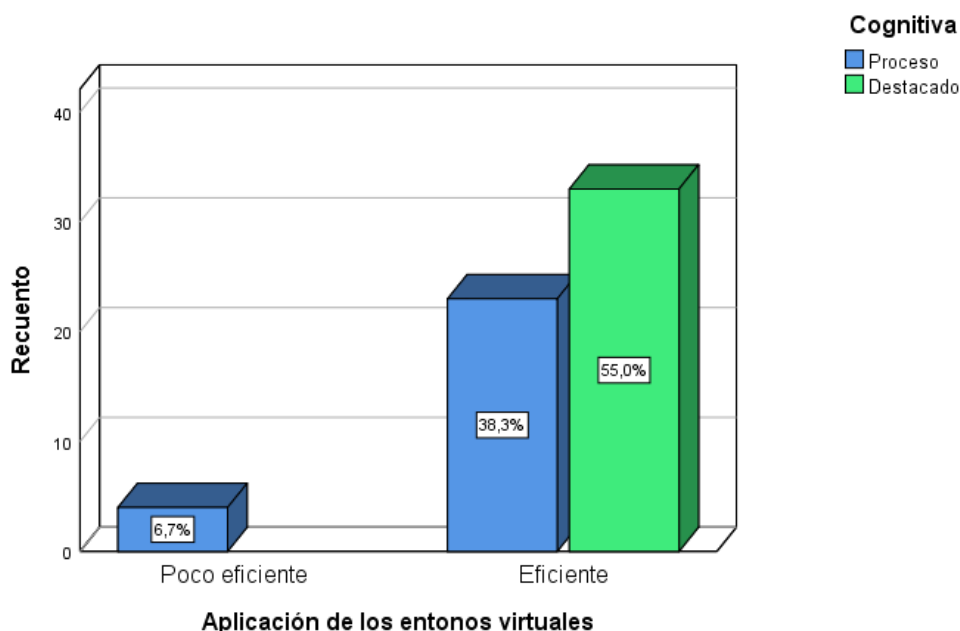


Figura 12: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

De la tabla 12 y figura 12, con respecto al total de los 60 encuestados se observa las aplicaciones de los entornos virtuales son poco eficiente 6,7% que representan 4 docentes encuestados manifiesta que la cognitiva está en proceso, mientras el uso de la aplicación de los entornos virtuales es eficiente el 55% que representa 33 docentes manifestaron que la cognitiva está en proceso y el 38,3% que representan 23 docentes manifestaron la cognitiva está en proceso.

Tabla 13

Comparación de la distribución porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

			Afectiva		
			Proceso	Destacado	Total
Aplicación de los entornos virtuales	Poco eficiente	Recuento	4	0	4
		% dentro de Afectiva	23,5%	0,0%	6,7%
	Eficiente	Recuento	13	43	56
		% dentro de Afectiva	76,5%	100,0%	93,3%
Total	Recuento	17	43	60	
	% dentro de Afectiva	100,0%	100,0%	100,0%	

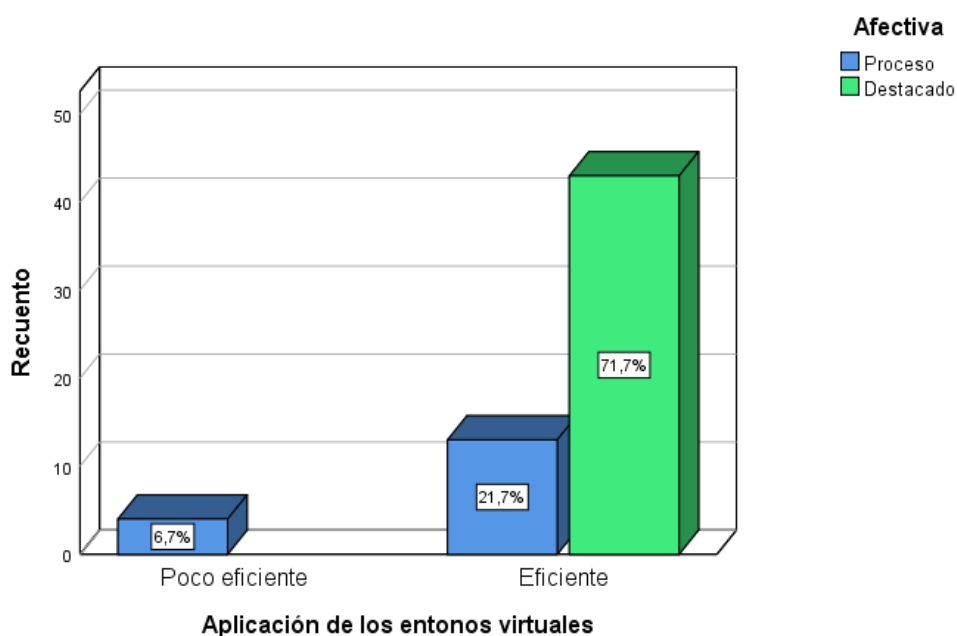


Figura 13: comparación porcentual de las variables aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

De la tabla 13 y figura 13, con respecto al total de los 60 encuestados se observa las aplicaciones de los entornos virtuales son poco eficiente 6,7% que representan 4 docentes encuestados manifiesta que la afectiva está en proceso, mientras el uso de la aplicación de los entornos virtuales es eficiente el 71,7% que representa 43 docentes manifestaron que la afectiva está en proceso y el 21,7% que representan 13 docentes manifestaron la afectiva está en proceso.

4.2 Prueba de normalidad

Ha. La orientación de los datos las variables de la aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje no siguen una distribución normal.

Ho. La orientación de los datos las variables de la aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje siguen una distribución normal.

Tabla 14

Prueba de distribución de los datos de la variable de la aplicación de entornos virtuales.

Pruebas de normalidad			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Aplicación de los entonos virtuales	,538	60	,000
a. Corrección de significación de Lilliefors			

De la tabla 14, de acuerdo con la prueba Kolmogorov Smirnov el valor de $p=,000$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, la distribución de la variable de aplicación de entornos virtuales no sigue una distribución normal, lo que me indica que para el análisis de los datos utilizará el estadígrafo del Rho de Spearman por ser una variable no paramétrica y categórica.

Tabla 15

Prueba de distribución de los datos de la variable de la enseñanza aprendizaje.

Pruebas de normalidad			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Enseñanza aprendizaje	,442	60	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

De la tabla 15, de acuerdo con la prueba de Kolmogorov Smirnov, el valor de $p=,000$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, la distribución de la variable de enseñanza aprendizaje no sigue una distribución normal, lo que me indica que para el análisis de los datos utilizará el estadígrafo del Rho de Spearman por ser una variable no paramétrica y categórica.

4.3 Análisis inferencial

Tabla 16

Valores del coeficiente de correlación de Rho se Spearman

Rangos		Relación
r=	1	Perfecta
0,80	1	Muy alta
0,60	0,80	Alta
0,40	0,60	Moderada
0,20	0,40	Baja
0	0,20	Muy baja
r=	0	Nula

Fuente Bisquerra 2009

Hipótesis general

Ha. Existe relación positiva entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Ho. No existe relación positiva entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Tabla 17

Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y enseñanza aprendizaje.

