



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**Gestión del aprendizaje en entornos virtuales en la percepción
docente en el Instituto Tecnológico Público de Bagua**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Pérez Chamaya, Rosa Erlita (ORCID: 0000-0002-1815-5452)

ASESOR:

Dr. Mírez Toro, Jamer Nórvil (ORCID: 0000-0001-7746-6560)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por permitirme seguir con vida y ver consolidado este objetivo.

La autora.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo y a sus docentes, especialmente al Dr. Jamer Nórvil Mírez Toro.

La autora.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de la investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas de recolección de información	13
3.5. Procedimiento	14
3.6. Método de análisis	14
3.7. Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS.....	15
V. DISCUSIÓN	21
VI. CONCLUSIONES	27
VII. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS.....	35

Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de la dimensión diseño instruccional	15
Tabla 2 Frecuencias por pregunta: diseño instruccional	15
Tabla 3 Nivel de la dimensión rol docente.....	16
Tabla 4 Frecuencias por pregunta: dimensión rol docente.....	17
Tabla 5 Nivel de la dimensión tecnología	17
Tabla 6 Frecuencias por pregunta: dimensión tecnología	18
Tabla 7 Nivel de la dimensión organización	19
Tabla 8 Frecuencias por pregunta: dimensión organización	19
Tabla 9 Nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales	20
Tabla 10 Nivel de las dimensiones de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales.....	20

Resumen

La presente investigación tuvo por objetivo analizar la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales en el Instituto Tecnológico Público Bagua. Fue una investigación con enfoque cuantitativo; tipo descriptivo; de alcance longitudinal; y nivel explicativo, diseño no experimental. La población censal fue de 32 docentes del Instituto Tecnológico Público Bagua. Dentro de los criterios de inclusión se ha considerado a los docentes de ambos sexos ya sean nombrados o contratados. El instrumento para medir gestión del aprendizaje mediante los entornos virtuales se tomó del desarrollado por Velázquez (2020). Los resultados indicaron que, la percepción de los docentes el Instituto Tecnológico Público Bagua en cuanto al nivel de la dimensión diseño instruccional, el 50% la ubican en un nivel medio; con respecto a la dimensión rol docente, el 56.3% la ubican en un nivel medio; para la dimensión tecnología, el 50% la ubican en un nivel medio; finalmente, la percepción de la dimensión organización, el 56.3% la ubican en un nivel medio.

Palabras clave: Gestión del aprendizaje, entorno virtual, rol docente

Abstract

The objective of this research was to analyze the teaching perception about the management of learning in virtual environments at the Bagua Public Technological Institute. It was an investigation with a quantitative approach; descriptive type; longitudinal reach; and explanatory level, non-experimental design. The census population was 32 teachers from the Bagua Public Technological Institute. Within the inclusion criteria, teachers of both sexes have been considered, whether appointed or hired. The instrument to measure learning management through virtual environments was taken from the one developed by Velázquez (2020). The results indicated that the perception of the teachers of the Bagua Public Technological Institute regarding the level of the instructional design dimension, 50% place it at a medium level; Regarding the teaching role dimension, 56.3% place it at a medium level; for the technology dimension, 50% place it at a medium level; finally, the perception of the organization dimension, 56.3% place it at a medium level.

Keywords: learning management, virtual environment, teaching role

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje en entornos virtuales está ubicado en el mundo como una alternativa muy útil (Alana, 2018), la crisis ocasionada por el Covid-19, puso de manifiesto la necesidad de nuevos espacios para desarrollar el proceso enseñanza – aprendizaje, por intermedio de la educación no presencial y la educación soportada en la tecnología con el objetivo de hacer frente a los cambios que generaron esta crisis y para mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Campos et al., 2020). Actualmente estamos viviendo una era en la que las nuevas tecnologías llegarán a ser una parte vital del progreso (de Almeida y Benavides, 2018).

El aprendizaje en los entornos virtuales ha tenido cada vez mayor participación en el proceso de formación, y los modelos de enseñanza con la tecnológica (García, 2021) se ha vuelto un reto para el actual modelo educativo, por lo que existe una necesidad muy urgente de utilizar estrategias innovadoras para impulsar la mejora de competencias que permitan promover el aprendizaje en distintas condiciones, y puedan mejorar la capacidad para reflexionar y comprender sobre los conocimientos básicos (Romero y Moreira, 2020). La integración de herramientas informáticas en el proceso académico de la educación superior por parte de maestros y estudiantes determinan las características de la educación moderna, lo que quiere decir que los cambios promoverán una cultura del conocimiento crítico y del aprendizaje independiente (Avello y Duart, 2016).

A medida que la educación virtual se generaliza, los estudios que evalúan el impacto de las estrategias de enseñanza en línea son vitales (Dharamsi et al., 2022). Los principales problemas que enfrentaron los docentes en la virtualidad fueron la conectividad, la actitud de los estudiantes y la asistencia de los estudiantes a las sesiones de clase (Zamora et al., 2022). Las TIC traen diferentes ventajas al potencializar la educación a distancia y cubrir diferentes intereses educativos en la población (Rodríguez, 2021). En este contexto los docentes cambiaron rápidamente sus cursos de presentaciones tradicionales a Aprendizaje Remoto de Emergencia, con confianza en las plataformas de aprendizaje virtual (Cobo et al., 2021).

Derivado de la crisis del COVID-19, el uso de la tecnología y la virtualización del proceso fue la única posibilidad de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Alam, 2021). La cantidad de estudiantes que dejaron de asistir a

instituciones de educación en todo el mundo aumentó exponencialmente; más de 850 millones de jóvenes, estudiantes y niños dejaron de asistir a la escuela (UNESCO, 2020). Con el escenario de pandemia, los docentes continuaron en ambientes virtuales de enseñanza, las actividades de aprendizaje continuaron y los resultados parecían satisfactorios en cuanto al ajuste a la diversidad y complejidad de la educación virtual (Kovačević et al., 2021)

En el aprendizaje virtual, el docente es capaz de responder consultas sobre temas tecnológicos, andragógicos y pedagógicos (Boström et al., 2021). El desarrollo de actividades de aprendizaje en plataformas virtuales ha incrementado la motivación y el interés por aprender de los estudiantes (Srinivasan, 2020). Las plataformas tecnológicas permiten a los docentes, administradores escolares y otras partes interesadas a tomar decisiones con base pedagógica o andragógica (Daniela & Rüdolfa, 2019). Adicionalmente, la formación docente con apoyo de las plataformas tecnológicas resuelve algunas limitaciones en cuanto al material adjunto a la plataforma, el tiempo de preparación de la clase, tiempo de administración, etc. (Prada et al., 2019).

La enseñanza y el aprendizaje remotos de emergencia representan un momento crítico y desafiante para los docentes de todo el mundo (Seabra et al., 2021). La pandemia de COVID-19 trajo consigo desafíos e impactos sin precedentes relacionados no solo con la salud física y mental de las poblaciones (David & Kumar, 2020), sino también con todos los demás aspectos de la actividad humana. La educación fue uno de los sectores más afectados (Adedoyin, & Soykan, 2020), ya que las actividades educativas presenciales se vieron obligadas a migrar en línea debido al cierre de las escuelas.

El uso de la expresión “educación a distancia” para referirse a estas prácticas, que se implementaron en condiciones muy específicas, sin tiempo para una adecuada planificación o formación de los docentes (Barbour et al., 2020), lo que perjudica la reputación del aprendizaje a distancia y en línea (Baggaley, 2020). La máxima prioridad en este escenario era asegurar la continuidad de la educación, incluso frente a los desafíos y limitaciones tecnológicas (Reimers & Schleicher, 2020).

En el Instituto Tecnológico Público Bagua se evidencia un uso ineficiente e inadecuado de la tecnología, los estudiantes realizan las tareas de forma

memorística y automática, sin entender muchas veces lo que están realizando. En esta forma los estudiantes no desarrollan aprendizajes complejos, por lo que es necesario e importante gestionar adecuadamente el aprendizaje en los entornos virtuales. A raíz de lo expresado líneas arriba se planteó el problema general: ¿Cuál es la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales en el Instituto Tecnológico Público Bagua? Los problemas específicos son: ¿Cuál es la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua?; ¿Cuál es la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua?; ¿Cuál es la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua?; ¿Cuál es la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua?

Esta investigación tiene implicaciones prácticas, teóricas, metodológicas y sociales. En cuanto a la justificación teórica, se recogen distintas definiciones de la variable y en esa línea estos hallazgos pueden establecer un aporte para futuros debates. La justificación práctica de este estudio podría servir para nuevas investigaciones referidas al estudio del aprendizaje en entornos virtuales. Por otro lado, este documento tiene justificación metodológica porque en su desarrollo utiliza el método científico con el objetivo de comprender los problemas que está causando un inadecuado manejo de del aprendizaje en entornos virtuales, además este planteamiento, puede ser el modelo referencial de antecedente para otras investigaciones futuras Finalmente, la presente investigación tiene justificación social pues permite caracterizar la gestión del aprendizaje en el entorno virtual de la institución educativa en estudio y establecer las recomendaciones necesarias para su mejor gestión en beneficio de la organización y su entorno.

