



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR



**APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA
DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA
EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA
LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:
MELITON APAZA ALARCON

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA
DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA
EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA
LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

MELITON APAZA ALARCON

PARA OPTAR EL GRADO DE ACADÉMICO DE:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

APROBADA POR:

PRESIDENTE

: 
Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

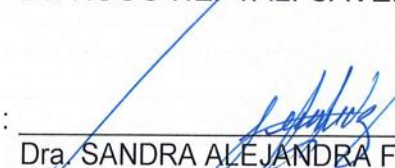
PRIMER MIEMBRO

: 
Dr. JESUS MAMANI MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO

: 
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

: 
Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°0389-2025-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 29 de setiembre del 2025

VISTOS:

El expediente N° 3929 presentado por el (la) Bachiller: **MELITON APAZA ALARCON** quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de sustentación de tesis, en la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bachiller: **MELITON APAZA ALARCON** con número de DNI 41083608 con número de matrícula 21317118 ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación de la Tesis Titulada: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** para optar el GRADO de: **MAGISTER EN EDUCACIÓN** Mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez;

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **COMITÉ DE INVESTIGACIÓN**;

Que, mediante Resolución N°1993-2024 -USA-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION y con Resolución N°2306-2024-USA-EPG/UANCV, se APRUEBA y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) Titulada: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 000278 de fecha: 23 de setiembre del 2025 se nomina jurados.

Que, conforme al artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el artículo 76° del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la sustentación presencial del **INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN** (borrador de tesis), **TITULADO: APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** del (la) Bach: **MELITON APAZA ALARCON**, para optar el GRADO de: **MAGISTER EN EDUCACIÓN** Mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa de la tesis a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	: Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Primer miembro	: Dr. JESUS MAMANI MAMANI
Segundo miembro	: Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Asesor	: Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

ARTÍCULO TERCERO. - PROGRAMAR FECHA Y HORA de sustentación como se detalla:

Fecha	: Viernes, 03 de octubre del 2025
Hora	: 04:00 p.m.
Lugar	: Aula N°206 Centro Comercial N° 03 UANCV-JULIACA

ARTÍCULO CUARTO. - El Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Javier Romulo Quispe Zapana
DIRECTOR (e)



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 02306-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 26 de diciembre de 2024

VISTOS:

El Expediente N° 2024-014442 de fecha 26 de noviembre de 2024, el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, con DNI N° 41083608, código de matrícula N° 21317118, quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis); INFORME N° 001155-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" del 6 de diciembre de 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-014442 el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) titulado: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN**, mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del **ASESOR Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 001155-2024-UI-EPG-UANCV** y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la **REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN**, titulado: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** presentado por el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como **ASESOR** al (a) **Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



[Firma]
Dr. Leopoldo Wenceslao González Cusi
DIRECTOR (e)

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPS, INTERESADO.
48794 11/07/2024

Jr. Loreto N° 450 - ☎ (051) 329145 - Pag. Web: www.epg@uancv.edu.pe - Juliaca - Perú



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

ESCUELA DE POSGRADO



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN

"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 01993-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 20 de noviembre de 2024

VISTOS:

El Expediente N° 2024-013389 de fecha 30 de octubre de 2024, el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, con DNI N° 41083608, código de matrícula N° 21317118, quien solicita Revisión de propuesta de Investigación; INFORME N° 00892-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" del 15 de noviembre de 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-013389 el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33**, para optar el **GRADO** de **MAGISTER EN EDUCACIÓN**, mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO**, quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración del trabajo de investigación (Tesis) de acuerdo a la **DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI**; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 00892-2024-UI-EPG-UANCV** y el **Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación"** en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: **APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024** presentado por el (la) Bach. MELITON APAZA ALARCON, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como **ASESOR** al (a) Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Escuela de Posgrado
Dr. Leopoldo Mercedes Condori Cari
DIRECTOR (a)

Jr. Loreto N° 450 - ☎ (051) 329145 - Pag. Web: www.epg@uancv.edu.pe - Juliaca - Perú

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO
SECRETARÍA

OFICINA DE INVESTIGACIÓN

Tesis Publicada con autorización del autor

<http://repositorio.uancv.edu.pe/>



MELITON APAZA ALARCON

APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE...

 TESIS DE MAESTRIAS

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::13016:536635046

Fecha de entrega

4 dic 2025, 20:35 GMT-5

Fecha de descarga

4 dic 2025, 21:38 GMT-5

Nombre del archivo

T036_41083608_M.docx

Tamaño del archivo

19.2 MB

87 páginas

15.369 palabras

89.463 caracteres



22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

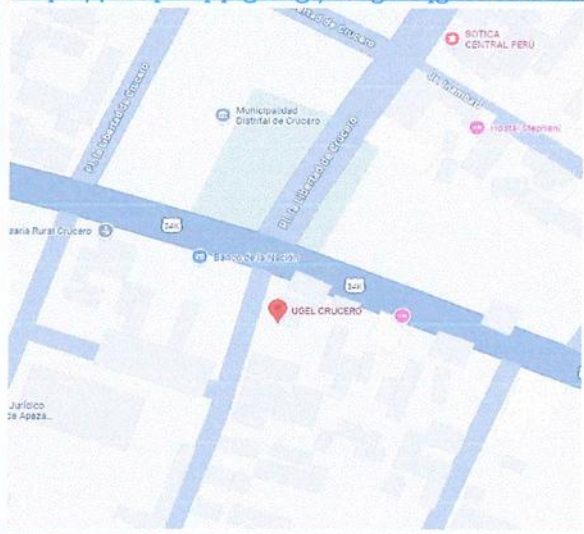
Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Metadatos complementarios - UANCV