Correlaciones				
			Aplicación de los entonos virtuales	Enseñanza aprendizaje
Rho de	Aplicación de los	Coefficiente de correlación	1,000	,408**
Spearman	entonos virtuales	Sig. (bilateral)	.	,001
		N	60	60
	Enseñanza	Coefficiente de correlación	,408**	1,000
	aprendizaje	Sig. (bilateral)	,001	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De la tabla 17, se muestra el resultado estadístico de la correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje, donde se puede señalar que existe una relación moderada de 0,408 según Rho de Spearman. En relación a la significancia de $p=0,001$, esto revela que es menor a 0,05 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 1

Ha. Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Ho. No existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.

Tabla 18

Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión volitiva de la variable enseñanza aprendizaje.

		Aplicación de los entonos virtuales		Volitiva
Rho de Spearman	Aplicación de los entonos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,288*
		Sig. (bilateral)	.	,026
		N	60	60
	Volitiva	Coeficiente de correlación	,288*	1,000
		Sig. (bilateral)	,026	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

De la tabla 18, se muestra el resultado estadístico de la correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la dimensión de la volitiva, donde se puede señalar que existe una relación baja de 0,288 según Rho de Spearman. En relación a la significancia de $p=0,026$, esto revela que es menor a 0,05 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 2

Ha. Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Ho. No existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Tabla 19

Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión cognitiva de la variable enseñanza aprendizaje.

			Aplicación de los entornos virtuales	Cognitiva
Rho de Spearman	Aplicación de los entornos virtuales	Coefficiente de correlación	1,000	,295*
		Sig. (bilateral)	.	,022
		N	60	60
	Cognitiva	Coefficiente de correlación	,295*	1,000
		Sig. (bilateral)	,022	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

De la tabla 19, se muestra el resultado estadístico de la correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la dimensión de la cognitiva, donde se puede señalar que existe una relación baja de 0,295 según Rho de Spearman. En relación a la significancia de $p=0,022$, esto revela que es menor a 0,05 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 3

Ha. Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Ho. No existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020.

Tabla 20

Correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y dimensión afectiva de la variable enseñanza aprendizaje.

		Aplicación de los entornos virtuales		Afectiva
Rho de Spearman	Aplicación de los entornos virtuales	Coefficiente de correlación	1,000	,425**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	60	60
Afectiva	Afectiva	Coefficiente de correlación	,425**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De la tabla 20, se muestra el resultado estadístico de la correlación entre las variables de la aplicación de los entornos virtuales y la dimensión de la afectiva, donde se puede señalar que existe una relación moderada de 0,425 según Rho de Spearman. En relación a la significancia de $p=0,001$, esto revela que es menor a 0,05 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

El trabajo realizado en tesis de investigación que se relacionan entre las variables aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje de la I. E. San Mateo - Ugel 05.

Para la hipótesis general se encontró resultados que existe la relación entre las variables aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza aprendizaje de la I. E. San Mateo - Ugel 05, de una relación moderada de 1% siendo el valor de $p < .05$, coincidiendo con la investigación de López y Ortiz (2018), concluyendo que el estudiante tiene mayor interés en las materias de estudios Investigativas lo que lo llevaría a mejorar su rendimiento académico frente al desarrollo de las diversas actividades a través de un espacio virtual. Muestran los educandos con interés de aprender en el campo de la investigación, hoy en día las redes virtuales es un campo abierto para cualquier tema, el profesor en su tema lo realiza a una sesión de clase en la enseñanza, pero el alumno tiene como función investigar por las redes sociales. Los alumnos para investigar cuentan con una biblioteca del internet que avanza con la tecnología, brindan información para cualquier materia, en el campo pedagógico el educando aprende mejor con las experiencias realizadas. En nuestra hipótesis general obtenemos la aceptación de las variables con similitud de 1% del margen de error aceptando así la relación.

Además, Cruz (2015) concluyo que los docentes participantes en el estudio, consideraron que el programa de formación docente cuenta con fortalezas necesarias relacionadas con el adiestramiento recibido, los objetivos del curso, los contenidos, la instrucción, tiempo, diseño, programas, plataformas tecnológicas, espacios, congruencia y satisfacción en el participante. En la tesis realizado el docente es la población trabajada y estudiar el nivel de enseñanza con sus actualizaciones en su área de forma virtual, la biblioteca contamos en las redes de diferentes paginas para consultar los temas necesarios, en cuanto a la principal fortaleza tenemos cada docente y alumno es el uso de la tecnología, contamos con herramientas de los diferentes softwares para desarrollar trabajos de investigación. La capacitación del docente en el presente año es realizada por el internet de

diferentes instituciones pedagógicas. A las fortalezas del educador se realiza con capacitaciones, actualizaciones que reciben constantemente por las diferentes instituciones de educación.

Así mismo, Guevara (2015) concluyó que los docentes y los educandos tienen en un alto porcentaje conocimiento y dominio sobre las tecnologías de la información y comunicación, lo cual facilita el aprendizaje autónomo y colaborativos bajo entornos virtuales en las diferentes carreras de la institución. Respondiendo al autor del presente año los docentes actualizaron sus conocimientos en la tecnología, para desarrollar sus clases virtuales por medio de videollamadas, por su parte el gobierno implementó actualizaciones a los docentes para desarrollar las clases a distancias, la institución educativa se encuentra en competencia con otras instituciones que desarrollan sus clases virtuales utilizando diversos medios de plataformas virtuales.

Así mismo Amgoma (2015) Concluyó que existe relación entre la variable de entornos virtuales y enseñanza del estudiante con una relación media de un Rho Spearman de 0,628 que es mayor aceptando la hipótesis alterna dando a conocer que hay relación por las variables de estudio. (p. 229)

Para la primera hipótesis específica se halló que existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020, una relación baja de 2,6% siendo el valor de $p < .05$, coincidiendo con la investigación de Martínez (2016) concluyó la correlación entre el nivel de las cualidades volitivas y el desempeño docente de los alumnos mediante la aplicación de la prueba no paramétrica Coeficiente de correlación por rangos de Spearman permitió constatar (en el pos-test) la existencia de correlación, para un 95% de significación, entre el nivel del autodomio de estos escolares y su desempeño docente. Respondiendo al autor el conocimiento del educando se desarrolla a lograr casi en su totalidad de manera volitiva, tener buena comunicación y comprensión en las clases virtuales, tiene voluntad a seguir superando el trabajo de la educación. Encontramos una relación baja con un margen de error de 2,6%, mostrando que hay similitud de la variable de entornos

virtuales y la dimensión volitiva. Coincidiendo con el autor pasamos los 95% que existe correlación.

Para la segunda hipótesis específica se halló que existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020, una relación baja de 2% siendo el valor de $p < .05$, coincidiendo con la investigación de Oliveira (2019) concluyo que los educandos con bajo nivel de aprendizaje dificultan al objetivo de aprendizaje cognitiva se ve reforzada negativamente por la falta de motivación para el estudio. Respondiendo al autor de la motivación inicia el docente al momento de desarrollar su clase y de manera activa, el educando como sujeto activo recibe el proceso de la información para aprender y dar solución a sus conocimientos adquiridos en la clase virtual, de acuerdo a la hipótesis analizada lo cognitivo se relaciona con los entornos virtuales de manera simultánea entre el educador y el educando. En el presente año contamos con nueva modalidad de enseñanza que el educador y educando busca resultados para llegar al objetivo así la enseñanza cognitiva busca nuevos caminos para llegar el aprendizaje esperado.