El objetivo general es analizar la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales en el Instituto Tecnológico Público Bagua. Los objetivos específicos son: describir la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua, describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua; describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua; describir la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua; describir la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, daremos a conocer estudios relacionados con la variable estudiada, donde tenemos a Ibañez-Etxeberria (2020) en su estudio realiza una evaluación sistemática de 197 programas de educación patrimonial recogidos en la base de datos del Observatorio de Educación Patrimonial en España (OEPE) donde integran el uso de entornos virtuales y/o realidad aumentada para promover el aprendizaje por parte del usuario. Los objetivos de este estudio son: analizar el estado del arte, evaluar la calidad de sus diseños educativos a través del “método secuencial de análisis y evaluación de programas de educación patrimonial” (SAEPEP-OEPE) e identificar variables que pueden mejorarse o que tienen una influencia significativa en la calidad de los programas. Entre los aspectos más destacados de los resultados destacan: la creciente implementación de estas tecnologías en los programas de educación patrimonial, con mayor presencia de recursos virtuales que de entornos de aprendizaje, el bajo nivel de alcance de la calidad educativa en sus diseños, particularmente en sus evaluaciones, y la inclusión de tecnologías avanzadas disminuye levemente la especificidad del diseño educativo.

Asimismo, Muhammad et al. (2018), en su estudio examinaron la aceptación de los estudiantes universitarios de los sistemas de aprendizaje electrónico en Pakistán. Un sistema de aprendizaje basado en la Web, una nueva forma de utilizar características tecnológicas. Aunque los países desarrollados han iniciado y establecido el concepto de e-learning, los países en desarrollo necesitan apoyo empírico para implementar el e-learning. Su artículo explica además un modelo conceptual que se basa en el modelo de aceptación de tecnología (TAM). Así como también la teoría de la acción razonada, la teoría del comportamiento planificado y la teoría descompuesta del comportamiento planificado, se han llevado a cabo sobre la intención conductual del usuario. TAM se considera el marco más relevante en un contexto basado en la Web. Para analizar el modelo hipotético, se ha utilizado el modelado de ecuaciones estructurales para analizar estadísticamente datos de muestra auto informados de 424 estudiantes universitarios. Los resultados revelaron que TAM, con la combinación de nuevos constructos, explica razonablemente bien la aceptación del sistema de e-learning por parte de los estudiantes universitarios.

Por otro lado, Campos et al. (2020) investigaron sobre la educación basada en simulación (SE) se refiere al uso de software de simulación, herramientas y juegos serios para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los avances tanto en hardware como en software permiten emplear metodologías innovadoras que hacen uso de herramientas de SE para mejorar la experiencia de aprendizaje. Además, gracias a la globalización de las prácticas de e-learning, estas experiencias educativas pueden ponerse a disposición de estudiantes de diferentes regiones geográficas y universidades, lo que promueve el desarrollo de la cooperación internacional e interuniversitaria en educación. Este artículo ofrece una revisión de trabajos recientes en la asignatura SE, con un enfoque en las áreas de ingeniería, ciencia y gestión. También se analizan algunas experiencias en ES en las que participan diferentes universidades y modelos de aprendizaje europeos.

También, Butt et al. (2018) en su investigación tuvieron como propósito de la determinación de estado de asertividad de los estudiantes de una universidad pública en Lahore. Este estudio utilizó un enfoque de investigación cuantitativa. Utilizando la técnica llamada encuesta. La muestra del estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes que fueron seleccionados mediante muestreo por conveniencia técnica. Los datos se recopilaron mediante la escala de asertividad para Adolescentes que se compone de 11 ítems situacionales descriptivos de un comportamiento. La escala explica diferentes condiciones interpersonales y proporcionó al individuo que respondía con tres opciones en cuanto a qué el encuestado normalmente lo haría en todas las condiciones. Este estudio ha encontrado que el 7% de los encuestados fueron categorizados como agresivos y el 25% fueron categorizado como asertivo. Sin embargo, una gran mayoría de los encuestados (68%) se incluyó en la categoría de no asertivo. Entre aquellos (n = 25) que fueron categorizados como asertivos, el 12% fueron muy asertivos, el 56% fueron bastante asertivo y 32% como poco asertivo. Falta de asertividad de un gran la mayoría de los temas debe ser motivo de preocupación para todos los interesados porque si los estudiantes no expresan sus pensamientos, sentimientos e ideas que pueden perder su sentido de identidad. Teniendo afectación en el aprendizaje en los entornos virtuales.

De mismo modo, Al-Gahtani (2016). Indica que el e-learning se ha vuelto cada vez más vital para la formación académica y corporativa y se ha convertido

potencialmente en uno de los desarrollos y aplicaciones más importantes en tecnologías de la información (TI). Este estudio utilizó un enfoque cuantitativo buscando una explicación causal del comportamiento de decisión de los individuos hacia la aceptación y asimilación del e-learning en entornos académicos. Se realizó una encuesta a 286 participantes (estudiantes) para recopilar los datos de la investigación. Nuestro marco de estudio se basó en la tercera versión del Modelo de Aceptación de Tecnología (es decir, TAM3) y los datos se analizaron utilizando modelos de ecuaciones estructurales para determinar los factores que influyen en la intención de los alumnos de utilizar el e-learning. Los resultados muestran los factores predictores (promotores/inhibidores) de la aceptación de la tecnología de e-learning, sistemas de e-learning; también indican que TAM3 se mantiene bien en la cultura árabe y también describen resultados valiosos como: intervenciones y controles gerenciales para una mejor gestión organizacional del aprendizaje electrónico que puede conducir a una mayor aceptación y utilización efectiva. Con suerte, este estudio proporciona una hoja de ruta para comprender mejor los factores de éxito y las intervenciones posteriores a la implementación que contribuyen a la aceptación y asimilación de los sistemas de aprendizaje electrónico en los países en desarrollo.

Asimismo, Mehmet (2015). En su investigación indica que Imaginar es el primer paso para actualizar algo. Varios desarrollos tecnológicos han sido producto de los sueños de las personas. Su estudio analiza los resultados de un taller relacionado con soñar sobre cómo será el e-learning en el futuro que fue parte de un curso de formación en servicio incluido en el programa de Aprendizaje Permanente de la Unión Europea. El propósito del presente estudio es arrojar luz sobre las visiones de los participantes del taller sobre el futuro del e-learning. Los participantes enfatizaron que el e-learning no solo se desarrollará hacia la tecnología, sino que también conducirá a resultados pedagógicos. Se predijo que el e-learning contribuirá a la educación a medida que se popularicen el aprendizaje combinado y el aprendizaje permanente. Otros temas importantes serán la integración de la tecnología con el cuerpo humano y la facilitación del aprendizaje. El autor del estudio, hizo hincapié en las tecnologías basadas en la nube. Los participantes del taller afirmaron que los servicios basados en la nube inevitablemente se convertirán en parte de campos como el almacenamiento de

seguridad de la información y los servicios de estado electrónico, así como la educación. Además, predijeron que surgirán nubes de información y educación a las que se puede acceder en cualquier lugar y en cualquier momento, y que estas nubes se utilizarán en todos los niveles de grado mediante la facilitación de moderadores a nivel local y nacional.

Por otro lado, Guazzini et al. (2020) en su investigación indica que las organizaciones y las pequeñas y medianas empresas ya han cambiado de manera disruptiva de muchas maneras sus mecanismos internos fisiológicos, debido a la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Sin embargo, la emergencia mundial del COVID-19 aún en curso definitivamente promovió una amplia adopción de modalidades de teletrabajo para muchas personas en todo el mundo, lo que lo hace más relevante que antes para comprender el impacto real de los entornos virtuales en la dinámica del trabajo en equipo. Este estudio analizó el impacto de un entorno virtual en el recuerdo de individuos y miembros de grupos nominales y colaborativos. Un total de 144 participantes participaron en un paradigma clásico virtual de Deese-Roediger-McDermott (DRM). Los resultados sugirieron, en general, un efecto de inhibición colaborativo reducido en la condición colaborativa que en la condición nominal e individual. En conclusión, este estudio indicó cómo los entornos virtuales podrían mantener esas dinámicas sociales peculiares que caracterizan el compromiso de los participantes en una tarea, tanto trabajando juntos como individualmente, y podrían afectar su motivación intrínseca, así como su desempeño.

En el ámbito nacional tenemos a Vega (2019) que en su estudio descriptivo dio a conocer la relación que tienen los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas en estudiantes de una facultad universitaria, tuvo una muestra de 171 estudiantes, fue de tipo probabilístico – estratificado. Teniendo como resultado que la percepción de las variables estudiadas tiene un nivel medio, existiendo correlación de manera alta, significativa y directa.

