



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**Uso de estrategias didácticas en educación a distancia para
diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales por
estudiantes universitarios, Piura-2022**

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

AUTORA:

Otoya Whang, Maria de los Milagros (orcid.org/ 0000-0002-3496-3505)

ASESORA:

Mg. Rivero Forton, Yenny (orcid.org/ 0000-0003-1198-5733)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA — PERÚ

2022

Dedicatoria

La tesis va dedicada a mis hijos Jhon y Angello, por ser las personas que amo y que día a día me motivan para seguir adelante y lograr mis metas en mi carrera profesional; a mi esposo Juan, por su perseverancia, apoyo y por su inmensa comprensión.

Agradecimiento

Infinitamente agradecida de Dios, por permitirme darme vida y salud, a nuestra madre la Virgen María por su amor y protección. A la Universidad César Vallejo por sus sabias enseñanzas, para el logro de mi meta profesional.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	ii
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Categorías, Sub categorías y matriz de categorización	16
3.3. Escenario de estudio	18
3.4. Participantes	18
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.6. Procedimientos	20
3.7. Rigor científico	23
3.8. Método de análisis de datos	23
3.9. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS:	50
ANEXOS	57

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Matriz de categorización	17
Tabla 2 Validación de los jueces	20
Tabla 3 Instrumento de triangulación	24
Tabla 4 Primera categoría	27
Tabla 5 Segunda categoría	28
Tabla 6 Resumen del uso de los instrumentos	30
Tabla 7 Matriz de consistencia	57
Tabla 8 Matriz de categorización	59
Tabla 9 Tabla de categorías	75

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Proceso de triangulación para la primera categoría	22
Figura 2 Proceso de triangulación para la segunda categoría	22
Figura 3 Triangulación teniendo en cuenta la categoría de estrategias didácticas	28
Figura 4 Triangulación teniendo en cuenta la categoría de diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales	29

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general de describir el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022. En el estudio se aplicó un tipo de investigación básica, porque no busca realizar algún tipo de solución a un determinado problema, se utilizó un enfoque cualitativo, con un diseño fenomenológico, es decir comprende las experiencias vividas de las personas con respecto a un fenómeno, con una metodología activa. El diagnóstico se realizó a través de encuestas, entrevistas y a partir de sus respuestas se confronta a través del análisis documental, dándose la triangulación, teniendo a partir de ello los resultados de la investigación. Han participado 10 estudiantes universitarios del X ciclo de la Facultad de Educación Inicial. Se obtuvo como resultado, que las estrategias didácticas en los entornos virtuales, generan interés y motivación al estudiante, originando una formación integral permitiendo a ser creativo, innovador, investigador en el proceso de enseñanza aprendizaje, ayudándolo a lograr competencias que mejoran su rendimiento en un aprendizaje virtual; las herramientas digitales son motivadoras y didácticas, que permiten diseñar actividades y fortalecer su aprendizaje, Por lo tanto, se concluye que el uso de estrategias didácticas, dentro de un entorno virtual, permite diseñar actividades de aprendizaje, aplicar estrategias con experiencias significativas innovadoras dentro del proceso para el logro de competencias y el uso de un aprendizaje síncrono y asíncrono, fortalece y beneficia en su aprendizaje.

Palabras clave: estrategias didácticas, actividades de aprendizaje, herramientas digitales.

ABSTRACT

The general objective of this research is to describe the use of didactic strategies in distance education for the design of learning activities with digital tools by university students, Piura-2022. In the study, a type of basic research was applied, because it does not seek to carry out some type of solution to a certain problem, a qualitative approach was used, with a phenomenological design, that is, it includes the lived experiences of people with respect to a phenomenon, with an active methodology. The diagnosis was made through surveys, interviews and from their answers it is confronted through documentary analysis, giving the triangulation, having from it the results of the investigation. 10 university students of the X cycle of the Faculty of Initial Education have participated. It was obtained as a result, that the didactic strategies in the virtual environments, generate interest and motivation to the student, originating an integral formation allowing to be creative, innovative, researcher in the teaching-learning process, helping him to achieve competitions that improve his performance in a virtual learning; digital tools are motivating and didactic, which allow activities to be designed and strengthen their learning. Therefore, it is concluded that the use of didactic strategies, within a virtual environment, allows the design of learning activities, the application of strategies with significant innovative experiences within the process for the achievement of competencies and the use of synchronous and asynchronous learning, strengthens and benefits their learning.

Keywords: didactic strategies, learning activities, digital tools.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente nuestra sociedad está inmersa a la era digital, donde siempre hay cambios que van evolucionando con el pasar de los años, ahora estamos viviendo una educación virtual a causa del coronavirus, lo que ha ocasionado que todos hagamos uso de las plataformas educativas para el logro de competencias en el sector educativo, aunque con algunas deficiencias para la implementación de dichos recursos tecnológicos. Para Bolletta (2021), la era digital nos lleva a la indagación haciendo uso de dichas herramientas y buscar hallazgos que nos permitan la investigación para conocer más sobre determinados temas de estudio.

La actual educación en época virtual, se ha convertido en una constante transformación, desde el punto de inicio que es la globalización y donde hay muchas formas de educar para llegar a cada estudiante, es decir la educación no es un solo modelo, sino que es un sistema adaptado a tiempos, espacios y circunstancias como lo vivido en la actualidad.

En nuestro contexto social se observó la realidad problemática vivida, siendo la incógnita, como los estudiantes logran sus aprendizajes en la era digital al incorporar sus estrategias didácticas a distancia; a partir de la realidad, el estudio plantea la necesidad de investigar dicho problema, donde se generó varias interrogantes a través de encuestas y entrevistas que se indagó con los estudiantes universitarios con el fin de comprender el trasfondo de esta nueva realidad pedagógica.

Al identificar la realidad problemática, se realizó el estudio de investigación a nivel internacional, donde refiere el autor Ordorika (2020), que el impacto de la pandemia covid-19 en casi todo el mundo afectó en el sector educativo, según datos de UNESCO más de 1200 millones de estudiantes no recibieron clases presenciales, se vivió uno de los problemas más críticos de la humanidad y por supuesto hablamos también de los estudiantes de educación superior, ningún nivel

estaba preparado para pasar de lo presencial a lo virtual y enfrentar el problema vivido. A nivel mundial se propuso que los aprendizajes sean más flexibles, haciendo uso de aprendizajes híbridos, sincrónicos y asincrónicos, haciendo uso de plataformas educativas que conllevan a cumplir retos educativos. También Vidal (2021) afirma que, a pesar de las dificultades de conectividad, los docentes asumieron el reto de adecuar las estrategias didácticas a esta modalidad de aprendizaje, esto los llevó a que tanto los docentes como estudiantes se capaciten en las diversas herramientas para diseñar sus actividades y lograr sus dificultades. Habib-Mireles (2021), realizó una investigación sobre la enseñanza a distancia, donde los estudiantes aplican estrategias que son motivados por sus docentes, siendo éstas favorables por parte de los alumnos desde diferentes experiencias y estrategias en torno al estudiante.

En el planteamiento del problema a nivel nacional, ha impactado en el sector educación, fueron 400 mil estudiantes los que dejaron de recibir su educación frente a la pandemia, por no estar preparados tanto docentes como estudiantes debido a su economía y por su déficit de conectividad en muchas regiones del Perú. Refiere Criollo, Calderón y Tuesta (2021), que el rol del docente es asumir el compromiso de capacitarse en el uso de herramientas digitales para generar en el estudiante aprendizajes fructíferos, aplicando estrategias adecuadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, generando en ellos oportunidades para el logro de las competencias. Guillen (2022), afirma que, para promover el logro de las competencias en el estudiante de manera virtual, se debe tener en cuenta estrategias didácticas que sean motivadoras, que se logre la metacognición, que se utilice la gamificación, durante todo el proceso de aprender, siendo ello de manera divertida, se logra mejores resultados, habilidades, logrando buenos aprendizajes.

En el planteamiento del problema a nivel local, nos refiere el autor Rojas (2018), los docentes universitarios aplican estrategias innovadoras para que los

estudiantes logren aprendizajes significativos, haciendo uso de estrategias didácticas y motivadoras, que despierten el interés de los alumnos.

El presente trabajo de investigación, es un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico, con un proceso inductivo fácil en entender el fenómeno a estudiar. Se eligió como escenario de estudio a los estudiantes universitarios del X ciclo de la facultad de educación inicial, de una Universidad en Piura.

Por lo expuesto se destaca la necesidad de investigar el problema para conocer el uso de estrategias didácticas haciendo uso de herramientas digitales para el diseño de actividades de aprendizaje de los alumnos dentro de un entorno interactivo para la construcción en la E-A. El autor Ñañez, Solano y Bernal (2019), afirman que el docente y el estudiante están inmersos a la era digital, del cual ambos actores educativos diseñan portafolios pedagógicos que ayudan a un autoaprendizaje, gracias a su permanente capacitación para la mejora de su quehacer diario.

En el presente estudio, se identifican las siguientes categorías a estudiar: estrategias didácticas en educación a distancia y diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

De acuerdo con el tema a tratar, se aborda el **problema general** con la siguiente pregunta: ¿Cómo se realiza el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022? Además, se abordará los siguientes **problemas específicos**: ¿Qué tipos de estrategias síncronas y asíncronas usas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales? ¿Qué tipo de actividades específicas se diseñan a través de los entornos virtuales? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas en relación a las estrategias síncronas y asíncronas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?

La investigación se realiza porque se da a conocer el uso de estrategias didácticas en una educación a distancia que permiten diseñar actividades de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales, como afirma Guillen (2022), se debe tener en cuenta estrategias didácticas que sean motivadoras, que se logre la metacognición, que se utilice la gamificación, durante todo el proceso de aprender de manera divertida, se logra mejores resultados, habilidades, logrando buenos aprendizajes. Los resultados de dicha investigación servirán para que tanto el docente como el estudiante pueda mejorar sus estrategias didácticas, que son importantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje o lo lleve a la reflexión para que siempre estén en constante capacitación en el uso de herramientas como: plataformas educativas, blogs, wikis, herramientas de gamificación, interacción, graban y editan videos, siendo necesarias para la E-A., lo afirma García y García (2020), la constante capacitación lo lleva a diseñar actividades de aprendizaje fructíferas para su aprendizaje. Se el tipo de investigación es básica, para fortalecer y aplicar los conocimientos a otras investigaciones que se desea realizar. Es una justificación práctica, porque propone estrategias que ayudan a fortalecer y a mejorar la investigación y es una justificación metodológica por la validez de los instrumentos usados como son los cuestionarios y entrevista aplicados a los estudiantes.

En relación con el **objetivo general** es describir el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022; así mismo se da a conocer los siguientes **objetivos específicos** como: analizar el uso de estrategias didácticas en educación a distancia en el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022, explicar la forma como los estudiantes universitarios elaboran o preparan contenidos haciendo uso de herramientas digitales y por último interpretar la importancia del uso de estrategias didácticas síncronas y asíncronas en una educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.

II. MARCO TEÓRICO

Con respecto a las categorías que forman parte del presente estudio se enfocan las estrategias didácticas en educación a distancia y diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, se realizó la búsqueda de investigaciones previas, tanto a nivel nacional como internacional, los cuales presentamos en los términos siguientes:

En los **antecedentes internacionales** se puede mencionar a Garay et al. (2021) la Universidad ofreció capacitaciones digitales de diversas plataformas para que los profesores puedan elaborar sesiones de clase, empleando estrategias virtuales adecuadas y didácticas; al igual a los estudiantes se les ofrecía a usar recursos digitales por medio de aprendizajes síncronos, incentivando el trabajo en grupo, facilitando el uso de diferentes estrategias que sean didácticas creadas, permitiendo que sea innovador, colaborativo con aprendizajes significativos para el estudiante y el profesor. Exploraron diferentes herramientas como crear salas privadas, programar clases, compartir audios, videos, usar blogs, elaborar cuestionarios, chat, evaluaciones y otros recursos; de ésta manera se potencia las debilidades de aprendizaje que presentaban los estudiantes. Se obtuvo como resultados garantizar la calidad de las sesiones de clases virtuales siendo exitosas y con educación de calidad. Los estudiantes lograron dar solución a los problemas que se les presentaban y reconocieron enriquecerse con estrategias adecuadas para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Mientras los autores Maldonado, Peñaherrera y Espinoza (2020) afirman que en esta era digital se incorporan recursos digitales como actividades síncronas, donde el docente planifica sesiones con diversas estrategias que le permitan al estudiante interactuar, discutir, dar opiniones y realizan sus propias estrategias de enseñanza; también incluyen actividades asíncronas, que permiten que el estudiante pueda involucrarse en dicho aprendizaje, profundizando contenidos para potenciar sus conocimientos a través de entornos virtuales. Sus variables de estudio, los entornos virtuales y aprendizaje en clases asíncronas, su objetivo es crear y gestionar cursos online y colaborativo, en estudiantes universitarios, el estudio se realizó con una modalidad

mixta, donde se combina lo presencial y no presencial, con una metodología de tipo documental, como resultado de la investigación se tiene que las actividades asíncronas se interaccionan, permitiendo que el docente planifique, construya y aplique estrategias que generan discusión sobre un tema a estudiar. Concluyendo que se debe aprovechar los entornos virtuales que son muy fructíferos en los estudiantes y docentes.

Soto y Torres (2016) realizan el estudio con variables del trabajo colaborativo y las herramientas digitales, afirman que el enfoque colaborativo que se da en la tecnología, ayuda a interrelacionarse con sus pares, logrando competencias, ayudarse mutuamente, intercambian ideas y comparten sus experiencias para el logro de los objetivos, siendo ésta una estrategia didáctica que ayuda con el aprendizaje, alcanza habilidades y logra la formación académica del ser humano, haciendo uso de la variedad de herramientas digitales que permite establecer aprendizajes fructíferos. El estudio tiene un enfoque mixto, se realizó a 28 estudiantes, utilizaron como instrumento una encuesta donde se concretó sus resultados de la investigación que el 88% hacen uso de herramientas digitales para su aprendizaje valorando las actividades colaborativas, del cual los motiva a lograr sus objetivos siendo ésta muy motivadora fortaleciendo sus conocimientos.

