



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de
computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada
César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Gutiérrez Mendoza, Alicia Yanett (ORCID: 0000-0002-0995-3153)

ASESOR:

Dr. Menacho Rivera Alejandro Sabino (ORCID: 0000-0003-2365-8932)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi padre (Q.E.P.D) que me guía desde el cielo, a mi madre, por su apoyo indismayable que me da para seguir adelante. A mi hijo Sebastián, fuente de valor, de mi lucha y perseverancia.

Agradecimiento

A Dios, por ser mi gran fortaleza para poder llevar a cabo esta investigación. A la Universidad César Vallejo por acogerme, a sus docentes por impartirme sabias enseñanzas, muy en especial a los estudiantes por su colaboración. A mis familiares y a quienes me brindaron su apoyo para ver cristalizado este grande anhelo.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	36

Índice de Tablas

Tabla 1.	Muestra no probabilística distribuida	15
Tabla 2.	Validez de contenido por juicio de expertos del instrumento entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación	15
Tabla 3.	Confiabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación	16
Tabla 4.	Distribución de las frecuencias de la variable entornos virtuales de aprendizaje	17
Tabla 5.	Distribución de las frecuencias de la variable enseñanza de computación	17
Tabla 6.	Distribución de frecuencias de la variable entornos virtuales de aprendizaje y sus dimensiones	18
Tabla 7.	Distribución de frecuencias de la variable enseñanza de computación y sus dimensiones	18
Tabla 8.	Prueba de ajuste de modelo de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación	19
Tabla 9.	Bondad de ajuste determinado por el modelo de regresión	19
Tabla 10	Prueba de variabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación	20
Tabla 11	Estimaciones de parámetro de incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación	20
Tabla 12.	Prueba de variabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje en la dimensión logros de la enseñanza de computación	21
Tabla 13.	Estimaciones de parámetro de incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros de la enseñanza de computación	22
Tabla 14.	Prueba de variabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión calidad de la enseñanza de computación	22
Tabla 15.	Estimaciones de parámetro de incidencia de los entornos virtuales y la dimensión calidad de la enseñanza de computación	23

Índice de gráficos y figuras

- Anexo 1. Matriz de consistencia
- Anexo 2. Tabla de operacionalización de la variable entornos virtuales de aprendizaje
- Anexo 3. Tabla de operacionalización de la variable enseñanza de computación
- Anexo 4. Ficha técnica de instrumento de medición
- Anexo 5. Instrumento de recolección de datos
- Anexo 6. Base de datos de la variable entornos virtuales de aprendizaje
- Anexo 7. Base de datos de la variable enseñanza de computación
- Anexo 8. Confiabilidad y validación de instrumento por jurado experto
- Anexo 9. Resolución de aprobación de tesis
- Anexo 10. Figuras
- Fig. 1. Distribución de frecuencias de la variable independiente entornos virtuales de aprendizaje
- Fig. 2. Distribución de frecuencias de la variable dependiente enseñanza de computación
- Fig. 3. Distribución de frecuencias de la variable independiente entornos virtuales de aprendizaje y sus dimensiones
- Fig. 4. Distribución de frecuencias de la variable dependiente enseñanza de computación y sus dimensiones
- Anexo 11. Tabla de dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje

Resumen

La presente investigación titulada "Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021", tuvo como objetivo general determinar la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de una Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho.

Para realizar la presente investigación, que se llevó a cabo en dicha casa de estudios superiores, se hizo la siguiente pregunta ¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021.

El tipo de investigación realizada es básica, de tipo aplicada y nivel descriptivo, asimismo con un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y de corte transversal y método hipotético-deductivo. La población estuvo conformada por un grupo de 100 estudiantes del Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021, el muestreo fue de tipo probabilístico. La técnica empleada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario y que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y con el método estadístico (Alfa de Cronbach).

Se demostró que los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de la computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.

Palabras clave: Entorno virtual de aprendizaje, herramientas virtuales, enseñanza de computación.

Abstract

The present research entitled "Virtual learning environments in computer teaching in Cycle I students of the César Vallejo Private University, San Juan de Lurigancho, Lima 2021", had as a general objective to determine the incidence of virtual learning environments in the teaching of computing in students of Cycle I of a Private University César Vallejo, San Juan de Lurigancho.

To carry out the present research, which was carried out in said house of higher studies, the following question was asked: How do virtual learning environments affect the teaching of computing in students of Cycle I of the César Vallejo Private University, San Juan from Lurigancho, Lima 2021?

The type of research carried out is basic, of an applied type and descriptive level, also with a quantitative approach, with a non-experimental and cross-sectional design and a hypothetical-deductive method. The population consisted of a group of 100 students from Cycle I of the César Vallejo Private University, San Juan de Lurigancho, Lima 2021, the sampling was probabilistic. The technique used was the survey and the instrument the questionnaire, which were duly validated through expert judgments and with the statistical method (Cronbach's Alpha).

It was shown that virtual learning environments affect the teaching of computing in Cycle I students of the César Vallejo Private University, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.

Keywords: Virtual learning environment, virtual tools, computer teaching.

I. INTRODUCCIÓN

Frente a esta crisis sanitaria debido a la pandemia por COVID-19 el mundo tuvo que adaptarse inmediatamente a la virtualidad para continuar con sus actividades más importantes en los diversos sectores estratégicos como salud, comercio y educación, es por ello que este cambio brusco ha conllevado a analizar diversas estrategias con la finalidad de seguir aportando al desarrollo eficiente de dichos sectores como es el caso del sector educación donde los gobiernos inmediatamente optaron por migrar a la virtualidad para que los estudiantes no se vean perjudicados, esto dio lugar a evaluar diversas plataformas virtuales como soporte para la enseñanza en línea como una alternativa obligatoria a fin de darle continuidad al desarrollo de las actividades académicas donde el uso de las Tics fue la mejor alternativa que facilitó diversas herramientas a la educación virtual y a la enseñanza de computación, un curso obligatorio en los primeros ciclos de la universidad y el nexo más importante entre el mundo real y virtual; y que exige su indispensable dominio eficaz a través del manejo de una computadora conectada a la internet. Por ello Alvino (2021) reconoce que mediante el uso de plataformas web los estudiantes pueden buscar información, participar en foros, leer, conversar y desarrollar tareas de clase sin la presencia física del docente. Sin embargo, se ha observado que tanto los estudiantes como los docentes no tienen el conocimiento ni el dominio suficiente para el manejo de estas herramientas y no han logrado aprovechar en su máximo nivel los beneficios que tienen su aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje y para alertar a la comunidad educativa de esa debilidad y la importancia de superarla es que se inició esta investigación.

En Colombia se registró un crecimiento de estudiantes en la educación virtual de 16.042 en 2012 a 200.742 en el 2018 mientras que, en Ecuador, luego del confinamiento obligatorio se dispuso implementar de inmediato las plataformas virtuales para dar continuidad a las actividades académicas, asimismo Robalino (2020) reportó que en el 2018, sólo el 24,5% de los hogares tienen una computadora de escritorio, apenas 11,2% tienen computadora de escritorio y laptop, y sólo 37,2% pudieron acceder a internet.

El Perú también tuvo que afrontar la crisis de la pandemia por el COVID-19 y en este contexto el gobierno tomó las medidas respectivas ante esta situación

formalizando la enseñanza virtual y así las universidades comenzaron a diseñar sus estrategias de clases en línea logrando la continuidad de sus actividades académicas, pero el escaso dominio de estas herramientas provocó confusiones y demoras en su implementación donde este escenario ha motivado la renovación de estrategias de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de entornos de aprendizaje virtual como soporte en la enseñanza de computación, el mismo que permite y facilita a los estudiantes y docentes cumplir con las actividades de capacitación desde cualquier lugar, en cualquier fecha, con a través de audio, video y cámara web, así como compartir archivos y aprovechar el apoyo de una pizarra interactiva y la funcionalidad de comunicarse por escrito a través de un chat y la facilidad de la ejecución de tareas a través de programas o aplicación desde un mismo lugar en la web.

Ante a esta problemática que se da con la calidad de la enseñanza se plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021. Asimismo, se tiene como problemas específicos: ¿Cómo inciden los entornos de aprendizaje virtuales en la dimensión logros de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021 y ¿Cómo inciden los entornos de aprendizaje virtuales en la dimensión calidad de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021.

Este estudio de investigación se justificó desde un enfoque tecnológico, pedagógico y social. En lo tecnológico el uso de las Tics, ha permitido la existencia de herramientas de entorno virtual de aprendizaje que facilitan la enseñanza a distancia, semipresencial y/o presencial, permitiendo el aprendizaje sincrónico y asincrónico, colaborativo, cooperativo y significativo. Estas innumerables herramientas y sistemas informáticos están siendo implementadas cada vez más en las instituciones educativas del mundo como una nueva estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje y como una propuesta de innovación pedagógica y que de la misma manera han pasado a formar parte de todas las actividades sociales,

culturales y económicas del mundo, del cual nuestro país no puede estar alejado de ella.

La investigación tiene como objetivo general: Determinar la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021. Los objetivos específicos son: Determinar la incidencia de los entornos de aprendizaje virtuales en la dimensión logros de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021; determinar la incidencia de los entornos de aprendizaje virtuales en la dimensión calidad de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.

Finalmente, se tiene como hipótesis general: Los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021 y como hipótesis específicas: Los entornos de aprendizaje virtuales inciden en la dimensión logros de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021, los entornos de aprendizaje virtuales inciden en la dimensión calidad de la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes internacionales se ha considerado a Guerra (2020), que concluyó que los entornos virtuales como la plataforma Schoology se muestran como nuevas herramientas que modifican la didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza y recomienda su implementación y socialización. La propuesta del modelo pedagógico que realiza el autor en su tesis corrobora la importancia de implementar nuevas estrategias didácticas apoyadas en los entornos de aprendizaje virtuales, que se ofertan a través de internet.

Aguilar y Otuyemi (2020) concluyen en su investigación que los espacios virtuales contribuyen a mejorar el proceso de enseñanza, a desarrollar habilidades

interpersonales, así como también coadyuvan la educación presencial y facilitan el seguimiento del aprendizaje. Los procesos educativos en la actualidad se han visto favorecidos con el uso de estas herramientas virtuales y han facilitado un aprendizaje motivador y que a sugerencia de los autores han ido mejorando la calidad de la enseñanza.

Montes (2019) en su tesis evalúa la importancia de utilizar herramientas de ambiente virtual, tecnológicas y comunicativas, como ejes fundamentales en la educación superior, ampliando la visión y su uso como herramientas que permiten al estudiante universitario estar a la vanguardia en cuanto a estrategias pedagógicas y propone formar al estudiante en aprendizaje autónomo con capacidad de instaurar nuevas metodologías, estrategias y formas de ampliar conocimientos.

Rodríguez y Barragán (2017) reconoce en su investigación la importancia de haber incorporado herramientas y medios informáticos a la enseñanza y el aprendizaje en la educación de nivel superior, acción que, según los autores, determina el perfil a futuro de la universidad moderna. Esto supone implementar procesos que fomenten el aprendizaje con autonomía y una cultura para la adquisición crítica del conocimiento, promoviendo el aprendizaje colaborativo para un mejor rendimiento individual y colectivo, potenciando su aprendizaje y actitudes.

En su trabajo de investigación, Reyna (2013) define el entorno virtual como el conjunto de medios que interaccionan de manera sincrónica y asincrónica, mediante el cual se realiza el proceso pedagógico de enseñanza-aprendizaje mediante un sistema de administración del aprendizaje o ensamble del conocimiento nuevo. Concluyó que la plataforma para el proceso educativo más utilizada en las universidades consultadas es Moodle, luego el Blackboard y el Sakai. Reconoce el impacto de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes, en la capacitación y dominio de estas herramientas por parte de los docentes, en la gestión académica de quienes administran la universidad.

Como antecedentes nacionales se ha considerado a Rojas et al. (2019) quienes en su estudio se propusieron como objetivo general establecer la relación existente

entre las herramientas virtuales para el aprendizaje que se encuentran en la red y su aprovechamiento en el aprendizaje de los estudiantes. En su diseño correlacional descriptivo comprobó, mediante el método estadístico, que existe una relación directa debido al resultado del índice de significancia encontrado cuyo nivel máximo de significancia permitido fue del 5%, encontrándose un p - valor: $0,000 < 0.010$, por lo que se comprobó la dependencia directa de las dos variables al relacionarse entre sí.