Del mismo modo, Ikemiyashiro (2017) indicó en su estudio que las redes sociales pertenecen a un gran avance en la tecnología, que ayuda en la comunicación, sin embargo, puede ocasionar ciertas distorsiones al usarlo excesivamente, para lo cual tuvo como propósito el analizar las redes sociales en cuanto a su uso y su interrelación con las habilidades sociales en jóvenes y

adolescentes. Fue de tipo correlacional, no experimental – transaccional; utilizando dos test tipo cuestionario como técnica, donde participaron 333 estudiantes, teniendo como resultado significativo que el uso excesivo de las redes sociales es muy alto relativamente en un 32.9%, del mismo modo se relaciona negativamente con el desarrollo de habilidades sociales.

Asimismo, Sáenz (2018), estudio la relación entre la gestión educativa y el liderazgo pedagógico de una institución educativa en la ciudad de Chimbote donde la investigación fue descriptiva -correlacional, aplicaron un cuestionario para determinar la calidad educativa con una población de 22 docentes, teniendo como resultado una correlación significativa positiva y directa entre las variables estudiadas. Fue de tipo bacia

De igual manera, Ipanaque (2021), tuvo como principal objetivo investigar la interrelación de la calidad de los instrumentos de evaluación con la Gestión del aprendizaje en aulas virtuales de un Instituto superior ubicado en Lima. La investigación fue de tipo básica, cuantitativa y correlacional de diseño no experimental. Tuvo una población de 38 docentes a quienes se le aplico dos encuestas, donde se tuvo como resultado que 13.2% de los docentes manejan en un nivel alto la calidad de los instrumentos y la gestión del aprendizaje.

Por otro lado, Aquino y Bailón (2018) investigación sobre la adecuada gestión de instrumentos de las materias de forma online, su investigación fue no experimental, descriptiva- correlacional, teniendo como población 85 estudiantes quedando 25 para la muestra, se utilizó el muestreo no probabilístico. Teniendo como conclusión de la adecuada manera de gestión las herramientas digitales en forma online se relaciona positivamente con los cursos virtuales.

Por otra parte, De Lama (2020) investigo la relación que puede existir entre la variable desarrollo de competencias y la variable entornos virtuales de un grupo de estudiantes en un instituto técnico en Piura. Dentro de su metodología fue cuantitativa- correlacional, no experimental. Tuvo una muestra de 30 estudiantes de un determinado ciclo, a quienes se le aplicó dos cuestionarios para estudiar las variables mencionadas, donde tuvo como resultados en la existencia de una correlación directa baja entre las dos variables estudiadas, donde las practicas continuas de educación virtual de forma remota se realizó mediante el uso de las redes sociales, videoconferencia y WhatsApp y dentro de los entornos virtuales

utilizaron resolución de tareas e interacción entre estudiantes y docentes con una adecuada gestión de información, que favorece el desarrollo competente en lo académico de los estudiantes pero con un bajo nivel.

De la misma manera, los investigadores Ortíz (2018) decidieron investigar sobre la correlación entre el aprendizaje de los estudiantes y los entornos virtuales para el mejoramiento de desempeño en los docentes de una I.E. La investigación fue cuantitativa- correlativa y deductiva aplicada. Se aplicó una encuesta y una entrevista a una muestra de 28 estudiantes, donde se tuvo como resultados una relación significativa y directa entre ambas variables, donde se concluye que existe dificultades en la población en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la cual se propone una solución que ayude a su eficiencia.

Finalmente tenemos a Ninantay (2021), que estudia el impacto de la gestión de los entornos virtuales en la metacognición de los estudiantes de una IE en la ciudad del Cuzco. Con el único de fortalecer en los estudiantes su aprendizaje de forma autónoma. Dentro de la metodología planteada fue descriptiva, cuantitativa y explicativa, para la obtención de información se utilizó la técnica de observación, cuestionario y entrevistas a una muestra de 7 directivos. Teniendo como resultado que la gestión de la directiva de la IE replica en la proyección de objetivos para una administración con estrategias y adecuada toma de decisiones. Asimismo, no presenta implementación en el uso de los entornos virtuales debido al nivel socioeconómico de los alumnos, pero de igual forma utilizan la modalidad de aprendo en casa implantada por el MINEDU, teniendo buenos resultados en el desarrollo de habilidades metacognitivas, esperando su reforzamiento constante.

En los aspectos teóricos podemos mencionar a Ardila et al. (2015) conceptualizaron el aprendizaje en entornos virtuales como un sistema de gestión del aprendizaje, el cual desde en un servidor web se tiene acceso y se brinda distintas herramientas tecnológicas útiles en el proceso de formación, seguimiento y evaluación. En este contexto Hernández y Ortega (2015) indicaron que los modelos de comunicación virtual deben brindar cercanía y calidez, puesto que ayudan a reforzar el estado emocional positivo de los alumnos y que disfruten el proceso de aprendizaje. Asimismo, Ruíz y Dávila (2014) la gestión del aprendizaje en entornos virtuales es la creación de materiales informáticos de enseñanza/ aprendizajes basados en un sistema de comunicación mediada por la tecnología.

Para Medina et al. (2016) el aprendizaje en el entorno virtual es una alternativa al sistema de enseñanza tradicional que busca establecer una comunicación asíncrona entre el docente y el estudiante.

Asimismo, la teoría sociocultural Vygotsky (1986) delinea que el aprendizaje efectivo ocurre en el medio social, aún se desconoce si agregar un factor social al aprendizaje de palabras a través de un programa tutorial de entornos virtuales produciría un efecto de aprendizaje diferente al producido por el trabajo individual (Karpov, 2003).

Según Fonseca (2007), los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, se han convertido en una posibilidad de tener recursos y estrategias que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza -aprendizaje. Así mismo se refiere como los espacios donde interactúan mediante herramientas online mediante recursos, medios, sujetos, tiempo, intenciones, comunicaciones para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje para facilitar la construcción del conocimiento, capacidades y competencias (Núñez, 2011).

Para Ruíz y Dávila (2014) los aprendizajes en el entorno virtual tienen las siguientes dimensiones: como primera dimensión tenemos al *diseño instruccional*, corresponde a los procesos de las actividades sistemáticas, este diseño indica las actividades que se van a utilizar en el diseño, el desarrollo de las actividades, la implementación de las actividades en el sistema y la evaluación. La segunda dimensión corresponde al *rol del docente*, corresponde al acompañamiento del profesor a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. En los entornos virtuales este acompañamiento se da de manera esporádica a través de una programación establecida y utilizando las herramientas tecnológicas de comunicación. La tercera dimensión corresponde a la *tecnología*, vienen a ser todos los componentes intangibles y tangibles utilizados en el desarrollo de los programas educativos de forma virtual. En este contexto también se evalúa la conectividad y las herramientas de comunicación que se utilizan para el desarrollo de las actividades académicas de la institución. La última dimensión corresponde a la *organización*, son todas las actividades de índole académico que se establecen dentro del programa virtual de enseñanza, es elaborado por el docente en conjunto con la institución y se puede observar detalladamente en la plataforma o entorno virtual.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

Tipo de investigación

Tipo básica puesto que se sustentó en la base teórica de la variable. Por otro lado, es de enfoque cuantitativo, en este contexto para Hernández et al (2014) en este enfoque no se pueden eludir pasos puesto que se debe respetar con rigurosidad el orden de este; así mismo se recolectan datos numéricos que ayudan a evaluar la variable en estudio a través de un análisis descriptivo e inferencial. En este sentido, esta investigación utiliza el enfoque cuantitativo porque información recolectada se organizará de manera rigurosa para su procesamiento estadístico y su presentación a través de gráficos y tablas que hagan más fácil su entendimiento.

Es de tipo descriptiva puesto que busca determinar las características de un objeto o problema motivo del estudio con el objetivo de conocer cuál es su comportamiento (Sánchez et al., 2018). En ese sentido esta investigación busca describir la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en el entorno virtual en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

Diseño de investigación

No experimental transversal porque la variable en estudio no ha sido manipulada ni modifica al antojo del investigador sino más bien estudiada en su propia naturaleza y en un momento determinado del tiempo (Hernández y Mendoza, 2018). Su esquema fue:

M ----- > O

M: Muestra

O: Información recogida

3.2. Variables y operacionalización

Gestión del aprendizaje en entornos virtuales

Definición conceptual

Para Ruíz y Dávila (2014) la gestión del aprendizaje en entornos virtuales es la creación de materiales informáticos de enseñanza/ aprendizajes basados en un sistema de comunicación mediada por la tecnología

Definición operacional

El instrumento para medir la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en el entorno virtual tomará en cuenta las dimensiones diseño instruccional, rol docente, tecnología y organización.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población censal fue de 32 docentes del Instituto Tecnológico Público Bagua. Dentro de los criterios de inclusión se ha considerado a los docentes de ambos sexos ya sean nombrados o contratados. La muestra para este estudio será igual a 32 docentes, no se ha realizado muestreo alguno. La unidad de análisis para este estudio serán los docentes del Instituto Tecnológico Público de Bagua (Reyes & Sánchez, 2017).