Así mismo, Sandoval (2020) afirma que la estrategia didáctica de enseñanza se enlaza con el mundo tecnológico permitiendo al docente incorporarse e innovar sus estrategias para lograr los objetivos propuestos con los estudiantes, de igual modo ellos mejoran su proceso de aprender haciendo, el uso de diversas herramientas le permiten el logro de nuevos conocimientos en sus actividades de aprendizaje. Su objetivo es la integración de las herramientas digitales como estrategia didáctica en un aprendizaje colaborativo. Se realizó un estudio a través de un cuestionario donde se involucra a docentes, estudiantes, se utilizó un enfoque mixto, dando como resultado que los educadores han pasado por un proceso de alfabetización con el manejo de diversas herramientas para la implementación y mejora de las estrategias didácticas que les brindan a sus

estudiantes, realizando capacitaciones tecnológicas, dando realce a la mejora de sus aprendizajes con experiencias significativas en sus actividades que les brindan a sus alumnos haciendo uso de las TIC. Se concluye que con lo vivido en la pandemia trajo una disrupción en el ámbito educativo.

Otra investigación por Chong y Marcillo (2020) afirma que el uso de herramientas digitales permite la construcción de conocimientos, haciendo uso de estrategia didáctica acompañado de diversas técnicas como el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación que es el objetivo en dicho estudio, permitiendo que los estudiantes sean más participativos e interactúen para fortalecer sus aprendizajes, dicho estudio se desarrolla con un método conductista, con un enfoque cualitativo, basado en una investigación documental, donde se sustenta a través de libros, artículos científicos, repositorios, etc. Se concluye que es importante conocer las características y el entorno de los estudiantes, donde se planifica de acuerdo a sus necesidades, haciendo uso de estrategias motivadores e innovadoras. (Silva, 2017), enfatiza que se debe implementar un entorno virtual de aprendizaje, que sea interactivo donde el alumno aprenda haciendo y motivándolo a que interactúe a través de proyectos, juego de roles, trabajo colaborativo, foros de discusión, desarrollando en ellos competencias como su autonomía, socialización e interacción. En su entorno virtual, hace uso de una variedad de herramientas digitales, desarrollando estrategias para su aprendizaje autónomo, abordando expectativas donde el docente es sólo el mediador y el alumno es el constructor de un aprendizaje significativo. Se realizó diversas investigaciones en las Universidades como la Universidad Militar de Nueva Granada en Bogotá y la Universidad Técnica de Manabí, en la primera indica que las estrategias didácticas que se aplican en las herramientas digitales se necesita de un andamiaje pedagógico, donde se logren competencias y habilidades en los alumnos; en la segunda, los alumnos deben tener más compromiso en ser partícipes de las diversas actividades de aprendizaje para que le permita ser dinámico, activo, flexible al incorporar estrategias de aprendizaje en equipo, para desarrollar un mejor nivel cognitivo donde el alumno sea capaz de

analizar, interpretar, reflexionar, haciendo uso de herramientas digitales. Para lograr un aprendizaje colaborativo, es importante integrar actividades pedagógicas interactivas, creativas y motivadoras, donde los alumnos usen herramientas como los blogs, las wikis, google docs, etc, para la construcción del conocimiento que le permitan resolver diversas tareas que se les presente; en éste entorno fluye la comunicación sincrónica y asincrónica (Quiroz & Jeldres, 2018). La gamificación es una estrategia innovadora, activa, donde los estudiantes hacen uso del juego como motivación, los premios que les permite divertirse logrando un aprendizaje significativo en el alumno.

Acosta (2018) hace uso de narrativas digitales, como una innovación educativa y una estrategia didáctica en torno al uso de las tecnologías, donde identifica al storytelling como una estrategia de aprendizaje dinámica e interactiva, para el logro de habilidades al esquematizar sus relatos, siendo ésta un modelo constructivista, promoviendo la escucha activa, siendo interactivo en lo que aprende, dinámico y flexible. Esta narrativa reconoce que el estudiante sea crítico, analítico, capaz de interactuar con los demás, beneficiando nuevos aprendizajes, también permite que el estudiante mejore su nivel de comprensión y sabe discernir lo que quiere aprender. Al realizar éste estudio se indagó en varias fuentes y referencias bibliográficas, indagando en 35 fuentes, realizando también la búsqueda en scopus, repositorios y otros con un total de 74 documentos, buscando más información en resúmenes de artículos, documentales, con el fin de detectar ésta narrativa digital, como ayuda en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, mejorando la calidad educativa virtual.

Por último, Fonseca, Niño y Fernández (2020) realizaron una investigación cuasiexperimental, para conocer las competencias que los estudiantes aplican a través de aplicaciones digitales, desarrollando 7 competencias y 3 estrategias pedagógicas como Moodle, página web y app inventor, donde ellos aprendieron a programar aplicaciones, logrando competencias virtuales, teniendo como compromiso a seguir mejorando e innovando las herramientas digitales, para que

los alumnos se encuentren preparados ante la era digital, plasmando diversas estrategia didáctica que faciliten la labor del maestro. Las competencias que logren los estudiantes mejoran su pensamiento crítico, matemático, para resolver los problemas de la era digital, por ejemplo, para el logro de una aplicación móvil es importante que entiendan cómo funcionan la web y los sistemas digitales, permitiendo desarrollar un pensamiento crítico digital, el estudio fue con un enfoque mixto cuantitativo para medir los niveles de lo que aprendió el alumno, también fue cualitativo para conocer las opiniones de los alumnos en cada una de las estrategias aplicadas. Los instrumentos que se usaron fue a través de una encuesta, para conocer los saberes previos de los estudiantes y también se usó un registro donde se anotaba el cumplimiento de las actividades realizadas, éstos instrumentos fueron aplicados a 20 estudiantes del noveno grado de educación. Esta investigación tiene como fin, que los estudiantes han logrado desarrollar competencias, después de llevar todo un proceso a través de estrategias como Moodle, Página web y app inventor.

A **nivel nacional** tenemos a Urquiaga (2018) realizó una investigación con el fin de replantear la estrategia didáctica y metodológica, que sean activas, constructivas y participativas que permitan que los alumnos tengan un mejor nivel de capacidad tecnológica, para un buen manejo de las herramientas digitales. Se toma en cuenta una metodología activa, donde se construye el conocimiento, haciendo uso de herramientas digitales, que son disponibles en la página de internet para el aprendizaje y enseñanza que aplican los docentes, donde ellos aplican estrategias que ayudan a los alumnos a la búsqueda de información, utilizando diversas herramientas. Al terminar los estudios, los alumnos son capaces de manejar con autonomía las técnicas y herramientas digitales, donde ellos emplean estrategias que les permiten orientarse a una metodología activa, con un enfoque constructivista, proceso que lleva al alumno a construir sus propios aprendizajes. Su objetivo es que los docentes apliquen estrategias haciendo uso de herramientas digitales, los resultados son docentes capacitados en herramientas digitales para que el docente aplique el uso de estrategias didácticas.

Quezada (2022) realizaron una investigación, que mejore su aprendizaje digital, desarrollando un enfoque cualitativo, no experimental, el tipo de investigación es aplicada educativa y con un diseño no experimental, los instrumentos usados se obtienen a través de encuestas, entrevistas que permitan conocer su nivel en el manejo de las TIC, al evaluarlos tienen poco manejo de herramientas digitales, este resultado ayuda a que el docente debe aplicar sus estrategias didácticas en base a esta actividad académica, se realiza en base a 4 dimensiones y al uso de recursos didácticos, motivacionales e interactivos que permiten que el alumno mejore la competencia digital, haciendo uso de variedad de herramientas que ayuden a sus actividades de aprendizaje digital del alumno.

Salcedo y Villa (2021) realiza una investigación cualitativa, con el objetivo de usar estrategias digitales para asegurar el aprendizaje virtual, se utilizaron instrumentos a través de entrevistas, donde se observa la deficiencia del uso de herramientas digitales por parte de los maestros y los estudiantes tienen problemas de conectividad, poco conocimiento de la diversidad de herramientas virtuales y algunos no cuentan con aparatos tecnológicos. Se realizó diversas estrategias virtuales para motivar el aprendizaje de los alumnos, se involucró a los docentes a crear estrategias digitales, que ayuden a ser mejores profesionales en la era tecnológica, este enfoque es interactivo, flexible y didáctico para todos. En este estudio se da prioridad a describir factores que aseguren su aprendizaje, se da énfasis a las competencias digitales, se aplican estrategias digitales para asegurar lo que aprenden y a los docentes a conocer la variedad de herramientas digitales en forma crítica, reflexiva y analítica.

Camino (2021) su estudio es para conocer las causas que impiden a los docentes relacionarse con las TIC, del cual se realizó encuestas, entrevistas, se acompañó y se orientó al docente durante el desarrollo de la investigación para fortalecer el mejoramiento digital ya que ellos no hacían uso de herramientas digitales, desconocen estrategias, en el estudio a realizar se incluyen el uso de

aparatos tecnológicos, haciendo uso de herramientas, donde ellos incluyen estrategias en sus actividades de aprendizaje, para el logro de la mejora digital en su práctica docente. El objetivo es que los profesores utilicen las TIC en sus sesiones de aprendizaje para fortalecer a los estudiantes. Al realizar el estudio se logra que ambos actores educativos se desenvuelvan en el uso de las herramientas, los estudiantes logren aprendizajes digitales a través de estrategias y los docentes aplican estrategias digitales en sus sesiones de aprendizaje, para desarrollar competencias y el logro de la calidad de los aprendizajes de sus alumnos. Walls (2020)

Para terminar, Andrade, Tobaru y Guerrero inculca al docente fortalecer sus conocimientos a la era digital para aplicar herramientas digitales y estrategia didáctica activa que mejoren su práctica docente y logren en los estudiantes aprendizajes significativos, utilizar materiales de enseñanza en sus sesiones de aprendizaje, ya que sus actividades pueden ser asíncrono y síncrono, el docente debe ser facilitador, motivador y organizado al aplicar las diversas herramientas, que sean activas, con nuevas expectativas para los alumnos, para lograr habilidades que mejoren en su quehacer diario.

Después de haber presentado los antecedentes donde ha quedado en evidencia el avance de las variables en estudio, a continuación, se presenta el **marco teórico conceptual** de las categorías estrategias didácticas y el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, que darán soporte a la investigación de las variables, a través de conceptualización, enfoques y teorías.

Sánchez (2019) abordó a los resultados de la variable: uso de estrategias didácticas en educación a distancia definiéndolas como un conjunto de acciones pedagógicas que se llevan a cabo con el fin de orientar y lograr en los estudiantes las competencias de acuerdo a lo que se quiere lograr. Las estrategias, son herramientas que permiten mejorar un problema que se les presenta, de acuerdo al grupo que se dirige, haciendo uso de técnicas, métodos y estrategias adecuadas

que solucionen el problema, permitiendo una evaluación constante. De la Torre (2008) define a la estrategia como un proceso con el fin de lograr un objetivo o una meta trazada. A la definición de diversos autores, la estrategia didáctica, se define como un proceso, un medio, una herramienta para lograr una meta y que, ante una dificultad, permita dar solución a un problema que se le presenta. Sánchez (2006) clasifica las estrategias, como tener en cuenta los procedimientos, el proceso, el comportamiento y atendiendo al contexto en que se desenvuelven. Servillano (1998) clasifica a las estrategias en colaborativas, individualizadas y personalizadas.

Con respecto a las taxonomías sobre las estrategias didácticas resalta las de Kirby (1984) que desarrolla una clasificación de microteorías, donde tiene en cuenta estrategias de repetición y elaboración y las macro teorías, que tiene en cuenta las estrategias de organización y regulación; cabe destacar al autor Danserau (1985) quien prioriza la estrategia primaria, que consta de subestrategias como las de comprensión, que abarca el comprender, recordar, resumir, ampliar y revisar, también se tiene en cuenta las estrategias de apoyo que son de planificación, que son el manejo de las emociones, la concentración, todas éstas estrategias se tienen en cuenta en el aprendizaje de los estudiantes. También tenemos a Bernard (1993) que hace hincapié al procesamiento, cognición y procedimiento, donde enfatiza las estrategias cognitivas, desarrollando el conocimiento y las lúdicas, motivándolo al juego.

Armenta et al. (2013) realizaron un estudio en base a los saberes previos de los estudiantes y sobre un aprendizaje profundo y autodirigido, éstos los llevaron a realizar una investigación donde se fundamenta en dos técnicas didácticas constructivistas muy importantes que son el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en problemas (ABP), la investigación es cualitativa, permite indagar e investigar cual es la estrategia más asertiva a distancia, basada en ABP, haciendo uso de la web, donde se recolectó información virtual a través de entrevistas, cuestionarios, que fueron aplicadas a 6 participantes de sexo

masculino; el ABP, permite un aprendizaje colaborativo, profundo, logrando en el estudiante guiarlo a la resolución del problema que se le presente. El constructivismo permite que el alumno construya su mundo, su realidad. Se concluye que los estudiantes obtuvieron beneficios importantes al aplicar la técnica didáctica del ABP.

Roig et al. (2021) afirma que, en nuestra realidad, afrontamos una educación a distancia, realizando una investigación con los estudiantes universitarios, apoyando las videoconferencias síncronas, del cual se ha visto en la necesidad de acudir a diversas herramientas y aplicaciones como el google meet, el zoom; donde se ha comprobado en los resultados, que las aplicaciones tecnológicas son eficientes en los alumnos, donde los docentes emplearon medios audiovisuales síncronas y asíncronos (uso de YouTube, subir videos sobre el tema estudiado). Se concluye tener en cuenta sus necesidades en el uso de diversas herramientas.