Concha (2018) en su tesis propuso como objetivo general establecer la relación entre el uso de los diversos elementos del entorno virtual y el fortalecimiento del aprendizaje principalmente colaborativo de los estudiantes. La autora concluye que el uso de entornos virtuales se encuentra en una relación positiva con el fortalecimiento del aprendizaje llamado colaborativo en estudiantes, resaltando la importancia de que los estudiantes asuman el uso de todas las herramientas posibles en donde se propicie trabajos en equipo, tanto en forma colaborativa como cooperativa.

Pando (2018) realizó la investigación en la cual desarrolló la interpretación de algunas tendencias, redimensionando lo registrado por otros autores, a través de un estudio documental, con enfoque interpretativo analítico, concluyendo que el impacto de las TIC mejora el quehacer pedagógico, enfatizando sobre el impacto de las herramientas sobre la actividad pedagógica como una estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje.

Para el sustento teórico y marco conceptual se tomó como autora base a Alvino (2020) quien ha fundamentado acerca de la variable independiente los entornos virtuales de aprendizaje, como espacios educativos provistas de herramientas que facilitan a los estudiantes la búsqueda de información, su participación en foros, la lectura y conversaciones, como también desarrollar tareas de clase sin requerir la presencia física del docente y que se encuentran en una plataforma web. Al permitir la interacción entre los mismos estudiantes y con los docentes, especialistas e instituciones de cualquier parte del mundo, estas herramientas se convierten en espacios virtuales de socialización, mediante comunicación sincrónica y asincrónica, así como la creación de comunidades de aprendizaje. Rojas (2019)

explica que desde el punto de vista de las bases teórico científicas, los entornos virtuales empleados para la enseñanza-aprendizaje son espacios en donde se encuentran distintas herramientas y servicios de aprendizaje en la cual interactúan personas de diferentes lugares.

Se considera, por lo tanto, a los entornos de aprendizaje virtuales como elementos de soporte indispensable para la educación virtual en sus diversas modalidades, presencial, semipresencial y a distancia. Las Tics y especialmente han abierto nuevas perspectivas en el horizonte de la educación en el siglo XXI. En su libro sobre entonces virtuales Tirado (2010) menciona que el avance tecnológico ha llegado al sector educativo mediante plataformas virtuales, o aplicaciones informáticas para generar comunicación académica y pedagógica entre los estudiantes. La importancia del uso de los entornos virtuales va desde el mejoramiento la enseñanza-aprendizaje en general hasta el hecho mínimo de planificar una sesión de aprendizaje virtual, aplicando modelos de aprendizaje apoyados en estrategias didácticas y metodológicas con el uso de herramientas que la tecnología.

Para poder determinar las dimensiones de la variable independiente entornos virtuales de aprendizaje se revisó autores como Salinas y su modelo basado en tres dimensiones, a Sangrà que empleó cinco dimensiones, luego García Aretio quien indicó tres dimensiones en interacción y finalmente a Khan con sus ocho dimensiones, entre otros. Todos estos autores se muestran en la Tabla de dimensiones de entornos virtuales de aprendizaje del anexo 8. Finalmente se consultó con la tesis doctoral de Bournissen (2017) y en ella se menciona que la Universidad de las Islas Baleares elaboró una propuesta de modelo pedagógico basado en tres dimensiones. Estas dimensiones son las siguientes: Tecnológica, pedagógica y organizativa. La dimensión tecnológica está relacionada con las otras dos, ninguna clasificación de las experiencias analizadas depende exclusivamente de esta dimensión. Entiéndase que la dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas de los entornos virtuales de aprendizaje. Aranciaga (2016) menciona que la dimensión tecnológica es clave en la educación a distancia y que no es sólo procedimientos, conocimientos, herramientas y materiales, sino que también creencias, sistemas de valores, modos

de imaginar y formas de experimentación. La dimensión pedagógica relaciona el proceso de enseñanza con las nuevas tecnologías que cada institución asume. Aranciaga (2016) nuevamente relaciona las situaciones de enseñanza con materiales didácticos, tutoría y las relaciones estudiante-docente y estudiante-estudiante, por ello esta dimensión es de gran interacción dinámica, donde el docente se convierte en un orientador y diseñador de medios y métodos de aprendizaje. La dimensión organizativa hace referencia a la organización del proceso educativo y agrupa las variables definidas por la propia institución educativa al inicio de la experiencia formativa y que los estudiantes deben aceptar, cumplir y respetar porque son políticas de la institución. Según Salinas (2004), las organizaciones educativas que funcionan virtualmente pueden proporcionar los mismos servicios que ofrecen las tradicionales, con la ventaja que los entornos virtuales de aprendizaje resultan más flexibles por su misma naturaleza y pueden responder mejor a los requerimientos de aprendizaje de los estudiantes.

A través de las herramientas de interacción en línea se lleva a cabo la comunicación entre todos los elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que otorgan características de acercamiento, motivacional y dinamismo al evento en que se desarrolla la actividad pedagógica. Las herramientas de comunicación se clasifican en síncronas (con tiempo) y asíncronas (sin tiempo). Las síncronas permiten establecer la comunicación en tiempo real, mediante chat videoconferencia, audioconferencia y pizarra digital electrónico, mientras que las herramientas asíncronas no requieren la presencia de los participantes en el instante de su uso y son el correo electrónico, los foros, ambiente de proyecciones y el tablón de anuncios. La herramienta síncrona chat facilita el intercambio de comunicación, de manera inmediata y en simultáneo entre dos o más personas ya sea por texto, audio o videocámara. La videoconferencia permite el encuentro virtual de un grupo de personas que se pueden hallar en lugares muy distantes uno de los otros pero que pueden establecer una conversación tal como lo harían si se encontraran en una reunión frente a frente, compartiendo mensajes visuales y auditivos, desde el mismo ambiente en donde se realiza el evento, ampliándose a otros lugares por más distantes que se encuentren entre sí, recibiendo en simultáneo la misma información. La pizarra

electrónica es un recurso virtual docente que favorece la comunicación y el trabajo cooperativo entre el tutor y los estudiantes. La herramienta tablón de anuncios permite al docente la publicación de tareas a los estudiantes, así como noticias de carácter general del curso. El correo electrónico es útil para la comunicación docente-estudiante o entre estudiantes como herramienta de información. A través de este recurso virtual el docente puede proponer las tareas o trabajos a sus estudiantes, así como los estudiantes enviarlos para su revisión y nuevamente el docente proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes. Los foros virtuales son medios de interacción asincrónica en donde un grupo de estudiantes y docentes intercambian archivos, información en línea, archivos, así como diversos materiales en línea. Las Tics facilitan herramientas de gestión del aprendizaje, que permiten implementar y aprovechar entornos virtuales que benefician a la enseñanza aprendizaje de los estudiantes según las expectativas de cada institución educativa, facilitando la interacción entre los estudiantes para crear, administrar, organizar y compartir material de capacitación. Alejo-Rivera (2020) señala que es una alternativa para la innovación didáctica que pretende utilizar los entornos virtuales como estrategia para la enseñanza de las matemáticas aplicando herramientas tecnológicas para resolver con rapidez y de manera óptima, propiciando la búsqueda de diferentes estrategias para ser aplicadas en los temas y actividades que favorecen la construcción del aprendizaje y su evaluación. También cita a Tillman (2020) quien indica que Zoom es un servicio de videoconferencia que puede usar para reunirse virtualmente con otros, mayormente por video, aunque también puede ser por sólo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo y le permite grabar las clases para verlas más tarde. También cita a la Universidad de Navarra (2020, p.1) quien afirma que Zoom es una aplicación que permite realizar videoconferencias entre dos o más usuarios y que cuenta con funciones para ver la imagen por cámara, realizar presentaciones, compartir pantalla o ventanas de aplicaciones, chat y grabar la presentación.

Para la segunda variable enseñanza se ha considerado como primera definición, el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades. La enseñanza es un proceso bilateral de enseñanza y aprendizaje, por eso es axiomático, evidente y claro, que no existe enseñanza sin

aprendizaje. Se consultó con Alvino (2021) y nos dice que la tecnología nos ofrece nuevas herramientas favorables a la enseñanza-aprendizaje y que dentro del modelo socio constructivista resultan favorables para definir nuevos roles en el aula o en los espacios donde se aprende y que esto nos plantea el desafío de desarrollar capacidades y actitudes en el estudiante de manera significativa. La autora nos sugiere que las nuevas estrategias didácticas han o deben cambiar drásticamente conforme el desarrollo vertiginoso de la tecnología nos provea de los recursos, medios, materiales y herramientas que se requieren para implementar dichas estrategias que conlleven hacia el desarrollo de las habilidades, el razonamiento crítico y el dominio de los conocimientos con criterio aplicativo, el aprender haciendo para hacer. La enseñanza de la computación es una disciplina que acerca al estudiante al conocimiento y manejo de técnicas y herramientas tecnológicas desde el computador y contribuye a potenciar y expandir la mente, produciéndose aprendizajes significativos y creativos. Burgos (2010) dice que la enseñanza de la computación facilita a docentes y a estudiantes de las herramientas necesarias para poner a prueba la creatividad, rompiendo barreras de tiempo y espacio y que están provocando el avance hacia una sociedad basada en el conocimiento. Timana (2020) menciona que la informática educativa está centrada en tres aspectos importantes: Como objeto de estudio, gestión administrativa y medio de enseñanza. La enseñanza de computación, aplicada a la educación se ha convertido en una estrategia didáctica en todos sus niveles y modalidades como innovación tecnológica y pedagógica. La computadora es la herramienta que se entrega al estudiante para que estudie y experimente dentro del proceso educativo, aplicando la tecnología en los procesos de aprendizaje. El acceso a internet nos está vinculando cada vez más con la vida cotidiana, siendo la computadora el principal equipo de comunicación que se tiene para fines educativos.

Las teorías de la enseñanza-aprendizaje, constituyen la fundamentación científica del proceso educativo. Jerome S. Bruner, propicia la participación activa del estudiante durante su proceso educativo. Para Bruner, el desarrollo intelectual del estudiante nace en el dominio de ciertas técnicas y por ende su enseñanza debe realizarse en el lenguaje del propio estudiante. La teoría instruccional ecléctica de

Albert Bandura, propone el aprendizaje observacional, según la cual el estudiante fija imágenes de lo que percibe y códigos verbales en su memoria, por lo tanto, si el estudiante aprende mejor viendo, el docente enseñará mejor mostrando, objetivando las ideas. La teoría sistémica de la enseñanza de Robert Gagné, según la cual el aprendizaje es un proceso por el que los organismos vivos adquieren la capacidad para modificar sus comportamientos rápida y permanentemente. Gagné propone la idea de que el proceso de aprendizaje del individuo tiene su punto de partida en su organización interna y que va tomando desde adentro de su ser a lo largo de su vida para convertirlas en habilidades y destrezas cognoscitivas. La teoría de la enseñanza-aprendizaje significativa de David Paul Ausubel se desarrolla a partir de dos ejes fundamentales: la actividad constructiva y la interacción con los otros el cual se requiere una intensa actividad alumno-docente para relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. La enseñanza colaborativa que propuso Vygotsky y Luria consideran que el ser humano se construye socialmente en sus relaciones con los demás y está dirigida a instar a los estudiantes a que sumen esfuerzos para lograr un objetivo común. En cada actividad o trabajo colaborativo los estudiantes interactúan y aportan sus capacidades a través de sus conocimientos, habilidades, destrezas y esfuerzo. El profesor Joan Rue dice que un aprendizaje es cooperativo cuando se parten en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los estudiantes trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. David y Roger Jonhson dicen que un estudiante sólo puede alcanzar sus objetivos cuando los demás logran alcanzar los suyos. Aguilar (2020) menciona que el aprendizaje virtual reemplazó drásticamente a los escenarios presenciales de aprendizaje. Según Milton et al. en su libro sobre la educación online para el mundo, menciona que la educación virtual está constituida por estructuras conceptuales conformada por técnicas y herramientas. Esta debe desarrollarse en forma metódica y sistematizada, apoyada en las teorías psicológicas, pedagógicas orientadas a la educación. Chanto (2018) en su estudio concluye que hoy en día la implementación de aplicaciones para la educación en la enseñanza es muy importante y la utilización del aula virtual se está convirtiendo en un medio propicio para el mejoramiento del proceso enseñanza–aprendizaje. En el mismo estudio se afirma que autores como Esquivel (2013) muestran su opinión