3.4. Técnicas de recolección de información

La técnica que se utilizara es una encuesta, que medirá la gestión del aprendizaje mediante los entornos virtuales a través de las dimensiones correspondientes a diseño institucional, rol docente, tecnología y organización en los docentes del Instituto Tecnológico Público de Bagua, con una escala de Likert de: excelente, bueno, aceptable, deficiente y muy deficiente (Galán, 2010).

El instrumento para medir gestión del aprendizaje mediante los entornos virtuales se tomó del desarrollado por Velázquez (2020) el cual se aplicará a la muestra de estudio. Este instrumento consta de 40 ítems en escala de Likert de 1 al 5. Asimismo, la autora validó el constructo por juicio de expertos y determinó una confiabilidad a través del alfa de Cronbach de 0.962, lo cual garantiza un instrumento válido y altamente confiable para ser usado en esta investigación (ver Anexo 3).

3.5. Procedimiento

En cuanto al recojo y análisis de información, se coordinará con el directivo encargado del Instituto Tecnológico Público de Bagua, enviando una carta mediante el email, para la aceptación de la aplicación del instrumento, luego se diseñará el cuestionario mediante un formulario de Google (Google form) que luego será compartido a los docentes, finalmente se revisará la información proporcionada por los docentes para su posterior análisis y presentación de resultados.

3.6. Método de análisis

Teniendo en cuenta la investigación cuantitativa se procederá a tabular la información que se recoge de las respuestas de los docentes utilizando el Excel versión 2019, posteriormente se usará el software SPSS Versión 26, donde se procesará la información de los datos. Se utilizará resultados descriptivos mediante tablas y figuras y la estadística inferencial.

3.7. Aspectos éticos

Se tendrá en cuenta los aspectos morales en la presente investigación, justamente porque se trabajará con docentes de un instituto, los que se involucrarán directamente con la autorización y ejecución de la aplicación del instrumento llamado encuesta (CEPAL, 2020), donde se mantendrá en todo momento la confidencialidad de sus respuestas, así como el respeto mutuo. Por otro lado, se respetará los protocolos establecidos por la institución (Cosac, 2017).

IV. RESULTADOS

Objetivo específico 1

Describir la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

Tabla 1

Nivel de la dimensión diseño instruccional

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	28,1
Medio	16	50,0
Alto	7	21,9
Total	32	100,0

Nota: Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión diseño instruccional, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto.

Tabla 2

Frecuencias por pregunta: diseño instruccional

	P1		P2		P3		P4		P5	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	4	13%	5	16%	3	9%	3	9%	4	13%
Deficiente	6	19%	4	13%	3	9%	6	19%	3	9%
Aceptable	3	9%	3	9%	9	28%	1	3%	4	13%
Bueno	9	28%	9	28%	8	25%	9	28%	9	28%
Excelente	10	31%	11	34%	9	28%	13	41%	12	38%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

	P6		P7		P8		P9		P10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	5	16%	2	6%	6	19%	4	13%	5	16%
Deficiente	3	9%	5	16%	5	16%	5	16%	4	13%
Aceptable	2	6%	1	3%	1	3%	4	13%	3	9%
Bueno	7	22%	10	31%	10	31%	8	25%	7	22%
Excelente	15	47%	14	44%	10	31%	11	34%	13	41%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

	P11		P12		P13	
	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	5	16%	6	19%	3	9%
Deficiente	5	16%	4	13%	2	6%
Aceptable	3	9%	3	9%	4	13%
Bueno	4	13%	7	22%	10	31%
Excelente	15	47%	12	38%	13	41%
Total	32	100%	32	100%	32	100%

Nota. Cuestionario aplicado.

En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión diseño instruccional, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente a que hay claridad de los objetivos en el sílabo, actualidad del contenido impartido en las clases y usabilidad de los recursos para el aprendizaje.

Objetivo específico 2

Describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

Tabla 3

Nivel de la dimensión rol docente

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21,9
Medio	18	56,3
Alto	7	21,9
Total	32	100,0

Nota. Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión rol docente, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto.

Tabla 4*Frecuencias por pregunta: dimensión rol docente*

	P14		P15		P16		P17		P18	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	9	28%	7	22%	2	6%	3	9%	7	22%
Deficiente	4	13%	4	13%	4	13%	8	25%	5	16%
Aceptable	4	13%	4	13%	5	16%	4	13%	9	28%
Bueno	7	22%	6	19%	9	28%	7	22%	4	13%
Excelente	8	25%	11	34%	12	38%	10	31%	7	22%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota. Cuestionario aplicado.

	P19		P20		P21		P22	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	7	22%	5	16%	3	9%	6	19%
Deficiente	6	19%	7	22%	6	19%	4	13%
Aceptable	2	6%	2	6%	3	9%	4	13%
Bueno	6	19%	12	38%	10	31%	8	25%
Excelente	11	34%	6	19%	10	31%	10	31%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota. Cuestionario aplicado.

En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión rol docente, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente en cuanto que hay atención oportuna del tutor a las necesidades del participante, retroalimentación oportuna del tutor y mediación cognitiva del docente.

Objetivo específico 3

Describir la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

Tabla 5*Nivel de la dimensión tecnología*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	28,1
Medio	16	50,0
Alto	7	21,9
Total	32	100,0

Nota. Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión tecnología, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto.

Tabla 6

Frecuencias por pregunta: dimensión tecnología

	P23		P24		P25		P26		P27	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	8	25%	7	22%	3	9%	2	6%	3	9%
Deficiente	4	13%	7	22%	4	13%	4	13%	8	25%
Aceptable	5	16%	3	9%	8	25%	5	16%	4	13%
Bueno	7	22%	6	19%	7	22%	9	28%	7	22%
Excelente	8	25%	9	28%	10	31%	12	38%	10	31%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

	P28		P29		P30		P31		P32	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	7	22%	7	22%	5	16%	5	16%	3	9%
Deficiente	5	16%	6	19%	7	22%	4	13%	5	16%
Aceptable	9	28%	2	6%	2	6%	1	3%	3	9%
Bueno	4	13%	6	19%	12	38%	9	28%	10	31%
Excelente	7	22%	11	34%	6	19%	13	41%	11	34%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

	P33	
	f	%
Muy deficiente	4	13%
Deficiente	3	9%
Aceptable	3	9%
Bueno	8	25%
Excelente	14	44%
Total	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión tecnología, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente en lo que corresponde a que navegabilidad del aula virtual, el uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal y el uso del chat como estrategia de interacción.

Objetivo específico 4

Describir la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua.

Tabla 7

Nivel de la dimensión organización

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21,9
Medio	18	56,3
Alto	7	21,9
Total	32	100,0

Nota. Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión organización, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto.

Tabla 8

Frecuencias por pregunta: dimensión organización

	P34		P35		P36		P37		P38	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Muy deficiente	4	13%	5	16%	1	3%	3	9%	4	13%
Deficiente	3	9%	4	13%	5	16%	5	16%	3	9%
Aceptable	5	16%	2	6%	3	9%	2	6%	5	16%
Bueno	9	28%	9	28%	8	25%	8	25%	6	19%
Excelente	11	34%	12	38%	15	47%	14	44%	14	44%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

	P39		P40	
	f	%	f	%
Muy deficiente	4	13%	4	13%
Deficiente	3	9%	4	13%
Aceptable	5	16%	5	16%
Bueno	9	28%	7	22%
Excelente	11	34%	12	38%
Total	32	100%	32	100%

Nota: Cuestionario aplicado.

En el análisis de frecuencias según preguntas de la dimensión organización, los docentes calificaron de aceptable, bueno y excelente en lo que corresponde al proceso de matrículas virtual, orientaciones para el aprendizaje autónomo, organizar grupos de enseñanza para trabajar de manera colaborativa, publicación oportuna de recursos didácticos y tiempo destinado a la realización de las actividades

Tabla 9

Nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	21,9
Medio	17	53,1
Alto	8	25,0
Total	32	100,0

Nota. Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 53.1% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 25% considera un nivel alto.

Tabla 10

Nivel de las dimensiones de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales

	Diseño instruccional		Rol docente		Tecnología		Organización	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nivel bajo	9	28,1	7	21,9	9	28,1	7	21,9
Nivel medio	16	50,0	18	56,3	16	50,0	18	56,3
Nivel alto	7	21,9	7	21,9	7	21,9	7	21,9
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Nota. Cuestionario aplicado.