Fernández, Sánchez y Heras (2020) abordó a los resultados de la variable: diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, lo definen como programas de software que favorecen un aprendizaje activo y colaborativo, donde se encuentra material a través de información en la web, del cual ayuda al docente a su uso y a los estudiantes hacer uso de éste para su aprendizaje. Las actividades de aprendizaje permiten que el estudiante desarrolle habilidades y logre competencias, haciendo uso de las diversas herramientas digitales que se encuentran como el canva, google analytics, meet, zoom, google drive, etc. Las actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje favorece al alumno que elabora actividades con herramientas de web 2.0, del cual se analiza lo que aprende a través de las diversas herramientas. Vital (2021), afirma el autor que las herramientas digitales han beneficiado la labor educativa, del cual los motiva a realizar transformaciones que permiten que los alumnos interactúen a través de plataformas educativas, con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo. Se concluye que los estudiantes que utilizan ésta herramienta les facilita en lo aprendido, mejorando su nivel de competencia digital y desarrolla un mejor uso de

éstas, esto indica que su rendimiento es muy bueno a comparación de los que no tienen la práctica, el uso de éstas herramientas web 2.0 les es más difícil el manejo y su aprendizaje es menor.

Caballero C. G. (2021), Las actividades de aprendizaje, son recursos que permiten que el estudiante logre su aprendizaje, éstas son activas, siguen una secuencia y son estructuradas de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, influye el juego como una herramienta que facilita lo que aprende. Esta actividad tiene como resultado y conclusión que el juego cumple un papel muy importante, facilitando y ayudando al estudiante a su creatividad, pensamiento crítico y llevarlo a solucionar problemas.

Se concluye que la investigación, se basa en:

Enfoque constructivismo: El aprendizaje es un proceso interno que se realiza a través de la interacción con el medio, por ello el estudiante usa recursos necesarios que promueven su interaprendizaje, apoyándose en las tecnologías para la construcción del conocimiento, para que los estudiantes desarrollen la capacidad de aprender a construir sus propios conocimientos.

Enfoque de aprendizaje colaborativo: Organiza las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje, para fortalecer los trabajos en grupo.

Teoría del aprendizaje significativo Ausubel: El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, es decir consiste en aprovechar los conocimientos previos que trae el estudiante, que son sus saberes previos, luego con el nuevo conocimiento se genera el conflicto cognitivo, para luego construir su propio aprendizaje.

Enfoque de la educación virtual: La interacción virtual ha evolucionado y la tecnología se ha vuelto el medio común de reunión y socialización.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio es una investigación con enfoque cualitativo, con un diseño fenomenológico. El autor Hernández et al. (2014) , nos hace referencia que el propósito primordial es indagar, describir y entender lo vivido en el individuo resaltando lo más común, haciendo referencia que hay 2 enfoques fenomenológicos que es la hermenéutica, donde la experiencia vivida interactúa en forma dinámica con lo indagado, es decir se halla el problema, se estudia, se describe e interpreta sus categorías; mientras que el otro enfoque empírico, resalta más la experiencia del individuo que lo ha investigado. Piñero y Perozo, (2021), nos refieren que una investigación es cualitativa, cuando se pasa de lo teórico a categorías y los resultados lo llevan a la triangulación donde se interpreta lo investigado para lograr los resultados de la indagación. Palacios (2021), señala que es importante promover la investigación a partir de la evidencia científica, haciendo uso de diversa información relevante a lo que se desea indagar.

Refiere el autor Delgado (2021) La investigación científica, es muy importante porque permite dar calidad de vida a la persona, formándolo como un ser valioso en valores, lo encamina a la indagación, al descubrimiento. El autor señala 2 tipos de investigación la básica, que lo lleva a un nuevo conocimiento y la aplicada que da solución a un problema.

En el presente trabajo el tipo de investigación es básica, puesto que el autor Arias y Covinos (2021) a ésta investigación llamada también pura, no busca realizar algún tipo de solución a un determinado problema, sirve para fortalecer y aplicar los conocimientos a otras investigaciones que se desea realizar.

3.2. Categorías, Sub categorías y matriz de categorización

- **Categorías:**

Valle et al. (2022), la categoría se debe tener claro porque es el punto de investigación donde se va a recolectar la información, para cumplir con lo que se quiere lograr. Este proceso permite validar la información cualitativa y categorizar de acuerdo a los resultados obtenidos, del cual mencionamos las siguientes 2 categorías:

- ✓ Categoría estrategias didácticas, las define Tobón (2010) como los procedimientos, que se proyectan con una intención, donde se plasma todo lo que se va a realizar en la tarea diaria del docente, con el fin que los alumnos logren su aprendizaje. Las estrategias se enuncian como un modelo pedagógico teniendo en cuenta las técnicas y actividades.

- ✓ Categoría diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, del cual, Guevara y Veytia (2020), el diseño de actividades, son estrategias que los estudiantes preparan para adquirir conocimientos de un tema a tratar para lograr competencias donde éstas deben ser evaluadas.

Fernández et al. (2020) define a las herramientas digitales como programas de software que favorecen un aprendizaje activo y colaborativo, donde se encuentra material a través de información en la web, del cual ayuda al docente a su uso y a los estudiantes hacer uso de éste para su aprendizaje, esto permite que el estudiante desarrolle habilidades y logre competencias. En conclusión, Flores (2022) propuso realizar estrategias didácticas digitales dentro de las actividades o sesiones de clase, que permitan evaluar competencias en los estudiantes, para lograr aprendizajes que sean fructíferos para toda la vida.

- **Subcategorías:**

Permite ahondar más sobre la categoría, especificando más sobre el tema. En la subcategoría 1, clasificación de estrategias didácticas, estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes, estrategias síncronas y asíncronas.

En la subcategoría 2, clasificar actividades de aprendizaje, tipo de actividades de aprendizaje que motiven a los estudiantes y qué tipo de herramientas digitales permiten el logro de actividades de aprendizaje.

Tabla 1

Matriz de categorización

Uso de estrategias didácticas en educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022

PROBLEMA GENERAL

¿Cómo se realiza el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022?

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Qué tipos de estrategias síncronas y asíncronas usas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales? ¿Qué tipo de actividades específicas se diseñan a través de los entornos virtuales? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas en relación a las estrategias síncronas y asíncronas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?

OBJETIVO GENERAL

Describir el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ÍTEMS
Estrategias didácticas en educación a distancia	-Clasificación de estrategias didácticas. -Estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes. -Estrategias síncronas y asíncronas.	10
Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales	-Clasificar actividades de aprendizaje. -Tipo de actividades de aprendizaje que motiven a los estudiantes. -Tipo de herramientas digitales que permiten el logro de actividades de aprendizaje.	10
Entrevista de las 2 categorías		6

- **Códigos:**
El estudio de investigación se empleó un cuestionario de observación para cada categoría, que consta de 10 ítems cada uno y la guía de entrevista con 6 preguntas abiertas, donde están incluidas las 2 categorías.

3.3. Escenario de estudio

Para la tesis, se eligió como escenario de estudio a los estudiantes universitarios del X ciclo de la facultad de educación inicial, de una Universidad de Piura, se eligió a los participantes que están culminando su carrera profesional.

3.4. Participantes

La participación fue de 10 estudiantes universitarios del X ciclo de la Facultad de Educación Inicial, a quienes se les hizo el estudio de investigación a través de dos cuestionarios y una guía de entrevista.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Arias y Covinos (2021) señala que hay muchas técnicas e instrumentos para la recolección de datos de acuerdo a la investigación a realizar. Las técnicas son las encuestas, entrevistas y los instrumentos son los cuestionarios y la guía de entrevista. En el presente trabajo se realizó el estudio a través de cuestionarios, donde detallo a continuación:

El cuestionario es un instrumento que contiene preguntas que están enumeradas, con posibles respuestas o para fundamentar lo que se responde. El encuestado respondió las preguntas que se aplicaron con el fin de indagar y obtener información, éstas nos dieron resultados diferentes, pero no existen respuestas malas o buenas.

Para la recolección de datos se realizó una entrevista y se aplicaron 2 cuestionarios, el primero con la categoría estrategias didácticas en educación a distancia, que consta de 10 ítems con respuestas múltiples, el segundo cuestionario con la categoría diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, que consta de 10 ítems con respuestas múltiples y el tercero es una entrevista que contiene 6 ítems para contestar y fundamentar sus respuestas. Dichos cuestionarios fueron elaborados a través del formulario google drive, del cual se le brindó el link a los estudiantes, donde sus respuestas se almacenaron automáticamente en dicho formulario y la entrevista se realizó en forma directa con el entrevistado.

Para finalizar, los autores Hernández et al. (2014), manifiestan que las técnicas e instrumentos los podemos encontrar en tipos de observación, entrevistas, estudio de casos, el uso de grabaciones, videos, que permitan recolectar información necesaria para dicha investigación.

Dicho cuestionario fue revisado por 3 jueces con alta experiencia en el tema a investigar quienes determinaron su aplicación del instrumento. Al tener la elaboración de los instrumentos de investigación, éstos fueron validados por los jueces para su aplicación, en cuanto a los cuestionarios elaborados con las preguntas planteadas que fueron aplicadas a las estudiantes y la guía de entrevista, donde al entrevistador se le solicitó su aceptación para la grabación de audio durante su aplicación respectiva.

Hurtado (2000) La validez es el valor de un instrumento, donde mide lo que queremos medir y la confiabilidad nos indica el grado, donde la aplicación del instrumento al mismo sujeto nos dé los mismos resultados. Reyes et al. (2022), para validar el contenido de un instrumento, es necesario contar con herramientas que cuenten con valoraciones confiables y se realiza a través de 3 etapas: primero a base de teorías, segundo se entiende el diseño a usar y tercero se valida a través de los 3 jueces.

Tabla 2*Validación de los jueces*

Expertos	Decisión
Juez 1	Aceptable
Juez 2	Aceptable
Juez 3	Aceptable

3.6. Procedimientos

Para realizar la investigación se inicia el procedimiento con la búsqueda de los antecedentes nacionales e internacionales, así mismo se realizó la búsqueda de teorías y enfoques que permitan fortalecer el marco teórico, se planteó el problema y los objetivos de investigación que permitieron poder obtener las categorías, que son el estudio de las investigaciones que se realizó, así mismo se observan las subcategorías que me permitieron profundizar las categorías y dar validez a las investigaciones que se realizó, esto me conduce a considerar las técnicas e instrumentos que se usaron para dicha investigación.

El instrumento que se utilizó en la investigación es el cuestionario, donde se hizo el llenado de un formulario drive para cada categoría de estudio e investigación y el otro instrumento que se usó fue la guía de entrevista semiestructurada que se hizo uso de herramientas síncronas, a través del meet, para los estudiantes universitarios de la facultad de educación inicial del X ciclo, con los resultados se obtuvo cuadros estadísticos y la triangulación.

Se consideró dos cuestionarios de preguntas donde se obtuvo respuestas de los estudiantes, teniendo en cuenta las categorías y subcategorías que fueron aplicadas al entrevistador. La guía de entrevista ha sido estructurada por el entrevistador que fue aplicado al entrevistado; se tiene en cuenta que antes de aplicar la guía de entrevista, se coordinó con el entrevistado para que con su

permiso se pueda realizar la grabación, siendo un beneficio para la demostración de un mayor análisis y confrontación de sus respuestas.

La triangulación de información, tenemos 3 fuentes donde está la entrevista, el cuestionario y la revisión documentaria para saber qué tipo de estrategias se usa para el logro de actividades de aprendizaje en los estudiantes. La triangulación es una estrategia que no sólo sirve para el recojo de los resultados de la investigación, sino que permite entender y comprender lo indagado. Refiere Torres (2021), lo importante que es la triangulación en la investigación cualitativa porque determina la validez, sin ahondar explicaciones, centrándose a interpretar lo investigado a través de bases confiables de autores.

Okunda y Gómez (2005) definen a la triangulación como la variedad de métodos que son empleados en la investigación de un mismo fenómeno. La formación del triángulo se refiere a la medición de distancias horizontales dentro de la investigación de mapa de terrenos, teniendo como guía éste; busca a la persona en la misma dirección de dicho punto y al detectar otro punto como guía, se forma el triángulo del cual permite la investigación de dicho fenómeno.

Aguilar y Barroso (2015) lo define como el uso de varias investigaciones que al combinarlas se refiere a un mismo fenómeno, también se comparan y se analizan dichos resultados, produciéndose la triangulación, donde todos ellos lo realizan con un mismo fin, haciendo estudios a través de la encuesta, cuestionarios y análisis de información llegando a conclusiones que de éste mismo estudio se derivan. Por lo tanto, para ésta triangulación se tendrá en cuenta los siguientes instrumentos:

- 1) La entrevista.
- 2) Los cuestionarios
- 3) El análisis documentario.

La triangulación se dio a través de la entrevista, que se realizó a través de la herramienta meet y los cuestionarios a través de formularios de drive, que luego se hizo la revisión y el análisis por medio de información documental.

Figura 1

Proceso de triangulación para la primera categoría



Figura 2

Proceso de triangulación para la segunda categoría



3.7. Rigor científico

Los instrumentos y técnicas a utilizar en la investigación, permitieron que éstos tengan consistencia lógica, es decir los instrumentos que se aplicaron como las encuestas y entrevistas han sido claros, precisos, fácil de poder volver a utilizar los procedimientos, éstos deben tener credibilidad y poder realizar otros escenarios parecidos al estudio investigado. Existen 4 criterios claros y precisos que se debe tener en cuenta que son la veracidad, la aplicabilidad, la consistencia y deben ser neutros.

3.8. Método de análisis de datos

Se realizó el cuestionario partiendo del problema de investigación, al identificar las categorías de estudio y las subcategorías, se planteó las preguntas a través del llenado de un formulario por drive, el uso de la lista de cotejo, se aplicó la entrevista para recoger los datos necesarios de la investigación, que permitieron interpretar el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, del cual se usaron algunas herramientas para organizar y categorizar la información a través de mapas conceptuales, mapas mentales, cuadros de doble entrada, etc.

El diseño que se empleó fue fenomenológico, siendo su propósito primordial indagar, describir y entender lo vivido en el individuo resaltando lo más común, evaluar la triangulación de las 3 fuentes de información.