a favor de la educación online debido a que ha mostrado mayor efectividad en el tiempo y espacio, al ofrecer métodos, técnicas y recursos que los hacen más efectivo y flexible como recurso didáctico pedagógico. Entre las teorías de enseñanza-aprendizaje en las que se basa actualmente la educación en el Perú está la de Jean Piaget para quien es un proceso en donde el sujeto usa la experiencia vivida, la exploración y manipulación de objetos, la interacción con todo lo que le rodea para generar, construir y fijar conocimiento, los niños aprenden jugando, manipulando, viendo y descubriendo para construir sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios mecanismos de asimilación. Para David Ausubel, el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se ensambla con un conocimiento o estructura cognitiva ya existente mediante un suceso relevante propiciado de modo natural o deliberadamente como un punto de anclaje. En su investigación realizada, Vera (2015) enfoca la función del docente como estratega, planificando nuevos entornos de aprendizaje mientras que el papel del estudiante lo concibe como un hacedor y controlador de su mismo aprendizaje y con el uso de las tecnologías informáticas crean nuevos entornos de aprendizaje que facilitan el aprendizaje y contribuye en el proceso cognitivo. Álvarez (2002) sostiene que, el rol del docente está cambiando significativamente, ejerciendo funciones de liderazgo propone ideas, teorías, aplica métodos colaborativos virtuales y logra incursionar en el amplio mundo del conocimiento. Leflore (2000) propuso tres teorías de aprendizaje con entornos virtuales, basado en el diseño de medios y materiales, la organización y desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje, todas con el empleo de herramientas de entorno virtual: la teoría de la gestalt, la cognitiva, y el constructivismo. Para Luiz (2012) el docente debe favorecer las condiciones necesarias para que se produzca la comprensión. Es importante complementar que no se puede construir un edificio solamente pensando en los elementos de la construcción sino también en el terreno en donde se construirá, es decir que es fundamental conocer las estructuras cognitivas que el estudiante posee y que deben ser evaluadas antes de impartir un conocimiento y esto se puede lograr a través de un reconocimiento de las situaciones previas.

Stephenson (2017) dice que los modelos pedagógicos son los elementos esenciales en el desarrollo de la educación, ya que estos plantean un conjunto de conocimientos y habilidades idóneas que debe presentar un individuo en la sociedad. El modelo social constructivista según Vygotsky considera que el desarrollo humano se basa en el desarrollo cultural, siendo el motor de la actividad del hombre. Para Vygotsky el ser humano aprende a través de la interacción social, sólo su interacción con el medio se puede lograr el aprendizaje, a través de su cultura, costumbres, idiosincrasia y demás elementos propios de una sociedad que irradia conocimiento constantemente. El individuo aprende en el contexto donde se desenvuelva, es allí donde se determina su manera de pensar, sentir, actuar, aprender y socializar.

Aparisi (2020) afirma que en aulas donde se combinan los modelos presencial y semipresencial también es posible utilizar material didáctico digital tales como videos, imágenes, objetos digitales educativos y hasta simulaciones como en un laboratorio de física o química. Constituyen también espacios privados de intercambio entre los propios estudiantes donde pueden publicar sus producciones digitales de todo tipo en forma grupal o individual. En este sentido la motivación juega un papel muy importante y esta debe llegar principalmente desde el docente.

Considerando las teorías y bases científicas antes dadas, para la variable enseñanza se ha establecido dos dimensiones: logros de aprendizaje y calidad de enseñanza y que según Treviño (2015) nos da la definición de logro de aprendizaje como la adquisición de competencias a través de un conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y valores que debe alcanzar el estudiante en concordancia con los objetivos y los resultados de aprendizaje que se tiene previstos en el diseño curricular. Por ende, a partir de los logros de aprendizaje obtenidos, se infiere su competencia, este nuevo estilo de enseñanza permite la obtención de logros según su propio potencial, profundizando sus estudios en el campo que más le atrae. La dimensión calidad de enseñanza García (2014) lo define como la excelencia, o a la eficacia en grado sumo. Montenegro (2020) define a la calidad como a todo proceso que produce mejora, involucrando autonomía, transparencia y efectividad como elementos fundamentales del comportamiento de estudiantes y docentes que generan enseñanza y aprendizaje en un proceso educativo.

III. METODOLOGÍA

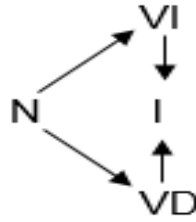
3.1. Tipo y Diseño de investigación

Este trabajo es una investigación básica, debido a que surgió de manera espontánea de una crisis sanitaria mundial y sus consecuencias en el ámbito educativo, principalmente en la educación superior, desde donde se propusieron las variables a través de un diagnóstico acerca del tema en estudio, logrando nuevas formas de entender el fenómeno educativo. De acuerdo a Ñaupas et al. (2018) la investigación es denominada pura, básica o sustantiva porque resulta de una simple curiosidad por conocer el hecho que lleva al descubrimiento de nuevos conocimientos, y que al entender de algunos es propio del amor de la ciencia por la ciencia; y además porque sirve de sustento o fundamento de la investigación aplicada o tecnológica. La presente investigación adoptó como nivel el descriptivo.

El diseño elegido para la investigación fue no experimental ya que no se manipuló ni se produjo cambio alguno en sus variables. Los datos se obtuvieron de la realidad durante la pandemia, recogidas de las experiencias de los estudiantes de la población en estudio. Atendiendo a su temporalidad es transversal porque según Hernández et al. (2014) la finalidad que se pretende conseguir es predecir el nivel de causalidad entre dos variables, una llamada independiente sobre otra considerada dependiente.

La investigación fue de enfoque cuantitativo y según Sánchez (2019) refiere que los fenómenos que se estudian están sujetos a medición y emplean técnicas estadísticas para el análisis de la información recogida. Ortega-Otero (2018) mencionó que el proceso se inicia con la concepción de una idea que el investigador fija, luego hace la definición del problema y mediante la revisión amplia de las referencias en que basó su estudio logra un marco teórico, a partir del cual puede visualizar el alcance de la investigación.

Finalmente, los procesos que se emplearon corresponden al método hipotético y deductivo ya que según Sánchez (2019) nos refiere que tiene por finalidad la comprensión de los fenómenos y su explicación de su origen o de las causas que la generan.



Dónde: N= Población; VI= Entornos Virtuales de Aprendizaje; VD= Enseñanza de computación

3.2 Variables y operacionalización

Variable Independiente: Entornos virtuales de aprendizaje

Rojas et. al (2019) mencionan que los entornos virtuales de aprendizaje son espacios donde se agrupan como en una caja de herramientas, objetos y servicios de aprendizaje en la cual interactúan personas, en este caso estudiantes y docentes que se encuentran en diferentes lugares y en diferente tiempo.

Variable dependiente: Enseñanza de computación

Timana (2020) en su investigación menciona que la enseñanza de la computación está centrada en tres aspectos importantes, como objeto de estudio, gestión administrativa y medio de enseñanza.

Las variables operacionalizadas se sitúan en el anexo 2 y 3.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población: Según Toledo (2020) dice que la población se refiere a todas las personas y objetos que están involucradas en el problema de investigación. Esta investigación se llevó a cabo con una población de 100 estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada Cesar Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021. Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la computación es el objeto de estudio de esta investigación, a partir de la cual se busca cual es la percepción de los estudiantes de ciclo I de la UCV.

Muestra: El tamaño de la muestra fue determinado de manera no probabilística y según Hernández (2012) dice que en esta clase de muestra la elección de los elementos se realiza mediante procedimientos que son propicios y a conveniencia del investigador. Se consideró el total de la población, 100 estudiantes. A continuación, se presenta la distribución de la muestra por sexo.

Tabla 1.

Distribución no probabilística de la muestra

Escuelas	Sujetos de la muestra	
	Varones	Mujeres
Sistemas	15	5
Administración	10	15
Derecho	17	12
Contabilidad	15	11
Total	100	

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

La técnica que se utilizó para la obtención de información es la encuesta. De acuerdo a Hernández (2012) la encuesta se utiliza para lograr información de personas según sus cualidades, formas de opinar, de creer, también expectativas, conocimiento, conductas y como instrumento se empleó el cuestionario para la obtención de datos, el mismo que tienen las preguntas o variables que se asumieron en la investigación para registrar las respuestas de los encuestados, que luego ayudarán a tomar una decisión. El instrumento se escogió en concordancia con el diseño y los fines de la investigación. Para tal impacto, se adaptó el cuestionario, dirigido a los estudiantes de primer ciclo de la universidad.

Para la confiabilidad respectiva se presenta la ficha técnica correspondiente: Ver Anexo 4.

Validez del instrumento: Para el proceso de adaptación del cuestionario se realizó una valoración a cargo de investigadores expertos y es una metodología para la validación y verificar la fiabilidad de una investigación definida y que según Roberto et al. (2014) es la opinión calificada de personas con amplio dominio en el tema y reconocidas en el ámbito del estudio e investigación como expertos, que pueden brindar información, evidencia, juicios y valoraciones. Para validar un instrumento es necesario que sea pertinente, claro y relevante.

Tabla 2

Valoración de expertos del instrumento

Expertos		Resultados
Dr. Milner David Liendo Arévalo	Temático	Aplicabilidad
Dr. Even Deyser Pérez Rojas	Temático	Aplicabilidad
Dr. Alejandro Menacho Rivera	Metodólogo	Aplicabilidad

De la confiabilidad: Para el autor Hernández et al. (2018) indicaron que la confiabilidad de un instrumento y medición indica el grado en el que es aplicada de forma repetida al mismo individuo y produce los mismos resultados. La confiabilidad del cuestionario se verificó mediante el índice de consistencia interna Alfa de Cronbach, aplicando una prueba piloto a 50 estudiantes, que permitió obtener la información para verificar el nivel de confiabilidad de las preguntas planteadas en el cuestionario.

Tabla 3
Confiabilidad del instrumento

Confiabilidad	Alfa de Cronbach	N.º de ítems
Entornos virtuales de aprendizaje	0.811	50
Enseñanza	0, 839	5

3.5 Procedimientos

El presente trabajo de investigación tuvo la autorización del Vicerrectorado Académico de la Universidad César Vallejo para realizar el estudio con los estudiantes, para lo cual se presentó solicitud de autorización. El medio de aplicación fue a través del formulario de Google Drive, con el envío del link del cuestionario, que fue creado en el Programa Google Forms, para lo cual se empleó un tiempo de aplicación de 15 minutos.

3.6 Métodos para el análisis de datos

Los datos fueron analizados utilizando el programa estadístico SPSS. Según IBM, para el análisis descriptivo se calculó las frecuencias con sus respectivos porcentajes a través de tablas, asimismo para el análisis de obtención de conclusiones se aplicó el método de la regresión logística ordinal que permitió dar forma a la dependencia de una respuesta ordinal politómica sobre cada una de sus dimensiones o covariables. El diseño de la regresión ordinal se basa en la metodología de McCullagh.

3.7 Aspectos éticos

Ñaupas (2013) hace mención que la formación axiológica-ética está relacionado al campo de los valores y principios que deben regir a todo investigador. La mala investigación es plagiar el trabajo de otras personas, falsificar datos para demostrar algo, falsear la información para engañar al participante. Concluye que hoy en día

la práctica de cortar y pegar, con el avance de la Internet, han generado un conflicto moral, que muy pocos reconocen. Lo que importa es lograr las metas previstas, sin importar cómo. La presente investigación no ha infringido en ningún punto al reglamento de la universidad ni su código ético. También se solicitó, previo al levantamiento de la información, el consentimiento informando a los estudiantes del objetivo de la encuesta y luego se procedió a realizarla.

IV. RESULTADOS

4.1 Descriptivos

Tabla 4

Distribución de frecuencias de la variable independiente

	Niveles	f	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	2	2,0	2,0	2,0
	Moderado	32	32,0	32,0	34,0
	Alto	66	66,0	66,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

De la tabla se afirma que el 66% de los encuestados consideran a los entornos virtuales de aprendizaje en un nivel alto, asimismo el 32% en un nivel moderado y solo el 2% se ubica en un nivel bajo. Esto significa que la mayoría reconoce la importancia del conocimiento y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación.