Para la tercera hipótesis específica se encontró que existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020, con relación moderada de 1% siendo el valor de $p < .05$, coincidiendo con la investigación de Córdova (2017), concluyendo a mayor nivel de afectividad del profesor en la enseñanza hacia sus estudiantes, estos alcanzan mayor nivel en su aprendizaje conceptual. Respondiendo al autor a mejor comunicación entre el docente y alumnos mejor será el aprendizaje ya que demuestran una mejor comprensión, no siempre decir que está mal en respuestas del alumno sino buscar un aprendizaje significativo a través de experiencias. Encontramos una relación similitud al autor a mayor afectividad se llega a desarrollar la clase en un 99% que es favorable enseñanza del colegio San Mateo, muestra tener confianza para el educador y educando.

Además, Palacios (2020) concluyó la dimensión afectiva influye el rendimiento de enseñanza de los educandos para mejorar sus capacidades comunicativas, su

inteligencia emocional despertando el interés y curiosidad por aprender, así como también relacionarse bien con sus compañeros, maestros y con los demás. Para complementar lo manifestado se detectó en el estudio que los comportamientos del aprendizaje significativo del educando en un ejemplar de 45.6% de la enseñanza afectiva. A mejor estímulo y comunicación por el docente y alumno mejor se desarrolla el aprendizaje, su inteligencia emocional se desarrolla mejor por la confianza al objetivo deseado. En comunicación de docente y alumno desarrollan un mejor aprendizaje por el interés de aprender en diferentes materias, esto demuestra que facilita el nivel de conocimiento. Como en nuestro resultado muestra un error de 1%, entonces tenemos mejor resultado para la enseñanza con respecto a la afectividad llegando a cumplir los objetivos trazados.

Entramos en las hipótesis una relación por lo que pasan el 95% de correlación en similitud dando como existencia todas las hipótesis hallados, estas demostraciones son realizados por tablas y gráficos.

VI CONCLUSIONES

Primera

Existe una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020. Una relación moderada mediante una correlación de la prueba Rho de Spearman, donde obteniendo p que es menor a 0,05 y Rho igual a 0,408 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Segunda

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la volitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020. Una relación baja mediante una correlación de la prueba Rho de Spearman, donde obteniendo p que es menor a 0,05 y Rho igual a 0,288 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Tercera

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la cognitiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020. Una relación baja mediante una correlación de la prueba Rho de Spearman, donde obteniendo p que es menor a 0,05 y Rho igual a 0,295 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Cuarta

Existe una relación significativa entre aplicación de los entornos virtuales y la afectiva de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020. Una relación moderada mediante una correlación de la prueba Rho de Spearman, donde obteniendo p que es menor a 0,05 y Rho igual a 0,425 lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Recomendamos a los directivos de la I. E. San Mateo promover la capacitación a los docentes de los entornos virtuales para seguir motivando a los alumnos usando las herramientas de la Tic.

Segunda

Se recomienda a los directivos de la I. E. San Mateo tomar conocimiento de los resultados de estudios para conocer el nivel de uso de entornos virtuales, lo cual es la oportunidad de mejorar uso de herramientas de las Tic.

Tercero

Se recomienda a los directivos de la I. E. San Mateo hacer uso de las aulas virtuales en todas las áreas que brinda el colegio, utilizando las herramientas virtuales para sus trabajos de los estudiantes.

Cuarto

Se recomienda a los docentes de la I. E. San Mateo, seguir conociendo y contribuyendo la enseñanza aprendizaje para dar mejor uso de la aplicación de los entornos virtuales en los estudiantes.

Quinto

Se recomienda a los directivos de la I. E. San Mateo incentivar a los padres de familia que obtengan clases de entornos virtuales, ya que muchos padres desconocer de estas herramientas.

REFERENCIAS

- Abril, X. (2017) “*Entornos virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación impartida en el primer año del bachillerato general unificado en la unidad educativa Rioverde*”, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador (p. 28).
- Angoma, M. (2015) “*Entornos virtuales y aprendizaje en la escuela profesional de administración y sistemas de educación a distancia de la Universidad Peruana Los Andes - sede La Merced 2015*”. Huancayo, Perú.
- Aula planeta (2018) “*¿Qué aportan los entornos virtuales en la educación?*” Editorial planeta S.A.U.
- Bacigalupi, m. (2018) “*Vida volitiva: voluntad, tendencia y deseo*” web salud y bienestar <https://www.esalud.com/vida-volitiva/>
- Castro, Y. (2018) “*¿Qué es el zoom?*” Página Web One Direct <https://blog.onedirect.es/inicio/que-es-zoom>
- Cisneros, L. (2015) “*La actividad del docente en postgrado y su interacción con los entornos virtuales*” Universidad Abierta de Cataluña.
- Cordova, E. (2017) “*Enseñanza afectiva y proceso de aprendizaje de los estudiantes de Ingeniería Ambiental de la Universidad Católica Sedes Sapientiae*” Perú (p. 79).
- Cruz, I. (2015) “*Eficacia de un Programa de Capacitación para la Formación de Docentes Universitarios en la Modalidad a Distancia a Través del Modelo CIPP*” Nova Southeastern University, Estados Unidos (p. 69)
- Enciclopedia colaborativa en la red cubana (Ecured) (2019), revista virtual por mediawiki. <https://www.ecured.cu/Pedagog%C3%ADa>
- Fernández y Vergara (2020) “*El coronavirus y las tecnologías virtuales*” Publicado en la página web El Magisterio por Universidad Católica de Ávila – España <https://www.magisnet.com/2020/03/el-coronavirus-y-las-tecnologias-virtuales/>

- García, L. (2017) *“Maestría en diseño de entornos virtuales de aprendizaje emprendiendo en la nube (emlanube)”* centro de cooperación regional para la educación de adultos en América Latina y el Caribe, Honduras (p. 11)
- González, E. *“Educad en la afectividad”* Facultad de Educación, Universidad Complutense – Madrid.
- Gonzales, L. (2020) *“¿A qué se dedica un educador social?”* página web Emagister, Artículo publicado en septiembre 2017 <https://www.emagister.com/blog/se-dedica-educador-social/>
- Guevara, G. (2015) *“Entornos virtuales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes del instituto tecnológico superior Babahoyo”* Babahoyo (p. 17, 37)
- Guzman, A. (2020) *“¿Qué es la vida volitiva?”* <https://quesalud.com/que-vida-volitiva/>
- Hernández, R. (2014) *“metodología de la investigación”*, editorial McGRAW-HILL / INTERAMERICANA, sexta edición, México.
- Huanes, L. (2018) *“Plataforma virtual para el aprendizaje por competencias de informática en estudiantes de la Nacional Daniel Alcides Carrión”* Chanchamayo – Perú.
- Javaloyes, M. *“Enseñanza de estrategias de aprendizaje en el aula. estudio descriptivo en profesorado de niveles no universitarios”*. Universidad de Valladolid.
- López, E. y Ortiz, M. (2015) *“Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa Pozo Nutrias 2”* Perú (p. 28).
- Lujan, I. (2016) *“El desarrollo cognitivo: las fases de Piaget”* Universidad de Valencia España. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583>
- Mamani, J. (2015) *“capacitación para el uso efectivo de los recursos tecnológicos en las instituciones educativas de la Ugel 16 – Barranca”* Lima – Perú.