INSTRUMENTO DE TRIANGULACIÓN

Tabla 3

Instrumento de triangulación

CATEGORÍA 1 y 2		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>La entrevista es el diálogo que se realizó en forma directa con el entrevistado en base a 6 ítems, donde responden a las preguntas, teniendo en cuenta las categorías y subcategorías a investigar.</p> <p>Se coordinó con el entrevistado para que con su permiso se pueda realizar la grabación, siendo un beneficio para la demostración de un mayor análisis y confrontación de sus respuestas.</p>	<p>Es un instrumento que contiene preguntas que están enumeradas, cuenta con respuestas múltiples donde el encuestado debió marcar la respuesta que creyó conveniente.</p> <p>Se les presenta 2 cuestionarios, uno para cada categoría y cada uno contiene 10 ítems</p>	<p>Es un instrumento de análisis documental que contiene conceptos referentes a lo que se ha investigado, ya sea de libros, de manuales, de guías, de programas curriculares, conceptos de estrategias, tesis, revistas científicas, etc, donde se revisó toda la información que se ha tenido en cuenta en el marco teórico sobre las categorías, luego se analizó y se contrastó con las respuestas que me brindaron los estudiantes.</p>

Cuadro a ejecutar en cada categoría, teniendo en cuenta las subcategorías, en base a las respuestas de los estudiantes para realizar el análisis documental, de acuerdo a la información que brindaron y se contrastó a través de los conceptos de autores.

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
Sabemos que el papel que cumple el docente es muy importante, del cual motiva a los estudiantes a utilizar las estrategias adecuadas dentro de los entornos virtuales para la mejora de su aprendizaje.	Es importante recalcar la importancia de educar al estudiante en el uso del internet para la realización de su tarea educativa, buscando estrategias adecuadas que los lleven a la mejora de sus capacidades en los entornos virtuales.	Se realizó estudios donde se dice que los estudiantes hacen uso de estrategias investigativas, pero son inadecuadas, del cual indica que son insuficientes para su aprendizaje dentro de los entornos virtuales.
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
Actualmente se da un enfoque de aprendizaje y enseñanza, donde los estudiantes deben estar preparados para ser capaces de usar diversas herramientas que le permitan usar diversas estrategias para la mejora de su sesión de aprendizaje.	El conectivismo, refiere a la era digital del cual todos estamos inmersos, haciendo uso de herramientas digitales, que a pesar de la situación que atravesamos todos nos englobamos al uso del entorno virtual.	En la actualidad las personas se preparan día a día para el uso de herramientas digitales que permiten el aprendizaje, obteniendo resultados favorables, ya que estamos inmersos a un enfoque pedagógico.

3.9. Aspectos éticos

El presente Código de ética se encuentra fundamentado en varios documentos en el ámbito internacional, nacional e institucional, entre ellos destaca el código de Núremberg, éste es uno de los principios básicos del respeto de los derechos

de las personas, destacando el conocimiento informado y voluntario de la persona que es partícipe al tema investigado.

En el ámbito nacional a parte del Pacto Internacional de Derechos civiles y políticos, también está la ley de educación superior que consiste en los valores de la ética, democracia y libertad de las personas. Echemendía Tocabens (2014).

El presente trabajo de investigación se coordinó con las personas que han sido entrevistadas donde firmaron el consentimiento informado, para ser partícipes a la investigación del tema de estudio, donde brindaron información confiable y segura que ha sido necesaria para el tema de estudio, del cual se les solicitó el llenado de un acta de consentimiento informado que nos sirvió como una mejor evidencia al llenado de los instrumentos.

En cuanto a los aspectos éticos de los datos obtenidos son reales y no tiene algún percance de impedir su investigación para que ésta sea real, por lo tanto, los resultados obtenidos son de acuerdo a los objetivos planteados.

Sañudo (2006) refiere que para indagar una investigación es importante destacar la parte ética, que al resolver algún inconveniente siempre se da una solución. El autor nos da a conocer 5 principios primordiales como es el respeto a las personas y su autonomía, no dañar a la persona sino favorecerla, que exista la justicia y la equidad en la persona, tener confianza, recalcar la fidelidad y unificarse a la parte científica. Al realizar la investigación, se respeta la decisión de las personas que permiten que dicha investigación sea posible, por eso es importante tener en cuenta los principios en nuestra investigación para fortalecer lo que se desea indagar para el logro de los resultados.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados del informe donde es necesario recalcar que en la presente investigación se tiene en cuenta las 2 categorías, que se han convertido en el centro de análisis investigativo.

Las 2 categorías en estudio son las siguientes:

- Estrategias didácticas en educación a distancia.
- Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

Al concluir la investigación se identificó la importancia de conocer dichas categorías a través de entrevistas y cuestionarios, con varias subcategorías, que surgen como resultado del procesamiento de ésta.

Las categorías de investigación, han sido importante analizarlas durante éste proceso, gracias a los instrumentos que permitieron indagar, pasando por un proceso de análisis, interpretación y adecuación al contexto virtual a distancia, logrando estructurar diversas preguntas para la entrevista y cuestionarios, dando consistencia con el análisis documental, donde se enfatiza con los diversos autores, que afirman dicho estudio de investigación, donde se recabaron datos importantes en ésta investigación cualitativa. Gracias a ésta investigación se ha tenido en cuenta las subcategorías como se mencionan a continuación:

Tabla 4

Primera categoría

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS
Estrategias didácticas en educación a distancia	Clasificación de estrategias didácticas Estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes. Estrategias síncronas y asíncronas

En ésta tabla se clarifica la importancia de la categoría en estudio que son las estrategias didácticas a distancia y se afirma con el análisis documental de diversos autores dando lugar a la triangulación, teniendo en cuenta las entrevistas y cuestionarios, que fueron aplicados a los participantes permitiendo sacar las conclusiones generales.

Figura 3

Triangulación teniendo en cuenta la categoría de estrategias didácticas

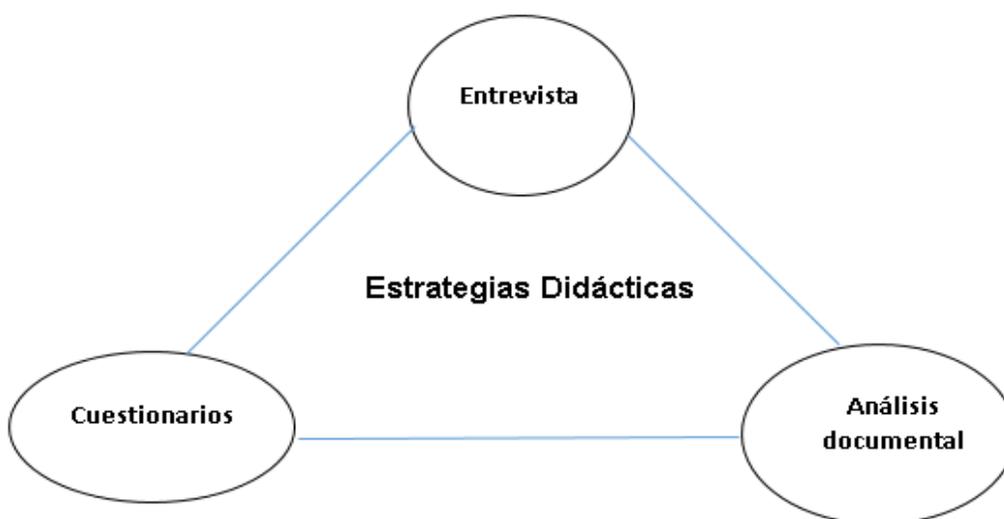


Tabla 5

Segunda categoría

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS
Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales	Clasificar actividades de aprendizaje. Tipos de actividades de aprendizaje que motiven a los estudiantes. Tipo de herramientas digitales que permiten el logro de actividades de aprendizaje.

En las entrevistas y cuestionarios, se ha podido sacar las conclusiones generales, clarificando la importancia de diseñar actividades de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales y se afirma con diversos autores.

Esta tabla se ha considerado la triangulación teniendo en cuenta la categoría de diseño de actividades de aprendizaje, donde se aplicó un cuestionario, una entrevista y se contrastó a través del análisis documental.

Figura 4

Triangulación teniendo en cuenta la categoría diseño de actividades de aprendizaje con herramientas de digitales.

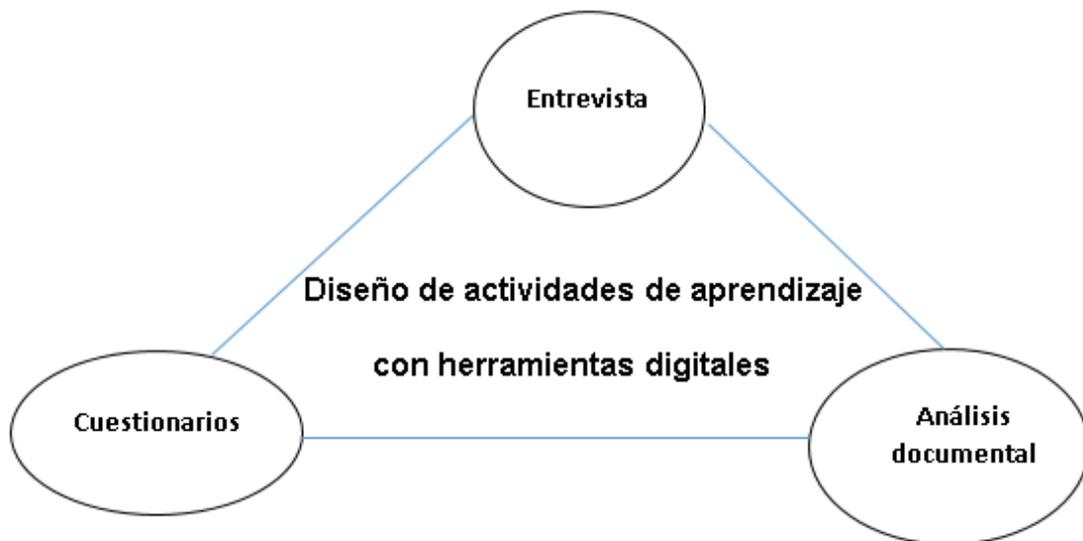


Tabla 6

Resumen del uso de los instrumentos: la entrevista, cuestionario y el análisis documental

Las 2 categorías se organizaron en la tabla que voy a presentar a continuación y los participantes se están codificando como P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9 y P10.

INSTRUMENTO DE TRIANGULACIÓN

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA		
SUBCATEGORÍA 1: CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
“Porque va a permitir que el estudiante aprenda, captan su atención, permite fortalecer sus aprendizajes, mejora el desenvolvimiento del estudiante. Como estudiante tengo un propósito que quiero lograr, busco estrategias para lograr un aprendizaje significativo”. P2, P6 y P10.	El 100% de las participantes considera que las estrategias de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, que usa el docente son las adecuadas para el estudiante; además, están de acuerdo en que la selección de estrategias didácticas de aprendizaje le ayuda a lograr competencias como estudiantes. Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 1, 2 y 6. P1, P2, P4, P9 y P10.	El autor Sandoval (2020) afirma que la estrategia didáctica de enseñanza se enlaza con el mundo tecnológico permitiendo al docente incorporarse e innovar sus estrategias para lograr los objetivos propuestos con los estudiantes, de igual modo ellos mejoran su proceso de aprender haciendo, uso de diversas herramientas que le permiten el logro de nuevos conocimientos en sus actividades de aprendizaje.

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA**SUBCATEGORÍA 2: ESTRATEGIAS QUE MEJORAN EL AVANCE DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES.**

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Se ha utilizado un aprendizaje basado en problemas, cuando vemos que no se logra un buen aprendizaje, se busca estrategias llamativas como juegos que sean motivadoras, dinámicas, técnicas en base al tema que se realiza en el momento, donde los estudiantes se sientan animados a lograr un propósito”.</p> <p>P5 y P6.</p>	<p>El 97% de las participantes sienten fortalecidas con las estrategias de enseñanza que se aplican en clases, porque de acuerdo a ellos mejoran su rendimiento, motivan a leer textos para comprender y lograr sus aprendizajes; haciendo uso de materiales de aprendizaje virtual porque son eficientes y didácticos.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 3, 4, 5, 7 y 10.</p> <p>P1, P4 Y P10.</p>	<p>Nos refiere el autor Sánchez (2019) y Armenta (2013), afirman que los docentes universitarios aplican estrategias innovadoras para que los estudiantes logren aprendizajes significativos, haciendo uso de estrategias didácticas y motivadoras, que despierten el interés de los alumnos, fundamentando en 2 técnicas didácticas constructivistas, que son el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en problemas, permitiendo indagar e investigar cual es la estrategia más asertiva a distancia, logrando en el estudiante guiarlo a la resolución del problema que se le presente. El constructivismo permite que el alumno construya su mundo, su realidad. Se concluye que los estudiantes obtuvieron beneficios importantes al aplicar la técnica didáctica del ABP.</p>

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

SUBCATEGORÍA 3: ESTRATEGIAS SÍNCRONAS Y ASÍNCRONAS

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Los beneficios es que los estudiantes usan más la tecnología, siempre y cuando se usen de manera correcta y no redes sociales que perjudiquen al estudiante. El buen control del tic y que los estudiantes manejen ésta herramientas para que ellos participen y las clases sean más fructíferas, la interacción que permite observar al estudiante, para estar con ellos para lograr sus aprendizajes. Como estudiante es lograr las competencias, el perfil de egreso, el interactuar con los docentes, con los compañeros el intercambiar ideas, la clase es dinámica, más comunicación, se pregunta para aclarar dudas”.</p> <p>P6, P7 y P8.</p>	<p>El 96% de los estudiantes están de acuerdo que el aprendizaje asíncrono y síncrono fortalecen el aprendizaje en los estudiantes, porque las clases son dinámicas, donde se interactúa con los docentes, compañeros, se intercambia ideas, se hace uso de plataformas, logrando competencias.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 8 y 9.</p> <p>P1, P2, P5, P8 y P10.</p>	<p>Andrade, Tobaru y Guerrero inculca al docente fortalecer sus conocimientos a la era digital para aplicar herramientas digitales y estrategia didáctica activas que mejoren su práctica docente y logren en los estudiantes aprendizajes significativos, utilizar materiales de enseñanza en sus sesiones de aprendizaje, ya que sus actividades pueden ser asíncrono y síncrono, el docente debe ser facilitador, motivador y organizado al aplicar las diversas herramientas, que sean activas, con nuevas expectativas para los alumnos, para lograr habilidades que mejoren en su quehacer diario.</p>

**CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON
HERRAMIENTAS DIGITALES**

SUBCATEGORÍA 1: CLASIFICAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Ha contribuido porque he tenido la paciencia para poder entender el trabajo que se hace de manera virtual, en época de pandemia al realizar las prácticas, también se ha interactuado con los estudiantes, porque he realizado actividades de aprendizaje que se desarrollaban a través de videos, de ppt para llamar la atención de los estudiantes y que se buscaba las diferentes herramientas que ayuden atraer la atención de los estudiantes y que éstas herramientas nos permiten estar preparados para lograr una buena enseñanza como futuras docentes”.</p> <p>P1, P4, P8 y P10.</p>	<p>El 98% de los participantes desarrollan con facilidad actividades de aprendizaje, haciendo uso de herramientas digitales, teniendo en cuenta un contexto virtual, además están de acuerdo en utilizar buscadores como google, académico, EBSCO, Alicia, etc, para diseñar las actividades de aprendizaje.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 1, 8 y 9.</p> <p>P1, P2, P5, P7 y P10.</p>	<p>El autor Soto y Torres (2016), afirma que el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, cumple un propósito colaborativo donde el docente sólo es facilitador y los alumnos realizan en forma conjunta sus actividades para el logro de los objetivos propuestos.</p>

**CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON
HERRAMIENTAS DIGITALES**

SUBCATEGORÍA 2: TIPOS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE MOTIVEN A LOS ESTUDIANTES.