Tabla 5

Distribución de frecuencias de la variable dependiente

Enseñanza de computación					
		f	%	% válido	% acumulado
Válido	Bajo	2	2,0	2,0	2,0
	Moderado	30	30,0	30,0	32,0
	Alto	68	68,0	68,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

De la tabla se afirma que el 68% de los encuestados consideran que la enseñanza de computación se ubica en un nivel alto, asimismo el 30% en un nivel moderado y solo el 2% se ubica en un nivel bajo. Esto significa que la mayoría reconoce que la enseñanza de computación está vinculada al conocimiento y manejo de los entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 6

Distribución de frecuencias de la variable entornos virtuales de aprendizaje con sus dimensiones

Nivel	VI EVA		D1. Tecnológica		D2. Pedagógica		D3. Organizativa	
	F	%	F	%	f	%	F	%
Bajo	2	2,0	2	2,0	2	2,0	5	5,0
Moderado	32	32,0	41	41,0	33	33,0	32	32,0
Alto	66	66,0	57	57,0	65	65,0	63	63,0
Total	100	100,0	100	100,0	100	100,0	100	100,0

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes

En la tabla se observó que el 66% de la población se ubica en un nivel alto en la variable entorno virtual de aprendizaje, el 32% de los estudiantes se ubicaron en un nivel moderado y solamente el 2% quedó en nivel bajo. En la dimensión tecnológica el 57% de los estudiantes han calificado en nivel alto, el 41% de los estudiantes están en un nivel moderado y solamente el 2% en el nivel bajo; en la dimensión pedagógica el 65% de los estudiantes están en el nivel alto, el 33% de los estudiantes están en un nivel moderado y sólo el 2% en el nivel bajo. Por último, en la dimensión organizativa el 63% de los estudiantes han logrado un nivel alto, el 32% de los estudiantes están en un nivel moderado y el 5% en el más bajo nivel. Esto significa que los estudiantes reconocen que la variable entornos virtuales de aprendizaje y sus tres dimensiones son importantes para la enseñanza de computación.

Tabla 7

Distribución de frecuencia de la variable enseñanza de computación y dimensiones

Nivel	VD Enseñanza		D1. Logros		D2. Calidad	
	F	%	F	%	f	%
Bajo	2	2,0	3	3,0	3	3,0
Moderado	30	30,0	27	27,0	45	45,0
Alto	68	68,0	70	70,0	52	52,0
Total	100	100,0	150	100,0	150	100,0

En la tabla se observó que el 68% de la población se ubica en un nivel alto en la variable dependiente enseñanza de computación, el 30% de los estudiantes se ubicaron en un nivel moderado y solamente el 2% quedó en nivel bajo. En la dimensión logros el 70% de los estudiantes han calificado en nivel alto, el 27% de los estudiantes están en un nivel moderado y solamente el 3% en el nivel bajo; en la dimensión calidad el 52% de los estudiantes están en el nivel alto, el 45% de los

estudiantes están en un nivel moderado y sólo el 2% en el nivel bajo. Esto significa que los estudiantes reconocen que la enseñanza de computación y sus dimensiones están vinculadas a la variable entornos virtuales de aprendizaje.

4.2 Prueba de hipótesis

De acuerdo a lo obtenido a través del instrumento trabajado con escala ordinal, cuyos datos resultan ser no paramétricos, se decidió elegir la prueba de regresión logística ordinal para determinar si existe incidencia de la variable entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación y así medir la correspondencia de dichas variables cualitativas, la misma que permitió obtener los indicadores como el χ^2 , el coeficiente de Nagelkerke y la prueba de Wald, arrojando los siguientes resultados que a continuación se muestran en las tablas respectivas.

Tabla 8

Prueba de ajuste de modelo de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación

Información de ajuste de los modelos				
Modelo	Log de la verosimilitud -2	X^2	gl	Sig.
Sólo intersección	54,316			
Final	,000	54,316	2	,000

Función de enlace: Logit

De acuerdo al resultado que se identifica en la tabla correspondiente al ajuste de modelo de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación resultó un chi-cuadrado (X^2) de 54,316 cuyo p-valor es = 0,000 < 0,05 lo que significa que se rechazó la hipótesis nula H_0 y se aceptó la hipótesis alternativa, por lo que se concluye que a un nivel de significancia 0,05 los entornos virtuales de aprendizaje se relaciona con la enseñanza de computación, es decir las variables no son autónomas y existe una dependencia de una variable con respecto a la otra, demostrándose que existe incidencia de los entornos virtuales en la enseñanza de computación.

Tabla 9

Bondad de ajuste determinado por el modelo de la regresión

	X^2		Sig.
Pearson	,000	2	1,000
Desviación	,000	2	1,000

De acuerdo a los resultados de este modelo de ajuste de las variables de la investigación se observa en la tabla el rechazo de la hipótesis H_0 , con los datos obtenidos se hace referencia la existencia de la sumisión de una variable sobre la otra, donde queda demostrado por el valor estadístico p-valor es = $1.000 > 0,05$ por lo que los datos de la variable se ajustan adecuadamente al modelo establecido, es decir existe asociación positiva de ambas variables, demostrando que la variable entornos virtuales de aprendizaje incide en la variable dependiente enseñanza de computación.

2.4.1 Prueba de hipótesis general

H_1 : Los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación.

H_0 : Los entornos virtuales de aprendizaje no inciden en la enseñanza de computación.

Tabla 10
Prueba de variabilidad

Pseudo R ²	
Cox y Snell	,419
Nagelkerke	,556
McFadden	,387
Función de enlace: Logit.	

De acuerdo a la prueba de variabilidad del pseudo R², se evidencia la dependencia de las variables de estudio mediante el valor de Nagelkerke de 0,556 lo que indica que la variabilidad de la enseñanza de computación se debe al 55,6% de los entornos de aprendizaje virtual.

Tabla 11
Incidencia de los entornos virtuales en la enseñanza de computación

		Estimaciones de parámetro						
		estimación	error estándar	Wald	gl	Sig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[ENSE = 1]	-21,973	2775,122	,000	1	,994	-5461,113	5417,167
	[ENSE = 2]	-1,846	,359	26,482	1	,000	-2,549	-1,143
Ubicación	[EVA=1]	-40,240	7114,425	,000	1	,995	-13984,258	13903,777
	[EVA=2]	-2,492	,517	23,251	1	,000	-3,506	-1,479
	[EVA=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

De los resultados presentados por la regresión logística ordinal en relación a los entornos de aprendizaje virtuales en la enseñanza de computación, se asume la comparación en el nivel moderado (2) de los entornos virtuales con el resultado Wald de $23,251 > 4$ y una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,005$ frente al nivel eficiente (2) de la enseñanza de computación con un resultado Wald de $26,482 > 4$ y una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,005$. Dicho resultado permite la decisión de no aceptar la hipótesis H_0 nula y aceptar la hipótesis alternativa H_1 o del investigador, en ese sentido se afirma que los entornos de aprendizaje virtual inciden en la enseñanza de computación.

4.2.1. Hipótesis específica 1

H_1 : Los entornos virtuales inciden en la dimensión logros de la enseñanza de computación.

H_0 : Los entornos virtuales no inciden en la dimensión logros de la enseñanza de computación.

Tabla 12

Prueba de variabilidad de los entornos virtuales de aprendizaje en la dimensión logros de la enseñanza de computación.

	Pseudo R^2
Cox y Snell	,257
Nagelkerke	,339
McFadden	,210
Función de enlace: Logit.	

De acuerdo a la prueba de variabilidad del pseudo R^2 , se evidencia la relación de dependencia de las variables de estudio. Se tiene el valor de Nagelkerke de 0.339 el cual indica que la variabilidad de la dimensión logros se debe al 33,9% del comportamiento de los entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 13

Incidencia de los entornos virtuales en la dimensión logros de la enseñanza de computación

		Estimaciones de parámetro					95% de intervalo de confianza	
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[log = 1]	-5,504	1,054	27,280	1	,000	-7,570	-3,439
	[log = 2]	-1,614	,331	23,824	1	,000	-2,263	-,966
Ubicación	[EVA=1]	-25,037	,000	.	1	.	-25,037	-25,037
	[EVA=2]	-1,758	,483	13,217	1	,000	-2,705	-,810
	[EVA=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

De los resultados presentados por la regresión logística ordinal en relación a los entornos de aprendizaje virtual en la dimensión logros de la enseñanza de computación, se asume la comparación en el nivel medio (2) de las competencias digitales con el resultado Wald de $13,217 > 4$ y una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,005$ frente al nivel moderado (2) de la dimensión logros de la enseñanza de computación con un resultado Wald de $23,824 > 4$ y una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,005$. Dicho resultado permitió tomar como decisión rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis del investigador, en ese sentido se afirma que los entornos de aprendizaje virtual inciden en la dimensión logros de la enseñanza de computación

4.2.2 Hipótesis específica 2

H_1 : Los entornos de aprendizaje virtuales inciden en la dimensión calidad de la enseñanza de computación.

H_0 : Los entornos de aprendizaje virtuales no inciden en la dimensión calidad de la enseñanza de computación

Tabla 14

Prueba de variabilidad de los entornos de aprendizaje virtuales en la dimensión calidad de la enseñanza de computación.

	Pseudo R ²
Cox y Snell	,274
Nagelkerke	,342
McFadden	,199

Asimismo, con respecto a la prueba de variabilidad del pseudo R², se evidencia la dependencia de las variables de estudio, se tiene el valor de Nagelkerke de 0,342

indicando que la variabilidad de la dimensión relacional se debe al 34,2% del comportamiento de los entornos virtuales de aprendizaje.

Tabla 15

Incidencia de los entornos virtuales en la dimensión calidad de la enseñanza de computación

		Estimaciones de parámetro					95% de intervalo de confianza	
		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Cal = 1]	-5,558	1,056	27,717	1	,000	-7,627	-3,489
	[Cal = 2]	-,699	,261	7,160	1	,004	-1,211	-,187
Ubicación	[EVA=1]	-24,744	,000	.	1	.	-24,744	-24,744
	[EVA=2]	-1,830	,483	14,336	1	,000	-2,777	-,883

De los resultados presentados por la regresión logística ordinal en relación a los entornos de aprendizaje en la dimensión calidad de la enseñanza de computación, se asume la comparación en el nivel medio (2) de los entornos virtuales con el resultado Wald de $14,336 > 4$ y una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,005$ frente al nivel moderado (2) de la dimensión calidad de la enseñanza de computación con un resultado Wald de $7,160 > 4$ y una significancia de $p: 0,004 < \alpha: 0,005$. Dicho resultado permite tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna o del investigador, en ese sentido se afirma que los entornos de aprendizaje virtual inciden en la dimensión calidad de la enseñanza de computación.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación buscó resolver la siguiente interrogante: ¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021. Para ello se elaboró y aplicó un cuestionario de 20 reactivos, para medir las dos variables, entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza de computación. La validez de la herramienta fue demostrada por el criterio de jueces. También se obtuvo como índices de fiabilidad de Cronbach para la variable entornos virtuales de aprendizaje de 0,811 y para enseñanza de computación un valor de 0,839, los mismos que confirmaron su consistencia como punto de partida.

El principal objetivo de la investigación fue determinar la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021, para ello se analizó en primer lugar las respuestas del cuestionario aplicado y se observó que en la variable independiente entornos virtuales de aprendizaje se obtuvo el 66% en nivel alto y el 32% en el nivel moderado, haciendo ambos un porcentaje acumulado del 98%, lo que reflejó la importancia que los estudiantes le dieron al uso de estas herramientas de entorno virtual en su aprendizaje de computación. En la variable dependiente enseñanza de computación se reflejó en el nivel alto con 68% y en el moderado el 30%, deduciéndose que los estudiantes están de acuerdo que la enseñanza de computación es el mejor medio de aprendizaje de los entornos virtuales. Los resultados para las tres dimensiones de la variable independiente, indicaron que en el nivel alto, con 57% la dimensión tecnológico aún existe desconocimiento y poco dominio de los entornos virtuales de aprendizaje, el 65% en la dimensión pedagógica significa que se aprueba su uso pero se debe continuar mejorando con la tecnificación de docentes y estudiantes y el 63% en la dimensión organizativa nos indica lo importante que consideran los estudiantes las herramientas de administración de gestión del aprendizaje y al igual, se debe seguir mejorando. Las dimensiones de la variable dependiente obtuvieron un nivel alto con un 70% en la dimensión logros que refleja los frutos obtenidos hasta el momento en la universidad y el 52% la dimensión calidad representa que aún se debe mejorar con la calidad de la enseñanza a través del uso de los entornos virtuales de aprendizaje. Asimismo, con respecto a la hipótesis general se obtuvo que los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación, puesto que el resultado en porcentaje Wald fue de 23,251 mayor al punto de corte 3 con una significancia de p valor $.000 < .05$.