- Martínez, p. (2016) *“La educación de las cualidades de la voluntad en escolares primarios”* México (p. 187)
- Medina, S. (2016) *“entornos virtuales de aprendizaje”* Currículo Nacional de Educación Básica. Lima, Perú
- Ministerio de Economía y Finanzas (MEF) <https://www.mef.gob.pe/es/normatividad-sp-1449/60-conceptos-basicos/126-ique-es-una-directiva>
- Navarro, G. (2016) *“Definición de microsoft office”* página web Definición ABC <https://www.definicionabc.com/tecnologia/microsoft-office.php>
- Oliveira, F. (2019), *“Aptitud cognitiva y compromiso motivacional en el éxito educativo de estudiantes con y sin dificultades de aprendizaje”* Portugal.
- Organización para la Economía Cooperación y desarrollo OECD (2013). Skills Outlook 2013. First Results from the Survey of Adult Skills. OECD Publishing.
- Palacios, Y. (2020) *“Enseñanza afectiva en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal”* Perú (2020).
- Pérez y Gardel (2008) actualizada (2020) *“Definición de internet”*, página web de definición <https://definicion.de/internet/>
- Plataforma Estatal de Asociaciones del Profesorado de Tecnología PEAET *“Tecnología en la Educación a Través de Seymour Papert”* USA (2019).
- Quinteros, A. (2018) *“definición de directiva”* página web Economía simple net. <https://www.economiasimple.net/glosario/directiva>
- Rincón (2015) *“El perfil docente ante la incorporación de las TIC en la educación”* Revista de España (p. 6)
- Rodríguez, M. y Barragán, H. (2017) *“Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo”*, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador (p. 9)

Rodríguez, N. (2014). “*Fundamentos del proceso educativo a distancia: enseñanza, aprendizaje y evaluación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*”, 17(2) 75-93. Recuperada de: <http://ried.utpl.edu.ec/>

Sandoval, M. (2016), “*La expresión de organización de un currículo puede tener una amplia variedad de significados, por lo que va a depender de la definición de currículo que se utilice y qué tipo de elementos van a organizarse*”.

Serrano, p. 2019 “*Gestión tecnológica y estrategias de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Elisa Ayala González, Guayaquil, 2019*” Lima.

Solorzano y Armas (2019) “*La educación social y la pedagogía social en la educación de adultos: su contribución al desarrollo social*”, revista de estudios desarrollo social La Habana – Cuba)

Suni, R. y Vasquez, A. (2018), “*Estrategias de enseñanza y su relación con la capacidad emprendedora de los estudiantes de la especialidad de tecnología del vestido, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle - 2016*”, Lima – Perú.

Vara, A. (2012) “*7 pasos para una tesis exitosa*”, tercera edición, Universidad San Martín de Porres, Lima Perú.

Vásquez, (R. 2017) “*Centro para la Excelencia Academia*”, Universidad de Puerto Rico recinto de Río Piedras.

Zabalza, M. (2001) “*Tiempos de educación*”, revistas docente, Universidad de Santiago de Compostela, España.

Anexos 1

Variables y operacionalización:

Variable 1: aplicación de los entornos virtuales.					
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores	Ítems	Niveles y rango
La aplicación de los entornos virtuales se define por Medina (2016) como es un espacio en el cual pueden participar estudiantes, docentes, investigadores y personas interesadas porque brinda la oportunidad de investigar, ampliar conocimientos y comunicarse. Por tratarse de un espacio de aprendizaje participativo, está en constante renovación pues cada persona que participa puede aportar contenidos y también aprender al interactuar con otras personas.	El uso de los entornos virtuales, ayuda al estudiante a poseer una herramienta muy indispensable del uso informático, a través del aula virtual de las clases, en el proceso de aprendizaje a distancia.	PEDAGÓGICA	Facilitador del aprendizaje	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	Escala ordinal Deficiente (1) 30 - 70 Poco eficiente (2) 71 - 110 Eficiente (3) 111 - 150
		SOCIAL	Comunicación e interacción	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 y 17	
		DIRECTIVA	Dirección y administración	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	
		TECNOLOGÍA	Calidad con la tecnología	25, 26, 27, 28 29 y 30	

Anexo 2

Variable 2: enseñanza aprendizaje					
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión o aspecto	Indicadores	Ítems	Niveles y rango
El aprendizaje surgido de la conjunción, del intercambio... de la actuación de profesor y alumno en un contexto determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar. "La reconsideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje". (Zabalza, 2001:191).	El aprendizaje son formas propias de desarrollar las clases virtuales a distancias. se logra con mayor eficiencia por la exposición a de conflicto y en la contradicción el juicio, el sentimiento y la acción.	Volitiva	Superación de obstáculos. Auto regulación del aprendizaje	1 y 2	Escala ordinal Inicio (1) 20 - 46 Proceso (2) 47 - 73 Destacado (3) 74 - 100
		Cognitiva	Adquisición Atención Organización Elaboración Recuperación y transferencia Metacognición y autorregulación	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	
		Afectiva	Fija información Agrupación y clasificación Recordación de información Motivación	17, 18, 19 y 20	

ANEXO 3

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020

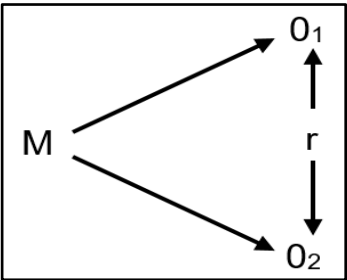
AUTOR: Lima Quispe Angel Rene

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
			Variable 1: aplicación de los entornos virtuales		Ítem	escala
			Dimensiones	Indicadores		
Problema general: ¿Qué relación existe entre la aplicación de entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje de la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020?	Objetivo principal: Determinar la relación que existe entre la aplicación de entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.	Hipótesis general: Existe una relación significativa entre la aplicación de entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 – 2020.	PEDAGÓGICA	Preparación para el aprendizaje de los estudiantes.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, y 9	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			SOCIAL	Gestión de las condiciones para la mejora de los aprendizajes	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 y 17	
			DIRECTIVA	Relación con las Instancias de Gestión	18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24	
TECNOLOGÍA	Relación con las familias	25, 26, 27, 28 29 y 30				
Variable 2: enseñanza - aprendizaje						
VOLITIVA	Autorregulación	1 y 2				
COGNITIVA	Adquisición Atención Organización Elaboración Recuperación y transferencia - Metacognición y autorregulación	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16				
AFECTIVA	Motivación	17, 18, 19 y 20				

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza – aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020