La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales en las cuatro dimensiones analizadas, el nivel predominante es el nivel medio.

V. DISCUSIÓN

En cuanto al primer objetivo específico, describir la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión diseño instruccional, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión diseño instruccional, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente a que hay claridad de los objetivos en el sílabo, actualidad del contenido impartido en las clases y usabilidad de los recursos para el aprendizaje.

En concordancia con los resultados del primer objetivo, Muhammad et al. (2018), donde examinaron la aceptación de los estudiantes universitarios de los sistemas de aprendizaje electrónico en Pakistán. Un sistema de aprendizaje basado en la Web, una nueva forma de utilizar características tecnológicas. Aunque los países desarrollados han iniciado y establecido el concepto de e-learning, los países en desarrollo necesitan apoyo empírico para implementar el e-learning. Explican un modelo conceptual que se basa en el modelo de aceptación de tecnología (TAM). Así como también la teoría de la acción razonada, la teoría del comportamiento planificado y la teoría descompuesta del comportamiento planificado, se han llevado a cabo sobre la intención conductual del usuario. TAM se considera el marco más relevante en un contexto basado en la Web. Para analizar el modelo hipotético. Los resultados revelaron que TAM, con la combinación de nuevos constructos, explica razonablemente bien la aceptación del sistema de e-learning por parte de los estudiantes universitarios.

Asimismo, Mehmet (2015). analiza los resultados de un taller relacionado con soñar sobre cómo será el e-learning en el futuro que fue parte de un curso de formación en servicio incluido en el programa de Aprendizaje Permanente de la Unión Europea. El estudio arrojar luz sobre las visiones de los participantes del taller sobre el futuro del e-learning. Los participantes enfatizaron que el e-learning no solo se desarrollará hacia la tecnología, sino que también conducirá a resultados pedagógicos. Se predijo que el e-learning contribuirá a la educación a medida que se popularicen el aprendizaje combinado y el aprendizaje permanente. Otros temas importantes serán la integración de la tecnología con el cuerpo humano y la

facilitación del aprendizaje. Así mismo, hizo hincapié en las tecnologías basadas en la nube. Los participantes del taller afirmaron que los servicios basados en la nube inevitablemente se convertirán en parte de campos como el almacenamiento de seguridad de la información y los servicios de estado electrónico, así como la educación. Además, predijeron que surgirán nubes de información y educación a las que se puede acceder en cualquier lugar y en cualquier momento, y que estas nubes se utilizarán en todos los niveles de grado mediante la facilitación de moderadores a nivel local y nacional.

De igual manera, Ipanaque (2021), investigó la interrelación de la calidad de los instrumentos de evaluación con la Gestión del aprendizaje en aulas virtuales de un Instituto superior ubicado en Lima. Donde se tuvo como resultado que 13.2% de los docentes manejan en un nivel alto la calidad de los instrumentos y la gestión del aprendizaje. En cuanto al diseño instruccional, corresponde a los procesos de las actividades sistemáticas, este diseño indica las actividades que se van a utilizar en el diseño, el desarrollo de las actividades, la implementación de las actividades en el sistema y la evaluación (Ruíz y Dávila, 2014).

En cuanto al segundo objetivo específico, describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión rol docente, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión rol docente, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente en cuanto que hay atención oportuna del tutor a las necesidades del participante, retroalimentación oportuna del tutor y mediación cognitiva del docente.

En concordancia con los resultados del segundo objetivo, But et al. (2018) determinaron como es el estado de asertividad de los estudiantes de una universidad pública en Lahore. Emplearon la escala de asertividad, que explica diferentes condiciones interpersonales y proporcionó al individuo que respondía con tres opciones en cuanto a qué el encuestado normalmente lo haría en todas las condiciones. Este estudio encontró que el 7% fueron categorizados como agresivos y el 25% fueron categorizado como asertivo. Sin embargo, una gran mayoría de los encuestados (68%) se incluyó en la categoría de no asertivo. Falta de asertividad de la mayoría de los temas debe ser motivo de preocupación para

todos los interesados porque si los estudiantes no expresan sus pensamientos, sentimientos e ideas que pueden perder su sentido de identidad. Teniendo afectación en el aprendizaje en los entornos virtuales.

Al hablar del rol del docente, es el que corresponde al acompañamiento del profesor a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. En los entornos virtuales este acompañamiento se da de manera esporádica a través de una programación establecida y utilizando las herramientas tecnológicas de comunicación (Ruíz y Dávila, 2014).

En cuanto al tercer objetivo específico, describir la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión tecnología, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. En el análisis de frecuencias por pregunta de la dimensión tecnología, los docentes en su gran mayoría calificaron de aceptable, bueno y excelente en lo que corresponde a que navegabilidad del aula virtual, el uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal y el uso del chat como estrategia de interacción.

En concordancia con los resultados del tercer objetivo, Ibañez-Etxeberria (2020) realizó una evaluación sistemática de 197 programas de educación patrimonial en España, donde integran el uso de entornos virtuales y/o realidad aumentada para promover el aprendizaje por parte del usuario. Analizaron el estado del arte, evaluar la calidad de sus diseños educativos a través del “método secuencial de análisis y evaluación de programas de educación patrimonial” (SAEPEP-OEPE) e identificar variables que pueden mejorarse o que tienen una influencia significativa en la calidad de los programas. Entre los aspectos más destacados de los resultados destacan: la creciente implementación de estas tecnologías en los programas de educación patrimonial, con mayor presencia de recursos virtuales que de entornos de aprendizaje, el bajo nivel de alcance de la calidad educativa en sus diseños, particularmente en sus evaluaciones, y la inclusión de tecnologías avanzadas disminuye levemente la especificidad del diseño educativo.

Por otro lado, Campos et al. (2020) investigaron sobre la educación basada en simulación (SE) se refiere al uso de software de simulación, herramientas y juegos serios para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los

avances tanto en hardware como en software permiten emplear metodologías innovadoras que hacen uso de herramientas de SE para mejorar la experiencia de aprendizaje. Además, gracias a la globalización de las prácticas de e-learning, estas experiencias educativas pueden ponerse a disposición de estudiantes de diferentes regiones geográficas y universidades, lo que promueve el desarrollo de la cooperación internacional e interuniversitaria en educación.

Así mismo Ikemiyashiro (2017) indicó que las redes sociales pertenecen a un gran avance en la tecnología, que ayuda en la comunicación, sin embargo, puede ocasionar ciertas distorsiones al usarlo excesivamente, para lo cual analizo las redes sociales en cuanto a su uso y su interrelación con las habilidades sociales en jóvenes y adolescentes, teniendo como resultado significativo que el uso excesivo de las redes sociales es muy alto relativamente en un 32.9%, del mismo modo se relaciona negativamente con el desarrollo de habilidades sociales.

En este contexto, en cuanto a la tecnología, Hernández y Ortega (2015) indicaron que los modelos de comunicación virtual deben brindar cercanía y calidez, puesto que ayudan a reforzar el estado emocional positivo de los alumnos y que disfruten el proceso de aprendizaje. Asimismo, Ruíz y Dávila (2014) la gestión del aprendizaje en entornos virtuales es la creación de materiales informáticos de enseñanza/ aprendizajes basados en un sistema de comunicación mediada por la tecnología. Para Medina et al. (2016) el aprendizaje en el entorno virtual es una alternativa al sistema de enseñanza tradicional que busca establecer una comunicación asíncrona entre el docente y el estudiante.

En cuanto a la *tecnología*, vienen a ser todos los componentes intangibles y tangibles utilizados en el desarrollo de los programas educativos de forma virtual. En este contexto también se evalúa la conectividad y las herramientas de comunicación que se utilizan para el desarrollo de las actividades académicas de la institución (Ruíz y Dávila, 2014).

En cuanto al cuarto objetivo específico, describir la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión organización, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. En el análisis de frecuencias según preguntas de la dimensión organización, los docentes calificaron de aceptable, bueno y excelente

en lo que corresponde al proceso de matrículas virtual, orientaciones para el aprendizaje autónomo, organizar grupos de enseñanza para trabajar de manera colaborativa, publicación oportuna de recursos didácticos y tiempo destinado a la realización de las actividades. La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 53.1% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 25% considera un nivel alto. La percepción de los docentes en cuanto al nivel de la variable gestión de aprendizaje en entornos virtuales en las cuatro dimensiones analizadas, el nivel predominante es el nivel medio.