Por todo lo expuesto anteriormente se logra verificar coincidencias con la investigación de Guerra (2020) al mencionar que las nuevas herramientas modifican las nuevas formas de enseñanza, como un medio socializador entre estudiantes y docentes. De igual modo coincide con Aguilar y Otuyemi (2020) que en su investigación relaciona los espacios virtuales con la variable dependiente enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes. Montes (2019) concuerda la tesis de la formación del aprendizaje

autónomo mediante la utilización de herramientas comunicativas virtuales. Estos resultados confirman lo obtenido por Rodríguez y Barragán (2017) en su investigación acerca de lo importante que resulta la incorporación de herramientas y medios informáticos al proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. En su investigación, Reyna (2013) reconoció el impacto de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la capacitación de los docentes y en la gestión académica y administrativa de la institución. Por todo ello se puede reafirmar que la Universidad Privada César Vallejo emplea adecuadamente los sistemas de gestión de enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual, cumplimiento con las expectativas académicas del estudiante.

Respondiendo a la primera hipótesis específica los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros de la enseñanza de computación en estudiantes de la Universidad Privada César Vallejo, Lurigancho 2020, se tuvo resultados de Chi cuadrado de 29,722 y el p valor .000 frente a la significancia .05, lo que significó el rechazo de la hipótesis nula. Asimismo, con respecto a la primera hipótesis específica se establece que los recursos de aprendizaje virtual inciden en la satisfacción académica, puesto que el resultado en porcentaje de Wald es de 13,217 mayor al punto de corte 2 con una significancia de p valor de $.000 < .05$ determinando la aceptación de la primera hipótesis específica.

Los resultados anteriores son semejantes a los que obtuvo Rojas et al. (2019) en su investigación, pues establece qué relación existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje de los estudiantes con un nivel de significancia del 5% que existe una relación directa y significativa fuerte (p - valor: $0.000 < 0.010$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje de los estudiantes. De igual manera Concha (2018) en su tesis consigue establecer la relación entre el uso de entornos virtuales y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes.

Respondiendo a la segunda hipótesis específica: demostrar si los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión calidad inciden en la enseñanza de computación, se tuvo un Chi Cuadrado de 31,990 y el p valor de ,000 frente a la significancia $< .05$, lo que significa que la hipótesis nula queda rechazada. Asimismo, con respecto a la segunda hipótesis específica se establece que los entornos virtuales y la dimensión calidad inciden en la enseñanza de computación,

puesto que el porcentaje de Wald es de 14,336 mayor al punto de corte 2 con una significancia de p valor de ,000 < .05 por lo que se rechaza la hipótesis nula.

Estos resultados son similares a los de la investigación de Pando (2018) quien concluyó que el impacto de las TIC mejora el quehacer pedagógico, enfatizando sobre el impacto de las herramientas sobre la actividad pedagógica. Rojas (2019) explica que los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje son espacios en donde interactúan personas de diferentes lugares. Tirado (2010) menciona que las plataformas virtuales han llegado al sector educativo para generar comunicación académica y pedagógica entre los estudiantes.

Como últimos comentarios sobre las respuestas obtenidas por los cuestionarios se encontraron que los porcentajes elevados entre las dimensiones de ambas variables, demuestran que hay una inclinada preferencia por marcar niveles altos o estar disgustos con los reactivos propuestos en cada dimensión. Es decir, existen niveles altos de satisfacción y adecuados usos y empleos de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de ciclo I de la Universidad César Vallejo, Lurigancho, 2020

VI. CONCLUSIONES

Primera.

Con respecto al objetivo general, se concluye que Los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación en con un porcentaje Wald de 23,251 y una significancia de p valor 0,000 < 0,05. Asimismo, se obtuvo en la prueba de variabilidad del pseudo R cuadrado un coeficiente de Nagelkerke de 0.556, quedando en evidencia la dependencia de las variables en estudio coeficiente que indica que la variabilidad de la enseñanza de computación se debe al 55,6% de los entornos virtuales de aprendizaje.

Segunda.

Tomando en cuenta la primera hipótesis específica, se concluye que los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros inciden en la enseñanza de computación con un porcentaje Wald de 13,217 y una significancia de p valor ,000< .05. Así mismo se obtuvo en la prueba de variabilidad del pseudo R cuadrado un coeficiente de Nagelkerke de 0.339, quedando en evidencia la dependencia de las

variables en estudio coeficiente que indica que la variabilidad de la enseñanza de computación se debe al 33,9% de los entornos virtuales de aprendizaje.

Tercera.

Tomando en consideración la segunda hipótesis específica, se concluye que los entornos de aprendizaje virtual inciden en la dimensión calidad de la enseñanza de computación con un porcentaje Wald de 14,336 y una significancia de p valor ,000 < .05. Asimismo, se obtuvo en la prueba de variabilidad estadística pseudo R cuadrado un coeficiente de Nagelkerke de 0,342, quedando en evidencia la dependencia de las variables en estudio coeficiente que indica que la variabilidad de la enseñanza de computación se debe al 34,2% de los entornos virtuales de aprendizaje.

VII. RECOMENDACIONES

Primera.

Se recomienda a esta casa de estudios, así como a las demás instituciones educativas de nivel superior, consultar el presente estudio de investigación como un antecedente sobre cómo los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación ya que se evidencia que en tiempos de educación virtual para los estudiantes son una herramienta fundamental de aprendizaje, sin embargo, aún no se emplean de manera efectiva y excelente dominio.

Segunda.

Además, se recomienda a esta casa de estudios en donde se llevó a cabo la investigación, así como también a las demás instituciones de educación superior que programen talleres o capacitaciones sobre el empleo de entornos virtuales de aprendizaje como una estrategia didáctica de enseñanza de computación para seguir mejorando la calidad educativa de la universidad y de la educación superior.

Tercera.

Se recomienda continuar con nuevas investigaciones, de diversos tipos y diseños que permitan demostrar la incidencia de los entornos de aprendizaje virtual en la enseñanza de otros cursos del plan de estudio de las demás carreras profesionales

a fin de medir la incidencia cuantitativamente de las diversas herramientas que ofrece el espacio o aula virtual.

REFERENCIAS

Alvino, M. (2019). *¿Por qué son tan importantes los EVAs (Entornos Virtuales de Aprendizaje) en la educación superior? Web del maestro CMF, 6 de Febrero 2021.*

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/matilde-alvino-por-que-son-tan-importantes-los-eva-entornos-virtuales-de-aprendizaje-en-la-educacion-superior/>

Robalino, M. (2020). *La educación en el Ecuador en tiempos de pandemia: los derechos en riesgo.* Artículo (p.11) doctora en Educación, Universidad Federal Minais Gerais, Brasil.

https://tarea.org.pe/wpcontent/uploads/2020/08/Tarea100_09_Magaly_Robalino_Campos.pdf

Estefan, R. (2020) *Educación virtual: realidad o ficción en tiempo de pandemia.* Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

<https://www.javeriana.edu.co/pesquisa/educacion-virtual-realidad-o-ficcion-en-tiempos-de-pandemia/>

Guerra, P. (2020) *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua: estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas.* [Tesis Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador].

<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7215>

Aguilar, L. Otuyemi, E. (2020) *Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior.* Revista Tecnología Ciencia y Educación N° 17.

<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/485>

Blanco, A. Anta, P. (2016) *La perspectiva de estudiantes sobre los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior*. Vol. 2 Núm. 2 (2016), Artículos, Páginas 109-116.

<https://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/2032>

Cedeño, J. Íñiguez, B. Suárez, M. (2019) *Aplicación de las Tic's en Psicopedagogía*. Revista Espacios Vol. 40 (Nº 21) Año 2019 p. 9. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n21/19402109.html>

López, E. Ortiz, M. (2019) *Uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje para la mejora del Rendimiento Académico en Estudiantes de Quinto Grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2*. [Tesis para Maestro en Informática Educativa. Universidad Privada Norbert Wiener].

[http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20-](http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20-%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[AESTRO%20-](http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20-%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&](http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20-%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[sAllowed=y](http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2128/MAESTRO%20-%20Esmeralda%20L%C3%B3pez%20Jim%C3%A9nez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Montes, J. (2019) *Ambiente Virtual como estrategia para promover el aprendizaje significativo en el curso de ética y filosofía política del Programa Ciencias Políticas de la Universidad de Tolima*. [Trabajo de grado para optar el Título de Magister en E-Learning. Universidad del Tolima, Colombia].

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7044/2019_T](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7044/2019_Tesis_John_Fredy_Montes_Mora.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[esis_John_Fredy_Montes_Mora.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7044/2019_Tesis_John_Fredy_Montes_Mora.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodríguez, M. Barragán H. *Entornos Virtuales de Aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo*. [Artículo de investigación. Revista Killkana Sociales. Vol. 01, No. 02, pp. 7-14, mayo-agosto, 2017. p-ISSN 2528-8008 / e-ISSN 2588-087X. Universidad Católica de Cuenca].

[file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeComoApoyoALaEnsenanz-6297476%20(5).pdf)

[EntornosVirtualesDeAprendizajeComoApoyoALaEnsenanz-](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeComoApoyoALaEnsenanz-6297476%20(5).pdf)

[6297476%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeComoApoyoALaEnsenanz-6297476%20(5).pdf)

Reina, T. (2013) *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Artículo. [Universidad Abierta para Adultos, Costa Rica].

https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf

Rojas, J. Angoma, M. Toribio, F. Pacheco, L. (2019) *Entornos Virtuales y Aprendizaje de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica, Sede Pampas*. Artículo Apunt. cienc. soc. 2019; 09 (01).

<https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/711/670>

Concha, C. (2018) *Uso de entornos virtuales y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de primer ciclo de la facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres Período 2016-II*. Para optar el grado de Maestro en Informática Aplicada a la Educación.

<http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4482?show=full>

Pando, V. (2018) *Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo*. Universidad Católica Santa María, Arequipa, Perú.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000100010&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Tirado, R. Martínez, J. (2010) *Creando Comunidades Virtuales de aprendizaje: análisis del progreso de las interacciones*. [Universidad de Huelva. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Educación. Huelva, España].

http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/4590/creando_comunidades_virtuales_de_aprendizaje.pdf?sequence=2

Mestre, U. Fonseca, J. Valdés, P. (2007) *Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje*. [Universidad Territorial de las Tunas, Cuba].

<https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>

Aranciaga, Y.(2016) *Construcción de modelos pedagógicos en entornos virtuales de aprendizaje*. [Tesis de Doctorado. Universidad de Islas Baleares, Mallorca, España.]

<https://www.aacademica.org/ignacio.aranciaga/5.pdf>

Cedeño, E. (2019) *Entornos Virtuales de Aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. Publicación cuatrimestral. Edición continua. Año 2019, Vol. 4, No 1. p. 119-127. (Enero-abril 2019).

[file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeYSuRollInnovadorEnEIP-7047143%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EntornosVirtualesDeAprendizajeYSuRollInnovadorEnEIP-7047143%20(1).pdf)

Chong, P. Marcillo, C. (2020) *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, julio-septiembre 2020, pp. 56-77.

<file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-EstrategiasPedagogicasInnovadorasEnEntornosVirtual-7539680.pdf>

Enríquez, L. Bras, I. Bucio, J. Rodríguez, M. *La Comunicación y la colaboración vistas a través de la experiencia en un MOOC*. Volumen 9, número 1, pp. 126-143. [Universidad de Guadalajara].

<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v9n1.942>

Alejo, L. Rivera, L. *Uso de la Plataforma Zoom y la Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria, Lima 2020*. [Universidad San Ignacio de Loyola].

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10845/3/2020_Alejo%20Mendez.pdf

Pastora, B. Fuente, A. *La Planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje*. UISRAEL Revista Científica.

<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/341>

Roncancio, C. (2019) *Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema LearningObjectReviewInstrument (LORI)*.