AUTOR: Lima Quispe Angel Rene

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	RECOLECCIÓN DE DATOS	ANÁLISIS DE DATOS										
<p>Tipo: Investigación básica del nivel descriptivo-correlacional</p> <p>Diseño: No experimental correlacional transversal.</p> <p>Esquema:</p>  <p>Dónde: M = muestra. O₁ = variable 1 O₂ = variable 2 r = relación de las variables de estudios</p>	<p>Población. La población del estudio está constituida por docentes de instituciones educativas San Mateo UGEL 05, tal como se aprecia en la siguiente tabla.</p> <p>Tabla N° 1</p> <table border="1" data-bbox="636 655 1055 740"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Directivos</th> <th colspan="2">Sexo</th> <th rowspan="2">Total</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Docentes</td> <td>26</td> <td>35</td> <td>60</td> </tr> </tbody> </table>	Directivos	Sexo		Total	H	M	Docentes	26	35	60	<p>Técnica La técnica a utilizarse será la encuesta con escalamiento Likert con 5 alternativas de respuesta.</p> <p>Ficha técnica de la variable 1 y 2 Nombre del instrumento: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de los entornos virtuales. ▪ Enseñanza aprendizaje Tipo de instrumento: encuesta Objetivo: Este instrumento tiene como objetivo aplicación de los entornos virtuales de los docentes de la I. E. San Mateo, UGEL 05. Población: 60 docentes en la I. E. San Mateo. N° de dimensiones de variable 1: 4 N° de ítem de la variable 1: 30 N° de dimensiones de variable 2: 3 N° de ítem de la variable 2: 20 Aplicación: cuestionario por medio del drive. Tiempo de cuestionario: 30 minutos. El cuestionario es aplicado a cada docente y luego sus respuestas son enviadas en una base de datos. Escala Nunca (1) casi nunca (2) a veces (3) casi siempre (4) siempre (5)</p>	<p>Análisis No Formal: Revisión de datos obtenidos en los cuestionarios.</p> <p>Análisis Formal: Para el procesamiento de datos se utilizarán las siguientes medidas estadísticas que se ajusten a los objetivos y requerimientos de la investigación.</p> <p>Rho de Spearman</p> $r_s = \frac{6 \sum d^2}{n(n-1)(n+1)}$ <p>Rho de Spearman</p> <p>Alfa de Cronbach</p> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i}{S_r} \right)$ <p>K: número de ítems S_i: varianza de cada ítem S_r: varianza de la suma de todos los ítems</p>
Directivos	Sexo		Total										
	H	M											
Docentes	26	35	60										

ANEXO 4



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cuestionario sobre aplicación de entornos virtuales

Estimado docente de la I. E San Mateo: agradezco su ayuda para evaluar el grado de claridad y pertinencia de los siguientes ítems. Este instrumento pretende medir el nivel de entornos virtuales.

Instrucciones: Marque con una (X) el número que considere correcto con base a las siguientes escalas:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

variable	Dimensiones	Ítem	1	2	3	4	5
Aplicación de entornos virtuales	Pedagogía	1. Pregunta y solicita precisiones a los estudiantes en los foros o espacios de interacción.					
		2. Cuenta con estrategias para desarrollar trabajo colaborativo de estudiantes en ambientes de aprendizaje virtual.					
		3. Evalúa el logro de los objetivos desde el inicio hasta el final del curso.					
		4. Resuelve dudas surgidas en contenidos, materiales didácticos o actividades de aprendizaje.					
		5. Aporta experiencias que ayuden al proceso de construcción del conocimiento.					
		6. Monitorea el progreso de estudiantes asignados bajo su responsabilidad.					
		7. Participa en el diseño del ambiente virtual del curso.					
		8. Permite a los estudiantes evaluar el curso virtual desde el principio hasta el final del curso.					
		9. Diseña actividades o situaciones de aprendizaje de acuerdo a necesidades específicas de los estudiantes					
	Social	10. Aplica los principios del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales.					
		11. Da la bienvenida a los estudiantes al iniciar el curso.					

		12. Facilita técnicas para el trabajo intelectual en la red.					
		13. Promueve la participación para el trabajo colaborativo en foros, blogs, entre otros.					
		14. Estimula la participación del alumno en sus actividades de aprendizaje..					
		15. Promueve la comunicación clara y respetuosa entre los miembros del entorno virtual.					
		16. Fomenta la comunicación entre los estudiantes del curso en línea.					
		17. Logra una comunicación con los estudiantes que aborde lo académico y social.					
	Directiva	18. Administra el tiempo en la organización de su actividad docente en el entorno virtual.					
		19. Mantiene comunicación abierta con colegas y superiores.					
		20. Establece el calendario del curso para entrega de trabajos académicos.					
		21. Elabora un programa accesible a los estudiantes.					
		22. Planificar el proceso de enseñanza en la modalidad virtual de acuerdo a las características de los usuarios del curso.					
		23. Consulta diversas fuentes para apoyar los cursos (bases de datos, bibliotecas virtuales, entre otros)					
		24. Prevee la calidad y cantidad de los recursos que se usan (audio, texto, gráficos, videos, animación) en el curso.					
	Tecnología	25. Identifica las funciones de programas básicos de la computadora: procesador de textos, hojas de cálculo y presentaciones en PowerPoint.					
		26. Propicia que los estudiantes comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual.					
		27. Utiliza un programa de texto, para escribir, copiar, pegar, corregir, guardar e imprimir.					
		28. Realiza actividades formativas específicas por ejemplo guía de presentación de un proyecto.					
		29. Navega en Internet para encontrar la información que busca.					
		30. Usa múltiples medios en sus cursos: texto, gráficos, video, wiki, blogs, entre otros.					

ANEXO 5



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cuestionario sobre enseñanza - aprendizaje

Estimados docentes de la I. E. San Mateo agradezco su ayuda para evaluar el grado de claridad y pertinencia de los siguientes ítems.

Instrucciones: Marque con una (X) el número que considere correcto con base a las siguientes escalas:

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------	------------------	-------------

variable	Dimensiones	Ítem	1	2	3	4	5
Aplicación de enseñanza - aprendizaje	Volitiva	1. Inspira a sus estudiantes para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje					
		2. Ayuda a sus estudiantes a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio.					
	Cognitiva	3. Dedicar algún tiempo de clase a enseñarles técnicas como el subrayado o las anotaciones al margen, supervisando su tarea.					
		4. Anima a generar su propio sistema (colores, líneas diferentes, recuadros) para diferenciar ideas principales de secundarias.					
		5. Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema					
		6. Pide que anoten al margen la idea principal de un párrafo					
		7. Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema					
		8. Utiliza alguna TIC en el aula (ipad, tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del alumnado					
		9. Anima a los estudiantes a subdividir un texto mediante títulos o subtítulos, en función de la importancia de las ideas expresadas					
		10. Dedicar tiempo en clase a enseñar a los alumnos a realizar esquemas, mapas, tablas u otras técnicas.					
		11. Pide que encuentren la estructura de un texto o tema.					

		12. Pide que encuentren la estructura de un texto o tema.					
		13. Utiliza gráficos y tablas durante las explicaciones.					
		14. Practica la reflexión de lo aprendido con sus estudiantes.					
		15. Solicita que realicen esquemas o diagramas para plasmar la estructura de un tema.					
		16. Solicita que realicen resúmenes					
	Afectiva	17. Hace referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información durante las explicaciones					
		18. Motiva a realizar agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc...) para fijar el aprendizaje					
		19. Desarrolla con sus estudiantes algunas reglas nemotécnicas para recordar la información (acrósticos, palabras-clave, etc...)					
		20. Motiva a los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje para que logren el aprendizaje significativo					

Serrano, p. 2019 en su tesis: “Gestión tecnológica y estrategias de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Elisa Ayala González, Guayaquil, 2019”