En concordancia con los resultados del cuarto objetivo, Al-Gahtani (2016). Indica que el e-learning se ha vuelto cada vez más vital para la formación académica y corporativa y se ha convertido potencialmente en uno de los desarrollos y aplicaciones más importantes en tecnologías de la información (TI). Busca una explicación causal del comportamiento de decisión de los individuos hacia la aceptación y asimilación del e-learning en entornos académicos. Los resultados muestran los factores predictores (promotores/inhibidores) de la aceptación de la tecnología de e-learning, sistemas de e-learning; también describen resultados valiosos como: intervenciones y controles gerenciales para una mejor gestión organizacional del aprendizaje electrónico que puede conducir a una mayor aceptación y utilización efectiva. Con suerte, este estudio proporciona una hoja de ruta para comprender mejor los factores de éxito y las intervenciones posteriores a la implementación que contribuyen a la aceptación y asimilación de los sistemas de aprendizaje electrónico en los países en desarrollo.

Por otro lado, Guazzini et al. (2020) investiga sobre las organizaciones y las pequeñas y medianas empresas, en su cambio de manera disruptiva de muchas maneras sus mecanismos internos fisiológicos, debido a la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Analizaron el impacto de un entorno virtual en el recuerdo de individuos y miembros de grupos nominales y colaborativos. Los resultados sugirieron, en general, un efecto de inhibición colaborativo reducido en la condición colaborativa que en la condición nominal e individual. En conclusión, este estudio indicó cómo los entornos virtuales podrían mantener esas dinámicas sociales peculiares que caracterizan el compromiso de

los participantes en una tarea, tanto trabajando juntos como individualmente, y podrían afectar su motivación intrínseca, así como su desempeño.

En cuanto a la organización, la teoría sociocultural (Vygotsky, 1986) delinea que el aprendizaje efectivo ocurre en el medio social, aún se desconoce si agregar un factor social al aprendizaje de palabras a través de un programa tutorial de entornos virtuales produciría un efecto de aprendizaje diferente al producido por el trabajo individual.

Según Fonseca et al. (2007), los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, se han convertido en una posibilidad de tener recursos y estrategias que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza -aprendizaje. Así mismo se refiere como los espacios donde interactúan mediante herramientas online mediante recursos, medios, sujetos, tiempo, intenciones, comunicaciones para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje para facilitar la construcción del conocimiento, capacidades y competencias (Núñez, 2011).

En cuanto a la organización, son todas las actividades de índole académico que se establecen dentro del programa virtual de enseñanza, es elaborado por el docente en conjunto con la institución y se puede observar detalladamente en la plataforma o entorno virtual (Ruíz y Dávila, 2014). Así mismo, Ardila et al. (2015) conceptualizaron el aprendizaje en entornos virtuales como un sistema de gestión del aprendizaje, el cual desde un servidor web se tiene acceso y se brinda distintas herramientas tecnológicas útiles en el proceso de formación, seguimiento y evaluación.

VI. CONCLUSIONES

1. En cuanto al primer objetivo específico, describir la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión diseño instruccional, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. Los docentes manifestaron que hay claridad de los objetivos en el sílabo, actualidad del contenido impartido en las clases y usabilidad de los recursos para el aprendizaje.
2. En cuanto al segundo objetivo específico, describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión rol docente, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. Los docentes manifestaron que hay atención oportuna del tutor a las necesidades del participante, retroalimentación oportuna del tutor y mediación cognitiva del docente.
3. En cuanto al tercer objetivo específico, describir la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión tecnología, el 28.1% la ubican en un nivel bajo, el 50% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. Los docentes indicaron buen uso del aula virtual, así como del foro como estrategia de aprendizaje grupal y el uso del chat como estrategia de interacción.
4. En cuanto al cuarto objetivo específico, describir la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua, la percepción de los docentes en cuanto al nivel de la dimensión organización, el 21.9% la ubican en un nivel bajo, el 56.3% la ubican en un nivel medio, mientras que sólo el 21.9% considera un nivel alto. Los docentes manifestaron un buen proceso de matrículas virtual, orientaciones para el aprendizaje autónomo, organizar grupos de enseñanza para trabajar de manera colaborativa.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda realizar un constante seguimiento y evaluación de los objetivos de que deben tener los sílabos, conforme van apareciendo nuevas normativas y temáticas que se tienen actualizar, haciendo hincapié en el uso de los recursos para el aprendizaje
2. Se recomienda mejorar la percepción de los docentes en cuanto al rol docente, donde se respire un buen clima de respeto, así mismo desarrollar temas adecuados para brindar la tutoría, dependiendo del ciclo y carrera que brinda el tecnológico.
3. Se recomienda capacitar constantemente a los docentes y estudiantes en la aparición de nuevas plataformas y herramientas para el aprendizaje, también al iniciar cada ciclo académico capacitar nuevamente en reforzar el conocimiento de las plataformas usadas, así como también ver otras formas adicionales de comunicación.
4. Se recomienda desarrollar e implementar tutoriales interactivos para dar a conocer el uso de una plataforma nueva o alguna actualización, así como también realizar una planificación con fechas para poder subir el material de forma gradual al sistema (aula virtual) para que el estudiante revise y este enterado de cómo se desarrollara el curso, empleando la técnica llamada aula invertida.

REFERENCIAS

- Adedoyin, O., & Soykan, E. (2020). Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 1-13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Alam, G. (2021). Does online technology provide sustainable HE or aggravate diploma disease? Evidence from Bangladesh—a comparison of conditions before and during COVID-19. *Technology in Society*, 66, 101677. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101677>
- Alana, R. (2018). Modulo educativo socializarte en las habilidades sociales avanzadas de estudiantes de ciencia de comunicación. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 8(1). <https://n9.cl/h8z3>
- Al-Gahtani, S. (2016). Empirical investigation of e-learning acceptance and assimilation: A structural equation model. *Applied Computing and Informatics*, 12(1), 27–50. <http://doi.org/10.1016/j.aci.2014.09.001>
- Aquino Gómez, J.L. & Bailón Villogas, R.A. (2018). *Administración de las herramientas tecnológicas en los cursos virtuales en los estudiantes del CEBA. Huánuco- 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/29126>
- Ardila, J., Ruíz, E., y Castro, I. (2015). Estudio comparativo de sistemas de gestión del aprendizaje: Moodle, Atuto, Claroline, Chamilo y Universidad de Boyacá. *Revista Academia y Virtualidad*, 54–65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5104748>
- Avello, M., & Duarte, J. (2016). New collaborative learning trends in e-learning. Keys for its effective implementation. *Estudios Pedagógicos.*, 52(1), 271–282. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000100017>
- Baggaley, J. (2020). Educational distancing. *Distance Education*, 41(4), 582-588. <https://doi.org/10.1080/01587919.2020.1821609>
- Barbour, M., et al. (2020). Understanding pandemic pedagogy: differences between emergency remote, remote, and online teaching. *State of the Nation: K-12 e-Learning in Canada*. <http://hdl.handle.net/10919/101905>

- Boström, L., Collén, C., Damber, U., & Gidlund, U. (2021). A Rapid Transition from Campus to Emergent Distant Education; Effects on Students' Study Strategies in Higher Education. *Education Sciences*, 11(11), 721.. <https://doi.org/10.3390/educsci11110721>
- Butt, I., Tatlah, I., Rehman, A., & Ghaffar, A. (2018). Determination of Assertiveness Status of Students of a Public Sector University. *Pakistan Journal of Social Sciences*, 38(2), 567-574. <https://n9.cl/scfl>
- Campos, N., Nogal, M., Cáliz, C., y Juan, A. (2020). Simulation-based education involving online and on-campus models in different European universities. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(8), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0181-y>
- CEPAL. (2020). *Gestión de datos de investigación*. <https://biblioguias.cepal.org/gestion-de-datos-de-investigacion>
- Cobo, R., Peña, K., Mella, J., Cisternas, N., & Peña, F. (2021). Longitudinal Analysis of Teacher Technology Acceptance and Its Relationship to Resource Viewing and Academic Performance of College Students during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 13(21), 12167. <https://doi.org/10.3390/su132112167>
- Cosac, D. (2017). Autonomía, consentimiento e vulnerabilidade do participante de pesquisa clínica. *Revista Bioética*, 25(1). https://revistabioetica.cfm.org.br/index.php/revista_bioetica/article/view/1066
- Daniela, L., & Rüdolf, A. (2019). Learning platforms: How to make the right choice. In *Didactics of smart pedagogy* (pp. 191-209). Springer, Cham. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-01551-0_10
- David, B., & Kumar, S. (2020). Psychological health problems during the lockdown: A survey of Indian population in COVID-19 pandemic. *Data in Brief*, 33, 106566. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.106566>
- de Almeida, Z., & Benevides, A. (2018). Social skills, coping, resilience and problem-solving in psychology university students. *Liberabit*, 24(2), 265-276. <https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n2.07>