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navarrete, A. (2021) *El Uso de la Plataforma Zoom en el Aprendizaje de Ciencias Naturales en estudiantes de octavo grado de educación general básica, Paralelo A De la Unidad Educativa La Inmaculada de la ciudad de Ambato, en el Primer Quimestre del año lectivo 2020-2021*. [Tesis Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32274/1/Proyecto%20final%20Navarrete%20Alex%2029%20enero%202021-signed.pdf>

Morales, E. Puentes, U. (2019) *Uso de la Herramienta Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en entornos virtuales*. [XI Congreso Internacional Transformación Digital en la Educación Superior].

<http://rai.uapa.edu.do:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/544/Presentaci%C3%B3n%20Dra.%20Esther%20Morales%20y%20Dra.%20Ursula%20Puentes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lima, A. (2020) *Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza-aprendizaje en el I.E. San Mateo, UGEL 05-2020*. [Tesis Maestro en Administración de la Educación, Universidad Privada César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47045>

Aguilar, F. (2020) *Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. [Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador].

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n3/0718-0705-estped-46-03-213.pdf>

Chanto, C. (2018) *El aula virtual como estrategia para la enseñanza y al aprendizaje*. American Journal of Engineering Research AJER.[Universidad Nacional de Costa Rica, Sede Regional Chorotega-Guanacaste-Costa Rica].

<http://www.ajer.org/papers/Vol-7-issue-1/L07018187.pdf>

Esquivel, I. Edel, R. (2013) *El estado del conocimiento sobre la Educación mediada por Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Revista Mexicana de Investigación

Educativa. RMIE, 2013, Vol. 18, Núm. 56, PP. 249-264 (ISSN: 14056666). [Facultad de Administración de la Universidad Veracruzana. Veracruz, México].

<http://disde.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/918/56010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Regader, B. (2020) *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Psicología educativa y del desarrollo. Artículo de Psicología y Mente.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Ausubel, D. (2020) *Psicología educativa*. TRILLAS -EDITORIAL- / 978-968-24-1334-6. España. Fecha de publicación 1/12/2020.

https://www.todostuslibros.com/libros/psicologia-educativa_978-968-24-1334-6

Camacho, M Yetty Lara, Y. Sandoval, G. *La docencia y su rol en los Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos. [Universidad Técnica Nacional Costa Rica].

<https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1400-36bd.pdf>

Álvarez, O. Zapata, D. (2002) *La enseñanza virtual en la Educación Superior*. [Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación ICFES].

https://www.fumc.edu.co/wp-content/uploads/resoluciones/arc_914.pdf

EduvirtualEcuador (2019) *Teorías del Aprendizaje*, <https://eduvirtualecuador.wordpress.com/2010/12/09/hello-world/>

Luiz, M. (2012) *La Teoría de la Gestalt en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Prezi.

<https://prezi.com/wnfqki7bpw9w/la-teoria-de-la-gestalt-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

- Toledo, N. (2020) *Técnicas de investigación cualitativas y cuantitativas*. [Universidad Autónoma de México] <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Aparisi, L. (2020) *Modelos Pedagógico en la Educación virtual* [Universidad Nacional Arturo Jauretche]. file:///C:/Users/usuario/Downloads/APARISI_EDUCACIN_VIRTUAL.
- Salas, D. (2020) *Selección de la muestra en la investigación cuantitativa*. Investigación virtual de Investigalia. Costa Rica. <https://investigaliacr.com/investigacion/seleccion-de-la-muestra-en-la-investigacion-cuantitativa/>
- Montenegro, Juan. (2020). Educación vol.29 no.56 Lima ene-jun 2020. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032020000100116
- Ana López L. S., M. M. (2018). *Meaningful Learning and Effectiveness in Virtual Learning Spaces*. *European Journal of Education*, 96. doi:10.26417/ejed. v1i3.p96-103
- Ausubel, D. P. (2020). *Meaningful Learning*. S. S. Sexton, *Science Education in Theory and Practice* (pages. 163-175). Hamilton: Springer, Cham. doi:10.1007/978-3-030-43620-9_12
- Bingjiao Fan, E. C. (2019). *Attribute-oriented cognitive concept learning strategy: a multi-level method*. *International Journal of Machine Learning and Cybernetics*, 10(9), 2421-2437. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13042-018-0879-5>
- Chen, J. C. (2016). *The crossroads of English language learners, task-based instruction, and 3D multiuser virtual learning in Second Life*. *Computers & Education*, 1-36.
- David Duran, E. M. (2020). *Preparing Teachers for Collaborative Classrooms*. Oxford Research Encyclopedia of Education (page 1-21). [Oxford University Press USA].

doi:10.1093/acrefore/9780190264093.013.780

Dwi Sulisworo, M. T. (2016). *The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia*. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10, 159-170.
doi:10.1504/IJMLO.2016.077864

Emma Kostianen, T. U.-L. (2018). *Meaningful learning in teacher education*. *Teaching and Teacher Education*, 66-77.

doi: 10.1016/j.tate.2017.12.009

Ferguson, P. K. (2018). *The importance of teacher role in cooperative learning: the effects of highstakes testing on pedagogical approaches of early career teachers in primary schools*. *Education*, 3-13.
doi:10.1080/03004279.2016.1189946

Kabilan, M. K., Adlina, W. F., & Embi, M. A. (2011). *Online Collaboration of English Language Teachers for Meaningful Professional Development Experiences*. (W. M. Research, Ed.) *English Teaching: Practice and Critique*, 4, 94-115.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ962608>

Mystakidis, S. (2019). *Motivation enhanced deep and meaningful learning with social virtual reality*. *JYU dissertations*, 127.

<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7977-5>

Natsis, T. A. (2011). *Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009)*. *Computers & Education*(56), 769-780.

Anexos

Anexo 1.

Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021							
Autor: Gutiérrez Mendoza, Alicia Yanett							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021.</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros en la enseñanza de computación en estudiantes Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021.</p> <p>¿Cómo inciden los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión calidad en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho?, Lima 2021.</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.</p> <p>Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión calidad en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.</p>	<p>Hipótesis general: Los entornos virtuales de aprendizaje inciden en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.</p> <p>Hipótesis específicas: Los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión logros inciden en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.</p> <p>Los entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión calidad inciden en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.</p>	Variable independiente: Entornos virtuales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			- Tecnológica	- Herramientas de interacción en línea - Herramientas de comunicación - Herramientas de participación - Herramientas de exposición - Plataforma Zoom	1-4	Ordinal	1 = Totalmente en desacuerdo 2 = En desacuerdo 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo
- Pedagógica	- Herramientas didácticas - Herramientas pedagógicas - Recursos y materiales - Interacción social	6-9					
- Organizativa	- Trabajo en equipo - Administración	10-11					
Variable dependiente: Enseñanza de computación							

			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			- Logros	Trabajo colaborativo Trabajo cooperativo Enseñanza significativa Producción Comportamiento ético	12-15	Ordinal	1 = Totalmente en desacuerdo 2 = En desacuerdo 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo
			- Calidad	Infraestructura tecnológica Confianza Capacidad Enseñanza de computación	16-20		4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar				
<p>Enfoque:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuantitativo <p>Diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No experimental transversal <p>Categoría:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pre experimental <p>Tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicada <p>Nivel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descriptivo 	<p>Población:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 100 estudiantes de primer ciclo de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, 2021. <p>Tipo de muestreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No probabilístico <p>Tamaño de muestra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 100 estudiantes de primer ciclo de una Universidad Privada 	<p>Variable I: Uso de los entornos virtuales de aprendizaje</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Alicia Yanett Gutiérrez Mendoza</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Individual</p> <p>Ámbito de Aplicación: Universidad Privada César Vallejo</p> <p>Forma de Administración: Virtual</p>	<p>DESCRIPTIVA: -</p> <p>INFERENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ya que se busca probar si el uso de los entornos virtuales incide en la enseñanza de la Computación en estudiantes de una Universidad Privada, 2021. 				

Método: - Hipotético – deductivo	César Vallejo, San Juan de Lurigancho, 2021.	Variable Dependiente: Enseñanza de computación Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Autor: Alicia Yanett, Gutiérrez Mendoza Año: 2021 Monitoreo: Individual Ámbito de Aplicación: Universidad Privada César Vallejo Forma de Administración: Virtual	
-------------------------------------	--	--	--

Anexo 2.

Tabla de operacionalización de la variable entornos virtuales de aprendizaje

Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Alvino (2020) definió que los entornos virtuales de aprendizaje son espacios educativos provistos de herramientas que facilitan a los estudiantes la búsqueda de información, su interacción en foros, la lectura y conversaciones, como también el desarrollo de tareas de clase sin requerir la presencia física del docente y que se encuentran en una plataforma web. Al permitir la interacción entre los mismos estudiantes y con los docentes, especialistas e instituciones de cualquier parte del mundo, estas herramientas se convierten en espacios virtuales de socialización, a través de comunicación sincrónica y asincrónica, así como la creación de comunidades de aprendizaje. Rojas (2019) explica que los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje son espacios en donde se encuentran distintas herramientas y servicios de aprendizaje en la cual interactúan personas de diferentes lugares.	La variable entornos virtuales de aprendizaje se definió como la variable independiente y a partir de sus dimensiones tecnológica, pedagógica y organizativa con sus respectivos indicadores se medió su incidencia sobre la variable dependiente y sus respectivas dimensiones.	<p>Tecnológica</p> <p>Pedagógica</p> <p>Organizativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de interacción en línea - Herramientas de comunicación - Herramientas de participación - Herramientas de exposición - Plataforma Zoom - Herramientas didácticas - Herramientas pedagógicas - Recursos y materiales - Interacción social - Trabajo en equipo - Administración 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Conoce las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje? 2. ¿Conoce los beneficios de las herramientas que se utilizan en una videoconferencia? 3. ¿Responde en los foros en forma activa, utilizando correctamente las herramientas virtuales? 4. ¿Usa con facilidad las herramientas necesarias para la exposición de un trabajo en modo virtual? 5. ¿Usa con facilidad las herramientas de la plataforma ZOOM cuando participa de una clase virtual? 6. ¿Consideras que las herramientas didácticas virtuales mejoran tu enseñanza-aprendizaje? 7. ¿Las herramientas del entorno virtual le permite desarrollar y ejecutar actividades de estudio para llevar satisfactoriamente el curso de computación? 8. ¿Las herramientas de entorno virtual le ayudan a elaborar con facilidad recursos y materiales de estudio para sus exposiciones? 9. ¿Las clases virtuales incentivan la interacción social entre estudiantes y docentes? 10. ¿Considera que las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipos de trabajo? 11. ¿Considera que sus avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual contribuyen con una mejor administración de sus actividades académicas? 	<p>Ordinal Tipo Likert</p> <ul style="list-style-type: none"> - Totalmente de acuerdo = 5 - De acuerdo = 4 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo = 3 - En desacuerdo = 2 - Totalmente en desacuerdo = 1 	<p>Bajo = 1 Moderado= 2 Alto= 3</p>

Anexo 4.

Ficha técnica

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	
---	--

Nombre	Cuestionario para medir los EVA en la enseñanza de computación
Autor	Alicia Yanett Gutiérrez Mendoza
Objetivo	Determinar la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación
Aplicación	Estudiantes del ciclo I de la UCV- SJL
Tiempo de aplicación	15 minutos
Número de ítem	20 ítems correspondiente a las dos variables
Material	Formulario Google (virtual)
Tamaño de la muestra	100 estudiantes
Confiabilidad	0,811/0,0,839 Alfa de Cronbach
Escala de medición	Likert

ESCALA	
---------------	--

Totalmente de acuerdo	5
De acuerdo	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3
En desacuerdo	2
Totalmente en desacuerdo	1

Niveles y rangos

Ordinal

Tipo de validación

Validez del contenido y juicio de expertos

NIVELES Y RANGOS	
-------------------------	--

Alto	3
Moderado	2
Bajo	1

ANEXO 5.

INSTRUMENTO

Cuestionario del uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la computación en estudiantes del I ciclo de la Universidad Privada César Vallejo, Trujillo, 2021.

PRESENTACIÓN:

Estimado(a) estudiante, con el presente cuestionario se busca recoger información sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la computación en estudiantes de I ciclo de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho-Lima 2021.

INSTRUCCIONES:

Se le recomienda que lea bien los ítems y luego marque la respuesta que considere más apropiada, para ello, debe tener en cuenta la siguiente escala de valoración.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	Ítem	Escala				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Tecnológica						
1	¿Conoce las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje?					
2	¿Conoce los beneficios de las herramientas que se utilizan en una videoconferencia?					
3	¿Responde en los foros en forma activa, utilizando correctamente las herramientas virtuales?					
4	¿Usa con facilidad las herramientas necesarias para la exposición de un trabajo en modo virtual?					
5	¿Usa con facilidad las herramientas de la plataforma ZOOM cuando participa de una clase virtual?					
Dimensión 2: Pedagógica						
6	¿Consideras que las herramientas didácticas virtuales mejoran tu enseñanza-aprendizaje?					