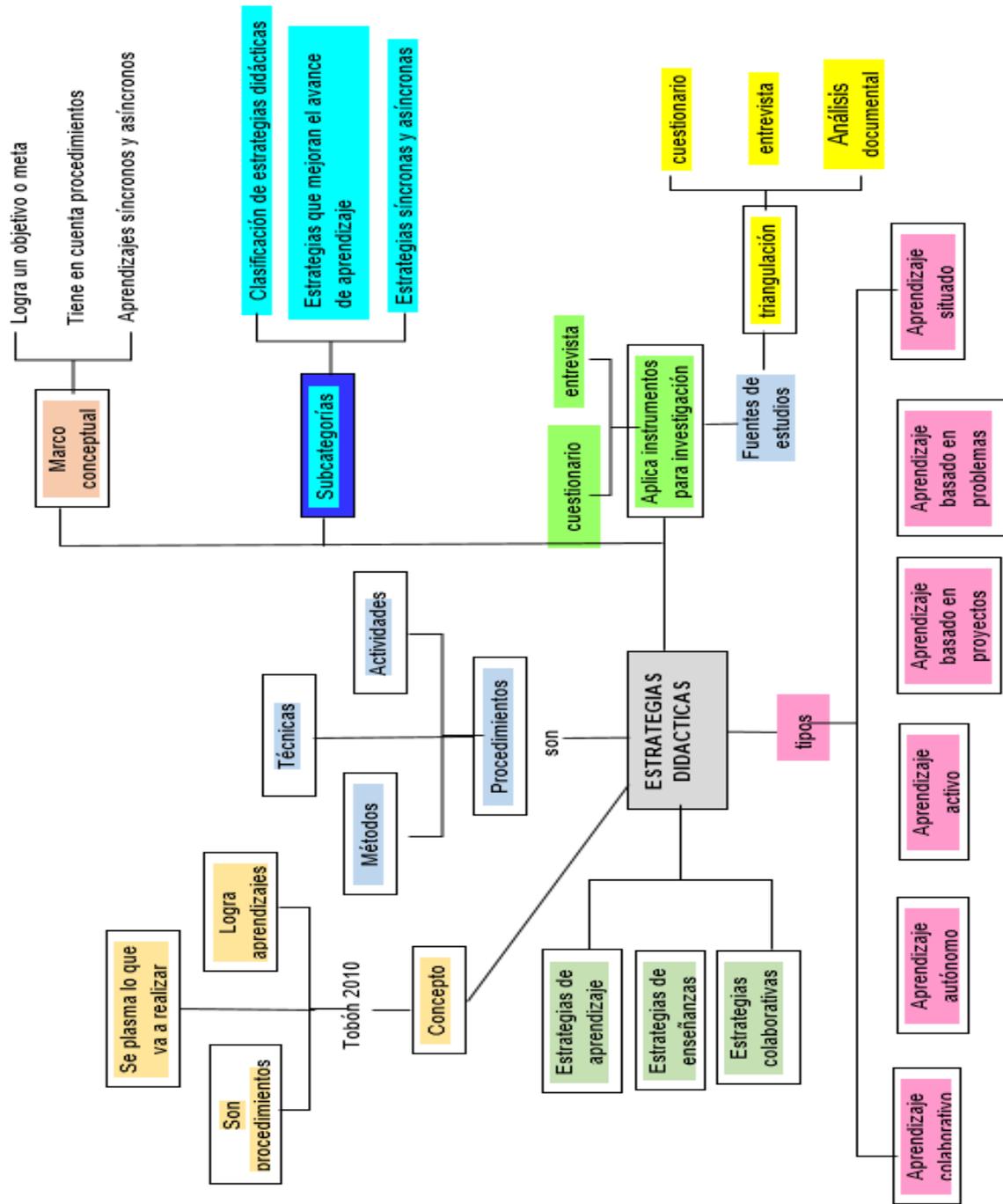
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Para realizar las actividades de aprendizaje usaba los ppt, el Word, el canva y diferentes aplicativos que permiten llamar la atención de los estudiantes. Durante la pandemia al inicio fue difícil porque no se manejaba bien las diferentes herramientas, pues para preparar una actividad de aprendizaje, se tenía que hacer llamativas las clases por ejemplo para hacer un video se tenía que colocar la imagen con la canción para que sea atractivo y así aprendí bastante, ya que el docente debe estar en constante aprendizaje tanto en teoría como en práctica; por eso las herramientas digitales ha sido muy beneficioso en mi aprendizaje”.</p> <p>P1, P3, P4, P8 y P10</p>	<p>El 96% de los participantes están de acuerdo que las actividades de aprendizaje motivan a los estudiantes haciendo uso de herramientas digitales de aprendizaje síncrono y asíncrono, permitiendo aprender con facilidad. Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 2 y 3.</p> <p>P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P9 y P10.</p>	<p>Urquiaga (2018) realizó una investigación con el fin de replantear la estrategia didáctica y metodológica, que sean activas, constructivas y participativas que permitan que los alumnos tengan un mejor nivel de capacidad tecnológica, para un buen manejo de las herramientas digitales. Se toma en cuenta una metodología activa, donde se construye el conocimiento, haciendo uso de herramientas digitales, que son disponibles en la página de internet para el aprendizaje y enseñanza que aplican los docentes, donde ellos aplican estrategias que ayudan a los alumnos a la búsqueda de información, utilizando diversas herramientas.</p>

**CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON
HERRAMIENTAS DIGITALES**

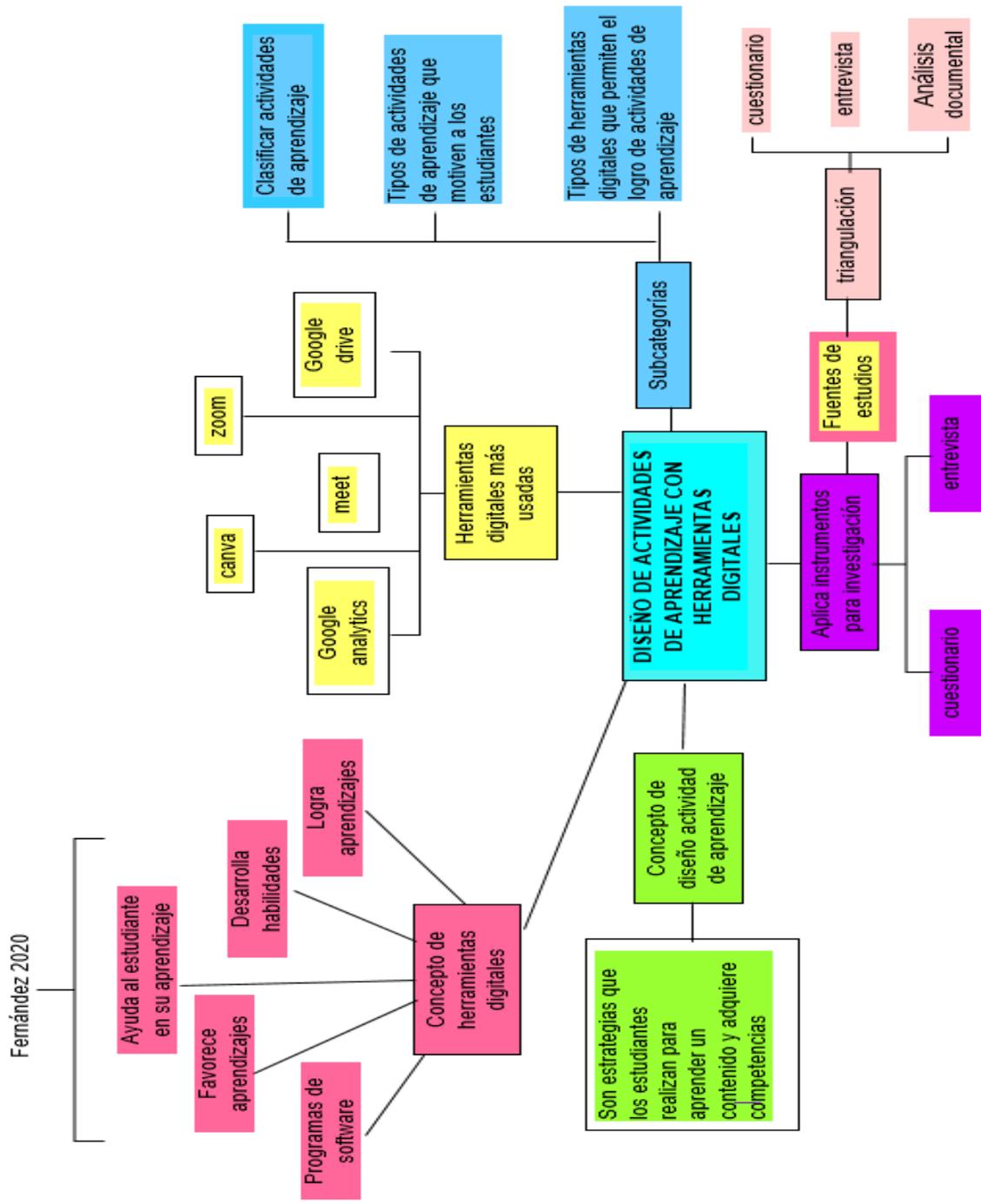
**SUBCATEGORÍA 3: TIPO DE HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PERMITEN EL
LOGRO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Herramientas digitales como el internet, el celular, la computadora, el uso del google gratuito donde se puede usar para diversas actividades de aprendizaje que motivan investigar para usar la variedad de recursos que permiten capacitarse y tener información para desarrollar actividades de aprendizaje”.</p> <p>P3, P4, P8 y P10.</p>	<p>El 97% de los participantes se sienten fortalecidas haciendo uso de herramientas digitales para el logro de sus aprendizajes. Elaborando con facilidad páginas web, para diseñar actividades de aprendizaje, resultando fácil y fructífero el uso de éstas, además están de acuerdo que necesitan capacitarse constantemente en dichas herramientas para el desarrollo y el logro de las tareas de aprendizaje.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 4, 5, 6, 7 y 10.</p> <p>P1, P3, P4, P5, P7, P9 y P10.</p>	<p>Salcedo y Villa (2021) y Chong y Marcillo (2020) afirman que el uso de diversas estrategias virtuales, motivan el aprendizaje de los estudiantes, construyen conocimientos y que el uso de diversas técnicas como el aprendizaje colaborativo, permite que sean más participativos e interactivos donde ellos aprenden haciendo fortaleciendo sus aprendizajes, también se motiva a que interactúen a través de proyectos, juego de roles, trabajo colaborativo, foros de discusión, desarrollando en ellos competencias. Se involucra a los docentes a crear estrategias digitales, que ayuden a ser mejores profesionales en la era tecnológica.</p>

A continuación presento el mapa mental de la categoría estrategias didácticas, dando a conocer información relevante de mi investigación:



Presento el mapa mental de la segunda categoría “Diseño de las actividades de aprendizaje con herramientas digitales” con información importante de mi investigación:



4.2. DISCUSIÓN

Se explica y se fundamenta las categorías y subcategorías de estudio, partiendo de los resultados, que a continuación detallo:

1. La categoría 1 que son las estrategias didácticas en educación a distancia, contiene 3 subcategorías:

❖ La subcategoría 1, que es la clasificación de estrategias didácticas, se ha indagado con los participantes, que conocen sobre el tema:

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA		
SUBCATEGORÍA 1: CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
“Porque va a permitir que el estudiante aprenda, captan su atención, permite fortalecer sus aprendizajes, mejora el desenvolvimiento del estudiante. Como estudiante tengo un propósito que quiero lograr, es buscar estrategias para lograr un aprendizaje significativo”. P2, P6 y P10.	El 100% de las participantes considera que las estrategias de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, que usa el docente son las adecuadas para el estudiante; además, están de acuerdo en que la selección de estrategias didácticas de aprendizaje le ayuda a lograr competencias como estudiantes. Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 1, 2 y 6. P1, P2, P4, P9 y P10.	El autor Sandoval (2020) afirma que la estrategia didáctica de enseñanza se enlaza con el mundo tecnológico permitiendo al docente incorporarse e innovar sus estrategias para lograr los objetivos propuestos con los estudiantes, de igual modo ellos mejoran su proceso de aprender haciendo uso de diversas herramientas que le permiten el logro de nuevos conocimientos en sus actividades de aprendizaje.