- De Lama Talledo, J.E. (2021). *Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP "Vicus"–Chulucanas, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/65449>
- Dharamsi, M., Bastian, D., Balsiger, H., Cramer, J., & Belmares, R. (2022). Efficacy of Video-Based Forearm Anatomy Model Instruction for a Virtual Education Environment. *Journal of medical education and curricular development*, 9. <https://doi.org/10.1177/23821205211063287>
- Fonseca, J. (2007). Modelos cualitativos de evaluación. *Educere*, 11(38), 427-432. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300007
- Galán, M. (2010). *Metodología de la investigación*. <http://manuelgalan.blogspot.com/2010/02/justificacion-y-limitaciones-en-la.html>
- García, J. (2021). Analysis of the concepts of skills and learning outcomes of virtual environments. *RPC*, (1), 61–67. <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i1.2351>
- Guazzini, A., Guidi, E., Cecchini, C., & Yoneki, E. (2020). Collaborative facilitation and collaborative inhibition in virtual environments. *Future Internet*, 12(7), 118. <https://doi.org/10.3390/fi12070118>
- Hernández, A., & Ortega, A. (2015). Towards e-Learning's customization: emotions and their influence on subjective wellbeing. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 194-203. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200020
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. México. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Selección de la muestra*. En *Metodología de la investigación*. 6ta Edición. México: Mc Graw Hill.
- Ibañez-Etxeberria, A., Gómez-Carrasco, C., Fontal, O., & García-Ceballos, S. (2020). Virtual environments and augmented reality applied to heritage education. an evaluative study. *Applied Sciences*, 10(7), 2352. <https://doi.org/10.3390/app10072352>

- Ikemiyashiro Higa, J. (2017). *Uso de las redes sociales virtuales y habilidades sociales en adolescentes y jóvenes adultos de Lima Metropolitana* [Tesis de maestría de la Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/2766>
- Ipanaque Aguilar, R. (2021). *Calidad de instrumentos de evaluación y gestión del aprendizaje en aulas virtuales en un instituto Superior de Lima, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67105>
- Karpov, V. (2003). Vygotsky's doctrine of scientific concepts. *Vygotsky's educational theory in cultural context*, 65-82.
- Kovačević, I., Labrović, J. A., Petrović, N., & Kužet, I. (2021). Recognizing Predictors of Students' Emergency Remote Online Learning Satisfaction during COVID-19. *Education Sciences*, 11(11), 693. <https://doi.org/10.3390/educsci11110693>
- Medina, J., Medina, I., & Rojas, F. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje ovas como estrategia de enseñanza–aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos–prácticos. *Revista educación en ingeniería*, 11(22), 4-12. <https://doi.org/10.26507/rei.v11n22.602>
- Mehmet, B. (2015). Future of e-learning: perspective of european teachers. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(2), 421–429. <http://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1361a>
- Muhammad, A., Syed, A., Wasim, Q. & Chin-Hong, P. (2018). Assessing e-learning system in higher education institutes: Evidence from structural equation modelling. *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), 59-78. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2017-0012>
- Ninantay Pedraza, G. (2021). *Gestión de entornos virtuales de aprendizaje y su impacto en la metacognición de estudiantes de la Institución Educativa General Ollanta, Urubamba, Cusco. 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66935>
- Núñez, T. (2011). Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA): Formación Profesional. *Edutec-e, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (37), 1 - 15. <https://doi.org/10.21556/edutec.2011.37.389>

- Ortíz Carvajal, M. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa Pozo Nutrias 2* [Tesis de maestría de la Universidad Privada Norbert Wiener]. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2127>
- Prada, R., Hernández, C., & Gamboa, A. (2019). Different scenarios for the teaching of mathematics with the support of virtual platforms: Flipped classroom. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1388 (1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1388/1/012046/meta>
- Reimers, F., & Schleicher, A. (2020). *A framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020*. OECD. https://icctadichiari.edu.it/wp-content/uploads/2020/07/COVID19_LG-settore-istruzione_OCSE_maggio-2020 ESTRATTO.pdf
- Reyes, C., & Sánchez, H. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Ediciones Bussines Support Aneth S.R.L.
- Rodríguez, G. (2021). Coping with COVID-19 in Mexico: Actions for educational inclusion. *Communications of the Association for Information Systems*, 48(1), 11. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.04813>
- Romero, E., & Moreira, J. (2020). Virtual learning environments and their innovative role in the teaching process. *REHUSO: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Ruíz, C., & Dávila, A. (2014). Evaluación estudiantil sobre la percepción de la calidad de un curso de postgrado administrado bajo la modalidad E-learning. *Compendium*, 17(33), 23-42. <https://www.redalyc.org/pdf/880/88040847003.pdf>
- Sáenz Rivera, L.R. (2018). *Liderazgo pedagógico directivo y la calidad de la Gestión Educativa de la Institución Educativa N°89008, Chimbote, 2017* [Tesis Maestría. Universidad San Pedro] <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/10760>
- Sánchez, C., Reyes, R. Mejía, S. (2018). *Manual de terminos en investigación científica, tecnologica y humanista..* <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480>

- Seabra, F., Teixeira, A., Abelha, M., & Aires, L. (2021). Emergency remote teaching and learning in Portugal: preschool to secondary school Teachers' perceptions. *Education Sciences*, 11(7), 349. <https://doi.org/10.3390/educsci11070349>
- Srinivasan, D. (2020). Medical Students' Perceptions and an Anatomy Teacher's Personal Experience Using an e-Learning Platform for Tutorials During the Covid-19 Crisis. *Anat Sci Educ*, 318-319. <https://pesquisa.bvsalud.org/global-literature-on-novel-coronavirus-2019-ncov/resource/pt/covidwho-197785>
- UNESCO. (2020). Education: From disruption to recovery. UNESCO. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- Vega Polo, B.L. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Contables de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2944>
- Velásquez, D. (2020). *Influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP" Huaycán", 2020* ([Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61201>
- Vygotsky, L. (1986). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Lautaro.
- Zamora, M., Rodríguez, J., Cruz, M., Rodríguez, H., Paredes, W., & Díaz, J. (2022). Teachers' Perception in Selecting Virtual Learning Platforms: A Case of Mexican Higher Education during the COVID-19 Crisis. *Sustainability*, 14(1), 195. <https://doi.org/10.3390/su14010195>

ANEXOS

Anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Gestión del aprendizaje en entornos virtuales en la percepción docente en el Instituto Tecnológico Público de Bagua

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	ENFOQUE / NIVEL (ALCANCE) / DISEÑO	TÉCNICA / INSTRUMENTO
Problema Principal:	Objetivo Principal:	Gestión de Aprendizaje en entornos virtuales	UNIDAD DE ANÁLISIS	Diseño de investigación: Cuantitativa, descriptiva, no experimental	Instrumento: Cuestionario Métodos de Análisis de Investigación: Deductivo - inductivo
¿Cuál es la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales en el Instituto Tecnológico Público Bagua?	Analizar la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales en el Instituto Tecnológico Público Bagua		Docentes del Instituto Tecnológico Público Bagua		
Problemas específicos:	Objetivos Específicos:		POBLACIÓN		
¿Cuál es la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua?	Describir la percepción docente sobre el diseño instruccional en el Instituto Tecnológico Público Bagua		32 docentes		
¿Cuál es la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua?	Describir la percepción docente sobre el rol docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua				
¿Cuál es la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua?	Describir la percepción docente sobre tecnología en el Instituto Tecnológico Público Bagua		MUESTRA		
¿Cuál es la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua?	Describir la percepción docente sobre organización en el Instituto Tecnológico Público Bagua		32 docentes		

Nota: Elaboración propia

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Gestión del aprendizaje en entornos virtuales	Para Ruíz y Dávila (2014) la gestión del aprendizaje en entornos virtuales es la creación de materiales informáticos de enseñanza/aprendizajes basados en un sistema de comunicación mediada por la tecnología.	El instrumento para medir la percepción docente sobre la gestión del aprendizaje en entornos virtuales tomará en cuenta la dimensión diseño instruccional, rol docente, tecnología y organización.	Diseño instruccional	Objetivos, contenidos y recursos para el aprendizaje Tareas/actividades Material complementario Interacción social informal Estrategias de evaluación Construcción social del aprendizaje	Ordinal
			Rol docente	Atención oportuna Retroalimentación Mediación del aprendizaje Tutoría Clima de respeto	
			Tecnología	Navegabilidad Herramientas de interacción Herramientas de comunicación	
			Organización	Matricula de alumnos Orientaciones Publicación oportuna de recursos	

Nota: Elaboración propia

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos
Cuestionario de aprendizaje en entornos virtuales
Velázquez (2020)

Estimados docentes:

Agradeceremos su amabilidad en responder a este cuestionario que tiene el objetivo de recoger información sobre el nivel de aprendizaje en entornos virtuales percibido en el desarrollo de sus clases remotas.

Responda con sinceridad a todas las preguntas, recuerde que no hay respuestas malas.

Marque con una (X) según la siguiente escala:

Muy deficiente (1), Deficiente (2), Aceptable (3), Bueno (4) y Excelente (5).