7	¿Las herramientas del entorno virtual le permite desarrollar y ejecutar actividades de estudio para llevar satisfactoriamente el curso de computación?					
8	¿Las herramientas de entorno virtual le ayudan elaborar con facilidad recursos y materiales de estudio para sus exposiciones?					
9	¿Las clases virtuales incentivan la interacción social entre estudiantes y docentes?					
Dimensión 3: Organizativa						
10	¿Considera que las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipos de trabajo?					
11	¿Considera que sus avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual contribuyen con una mejor administración de sus actividades académicas?					
Dimensión 4: Logros						
12	¿Colabora activamente con sus compañeros en clases virtuales, aportando con sus conocimientos?					
13	¿Contribuye activamente con su equipo de trabajo en una clase virtual para el desarrollo de una tarea grupal?					
14	¿El buen manejo de los entornos virtuales contribuyen en la enseñanza-aprendizaje de computación?					
15	¿Produce documentos en forma colaborativa para la exposición de sus tareas?					
16	¿Logra mantener un comportamiento ético durante una clase virtual?					
Dimensión 5: Calidad						
17	¿La enseñanza de los entornos virtuales brindan soporte de calidad al curso de computación?					
18	¿El uso eficiente de las herramientas virtuales de aprendizaje me hacen sentir más seguro durante mi participación en un aula virtual?					
19	¿Cree usted que ha logrado desarrollar su capacidad de manejo de los entornos virtuales de aprendizaje?					
20	¿Considera que el uso de los entornos virtuales facilitará una mejor enseñanza de la computación en el primer ciclo de su carrera?					

Anexo 6.

Base de datos de la investigación de la variable independiente entornos virtuales de aprendizaje

	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4	ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8	ÍTEM 9	ÍTEM 10	ÍTEM 11
1	4	4	3	5	5	4	3	2	3	4	4
2	4	4	4	5	5	5	4	4	5	2	4
3	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4
4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4
5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	3
6	4	3	3	4	4	2	4	5	2	3	4
7	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	2	4	4	4	4	4	5	5
9	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4
10	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4
11	4	4	2	4	5	4	4	2	3	4	4
12	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5
13	5	5	5	4	3	5	5	2	5	5	5
14	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
16	1	1	4	4	1	3	3	1	2	2	2
17	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	4
18	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4
19	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3
20	4	3	2	4	5	5	4	5	4	5	4
21	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
22	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5
24	5	2	5	5	5	4	5	5	5	5	5

Anexo 7.

Base de datos de investigación de la variable dependiente enseñanza de computación

	ÍTEM 12	ÍTEM 13	ÍTEM 14	ÍTEM 15	ÍTEM 16	ÍTEM 17	ÍTEM 18	ÍTEM 19	ÍTEM 20
1	4	4	3	4	4	3	4	4	3
2	4	4	5	4	4	5	5	4	5
3	3	4	2	4	3	4	4	3	4
4	3	4	3	3	4	3	3	4	4
5	5	3	4	4	2	3	3	4	4
6	4	5	4	4	5	4	5	4	4
7	5	5	5	5	5	5	3	5	5
8	5	5	4	3	5	5	5	5	3
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	3	3	3	3	3	4	4
11	4	3	4	3	5	4	3	4	3
12	5	5	4	4	5	5	5	5	3
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	4	4	3	4	3	4	4	4	3
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	2	2	2	2	2	2	2	1	1
17	4	4	3	2	4	2	4	4	3
18	4	4	4	4	5	4	2	2	2
19	4	5	5	4	4	3	4	3	4
20	3	4	4	4	4	4	4	2	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	2	4	4
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	5	5	5	5	5	2	5	5

Anexos 8.

Confiabilidad y validación de instrumento (jurado experto)

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. ALEJANDRO MENACHO RIVERA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de maestría con mención en docencia universitaria de la Universidad Cesar Vallejo sede Lima norte periodo 2021-1, requiero validar los instrumentos con las cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de investigación es: **Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Alicia Yanett Gutiérrez Mendoza
DNI: 42773550

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Entornos Virtuales de Aprendizaje**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION: Tecnológica								
1	¿Conoce las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje?	✓		✓		✓		
2	¿Conoce los beneficios de las herramientas que se utilizan en una videoconferencia?	✓		✓		✓		
3	¿Responde en los foros en forma activa, utilizando correctamente las herramientas virtuales?	✓		✓		✓		
4	¿Usa con facilidad las herramientas necesarias para la exposición de un trabajo en modo virtual?	✓		✓		✓		
5	¿Usa con facilidad las herramientas de la plataforma ZOOM cuando participa de una clase virtual?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Pedagógica								
6	¿Consideras que las herramientas didácticas virtuales mejoran tu enseñanza-aprendizaje?	✓		✓	No	✓	No	
7	¿Las herramientas del entorno virtual le permite desarrollar y ejecutar actividades de estudio para llevar satisfactoriamente el curso de computación?	✓		✓		✓		
8	¿Las herramientas de entorno virtual le ayudan a elaborar con facilidad recursos y materiales de estudio para sus exposiciones?	✓		✓		✓		
9	¿Las clases virtuales incentivan la interacción social entre estudiantes y docente?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Organizativa								
10	¿Considera que las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipos de trabajo?	✓		✓	No	✓	No	
11	¿Considera que sus avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual contribuyen con una mejor administración de sus actividades académicas?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [si]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**Apellidos y nombres del juez validador. **Mgtr. LIENDO AREVALO MILNER DAVID** **DNI: 00792777**Especialidad del validador: **MASTER EN DIRECCION ESTRATEGICA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Alejandro Menacho Rivera
DNI: 32403439

Firma del Experto Informante.

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

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Enseñanza**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION: Logros								
12	¿Colabora activamente con sus compañeros en clases virtuales, aportando con sus conocimientos?	✓		✓		✓		
13	¿Contribuye activamente con su equipo de trabajo en una clase virtual para el desarrollo de una tarea grupal?	✓		✓		✓		
14	¿El buen manejo de los entornos virtuales contribuyen en la enseñanza-aprendizaje de computación?	✓		✓		✓		
15	¿Produce documentos en forma colaborativa para la exposición de sus tareas?	✓		✓		✓		
16	¿Logra mantener un comportamiento ético durante una clase virtual?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Calidad								
17	¿La enseñanza de los entornos virtuales brindan soporte de calidad al curso de computación?	✓		✓		✓		
18	¿El uso eficiente de las herramientas virtuales de aprendizaje me hacen sentir más seguro durante mi participación en un aula virtual?	✓		✓		✓		
19	¿Cree usted que ha logrado desarrollar su capacidad de manejo de los entornos virtuales de aprendizaje?	✓		✓		✓		
20	¿Considera que el uso de los entornos virtuales facilitará una mejor enseñanza de la computación en el primer ciclo de su carrera?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [si]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**Apellidos y nombres del juez validador. **Mgtr. LIENDO AREVALO MILNER DAVID** **DNI: 00792777**Especialidad del validador: **MASTER EN DIRECCION ESTRATEGICA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Alejandro Menacho Rivera
DNI: 32403439

Firma del Experto Informante.

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

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr. Even Deyser Perez Rojas

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de maestría con mención en docencia universitaria de la Universidad Cesar Vallejo sede Lima norte periodo 2021-1, requiero validar los instrumentos con las cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.


El título de investigación es: **Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Alicia Yanett Gutierrez Mendoza
DNI: 42773550

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Entornos Virtuales de Aprendizaje

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Conoce las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje?	X		X		X		
2	¿Conoce los beneficios de las herramientas que se utilizan en una videoconferencia?	X		X		X		
3	¿Responde en los foros en forma activa, utilizando correctamente las herramientas virtuales?	X		X		X		
4	¿Usa con facilidad las herramientas necesarias para la exposición de un trabajo en modo virtual?	X		X		X		
5	¿Usa con facilidad las herramientas de la plataforma ZOOM cuando participa de una clase virtual?	X		X		X		
	DIMENSION: Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No	
6	¿Consideras que las herramientas didácticas virtuales mejoran tu enseñanza-aprendizaje?	X		X		X		
7	¿Las herramientas del entorno virtual le permite desarrollar y ejecutar actividades de estudio para llevar satisfactoriamente el curso de computación?	X		X		X		
8	¿Las herramientas de entorno virtual le ayudan a elaborar con facilidad recursos y materiales de estudio para sus exposiciones?	X		X		X		
9	¿Las clases virtuales incentivan la interacción social entre estudiantes y docente?	X		X		X		
	DIMENSION: Organizativa	Si	No	Si	No	Si	No	
10	¿Considera que las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipos de trabajo?	X		X		X		
11	¿Considera que sus avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual contribuyen con una mejor administración de sus actividades académicas?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. Even Deyser Perez Rojas **DNI:** 43776841

Especialidad del validador: Magister en Gestión de Tecnologías de Información


20 de julio de 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Enseñanza

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION: Logros							
12	¿Colabora activamente con sus compañeros en clases virtuales, aportando con sus conocimientos?	X		X		X		
13	¿Contribuye activamente con su equipo de trabajo en una clase virtual para el desarrollo de una tarea grupal?	X		X		X		
14	¿El buen manejo de los entornos virtuales contribuyen en la enseñanza-aprendizaje de computación?	X		X		X		
15	¿Produce documentos en forma colaborativa para la exposición de sus tareas?	X		X		X		
16	¿Logra mantener un comportamiento ético durante una clase virtual?	X		X		X		
	DIMENSION: Calidad	Si	No	Si	No	Si	No	
17	¿La enseñanza de los entornos virtuales brindan soporte de calidad al curso de computación?	X		X		X		
18	¿El uso eficiente de las herramientas virtuales de aprendizaje me hacen sentir más seguro durante mi participación en un aula virtual?	X		X		X		
19	¿Cree usted que ha logrado desarrollar su capacidad de manejo de los entornos virtuales de aprendizaje?	X		X		X		
20	¿Considera que el uso de los entornos virtuales facilitará una mejor enseñanza de la computación en el primer ciclo de su carrera?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. Even Deyser Perez Rojas **DNI:** 43776841

Especialidad del validador: Magister en Gestión de Tecnologías de Información

20 de julio de 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo


Firma del Experto Informante.

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

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mgtr. LIENDO AREVALO MILNER DAVID

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de maestría con mención en docencia universitaria de la Universidad Cesar Vallejo sede Lima norte periodo 2021-1, requiero validar los instrumentos con las cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.


El título de investigación es: **Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes de Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Alicia Yanett Gutierrez Mendoza
DNI: 42773550

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Entornos Virtuales de Aprendizaje

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION: Tecnológica								
1	¿Conoce las principales herramientas de interacción en línea que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje?	✓		✓		✓		
2	¿Conoce los beneficios de las herramientas que se utilizan en una videoconferencia?	✓		✓		✓		
3	¿Responde en los foros en forma activa, utilizando correctamente las herramientas virtuales?	✓		✓		✓		
4	¿Usa con facilidad las herramientas necesarias para la exposición de un trabajo en modo virtual?	✓		✓		✓		
5	¿Usa con facilidad las herramientas de la plataforma ZOOM cuando participa de una clase virtual?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Pedagógica								
6	¿Consideras que las herramientas didácticas virtuales mejoran tu enseñanza-aprendizaje?	✓		✓		✓		
7	¿Las herramientas del entorno virtual le permite desarrollar y ejecutar actividades de estudio para llevar satisfactoriamente el curso de computación?	✓		✓		✓		
8	¿Las herramientas de entorno virtual le ayudan a elaborar con facilidad recursos y materiales de estudio para sus exposiciones?	✓		✓		✓		
9	¿Las clases virtuales incentivan la interacción social entre estudiantes y docente?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Organizativa								
10	¿Considera que las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje promueven actividades en equipos de trabajo?	✓		✓		✓		
11	¿Considera que sus avances en el manejo de las herramientas de entorno virtual contribuyen con una mejor administración de sus actividades académicas?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. LIENDO AREVALO MILNER DAVID DNI: 00792777

Especialidad del validador: MASTER EN DIRECCION ESTRATEGICA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



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

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Enseñanza

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION: Logros								
12	¿Colabora activamente con sus compañeros en clases virtuales, aportando con sus conocimientos?	✓		✓		✓		
13	¿Contribuye activamente con su equipo de trabajo en una clase virtual para el desarrollo de una tarea grupal?	✓		✓		✓		
14	¿El buen manejo de los entornos virtuales contribuyen en la enseñanza-aprendizaje de computación?	✓		✓		✓		
15	¿Produce documentos en forma colaborativa para la exposición de sus tareas?	✓		✓		✓		
16	¿Logra mantener un comportamiento ético durante una clase virtual?	✓		✓		✓		
DIMENSION: Calidad								
17	¿La enseñanza de los entornos virtuales brindan soporte de calidad al curso de computación?	✓		✓		✓		
18	¿El uso eficiente de las herramientas virtuales de aprendizaje me hacen sentir más seguro durante mi participación en un aula virtual?	✓		✓		✓		
19	¿Cree usted que ha logrado desarrollar su capacidad de manejo de los entornos virtuales de aprendizaje?	✓		✓		✓		
20	¿Considera que el uso de los entornos virtuales facilitará una mejor enseñanza de la computación en el primer ciclo de su carrera?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mgtr. LIENDO AREVALO MILNER DAVID DNI: 00792777

Especialidad del validador: MASTER EN DIRECCION ESTRATEGICA EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



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

Firma del Experto Informante.