Aquí se dio inicio a nuestra investigación sobre qué estrategias didácticas conocen los estudiantes donde se demostró que las estrategias de enseñanza aprendizaje, en

los entornos virtuales, generan interés y motivación al estudiante, permitiendo afirmar su atención en ellos y le ayuda a lograr competencias como estudiantes.

❖ La subcategoría 2, se investigó las estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes, donde se obtuvo la siguiente información:

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA		
SUBCATEGORÍA 2: ESTRATEGIAS QUE MEJORAN EL AVANCE DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES.		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Se ha utilizado un aprendizaje basado en problemas, cuando vemos que no se logra un buen aprendizaje, se busca estrategias llamativas como juegos que sean motivadoras, dinámicas, técnicas en base al tema que se realiza en el momento, donde los estudiantes se sientan animados a lograr un propósito”.</p>	<p>El 97% de las participantes sienten fortalecidas con las estrategias de enseñanza que se aplican en clases, porque de acuerdo a ellos mejoran su rendimiento, motivan a leer textos para comprender y lograr aprendizajes; haciendo uso de materiales de aprendizaje virtual porque son eficientes y didácticos.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 3, 4, 5, 7 y 10. P1, P4 Y P10. P5 y P6.</p>	<p>Nos refiere el autor Sánchez (2019) y Armenta (2013), afirman que los docentes universitarios aplican estrategias innovadoras para que los estudiantes logren aprendizajes significativos, haciendo uso de estrategias didácticas y motivadoras, que despierten el interés de los alumnos, fundamentando en 2 técnicas didácticas constructivistas, que son el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje basado en problemas, permitiendo indagar e investigar cual es la estrategia más asertiva a distancia, logrando en el estudiante guiarlo a la resolución del problema que se le presente. El constructivismo permite que el alumno construya su mundo, su realidad. Se concluye que los estudiantes obtuvieron beneficios importantes al aplicar la técnica didáctica del ABP.</p>

Se ha demostrado que las estrategias usadas en clases virtuales ayudan a los estudiantes, porque éstas son llamativas, motivadoras, innovadoras, que permiten mejorar sus aprendizajes, comprenden lo que leen, siendo eficientes, didácticas al usarlos, logrando avances en su nivel cognitivo. Las respuestas de los participantes responden a la indagación donde usan dichas estrategias y los autores afirman que los docentes aplican estrategias innovadoras, permitiendo que los estudiantes logren aprendizajes significativos, haciendo uso de dichas estrategias.

❖ La subcategoría 3, se indagó la influencia de estrategias síncronas y asíncronas en el aprendizaje de los estudiantes, como se demuestra en el cuadro.

CATEGORÍA 1: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA		
SUBCATEGORÍA 3: ESTRATEGIAS SÍNCRONAS Y ASÍNCRONAS		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Los beneficios es que los estudiantes usan más la tecnología, siempre y cuando se usen de manera correcta y no redes sociales que perjudiquen al estudiante. El buen control del tic y que los estudiantes manejen ésta herramientas para que ellos participen y las clases sean más fructíferas, la interacción que permite observar al estudiante, para estar con ellos para lograr sus aprendizajes. Como estudiante es lograr las</p>	<p>El 96% de los estudiantes están de acuerdo que el aprendizaje asíncrono y síncrono fortalecen el aprendizaje en los estudiantes, porque las clases son dinámicas, donde se interactúa con los docentes, se intercambian ideas</p>	<p>Roig (2021) y Andrade, Tobaru y Guerrero inculca al docente fortalecer sus conocimientos a la era digital para aplicar herramientas digitales y estrategia didáctica activas que mejoren su práctica docente y logren en los estudiantes aprendizajes significativos, utilizar materiales de enseñanza en sus sesiones de aprendizaje, ya que sus actividades pueden ser asíncrono y síncrono, el docente debe ser facilitador, motivador y organizado al</p>

competencias, el perfil de y así se logran aplicar las diversas egreso, el interactuar con los competencias. herramientas, que sean docentes, con los Esta activas, con nuevas compañeros el intercambiar subcategoría se expectativas para los alumnos, ideas, la clase es dinámica, ve reflejado en los para lograr habilidades que más comunicación, se ítems 8 y 9. mejoren en su quehacer diario pregunta para aclarar dudas”. P1, P2, P5, P8 y teniendo en cuenta sus P6, P7 y P8. P10. necesidades para el uso de éstas.

Se ha constatado en ésta subcategoría que los estudiantes fortalecen sus aprendizajes, haciendo uso de recursos de tipo síncrono y asíncrono, donde enfatizan la convivencia de usarlos, porque las clases son dinámicas, interactúan, intercambian ideas; también hacen uso de plataformas que les brinda la casa de estudios, ya que a pesar que no tienen interacción directa, les permite indagar, capacitarse para el uso de éstas; éstos tipos de recursos les permiten lograr competencias, habilidades que mejoran su quehacer diario.

2. La categoría 2 que es el diseño de actividades de aprendizaje, contiene 3 subcategorías:

❖ La subcategoría 1, que se indagó a través de las encuestas y entrevistas, con los participantes sobre la clasificación de actividades de aprendizaje, aplicadas con el fin de obtener resultados como se muestra en el siguiente cuadro:

CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SUBCATEGORÍA 1: CLASIFICAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Ha contribuido porque he tenido la paciencia para poder entender el trabajo que se hace de manera virtual, en época de pandemia al realizar las prácticas, también se ha interactuado con los estudiantes, porque he realizado actividades de aprendizaje que se desarrollaban a través de videos, de ppt para llamar la atención de los estudiantes y que se buscaba las diferentes herramientas que ayuden atraer la atención de los estudiantes y que éstas herramientas nos permiten estar preparados para lograr una buena enseñanza como futuras docentes”.</p> <p>P1, P4, P8 y P10.</p>	<p>El 98% de los participantes desarrollan con facilidad actividades de aprendizaje, haciendo uso de herramientas digitales, teniendo en cuenta un contexto virtual, además están de acuerdo en utilizar buscadores como google, académico, EBSCO, Alicia, etc, para diseñar las actividades de aprendizaje.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 1, 8 y 9.</p> <p>P1, P2, P5, P7 y P10.</p>	<p>El autor Soto y Torres (2016), afirma que el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales, cumple un propósito colaborativo donde el docente sólo es facilitador y los alumnos realizan en forma conjunta sus actividades para el logro de los objetivos propuestos. Al realizar el estudio se logra, que ambos actores educativos hacen uso de estas herramientas, logrando aprendizajes digitales, donde aplican estrategias en sus sesiones de aprendizaje.</p>

Como se muestra en ésta subcategoría, los participantes utilizan de manera virtual las herramientas necesarias, que le permiten diseñar actividades de aprendizaje didácticas, motivadoras, llamativas que estimulan su aprendizaje, que, a pesar de la

virtualidad vivida en la época de pandemia, lograron aplicarlas, auto capacitándose y buscando los medios necesarios para lograr mejorar sus debilidades, siendo éstas fructíferas en su quehacer diario.

❖ La subcategoría 2, en la aplicación de los instrumentos utilizados, se demuestra los tipos de actividades de aprendizaje que aplican los estudiantes, como se aprecia en el cuadro mostrado:

CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		
SUBCATEGORÍA 2: TIPOS DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE QUE MOTIVEN A LOS ESTUDIANTES.		
ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Para realizar las actividades de aprendizaje usaba los ppt, el Word, el canva y diferentes aplicativos que permiten llamar la atención de los estudiantes. Durante la pandemia al inicio fue difícil porque no se manejaba bien las diferentes herramientas, pues para preparar una actividad de aprendizaje, se tenía que hacer llamativas las clases por ejemplo para hacer un video se tenía que colocar la imagen</p>	<p>El 96% de los participantes están de acuerdo con el uso de herramientas digitales para desarrollar actividades de aprendizaje que motivan a los estudiantes al uso de diferentes aplicativos como el canva, el google classroom, etc haciendo uso de éstas que permitan motivar a los estudiantes,</p>	<p>Urquiaga (2018) y Quezada (2022), realizaron una investigación con el fin de replantear la estrategia de didáctica y metodológica, que sean activas, constructivas y participativas que permitan que los alumnos tengan un mejor nivel de capacidad tecnológica, para un buen manejo de las herramientas digitales. Se toma en cuenta una metodología activa, donde se construye el conocimiento, haciendo uso de herramientas digitales, que son disponibles en la página de internet para el aprendizaje y enseñanza que aplican los docentes, donde ellos aplican estrategias que ayudan a los alumnos a la búsqueda de</p>

<p>con la canción para que sea atractivo y así aprendí bastante, ya que el docente debe estar en constante aprendizaje tanto en teoría como en práctica; por eso las herramientas digitales ha sido muy beneficioso en mi aprendizaje”.</p>	<p>través de un aprendizaje sincrónico y asíncrono, aprendiendo con facilidad.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 2 y 3.</p> <p>P1, P2, P3, P4, P5, P1, P3, P4, P8 y P10</p>	<p>información, utilizando diversas herramientas. Realizaron una investigación de enfoque cualitativo, no experimental, a través de encuestas y entrevistas, que permitan conocer su nivel en el manejo de las herramientas digitales, del cual permiten que el alumno mejore la competencia digital, haciendo uso de dichas herramientas en sus actividades de aprendizaje digital.</p>
---	---	--

Los estudios realizados en ésta subcategoría, demuestran que se desarrollan con facilidad actividades de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales como google classroom, el canva, google meet, zoom, etc; éstas promueven, motivan y benefician al estudiante a aprender con facilidad, logrando un aprendizaje significativo; esto ha permitido que tanto el docente como el estudiante debe estar en constante aprendizaje en la competencia digital, como un reto y un compromiso a la mejora de la calidad educativa.

❖ La subcategoría 3, se aplicó los instrumentos con la finalidad de indagar sobre los tipos de herramientas digitales que permiten el logro de actividades de aprendizaje, aplicadas a los participantes, como se muestra en el siguiente cuadro:

CATEGORÍA 2: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

SUBCATEGORÍA 3: TIPO DE HERRAMIENTAS DIGITALES QUE PERMITEN EL LOGRO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ENTREVISTA	CUESTIONARIO	ANÁLISIS DOCUMENTAL
<p>“Herramientas digitales como el internet, celular, computadora, el uso del google gratis donde se puede usar para diversas actividades de aprendizaje que motivan a investigar para usar la variedad de recursos que permiten capacitarse y a tener más información para desarrollar las actividades de aprendizaje”.</p> <p>P3, P4, P8 y P10.</p>	<p>El 97% de los participantes se sienten fortalecidos haciendo uso de herramientas digitales para el logro de sus aprendizajes. Elaborando con facilidad páginas web, para diseñar actividades de aprendizaje, resultando fácil y fructífero el uso de éstas, además están de acuerdo que necesitan capacitarse constantemente en dichas herramientas para el desarrollo y el logro de las tareas de aprendizaje.</p> <p>Esta subcategoría se ve reflejado en los ítems 4, 5, 6, 7 y 10.</p> <p>P1, P3, P4, P5, P7, P9 y P10.</p>	<p>Salcedo y Villa (2021), Chong y Marcillo (2020) y Garay et al (2021) afirman que el uso de diversas estrategias virtuales, motivan el aprendizaje de los estudiantes, construyen conocimientos y que el uso de diversas técnicas como el aprendizaje colaborativo, permite que sean más participativos e interactivos donde ellos aprenden haciendo, así fortalecen sus aprendizajes; también se motiva a que interactúen a través de proyectos, juego de roles, trabajo colaborativo, foros de discusión, desarrollando en ellos competencias. Se involucra a los docentes a crear estrategias digitales, que ayuden a ser mejores profesionales en la era tecnológica. Estar en constante capacitación digital enriqueciendo el desarrollo de las actividades de aprendizaje para facilitar y garantizar estrategias didácticas y adecuadas.</p>

Las respuestas de las participantes nos mostraron que existe una brecha con los entornos virtuales, donde existen plataformas educativas y de autoaprendizaje, así como diversos aplicativos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, que son usadas y aplicadas por los estudiantes. Con ello pueden realizar diversas actividades de aprendizaje que son motivadoras y didácticas, resultando fácil y fructífero su elaboración, fortaleciendo el logro de sus aprendizajes. El uso de estas herramientas permite crear estrategias digitales que ayuden a ser mejores profesionales en la era tecnológica.

V. CONCLUSIONES

Se concluye el proceso de investigación, a través de la sistematización, el análisis y la contrastación de los resultados obtenidos a través de la triangulación: los cuestionarios, entrevistas y el análisis documental, dando cumplimiento a dicho proceso, se llega a lo siguiente:

Primera

Se dio cumplimiento con el objetivo, en el uso de estrategias didácticas de enseñanza que son utilizadas por los docentes y las de aprendizaje que son usadas por los estudiantes para aprender a aprender permitiendo un mejor rendimiento en el estudiante dentro de un entorno virtual, significa encontrar nuevas estrategias de aprendizaje y utilizar recursos educativos al diseñar actividades que permitan mantener activos a los participantes, de manera que logren los conocimientos y la consecución de los objetivos.

Segunda

Se verificó, analizó y sistematizó que las estrategias de enseñanza aprendizaje, en los entornos virtuales, generan interés y motivación en los estudiantes universitarios, permitiendo afirmar su atención en ellos y originando una formación integral, llegando a un proceso de apropiación de conocimientos muy significativos que le sirven para toda la vida; implica también que el docente es un ente motivador que utiliza estrategias dentro de su planificación, gestión y ejecución del proceso educativo dentro de los entornos virtuales, estimulando y fortaleciendo al estudiante a ser creativo, innovador, investigador en el proceso de enseñanza aprendizaje, ayudándolo a lograr competencias que mejoran su rendimiento en un aprendizaje virtual. Además, se confirma que los usos de las herramientas digitales son motivadores y didácticas, que permite crear estrategias digitales que ayuden a ser mejores profesionales en la era tecnológica, siendo éste un enfoque interactivo, flexible y didáctico en el entorno virtual.