Ítems	1	2	3	4	5
Dimensión: Diseño instruccional					
¿Cómo considera ...					
1. Claridad de los objetivos en el sílabo					
2. Actualidad del contenido impartido en las clases					
3. Usabilidad de los recursos para el aprendizaje					
4. Relevancia de las actividades					
5. Cantidad de tiempo permitido por unidad					
6. Claridad de las instrucciones					
7. Relevancia de las prácticas de edición					
8. Pertinencia del material didáctico de apoyo					
9. Validez de las estrategias de evaluación					
10. Diseño de la interfaz del curso					
11. Opciones para la interacción social informal					
12. Opciones para la construcción social de aprendizaje					
13. Nivel de exigencia del curso					
Dimensión: Rol del docente					
¿Cómo considera ...					
14. Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante					
15. Retroalimentación oportuna del tutor					
16. Mediación cognitiva del docente					
17. Orientación del tutor sobre problemas de contenido					
18. Atención a problemas de acceso al aula virtual					
19. Conducta de animación del tutor hacia el estudiante					
20. Calificación oportuna de las actividades de evaluación					
21. Trato cordial y respetuoso hacia los participantes					
22. Apreciación sobre el desempeño general del tutor					

Dimensión: Tecnología					
¿Cómo considera ...					
23. Navegabilidad del aula virtual					
24. El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal					
25. El uso del chat como estrategia de interacción					
26. El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación					
27. El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso					
28. El uso de grupos para el trabajo colaborativo					
29. El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario					
30. Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso					
31. El uso de mensajería interna					
32. Funcionamiento general de la plataforma Moodle					
33. Accesibilidad a la plataforma Moodle					
Dimensión: Organización					
¿Cómo considera ...					
34. Proceso de matrículas en el aula virtual					
35. Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo					
36. Programa Instruccional/Sílabo del Curso					
37. Seguimiento del progreso del grupo					
38. Organización de los equipos de trabajo colaborativo					
39. Publicación oportuna de los recursos didácticos					
40. Tiempo otorgado para la realización de las actividades					

Anexo 3: Validez y confiabilidad de instrumento de recolección de datos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES¶

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rol del docente	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	X		X		X		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X		X		
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSION 3: Tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		

Salto de sección (Página siguiente)

33 ^a	Accesibilidad a la plataforma Moodle ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DIMENSION 4: Organización ^α		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34 ^a	Proceso de matriculas en el aula virtual ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35 ^a	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36 ^a	Programa Instruccional/Silabo del Curso ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37 ^a	Seguimiento del progreso del grupo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38 ^a	Organización de los equipos de trabajo colaborativo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39 ^a	Publicación oportuna de los recursos didácticos ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 ^a	Tiempo otorgado para la realización de las actividades ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

..... Salto de sección (Continua)

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: → Aplicable [X] → Aplicable después de corregir [..] → No aplicable [.] Salto de sección (Continua)

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: ... Dra. Alza Salvatierra Silvia Del Pilar. → DNI: 18110381 →

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica.

..... Salto de sección (Continua)

24 de Octubre de 2020

- 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[¶]



 Dra. Silvia Alza Salvatierra
 DOCENTE EN INVESTIGACIÓN

Firma del Experto Informante.¶

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES¹

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias ⁴
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		¿Los estudiantes saben qué es una interface?
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		¿Qué es la interacción social informal?
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Rol del docente	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	X		X		X		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X			X	O es cordial o es respetuoso, no pueden ir los dos
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		

33ª	Accesibilidad a la plataforma Moodle	X		X		X		
ª	DIMENSIÓN 4: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
34ª	Proceso de matrículas en el aula virtual	X		X		X		
35ª	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo	X		X		X		
36ª	Programa Instruccional/Sílabo del Curso	X		X		X		
37ª	Seguimiento del progreso del grupo	X		X		X		
38ª	Organización de los equipos de trabajo colaborativo	X		X		X		
39ª	Publicación oportuna de los recursos didácticos	X		X		X		
40ª	Tiempo otorgado para la realización de las actividades	X		X		X		

¶
¶
¶

Observaciones (precisar si hay suficiencia): La cantidad de ítems para cada dimensión es suficiente. ¶

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: Jorge Carrillo FloresDNI: 06569877 ¶

Especialidad del validador: Licenciado y Magister en Psicología ¶

¶
¶
¶

Ate, 02 de noviembre de 2020 ¶

¶
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 LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Rol del docente	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	x		x		x		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X		X		
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		
33	Accesibilidad a la plataforma Moodle	x		x		x		

	DIMENSIÓN 4: Organización	Si	No	Si	No	Si	No
34	Proceso de matrículas en el aula virtual	X		X		X	
35	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo	X		X		X	
36	Programa Instruccional/Silabo del Curso	X		X		X	
37	Seguimiento del progreso del grupo	X		X		X	
38	Organización de los equipos de trabajo colaborativo	X		X		X	
39	Publicación oportuna de los recursos didácticos	X		X		X	
40	Tiempo otorgado para la realización de las actividades	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia: **HAY SUFICIENCIA**)

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg.: Sonia Lidia Romero Vela DNI: 40117025
Especialidad del validador: Metodólogo

- 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.

10 de octubre del 2020



Firma del Experto Informante.

DNI: 40117025

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

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

Confiabilidad del cuestionario Aprendizaje en entornos virtuales

Estadísticas de fiabilidad		
Variable/Dimensión	Alfa de Cronbach	N de elementos
Aprendizaje en entornos virtuales	0.979	40
Dimensión: Diseños instruccional	0.931	13
Dimensión: Rol del docente	0.923	9
Dimensión: Tecnología	0.920	11
Dimensión: Organización	0.914	7

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido

Q1	168.30	559.063	.773	.979
Q2	168.30	559.063	.773	.979
Q3	168.00	549.579	.620	.979
Q4	167.70	557.589	.688	.979
Q5	167.85	549.187	.803	.978
Q6	167.65	562.661	.693	.979
Q7	168.30	559.063	.773	.979
Q8	168.30	559.063	.773	.979
Q9	168.00	549.579	.620	.979
Q10	167.70	557.589	.688	.979
Q11	167.85	549.187	.803	.978
Q12	167.65	562.661	.693	.979
Q13	168.30	559.063	.773	.979
Q14	168.00	549.579	.620	.979
Q15	167.70	557.589	.688	.979
Q16	167.85	549.187	.803	.978
Q17	167.65	562.661	.693	.979
Q18	167.80	550.695	.819	.978
Q19	168.05	549.313	.748	.979
Q20	167.95	537.313	.896	.978
Q21	167.85	551.924	.794	.978
Q22	167.90	549.674	.867	.978
Q23	167.85	549.187	.803	.978
Q24	167.65	562.661	.693	.979
Q25	168.30	559.063	.773	.979
Q26	168.00	549.579	.620	.979
Q27	167.70	557.589	.688	.979
Q28	167.85	549.187	.803	.978
Q29	167.65	562.661	.693	.979
Q30	167.80	550.695	.819	.978

Q31	168.05	549.313	.748	.979
Q32	167.95	537.313	.896	.978
Q33	168.05	562.366	.565	.979
Q34	167.65	560.239	.779	.979
Q35	168.05	552.366	.676	.979
Q36	167.80	552.168	.851	.978
Q37	167.85	555.082	.709	.979
Q38	167.65	560.239	.779	.979
Q39	167.60	557.095	.709	.979
Q40	167.70	558.747	.728	.979

Anexo 4: Carta de autorización



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "BAGUA"

Creado por R.M. N° 863-87 ED

Revalidación de Autorización de Funcionamiento R.D. N° 0261-2006-ED
Bagua - Amazonas



RUMBO A LA ACREDITACIÓN

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Bagua, 15 de noviembre del 2021.

OFICIO N° 137 -2021-ME/GR-A/DRE-A/U.E-303-B/IESTP-B/D.G.

SEÑORA : Dra. MERCEDES ALEJANDRINA COLLAZOS ALARCÓN
JEFA EPG-UCV-CH
Chiclayo.

ASUNTO : COMUNICA ACEPTACIÓN PARA REALIZACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

REFERENCIA: Carta de solicitud de autorización para realizar investigación

Mediante el presente tengo el honor de dirigirme al Despacho de su digno cargo, con la finalidad de saludarlo a nombre de todos los que laboramos en esta casa superior de estudios, luego hacerle conocer que en atención al documento de la referencia, la Dirección a mi cargo **ACEPTA** que la docente **Rosa Erlita Pérez Chamaya**, estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo; quien cursa el III Ciclo del Programa Académico de Maestría en Administración de la Educación, realice la Aplicación del Proyecto de Tesis, cuyo título de investigación es: **Gestión del aprendizaje en entornos virtuales en la percepción docente en el Instituto Tecnológico Público Bagua.**

Sin otro en particular, le reitero las muestras de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente.



Carlos E. Flores
Dr. AG. CARLOS E. FLORES
Director General

Calidad Educativa