Anexos 8. Resolución de aprobación de tesis



RJ. N° 1776-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 1776-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 5 de julio de 2021

VISTO:

El informe presentado por el (la) docente Mtro(a). Dr. (a) Menacho Rivera Alejandro Sabino de la Experiencia Curricular “Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación” del programa de *MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA*, a la Jefatura de la Escuela de Posgrado de la Filial Lima Norte de la Universidad César Vallejo, solicitando la inscripción del proyecto de investigación:

“Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes del Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.”

presentado por el (la) estudiante:

Bach. Alicia Yanett Gutierrez Mendoza

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 7° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El sistema de Evaluación de la Investigación implica el seguimiento de los trabajos de investigación, desde su concepción hasta su obtención de los resultados para su sustentación y publicación”*.

Que, el artículo 14° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“La vigencia del proyecto es un año. En caso de exceder el tiempo considerado, el interesado deberá remitirse a los procedimientos de investigación de la Escuela de Posgrado”*.

Que, el artículo 17° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El proyecto de tesis es elaborado por un estudiante bajo la asesoría del docente metodólogo, dentro del cronograma y normatividad académica establecida y culmina, previa evaluación, con opinión favorable del docente metodólogo y la obtención de la resolución del proyecto”*.

Que, el artículo 35° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: *“El docente se constituye en asesor metodólogo, responsable del monitoreo y evaluación del diseño y desarrollo del proyecto de tesis”*.

Que, el (la) estudiante ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para inscribir su proyecto de tesis.

Que, el proyecto de investigación cuenta con la opinión favorable del docente metodólogo de la experiencia curricular de “Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación”.

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas estatutarias y reglamento vigente;

SE RESUELVE:

Art. 1°.- Aprobar el proyecto de tesis *Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes del Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.*, presentado por el (la) Bach. Alicia Yanett Gutierrez Mendoza, con Código: 7000002712, el mismo que contará con un plazo máximo de un año para su ejecución.



RJ. N° 1776-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Art. 2°.- Registrar el proyecto de tesis dentro del archivo de la línea de investigación: *Innovaciones Pedagógicas*, correspondiente al Programa de *MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA*.

Art. 3°.- Designar al Mtro(a). Dr(a). Menacho Rivera Alejandro Sabino como asesor metodólogo del proyecto de tesis *Los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de computación en estudiantes del Ciclo I de la Universidad Privada César Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima 2021.*

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Carlos Venturo Orbegoso
Jefe
Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

Anexo 9. Figuras

Figura 1.

Distribución de frecuencias de la variable independiente EVA

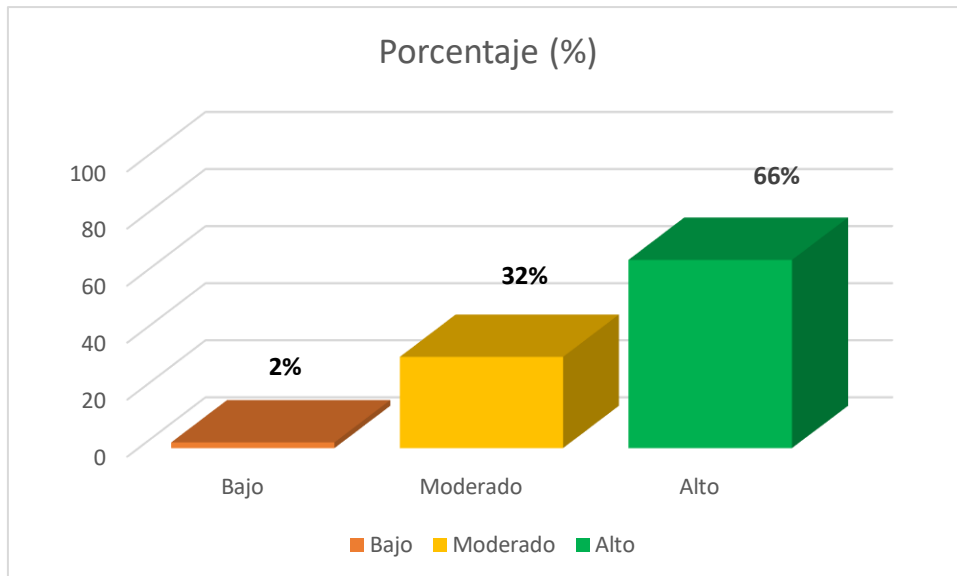
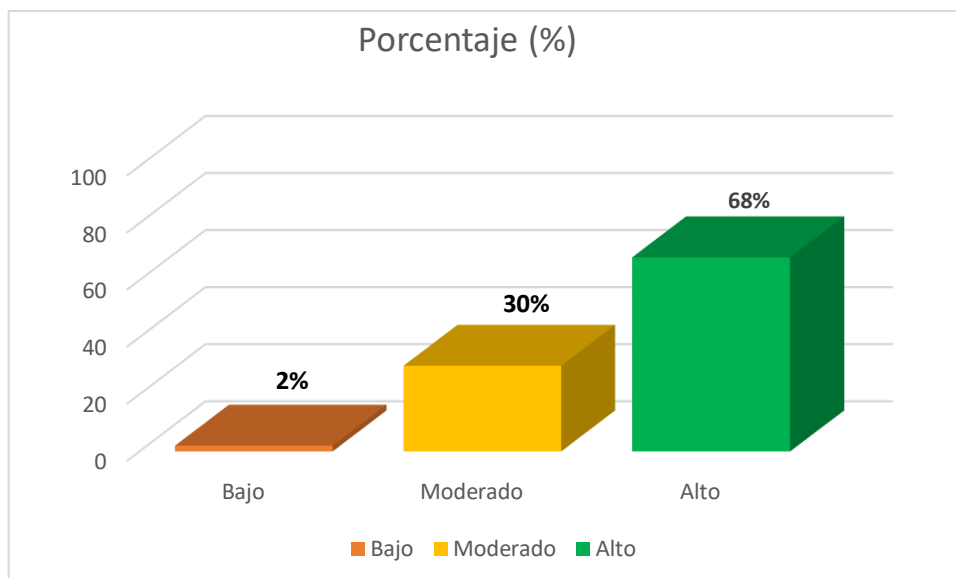


Figura 2.



Distribución de frecuencias de la variable dependiente enseñanza de computación

Figura 3.

Distribución de frecuencias de la variable independiente EVA y sus dimensiones

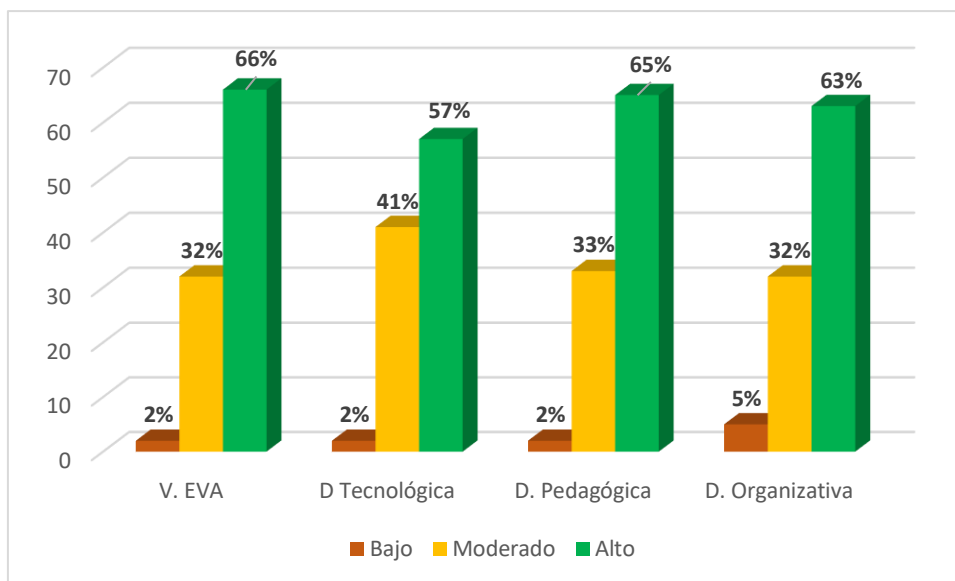
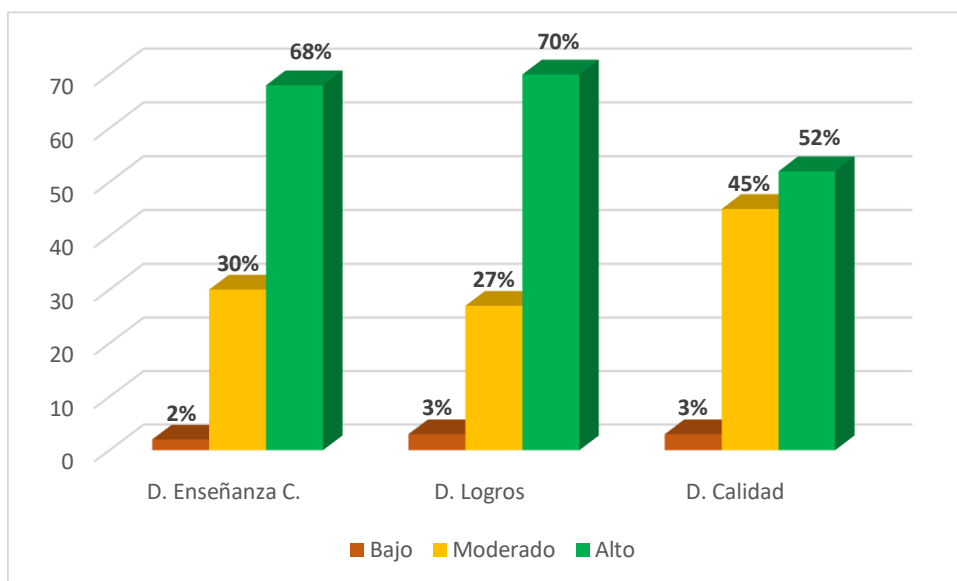


Figura 4.

Distribución de frecuencias de la variable dependiente enseñanza de computación y sus dimensiones



Anexo 10. Tabla de dimensiones de entornos virtuales de aprendizaje

DIMENSIÓN	ELEMENTO	ESTUDIOS DE REFERENCIA
Pedagógica	Materiales didácticos	Salinas (2005), Cabero (2006), Area y Adell (2009), García Aretio (2014), Khan (2015)
	Comunicación e interacción	Salinas (2005), Cabero (2006), Area y Adell (2009), García Aretio (2014), Khan (2015)
	Tamaño de clase y carga de trabajo (tutoría)	Cabero (2006), Area & Adell (2009) Khan (2015)
Tecnológica	Entorno virtual de aprendizaje	Salinas (2005), García Aretio (2014), Khan (2015)
	Recursos tecnológicos	García Aretio (2014), Khan (2015)
Organizativa	Marco institucional (modelo de organización)	Salinas (2005), Cabero (2006)
	Estrategia de implementación (oferta formativa)	Salinas (2005), Cabero (2006)

Fuente: AIESAD Estudios e Investigaciones