Tercera

Se reconoce la gran importancia de las herramientas tecnológicas como el google classroom, el canva, google meet, zoom, etc, que son programas educativos didácticos, diseñados con el fin de apoyar las labores educativas, que utilizan los docentes y estudiantes en el entorno virtual, desarrollando habilidades cognitivas, fortalecidas dentro de un aprendizaje síncrono y asíncrono, haciendo uso de video conferencias, logrando la interacción virtual entre el docente y el estudiante o el uso de plataformas que permiten beneficiar a los estudiantes en su aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

Promover y motivar a los estudiantes el uso de herramientas digitales, así mismo hacer uso de las plataformas de su institución, teniendo en cuenta sus intereses y necesidades del estudiante; utilizando recursos de aprendizaje que sean didácticos y accesibles a su uso a través de la virtualidad, para desarrollar competencias y lograr en ellos la mejora en la era digital.

Segunda

Se recomienda a los docentes a enfatizar más a una educación digital de calidad que permita fortalecer las debilidades que posean, para lograr mejorar sus aprendizajes para que sean significativos en los estudiantes; así mismo puedan aplicar estrategias motivadoras, didácticas, innovadoras, que generen su interés a la calidad de la tecnología.

Tercera

Se recomienda participar en aprendizajes síncronos para fortalecer la interacción entre docentes y estudiantes, que permitan mejorar estrategias didácticas de enseñanza – aprendizaje; al igual participar en el uso de recursos de tipo asíncrono, que se da a través de la plataforma de la institución, de subir videos, ppt, que ayudan y fortalecen al estudiante a la mejora de un aprendizaje virtual.

Cuarta

Se recomienda que las universidades permitan el acceso al investigador para facilitar y profundizar investigaciones que ayuden a la mejora en bien de la institución, de los estudiantes y personal docente. Se sugiere en futuras investigaciones seguir realizando estudios de este tipo, utilizando instrumentos acordes al tema de estudio.

REFERENCIAS

- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Revista Killkana Sociales*, 2(2), 32-36. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295
- Aguilar, G. S. y Barroso O. J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación Educativa. *Revista de medios y educación*, (47), 73-88. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36841180005>
- Andrade, A., Tobaru A., y Guerrero M. (s.f.) *Herramientas Digitales y Secuencia Didáctica de Clase* [Webinar Conectados – MINEDU]
- Arias G. J. y Covinos G. M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (1ª ed.). Enfoques consulting EIRL.
- Armenta, Salinas y Mortera (2013). Aplicación de la Técnica Educativa Aprendizaje basado en problemas para capacitación a distancia (E-Learning). *Rlied*, 16 (1), 57-83.
- Avella, I., Sandoval, V. y Montañez T. (2017). Web tolos selection in order to create learning activities in Cybermutua. *Rev. Investigativa*, 8 (1), 107-120.
- Barrios, L. S. y Vera, S. L. (2013). Relación entre los estilos cognitivos y las estrategias didácticas en un grupo de docentes de la ciudad de Bogotá. *Movimiento científico*, 7(1), 144-157.
- Bolletta, Viviana N. (2021). *Challenges and educational innovation in health emergency: contingencies and permanence*. Editorial Curza.

- Caballero Calderón, G. E. (2021). *Playful activities for learning*. Edición núm.57
- Cabero, A. J. y Palacios, R. A. (2021). The Evaluation of virtual Education: e-Activities. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24 (2), pp.169-188.
- Camino, A. (2021). *Estrategias Didácticas para desarrollar el uso de TIC en los docentes de una Institución Educativa en la Victoria*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
- Casimiro, U., Casimiro, U., Ramos, T. y Casimiro, U. (2020). Didactic strategies used by teachers and research attitudes of students. *Revista Conrado*, 16 (76), 175-183.
- Criollo, Calderón y Tuesta (2021). Rol del Perú frente a la educación virtual y nuevos desafíos por la pandemia Covid-19. *Maestro y sociedad*, 18 (3), 1105-1119.
- Chong y Marcillo (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6 (3), 59-70. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Cueva, D., García, Ch. y Martínez, M. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4 (14), 205-227. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=563662154011>
- Delgado, Bardales, J. M. (2021). La investigación científica: su importancia en la formación de investigadores. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 5 (3). <https://doi.org/10.37811/cl.rcm.v5i3.476> 2385

Echemendía Tocabens, Belkis (2014). La regulación ética de las investigaciones biomédicas y los comités de ética de la investigación. *Revista cubana* 52 (1). <http://scielo.sld.cu>

Fernández, Sánchez y Heras (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior: las actividades prácticas con herramientas web 2.0. *Revista Academia y Virtualidad*, 13 (1), 61-79. <https://doi.org/10.18359/ravi.4260>

Flores Condori, E. (2022). *Estrategia didáctica para desarrollar competencias digitales en la carrera de educación inicial de un instituto superior pedagógico de Lima* [Tesis de maestro, Universidad San Ignacio de Loyola].

Fonseca, C. C., Niño, J. A. y Fernández, F. H. (2020). Desarrollo de competencias digitales en programación de aplicaciones móviles en estudiantes de noveno grado a través de tres estrategias pedagógicas. *Revista boletín redipe* 9 (4), 2-10.

Fraile, J. et al (2021). Formative assessment, self-regulation, feedback and digital tolos: use of socrative in higher education. *Retos* (42), 724-734.

Garay, et al. (2021) *Metodología para la capacitación docente en herramientas tecnológicas como mediación en el tránsito de lo presencial a lo remoto*. Editorial Universidad Católica de Colombia.

García, M. J. y García, M. S. (2020) Use of digital tolos for teaching in Spain during the COVID-19 pandemic. *Revista Española Educación Comparada* (38), 151-173. DOI: 10.5944/reec.38.2021.27816

- Guevara, R. G. y Veytia, B. M. (2020). Content validity of an Analytical Rubric of the Design of Didactic sequences as an improvement of the pedagogical practice of the teaching team from the socioformation approach. *Educare electronic Journal* 25 (1), 1-20. <http://doi.org/10.15359/ree.25-1.20>
- Guillen Cuba, S. (2022). *Estrategia didáctica para desarrollar las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la escuela profesional de administración de empresas en una Universidad nacional de Apurímac*. [Tesis de maestro, Universidad San Ignacio de Loyola]
- Habib-Mireles, L., Zambrano-Garza, M. y Alfaro, C. (2021). Response of University students to instruction in distance learning. *RLEE nueva época* 51 (ESP.), 41-64
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la Investigación* (6a. ed.). Interamericana editores S.A de C.V.
- Maldonado, M. S., Peñaherrera, A. W y Espinoza, B. P. (2020). Virtual Learning Environments (EVA's), as a Learning resource in asynchronous classes at HEIs. *Revista científica dominio de las ciencias*, 6 (4), 1279-1291.
- Molina, G. P., Molina, G. A.y Gentry-Jones J. (2021). Gamification as a didactic strategy for learning the English language. *Revista científica*, 7 (1), 722-730.
- Ñañez, Solano y Bernal (2019). Digital environments of Learning in distance education for the initial education of teachers: perceptions about their relevance. *Rev. investig. desarro. Innov.*, 10 (1), 107-119. doi:10.19053/20278306.v 10n1.2019.10015

- Okunda, B. M. y Gómez, R. C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34 (1), 118-124.
- Ordorika, Imanol (2020). Pandemia y educación superior. *Revista de educación superior Anuies*, 49, 1-8. <https://doi.org/10.36857/resu.2020.194.1120>.
- Palacios Serna, L. I. (2021). A systematic review: Attitude towards research in Latin American universities. *Revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 12 (3), 195-205. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.123.533>.
- Pegalajar Palomino, M. C. (2021). Implications of gamification in higher education: a systematic review of student perception. *Revista de investigación Educativa*, 39 (1), 169-188. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>.
- Piñero, L. y Perozo, L. (2021). Non-excision approach in qualitative investigation. *Scientific e-journal of human sciences*, (50), 5-16. www.revistaorbis.org
- Quezada, G. (2022). *Estrategia didáctica para la mejora de la competencia digital en los estudiantes de la especialidad de administración del I ciclo de un Instituto Superior Tecnológico Privado de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Alicia.
- Reyes et al. (2022). Content validity analysis by judge's criteria of an instrument to evaluate a manuscript. *Revista Iberoamericana para la investigación y desarrollo educativo*, 12 (24), 343. <https://doi.org/10.23913/ried.v12i24.1183>.
- Roig, Urrea, Merma y Universidad de Alicante (2021). La comunicación en el aula universitaria en el contexto del COVID-19 a partir de la videoconferencia con google meet. *Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 24 (1), 197-220. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27519>

- Rojas Obispo, E. (2018). *Estrategias didácticas del docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Docencia universitaria en la escuela de postgrado de la universidad nacional de educación*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle].
- Salcedo y Villa (2021). *Estrategias Pedagógicas digitales para el aseguramiento del aprendizaje en el contexto del COVID 19*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa].
- Sánchez Romero, C. (2019). *Aplicación de estrategias en contextos desfavorecidos*. Editorial digital.
- Sandoval, C. H. (2020). La Educación en Tiempo del COVID-19 Herramientas TIC: El nuevo rol docente en el fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las prácticas Educativas innovadoras. *Revista Internacional Tecnológica*. Ediciones civtac, 9 (2), 2-7. <http://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Sañudo, L. E. (2006). La ética en la investigación Educativa. *Revista hallazgos*, (6), 83-98. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835165006>
- Soto, J. y Torres, C. (2016). La percepción del trabajo colaborativo mediante el soporte didáctico de herramientas digitales. *Revista Apertura*, 8 (1), 2-4.
- Torres Ruiz, A. E. (2021). Moving in qualitative research: an approach to triangulation. *Revista scientific*, 6 (20), 275-295. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.15.275-295>.

Universidad Estatal a Distancia. Guía ¿Qué son las estrategias didácticas?
Vicerrectoría Académica. Centro de Capacitación en Educación a Distancia.

Urquiaga, P. (2018). *Uso de estrategias didácticas para discriminar la calidad y confiabilidad de las fuentes de información, utilizando herramientas digitales para el estudio del espacio geográfico*. [Tesis de Segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Alicia.

Valle T. A. et al. (2022). *Descriptive research with a qualitative approach in education*. Edit PUCP.

Vásquez Rodríguez, F. (2019). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. Kimpres.

Vidal, González y Armenteros (2021). The impact of COVID-19 on higher education. *Ecimed*, 35 (1), 1-15. https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES

Vital Carrillo, M. (2021). Educational Platforms and digital tools for learning. *Vida científica*, 9 (18), 9-12.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/issue/archive>

Walss Auriolles, M. (2020). *Diez herramientas digitales para facilitar la evaluación formativa*. Tecnología, ciencia y educación.

ANEXOS

ANEXO 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 7

Matriz de consistencia

Título: Uso de estrategias didácticas en educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022					
Problemas	Objetivos	Categorías y sub categorías			
Problema General:	Objetivo general:	Categoría 1: Estrategias didácticas en educación a distancia			
¿Cómo se realiza el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022?	Describir el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.	Sub categorías	Indicadores	Ítems	Instrumento
		Clasificación de estrategias didácticas.	Conocer las diversas estrategias didácticas	3 (1, 2, 6)	Cuestionario de observación
		Estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes.	Identificar estrategias adecuadas que mejoren el aprendizaje de los estudiantes.	5 (3, 4, 5, 7, 10)	Cuestionario de observación
		Estrategias síncronas y asíncronas.	Identificar que estrategias se aplican en aprendizajes síncronos y asíncronos.	2 (8, 9)	Cuestionario de observación
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Categoría 2: Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales			
¿Qué tipos de estrategias síncronas y asíncronas usas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?	Analizar el uso de estrategias didácticas en educación a distancia en el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022.	Sub categorías	Indicadores	Ítems	Instrumento
		Clasificar actividades de aprendizaje para los entornos virtuales.	Seleccionar actividades de aprendizaje que se usan en entornos virtuales	3 (1, 8, 9)	Cuestionario de observación
		Tipo de actividades de aprendizaje que motiven a los estudiantes.	Identificar qué tipos de actividades de aprendizaje ayudan y motivan a los estudiantes.	2 (2, 3)	Cuestionario de observación
		Tipo de herramientas digitales que permiten el logro de actividades de aprendizaje.	Conocer que herramientas digitales se usa para el logro de actividades de aprendizaje.	5 (4, 5, 6, 7, 10)	Cuestionario de observación

¿Qué tipo de actividades específicas se diseñan a través de los entornos virtuales?	Explicar la forma como los estudiantes universitarios elaboran o preparan contenidos haciendo uso de herramientas digitales.	Las 2 categorías: estrategias didácticas y diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales	Los estudiantes describen en forma oral a través de preguntas sobre las categorías a investigar.	6	Guías de entrevistas
¿Cuáles son las ventajas y desventajas en relación a las estrategias síncronas y asíncronas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?	Interpretar la importancia del uso de estrategias didácticas síncronas y asíncronas en una educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.				
Diseño de investigación:	Escenario de estudio y Participantes:	Técnicas e instrumentos:	Rigor científico:	Método de análisis de datos:	
Enfoque: Cualitativo Tipo: Básica Diseño: Fenomenológico	Escenario de estudio: Se aplicará a estudiantes de la facultad de Educación Inicial del X ciclo de una Universidad de Piura. Participantes: 10	Técnicas: Encuestas y guías de entrevistas. Instrumentos: Cuestionarios y guía de entrevista.	Los instrumentos y técnicas que se aplican tengan consistencia lógica, que sean claros, precisos, fácil de poder volver a utilizar y deben tener credibilidad.	Se usará algunas herramientas para organizar y categorizar la información a través de mapas conceptuales y mapas mentales.	