ANEXO 6

Base de datos de aplicación de entornos virtuales

Nº	Pedagogía								Social								Directiva								Tecnología							
1	3	1	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
2	4	3	5	5	4	5	5	4	4	2	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
3	3	4	4	5	5	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	
4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
6	3	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5
7	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	4	5	4	4	5	3	
8	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
9	3	2	4	4	4	4	3	4	3	2	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	
10	3	1	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	2	5	5	4	4	
11	4	3	4	3	3	4	3	2	5	4	5	2	1	5	5	5	4	1	2	1	1	1	2	2	5	4	5	4	5	3	3	
12	4	3	5	5	5	4	4	4	5	3	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	
13	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	2	5	4	4	
14	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
16	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	
17	3	3	4	5	3	5	3	4	4	3	3	2	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	5	2	5	3	3	
18	4	4	5	5	2	4	3	3	4	4	4	3	3	5	5	3	4	3	4	4	4	3	5	3	4	3	5	2	5	4	4	
19	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	5	3	3	4	3	5	5	
20	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	
21	3	2	4	5	5	3	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	2	2	
22	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
24	2	2	5	5	4	5	5	4	3	3	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	
25	3	2	4	5	2	4	3	2	4	4	2	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	
26	3	2	3	4	2	5	3	2	5	5	4	2	3	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	
27	3	3	5	5	4	5	5	3	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
28	3	1	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	
29	4	3	5	5	4	5	5	4	4	2	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	
30	3	4	4	5	5	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4
31	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
32	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
33	3	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	
34	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	3	
35	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
36	3	2	4	4	4	4	3	4	3	2	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	
37	3	1	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	5	3	4	3	2	5	5	4	4	
38	4	3	4	3	3	4	3	2	5	4	5	2	1	5	5	5	4	1	2	1	1	1	2	2	5	4	5	4	5	3	3	
39	4	3	5	5	5	4	4	4	5	3	5	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	
40	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	2	5	4	
41	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
43	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
44	3	3	4	5	3	5	3	4	4	3	3	2	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	5	2	5	3	3	
45	4	4	5	5	2	4	3	3	4	4	4	3	5	5	3	4	3	4	4	4	3	5	3	4	3	5	2	5	4	4	4	
46	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	5	5
47	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	
48	3	2	4	5	5	3	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	2	2	
49	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
51	2	2	5	5	4	5	5	4	3	3	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	
52	3	2	4	5	2	4	3	2	4	4	4	2	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	
53	3	2	3	4	2	5	3	2	5	5	4	2	3	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	
54	3	3	5	5	4	5	5	3	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	
55	3	1	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	
56	4	3	5	5	4	5	5	4	4	2	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
57	3	4	4	5	5	5	3	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	
58	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
59	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
60	3	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	

ANEXO 7: Análisis de confiabilidad del instrumento para la variable 1

Aplicación de los entornos virtuales.

Prueba de fiabilidad del instrumento de la variable 1: Aplicación de los entornos virtuales, fue realizada a un grupo de 20 docentes, el instrumento consta de 30 ítems con alternativas escala de Licker del 1 al 5, la prueba de confiabilidad realizada en el Alfa de Cronbach, siendo el resultado de 0,919 o de 91,9% ubicándose en el nivel de fiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	30

ANEXO 8: Análisis de confiabilidad del instrumento para la variable 1

Enseñanza aprendizaje.

Prueba de fiabilidad del instrumento de la variable 2: enseñanza aprendizaje, fue realizada a un grupo de 20 docentes, el instrumento consta de 20 ítems con alternativas escala de Licker del 1 al 5, la prueba de confiabilidad realizada en el Alfa de Cronbach, siendo el resultado de 0,905 o de 90,5% ubicándose en el nivel de fiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,905	20

ANEXO 9

Detalle de confiabilidad del instrumento: Alfa de C. var.1 y 2

Variable de aplicación de entornos virtuales

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	30

Variable de enseñanza - aprendizaje

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,905	20

ANEXO 10

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Pedagógica							
1	Pregunta y solicita precisiones a los estudiantes en los foros o espacios de interacción.	x		x		x		
2	Cuenta con estrategias para desarrollar trabajo colaborativo de estudiantes en ambientes de aprendizaje virtual.	x		x		x		
3	Evalúa el logro de los objetivos desde el inicio hasta el final del curso.	x		x		x		
4	Resuelve dudas surgidas en contenidos, materiales didácticos o actividades de aprendizaje.	x		x		x		
5	Aporta experiencias que ayuden al proceso de construcción del conocimiento.	x		x		x		
6	Monitorea el progreso de estudiantes asignados bajo su responsabilidad.	x		x		x		
7	Participa en el diseño del ambiente virtual del curso.	x		x		x		
8	Permite a los estudiantes evaluar el curso virtual desde el principio hasta el final del curso.	x		x		x		
9	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje de acuerdo a necesidades específicas de los estudiantes.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social							
10	Aplica los principios del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales.	x		x		x		
11	Da la bienvenida a los estudiantes al iniciar el curso.	x		x		x		
12	Facilita técnicas para el trabajo intelectual en la red.	x		x		x		
13	Promueve la participación para el trabajo colaborativo en foros, blogs, entre otros.	x		x		x		
14	Estimula la participación del alumno en sus actividades de aprendizaje..	x		x		x		
15	Promueve la comunicación clara y respetuosa entre los miembros del entorno virtual.	x		x		x		
16	Fomenta la comunicación entre los estudiantes del curso en línea.	x		x		x		
17	Logra una comunicación con los estudiantes que aborde lo académico y social.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Directiva							
18	Administra el tiempo en la organización de su actividad docente en el entorno virtual.	x		x		x		
19	Mantiene comunicación abierta con colegas y superiores.	x		x		x		
20	Establece el calendario del curso para entrega de trabajos académicos.	x		x		x		
21	Elabora un programa accesible a los estudiantes.	x		x		x		

22	Planificar el proceso de enseñanza en la modalidad virtual de acuerdo a las características de los usuarios del curso.	x		x		x		
23	Consulta diversas fuentes para apoyar los cursos (bases de datos, bibliotecas virtuales, entre otros)	x		x		x		
24	Prevee la calidad y cantidad de los recursos que se usan (audio, texto, gráficos, videos, animación) en el curso.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Tecnológica	Si	No	Si	No	Si	No	
25	Identifica las funciones de programas básicos de la computadora: procesador de textos, hojas de cálculo y presentaciones en PowerPoint.	x		x		x		
26	Propicia que los estudiantes comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual.	x		x		x		
27	Utiliza un programa de texto, para escribir, copiar, pegar, corregir, guardar e imprimir.	x		x		x		
28	Realiza actividades formativas específicas por ejemplo guía de presentación de un proyecto.	x		x		x		
29	Navega en Internet para encontrar la información que busca.	x		x		x		
30	Usa múltiples medios en sus cursos: texto, gráficos, video, wiki, blogs, entre otros.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ **Hay suficiencia** _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: LIZANDRO CRISPÍN ROMMEL DNI:...09554022

Grado y Especialidad del validador:..... Dr. Administración de la Educación

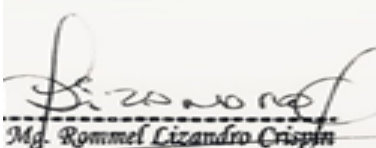
San Juan de Lurigancho 16 .de...junio del 2020.

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

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

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

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



Mg. Rommel Lizandro Crispín

ANEXO 11

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: VOLITIVA							
1	Inspira a sus estudiantes para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje	x		x		x		
2	Ayuda a sus estudiantes a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: COGNITIVA	x		x		x		
3	Dedica algún tiempo de clase a enseñarles técnicas como el subrayado o las anotaciones al margen, supervisando su tarea.	x		x		x		
4	Anima a generar su propio sistema (colores, líneas diferentes, recuadros) para diferenciar ideas principales de secundarias.	x		x		x		
5	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
6	Pide que anoten al margen la idea principal de un párrafo	x		x		x		
7	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
8	Utiliza alguna TIC en el aula (ipad, tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del alumnado	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Anima a los estudiantes a subdividir un texto mediante títulos o subtítulos, en función de la importancia de las ideas expresadas	x		x		x		
10	Dedica tiempo en clase a enseñar a los alumnos a realizar esquemas, mapas, tablas u otras técnicas.	x		x		x		
11	Pide que encuentren la estructura de un texto o tema.	x		x		x		
12	Pide que encuentren el objetivo del tema.	x		x		x		
13	Utiliza gráficos y tablas durante las explicaciones.	x		x		x		
14	Practica la reflexión de lo aprendido con sus estudiantes.	x		x		x		
15	Solicita que realicen esquemas o diagramas para plasmar la estructura de un tema.	x		x				
16	Solicita que realicen resúmenes	x				x		
	DIMENSIÓN 3: AFECTIVA	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Hace referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información durante las explicaciones	x		x		x		

18	Motiva a realizar agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc...) para fijar el aprendizaje	x		x		x	
19	Desarrolla con sus estudiantes algunas reglas nemotécnicas para recordar la información (acrósticos, palabras-clave, etc...)	x		x		x	
20	Motiva a los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje para que logren el aprendizaje significativo	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ **Hay suficiencia** _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: LIZANDRO CRISPÍN ROMMEL **DNI:**...09554022

Grado y Especialidad del validador:.....Dr. Administración de la Educación

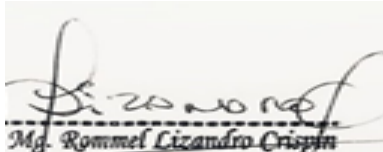
San Juan de Lurigancho 16....de junio del 2020.

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

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

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

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



Mg. Rommel Lizandro Crispin

ANEXO 12

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Pedagógica							
1	Pregunta y solicita precisiones a los estudiantes en los foros o espacios de interacción.	X		X		X		
2	Cuenta con estrategias para desarrollar trabajo colaborativo de estudiantes en ambientes de aprendizaje virtual.	X		X		X		
3	Evalúa el logro de los objetivos desde el inicio hasta el final del curso.	X		X		X		
4	Resuelve dudas surgidas en contenidos, materiales didácticos o actividades de aprendizaje.	X		X		X		
5	Aporta experiencias que ayuden al proceso de construcción del conocimiento.	X		X		X		
6	Monitorea el progreso de estudiantes asignados bajo su responsabilidad.	X		X		X		
7	Participa en el diseño del ambiente virtual del curso.	X		X		X		
8	Permite a los estudiantes evaluar el curso virtual desde el principio hasta el final del curso.	X		X		X		
9	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje de acuerdo a necesidades específicas de los estudiantes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Aplica los principios del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales.	X		X		X		
11	Da la bienvenida a los estudiantes al iniciar el curso.	X		X		X		
12	Facilita técnicas para el trabajo intelectual en la red.	X		X		X		
13	Promueve la participación para el trabajo colaborativo en foros, blogs, entre otros.	X		X		X		
14	Estimula la participación del alumno en sus actividades de aprendizaje.	X		X		X		
15	Promueve la comunicación clara y respetuosa entre los miembros del entorno virtual.	X		X		X		
16	Fomenta la comunicación entre los estudiantes del curso en línea.	X		X		X		
17	Logra una comunicación con los estudiantes que aborde lo académico y social.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Directiva	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Administra el tiempo en la organización de su actividad docente en el entorno virtual.	X		X		X		
19	Mantiene comunicación abierta con colegas y superiores.	X		X		X		
20	Establece el calendario del curso para entrega de trabajos académicos.	X		X		X		

21	Elabora un programa accesible a los estudiantes.	x		x		x		
22	Planificar el proceso de enseñanza en la modalidad virtual de acuerdo a las características de los usuarios del curso.	x		x		x		
23	Consulta diversas fuentes para apoyar los cursos (bases de datos, bibliotecas virtuales, entre otros)	x		x		x		
24	Prevé la calidad y cantidad de los recursos que se usan (audio, texto, gráficos, videos, animación) en el curso.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Tecnológica	Si	No	Si	No	Si	No	
25	Identifica las funciones de programas básicos de la computadora: procesador de textos, hojas de cálculo y presentaciones en PowerPoint.	x		x		x		
26	Propicia que los estudiantes comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual.	x		x		x		
27	Utiliza un programa de texto, para escribir, copiar, pegar, corregir, guardar e imprimir.	x		x		x		
28	Realiza actividades formativas específicas por ejemplo guía de presentación de un proyecto.	x		x		x		
29	Navega en Internet para encontrar la información que busca.	x		x		x		
30	Usa múltiples medios en sus cursos: texto, gráficos, video, wiki, blogs, entre otros.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: JOHNNY FÉLIX FARFÁN PIMENTEL **DNI:** 06269132

Grado y Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN / METODÓLOGO

San Juan de Lurigancho 24 de junio del 2020.

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

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

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

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

Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel

ANEXO 13

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: VOLITIVA							
1	Inspira a sus estudiantes para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje	x		x		x		
2	Ayuda a sus estudiantes a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: COGNITIVA	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Dedica algún tiempo de clase a enseñarles técnicas como el subrayado o las anotaciones al margen, supervisando su tarea.	x		x		x		
4	Anima a generar su propio sistema (colores, líneas diferentes, recuadros) para diferenciar ideas principales de secundarias.	x		x		x		
5	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
6	Pide que anoten al margen la idea principal de un párrafo	x		x		x		
7	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
8	Utiliza alguna TIC en el aula (ipad, tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del alumnado	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Anima a los estudiantes a subdividir un texto mediante títulos o subtítulos, en función de la importancia de las ideas expresadas	x		x		x		
10	Dedica tiempo en clase a enseñar a los alumnos a realizar esquemas, mapas, tablas u otras técnicas.	x		x		x		
11	Pide que encuentren la estructura de un texto o tema.	x		x		x		
12	Pide que encuentren el objetivo del tema.	x		x		x		
13	Utiliza gráficos y tablas durante las explicaciones.	x		x		x		
14	Practica la reflexión de lo aprendido con sus estudiantes.	x		x		x		
15	Solicita que realicen esquemas o diagramas para plasmar la estructura de un tema.	x		x		x		
16	Solicita que realicen resúmenes	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: AFECTIVA	Si	No	Si	No	Si	No	

17	Hace referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información durante las explicaciones	x		x		x		
18	Motiva a realizar agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc...) para fijar el aprendizaje	x		x		x		
19	Desarrolla con sus estudiantes algunas reglas nemotécnicas para recordar la información (acrósticos, palabras-clave, etc...)	x		x		x		
20	Motiva a los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje para que logren el aprendizaje significativo	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: JOHNNY FÉLIX FARFÁN PIMENTEL **DNI:** 06269132

Grado y Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN / METODÓLOGO

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

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

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

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

San Juan de Lurigancho 24 de junio del 2020.



Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel

ANEXO 14

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	S	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Pedagógica							
1	Pregunta y solicita precisiones a los estudiantes en los foros o espacios de interacción.	x		x		x		
2	Cuenta con estrategias para desarrollar trabajo colaborativo de estudiantes en ambientes de aprendizaje virtual.	x		x		x		
3	Evalúa el logro de los objetivos desde el inicio hasta el final del curso.	x		x		x		
4	Resuelve dudas surgidas en contenidos, materiales didácticos o actividades de aprendizaje.	x		x		x		
5	Aporta experiencias que ayuden al proceso de construcción del conocimiento.	x		x		x		
6	Monitorea el progreso de estudiantes asignados bajo su responsabilidad.	x		x		x		
7	Participa en el diseño del ambiente virtual del curso.	x		x		x		
8	Permite a los estudiantes evaluar el curso virtual desde el principio hasta el final del curso.	x		x		x		
9	Diseña actividades o situaciones de aprendizaje de acuerdo a necesidades específicas de los estudiantes.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	S	No	Si	No	
10	Aplica los principios del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales.	x		x		x		
11	Da la bienvenida a los estudiantes al iniciar el curso.	x		x		x		
12	Facilita técnicas para el trabajo intelectual en la red.	x		x		x		
13	Promueve la participación para el trabajo colaborativo en foros, blogs, entre otros.	x		x		x		
14	Estimula la participación del alumno en sus actividades de aprendizaje..	x		x		x		
15	Promueve la comunicación clara y respetuosa entre los miembros del entorno virtual.	x		x		x		
16	Fomenta la comunicación entre los estudiantes del curso en línea.	x		x		x		
17	Logra una comunicación con los estudiantes que aborde lo académico y social.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Directiva	Si	No	S	No	Si	No	
18	Administra el tiempo en la organización de su actividad docente en el entorno virtual.	x		x		x		
19	Mantiene comunicación abierta con colegas y superiores.	x		x		x		

20	Establece el calendario del curso para entrega de trabajos académicos.	x		x		x	
21	Elabora un programa accesible a los estudiantes.	x		x		x	
22	Planificar el proceso de enseñanza en la modalidad virtual de acuerdo a las características de los usuarios del curso.	x		x		x	
23	Consulta diversas fuentes para apoyar los cursos (bases de datos, bibliotecas virtuales, entre otros)	x		x		x	
24	Prevee la calidad y cantidad de los recursos que se usan (audio, texto, gráficos, videos, animación) en el curso.	x		x		x	
	DIMENSIÓN 4: Tecnológica	Si	No	Si	No	Si	No
25	Identifica las funciones de programas básicos de la computadora: procesador de textos, hojas de cálculo y presentaciones en PowerPoint.	x		x		x	
26	Propicia que los estudiantes comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual.	x		x		x	
27	Utiliza un programa de texto, para escribir, copiar, pegar, corregir, guardar e imprimir.	x		x		x	
28	Realiza actividades formativas específicas por ejemplo guía de presentación de un proyecto.	x		x		x	
29	Navega en Internet para encontrar la información que busca.	x		x		x	
30	Usa múltiples medios en sus cursos: texto, gráficos, video, wiki, blogs, entre otros.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina **DNI:** 09333287

Grado y Especialidad del validador: DOCTORA EN EDUCACIÓN

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

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

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

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

Lima, 30 de mayo del 2020.


Firma del Experto Informante.
Especialidad

ANEXO 15

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: VOLITIVA							
1	Inspira a sus estudiantes para que superen obstáculos y persistan en el dominio del aprendizaje	x		x		x		
2	Ayuda a sus estudiantes a regular el proceso de aprendizaje a través del control del contexto, tiempo y de la gestión del lugar de estudio.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: COGNITIVA	x		x		x		
3	Dedica algún tiempo de clase a enseñarles técnicas como el subrayado o las anotaciones al margen, supervisando su tarea.	x		x		x		
4	Anima a generar su propio sistema (colores, líneas diferentes, recuadros) para diferenciar ideas principales de secundarias.	x		x		x		
5	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
6	Pide que anoten al margen la idea principal de un párrafo	x		x		x		
7	Pide que subrayen o señalicen de alguna manera las ideas principales o las palabras claves de un texto o tema	x		x		x		
8	Utiliza alguna TIC en el aula (ipad, tablet, pizarra digital, por ejemplo) para captar mejor la atención del alumnado	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Anima a los estudiantes a subdividir un texto mediante títulos o subtítulos, en función de la importancia de las ideas expresadas	x		x		x		
10	Dedica tiempo en clase a enseñar a los alumnos a realizar esquemas, mapas, tablas u otras técnicas.	x		x		x		
11	Pide que encuentren la estructura de un texto o tema.	x		x		x		
12	Pide que encuentren el objetivo del tema.	x		x		x		
13	Utiliza gráficos y tablas durante las explicaciones.	x		x		x		
14	Practica la reflexión de lo aprendido con sus estudiantes.	x		x		x		
15	Solicita que realicen esquemas o diagramas para plasmar la estructura de un tema.	x		x				
16	Solicita que realicen resúmenes	x				x		
	DIMENSIÓN 3: AFECTIVA	Si	No	Si	No	Si	No	

17	Hace referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información durante las explicaciones	x		x		x	
18	Motiva a realizar agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc...) para fijar el aprendizaje	x		x		x	
19	Desarrolla con sus estudiantes algunas reglas nemotécnicas para recordar la información (acrósticos, palabras-clave, etc...)	x		x		x	
20	Motiva a los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje para que logren el aprendizaje significativo	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina **DNI:** 09333287

Grado y Especialidad del validador: DOCTORA EN EDUCACIÓN

Lima, 30 de mayo del 2020.

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

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

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

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


 Firma del Experto Informante.
 Especialidad



Escuela de Posgrado

“Año de la universalización de la salud”

Lima, 27 DE MAYO DEL 2020

Carta P.182 – 2020 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)

Mgtr.Cristabel Alvarez Huillca.
Directora de la Institución Educativa.
SAN MATEO UGEL 05.

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **LIMA QUISPE ANGEL RENE.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **LIMA QUISPE ANGEL RENE.** identificado(a) con DNI N.º40064411 y código de matrícula N° 7002276589; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):


“APLICACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA I. E. SAN MATEO. UGEL 05 - 2020”.

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE



CRISTABEL ALVAREZ HUILLCA
40188982



Acta de Sustentación del Trabajo de Tesis

Lima, 06 de agosto del 2020

Siendo las 11:45 am. horas del día 06 del mes agosto del 2020, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación del Trabajo de Tesis titulado: "APLICACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA I. E. SAN MATEO, UGEL 05 - 2020", Presentado por el autor LIMA QUISPE ANGEL RENE egresado de la Escuela Profesional Académico de administración de la educación.

Concluido el acto de exposición y defensa del Trabajo de Tesis, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

Autor	Dictamen (**)
LIMA QUISPE ANGEL RENE	14

Se firma la presente para dejar constancia de lo mencionado:

Dr. RODRIGUEZ GALAN DARIEN

PRESIDENTE

Mgtr. CANDIA MENOR MARCO ANTONIO

SECRETARIO

Dr. LIZANDRO CRISPÍN,
ROMMEL VOCAL
(ASESOR)

* Elaborado de manera individual.

El número de firmas dependerá del trabajo de investigación o tesis.




Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo LIMA QUISPE ANGEL RENE, egresado de Escuela de Posgrado Maestría y Escuela Profesional Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo (Lima Este), declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Tesis titulado: "APLICACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA I. E. SAN MATEO, UGEL 05 - 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Tesis:

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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lima, 25 de julio del 2020

Apellidos y Nombres del Autor LIMA QUISPE ANGEL RENE	
DNI: 40064411	Firma 
ORCID: (http://orcid.org/0000-0002-5546-3630)	