ANEXO N° 2

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

Tabla 8

Matriz de categorización

PROBLEMAS	OBJETIVOS	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	CÓDIGOS
Problema general: ¿Cómo se realiza el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022?	Objetivo general Describir el uso de estrategias didácticas en educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.	-Estrategias didácticas en educación a distancia	-Clasificación de estrategias didácticas.	Cuestionario de observación. Entrevista
			-Estrategias que mejoran el avance de aprendizaje en los estudiantes.	
			-Estrategias síncronas y asíncronas.	
Problemas específicos: - ¿Qué tipos de estrategias síncronas y asíncronas usas	Objetivos específicos -Analizar el uso de estrategias didácticas en educación a	-Diseño de actividades de aprendizaje	-Clasificar actividades de aprendizaje.	

<p>en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?</p> <p>- ¿Qué tipo de actividades específicas se diseñan a través de los entornos virtuales?</p> <p>-¿Cuáles son las ventajas y desventajas en relación a las estrategias síncronas y asíncronas en una educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales?</p>	<p>distancia en el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022.</p> <p>-Explicar la forma como los estudiantes universitarios elaboran o preparan contenidos haciendo uso de herramientas digitales.</p> <p>-Interpretar la importancia del uso de estrategias didácticas síncronas y asíncronas en una educación a distancia para el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales por los estudiantes universitarios, Piura-2022.</p>	<p>con herramientas digitales</p>	<p>-Tipo de actividades de aprendizaje que motiven a los estudiantes.</p>	<p>-Tipo de herramientas digitales que permiten el logro de actividades de aprendizaje.</p>
---	--	-----------------------------------	---	---

ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO N°1

CATEGORÍA: Estrategias didácticas en educación a distancia

Estimado estudiante, el presente cuestionario permite analizar e indagar sobre las estrategias didácticas en educación a distancia. La información que brindes a continuación es confidencial y anónimo. Debes responder con sinceridad.

Lee detenidamente cada pregunta y marca con un aspa (X) la respuesta que refleje tu forma de pensar. Se agradece tu participación.

Ciclo: Sexo: Fecha:

Instrucciones: Marca tu respuesta seleccionando sólo una opción:

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

Código del estudiante:

Carrera profesional:

Edad:

1. Las estrategias de enseñanza que usa el docente son las adecuadas para mi aprendizaje.

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

2. Considero importante el uso de estrategias de aprendizaje en el entorno virtual.

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

3. Me siento fortalecido (a) con las estrategias de enseñanza que se aplican en clases.

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

4. Crees que, de acuerdo a las estrategias de enseñanza que se aplican en clase, depende de tu rendimiento como estudiante.

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

5. El empleo de estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales te motiva a leer textos para lograr tu aprendizaje.

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo

- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

6. Seleccionas o elaboras estrategias didácticas de aprendizaje que te ayudan a lograr competencias como estudiante.

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

7. Consideras que, en un contexto virtual a distancia, llegas a comprender los diversos aprendizajes.

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

8. Crees que el aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre docente y alumno) fortalece tu aprendizaje como estudiante.

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

9. Crees que el aprendizaje síncrono (hay interacción por medio de video conferencia, videollamadas, etc) te fortalece en tu aprendizaje.

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

10. Crees que los materiales que usas en tu aprendizaje virtual son eficientes y didácticos.

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

CUESTIONARIO N°2
CATEGORÍA: DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON
HERRAMIENTAS DIGITALES

Estimado estudiante, el presente cuestionario permite analizar e indagar sobre el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales. La información que brindes a continuación es confidencial, es anónimo, del cual debes responder con sinceridad. Lee detenidamente cada pregunta y marca con un aspa (X) la respuesta que refleje tu forma de pensar. Se agradece tu participación.

Ciclo: Sexo: Fecha:

Instrucciones: Marca tu respuesta seleccionando sólo una opción:

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

Código del estudiante:

Carrera profesional:

Edad:

1. Desarrollas con facilidad actividades de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales.

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

2. El uso de herramientas digitales de un aprendizaje síncrono (hay interacción por video conferencia, videollamadas, etc) te permiten aprender con facilidad.

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

3. Las herramientas digitales de un aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre el docente alumno) te permiten aprender con facilidad.

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

4. Te sientes fortalecida (o) haciendo uso de herramientas digitales para el logro de tu aprendizaje

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

5. Elaboras con facilidad páginas web, para diseñar actividades de aprendizaje para el logro de la competencia.

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

6. Te resulta fácil y fructífero el uso de herramientas digitales para el logro de tus aprendizajes.

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

7. Usas frecuentemente herramientas digitales para el logro de tus aprendizajes.

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

8. Consideras que es importante un contexto virtual para comprender una actividad de aprendizaje.

- 1. Totalmente de acuerdo
- 2. De acuerdo
- 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo

- 4. En desacuerdo
- 5. Totalmente en desacuerdo

9. Para diseñar actividades de aprendizaje utilizas buscadores como google académico, EBSCO, Alicia, etc

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

10. Necesitas más capacitación en el uso de herramientas digitales para desarrollar tareas y lograr tus aprendizajes.

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

ENTREVISTA

CATEGORÍAS: ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EDUCACIÓN A DISTANCIA Y DISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON HERRAMIENTAS DIGITALES.

Estimado estudiante, la presente entrevista permite analizar e indagar sobre las estrategias didácticas de una educación a distancia y sobre el diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales. La información que brindas a continuación es confidencial, es anónimo, del cual debes responder con sinceridad. Se agradece tu participación por permitirme el tiempo de entrevistarte y apoyarme con la investigación de mi proyecto.

Tabla 9

Tabla de categorías

N°	PREGUNTAS	RESPUESTAS
01	¿Por qué crees que las estrategias de enseñanza fortalecen en el aprendizaje del estudiante?	
02	¿Qué estrategias didácticas de enseñanza has utilizado para el logro de competencias y cómo las usas?	
03	¿Qué beneficios tiene un aprendizaje síncrono (hay interacción por video conferencia, videollamadas, etc.) en los estudiantes?	

04	¿Qué beneficios y qué mecanismos tiene un aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre el docente y el alumno) en los estudiantes?	
05	¿De qué manera ha contribuido en tu formación como futuro profesional el uso de herramientas digitales para la preparación de actividades de aprendizaje?	
06	¿Qué herramientas digitales utilizas o te parecen funcionales para construir o realizar actividades de aprendizaje?	

ANEXO 4. CERTIFICADO DE VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS

JUEZ 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento cuestionario N° 1: Estrategias didácticas en educación a distancia.

N°	Items	Coherencia			Relevancia			Claridad			Pertinencia			Comentario /explicación
		A	M	R	A	M	R	A	M	R	A	M	R	
1	Las estrategias de enseñanza que usa el docente son las adecuadas para mi aprendizaje.	x			x			x			x			
2	Considero importante el uso de estrategias de aprendizaje en el entorno virtual.	x			x			x			x			
3	Me siento fortalecido (a) con las estrategias de enseñanza que se aplican en clases.	x			x			x			x			
4	Creer que, de acuerdo a las estrategias de enseñanza que se aplican en clase, depende de tu rendimiento como estudiante.	x			x			x			x			
5	El empleo de estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales te motiva a leer textos para lograr tu aprendizaje.	x			x			x			x			
6	Seleccionas o elaboras estrategias didácticas de aprendizaje que te ayudan a lograr competencias como estudiante.	x			x			x			x			
7	Consideras que, en un contexto virtual a distancia, llegas a comprender los diversos aprendizajes.	x			x			x			x			
8	Creer que el aprendizaje asincrónico (no hay interacción directa entre docente y alumno) fortalece tu aprendizaje como estudiante.	x			x			x			x			
9	Creer que el aprendizaje síncrono (hay interacción por medio de video conferencia, videollamadas, etc.) te fortalece en tu aprendizaje.	x			x			x			x			
10	Creer que los materiales que usas en tu aprendizaje virtual son eficientes y didácticos.	x			x			x			x			

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento cuestionario N° 2: Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

N°	Ítems	Coherencia			Relevancia			Claridad			Pertinencia			Comentario/explicación
		A	M	R	A	M	R	A	M	R	A	M	R	
1	Desarrollas con facilidad actividades de aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales.	x			x			x			x			
2	El uso de herramientas digitales de un aprendizaje síncrono (hay interacción por video conferencia, videollamada, etc) te permiten aprender con facilidad.	x			x			x			x			
3	Las herramientas digitales de un aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre el docente y el alumno) te permiten aprender con facilidad.	x			x			x			x			
4	Te sientes fortalecida (o) haciendo uso de herramientas digitales para el logro de tus aprendizajes.	x			x			x			x			
5	Elaboras con facilidad páginas web, para diseñar actividades de aprendizaje para el logro de la competencia.	x			x			x			x			
6	Te resulta fácil y fructífero el uso de herramientas digitales para el logro de tus aprendizajes.	x			x			x			x			
7	Usas frecuentemente herramientas digitales para el logro de tus aprendizajes.	x			x			x			x			
8	Consideras que es importante un contexto virtual para comprender una actividad de aprendizaje.	x			x			x			x			
9	Para diseñar actividades de aprendizaje utilizas buscadores como google académico, EBSCO, Alicia, etc	x			x			x			x			
10	Necesitas más capacitación en el uso de herramientas digitales para desarrollar tareas y lograr tus aprendizajes.	x			x			x			x			

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento N° 3 guía de entrevista: Estrategias didácticas y Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

N°	Items	Coherencia			Relevancia			Claridad			Pertinencia			Comentario /explicación
		A	M	R	A	M	R	A	M	R	A	M	R	
1	¿Por qué crees que las estrategias de fortalecen en el aprendizaje del estudiante?	x			x			x			x			
2	¿Qué estrategias didácticas de enseñanza has utilizado para el logro de competencias y cómo las usas?	x			x			x			x			
3	¿Qué beneficios tiene un aprendizaje sincrono (hay interacción por video conferencia, videollamadas, etc) en los estudiantes?	x			x			x			x			
4	¿Qué beneficios y qué mecanismos tiene un aprendizaje asincrónico (no hay interacción directa entre el docente y el alumno) en los estudiantes?	x			x			x			x			
5	¿De qué manera ha contribuido en tu formación como futuro profesional el uso de herramientas digitales para la preparación de actividades de aprendizaje?	x			x			x			x			
6	¿Qué herramientas digitales utilizas o te parecen funcionales para construir o realizar actividades de aprendizaje?	x			x			x			x			

Recomendaciones del juez/experto: Los ítems presentan coherencia, relevancia, claridad y pertinencia en un nivel aceptable



Juez / Experto: Dra. Helen Dorothy Larroca
Saavedra.

Lugar y fecha: 21 de Mayo del 2022

JUEZ 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento N° 3 guía de entrevista: Estrategias didácticas y Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

N°	Ítems	Coherencia			Relevancia			Claridad			Pertinencia			Comentario / explicación
		A	M	R	A	M	R	A	M	R	A	M	R	
1	¿Por qué crees que las estrategias de enseñanza fortalecen en el aprendizaje del estudiante?	x			x			x			x			
2	¿Qué estrategias didácticas de enseñanza has utilizado para el logro de competencias y cómo las usas?	x			x			x			x			
3	¿Qué beneficios tiene un aprendizaje síncrono (hay interacción por video conferencia, videollamada, etc) en los estudiantes?	x			x			x			x			
4	¿Qué beneficios y qué mecanismos tiene un aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre el docente y el alumno) en los estudiantes?	x			x			x			x			
5	¿De qué manera ha contribuido en tu formación como futuro profesional el uso de herramientas digitales para la preparación de actividades de aprendizaje?	x			x			x			x			
6	¿Qué herramientas digitales utilizas o te parecen funcionales para construir o realizar actividades de aprendizaje?	x			x			x			x			

Recomendaciones del juez/experto: Los ítems presentan coherencia, relevancia, claridad y pertinencia en un nivel aceptable



Juez / Experto: Mg. Cecilia Collantes Cupén

Lugar y fecha: 24 de mayo 2022

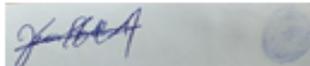
JUEZ 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Instrumento N° 3 guía de entrevista: Estrategias didácticas y Diseño de actividades de aprendizaje con herramientas digitales.

N°	Items	Coherencia			Relevancia			Claridad			Pertinencia			Comentario / explicación
		A	M	R	A	M	R	A	M	R	A	M	R	
1	¿Por qué crees que las estrategias de enseñanza fortalecen en el aprendizaje del estudiante?	X			X			X			X			
2	¿Qué estrategias didácticas de enseñanza has utilizado para el logro de competencias y cómo las usas?	X			X			X			X			
3	¿Qué estrategias didácticas de enseñanza has utilizado para el logro de competencias y cómo las usas?	X			X			X			X			
4	¿Qué beneficios y qué mecanismos tiene un aprendizaje asíncrono (no hay interacción directa entre el docente y el alumno) en los estudiantes?	X			X			X			X			
5	¿De qué manera ha contribuido en tu formación como futuro profesional el uso de herramientas digitales en la creación de actividades que te han ayudado a mejorar tu aprendizaje?	X			X			X			X			
6	¿Qué herramientas digitales utilizas o te parecen funcionales para construir o realizar actividades de aprendizaje?	X			X			X			X			

Recomendaciones del juez/experto: Los ítems tienen un nivel aceptable, presentando coherencia, relevancia, claridad y pertinencia en cada uno de los instrumentos.



Juez / Experto: Mg. Jessica Gabriela Concha Alburqueque

Lugar y fecha: 06/06/2022



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RIVERO FORTON YENNY, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Uso de estrategias didácticas en educación a distancia para diseñar actividades de aprendizaje con herramientas digitales por estudiantes universitarios, Piura-2022.", cuyo autor es OTOYA WHANG MARIA DE LOS MILAGROS, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido de 5.00%, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 31 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RIVERO FORTON YENNY DNI: 31039570 ORCID 0000-0003-1198-5733	Firmado digitalmente por: YRIVEROFO el 09-08- 2022 21:34:09

Código documento Trilce: TRI - 0383432