TÍTULO	
APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MELITON APAZA ALARCON
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41083608
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-2236-6198
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01309221
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-4145-7030
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324996
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2532-8921
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-9857-8231



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2161-4514
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Dirección: UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO País: Perú Departamento: Puno Provincia: Carabaya Distrito: Crucero -14.36177, -70.02346 https://maps.app.goo.gl/rfdgYXqg4i8YPFTF6 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2024 - 2025
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la educación
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00
- Librería	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)
	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
ESCUELA DE POSTGRADO
JOSÉ MARIANO RAMÍREZ
DIRECTOR GENERAL DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MELITON APAZA ALARCON, identificado con DNI

Nro. 41083608 en mi condición de egresado de:

☐ Escuela Profesional

☐ Programa de Segunda Especialidad,

☒ Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

informo que he elaborado el/la ☒ Tesis o ☐ Trabajo de Investigación, ☐ Trabajo Académico denominada:

APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024

Asesorado por: Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 10 de NOVIEMBRE del 2025


FIRMA (ASESOR)


FIRMA (obligatoria)


Huella



DEDICATORIA

A mi amada esposa Ruth Nery, compañera incondicional en este camino de esfuerzos y sueños. Por su amor, paciencia y apoyo constante, que han sido mi mayor fortaleza para alcanzar esta meta. Gracias por creer en mí y por ser mi inspiración diaria.

A mi hija Alison Luana, quien ilumina mi vida con su alegría y me motivan a ser un mejor ejemplo para ellos. Este logro es también para ustedes, con la esperanza de que encuentren en él la prueba de que los sueños se alcanzan con dedicación y esfuerzo.



AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a los docentes y autoridades de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, quienes han sido pilares fundamentales en mi formación académica.

A los docentes, por compartir su conocimiento con dedicación, por su guía constante y por inspirarme a alcanzar altos estándares de excelencia. Su compromiso con la enseñanza y su pasión por el aprendizaje han dejado una huella imborrable en mi vida profesional y personal.

A las autoridades, por brindar un entorno académico que fomenta la investigación, el pensamiento crítico y el desarrollo integral. Su gestión y esfuerzo han sido esenciales para que muchos estudiantes, como yo, logremos nuestras metas.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problemas específicos	4
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.4. OBJETIVOS	6
1.4.1. Objetivo general	6
1.4.2. Objetivos específicos.....	6
1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	6
1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación.....	7
1.7. HIPÓTESIS	9
1.7.1. Hipótesis general.....	9
1.7.2. Hipótesis específicas.....	9
1.8 VARIABLES E INDICADORES	10



1.8.1 Conceptualización de variables	10
1.8.2. Operacionalización de variables	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO	12
2.1.1. A nivel internacional.....	12
2.1.2. A nivel nacional.....	13
2.1.3. A nivel regional o local.....	15
2.2. BASES TEÓRICAS	16
2.2.1. Los entornos virtuales de aprendizaje.....	16
2.2.2. Enseñanza de estudiantes	21
2.3. Marco conceptual	24

CAPÍTULO III

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	26
3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	27
3.5. Población y muestra.....	27
3.5.1. Población.....	27
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información	28
3.6.1. Técnicas de investigación	28
3.6.2. Instrumentos de investigación	29
3.7. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación	29
3.7.1. Validación de los instrumentos	29



3.7.2. Confiabilidad de los instrumentos.	29
3.8. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis.....	30

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos.....	31
4.2. Proceso de la prueba de hipótesis.....	43
CONCLUSIONES.....	51
RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS.....	60
Apéndice 1 Matriz de consistencia.....	61
Apéndice 2 Instrumentos	63



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	11
Tabla 2	Población de estudio	27
Tabla 3	Muestra de investigación	28
Tabla 4	Variable 1: Entornos virtuales	31
Tabla 5	Variable 2: Enseñanza	34
Tabla 6	Dimensión 1 Desarrollo de habilidades cognitivas	37
Tabla 7	Dimensión 2: Motivación y participación	39
Tabla 8	Variable dependiente: Dimensión 3: Evaluación continua	41
Tabla 9		43
Tabla 10		45
Tabla 11		46



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Variable 1: Entornos virtuales	32
Figura 2	Variable 2: Enseñanza	35
Figura 3	Dimensión 1 Desarrollo de habilidades cognitivas	37
Figura 4	Dimensión 2: Motivación y participación.....	39
Figura 5	Dimensión 3: Evaluación continua.....	41



RESUMEN

La investigación realizada tuvo por objetivo: Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Es una investigación que se realizó en el enfoque cuantitativo; es una investigación del tipo básico, del enfoque correlacional, se tuvo una población de 216 profesores, por un muestreo aleatorio se ha seleccionado a 102 profesores. Para el recojo de información se ha seleccionado la técnica de la encuesta, y como instrumentos se ha elaborado los cuestionarios basados en autores reconocidos y validados; para la prueba de hipótesis se ha utilizado el estadístico que mide la correlación, en este caso la de Pearson. La conclusión a que se ha llegado es: Se ha determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Cuyo valor Pearson fue de 0.484, este resultado indica que el uso de herramientas y plataformas digitales contribuye de manera significativa a mejorar los procesos de enseñanza, aunque no de manera determinante. Los entornos virtuales ofrecen recursos interactivos y accesibles que potencian la práctica pedagógica, favoreciendo la motivación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje.

Palabras clave. Enseñanza, entorno, virtual, virtualidad.



ABSTRACT

The objective of the research carried out was to: Determine the relationship between the application of virtual environments and the teaching of primary education students at UGEL Crucero, Puno, 2024. It is a research that was carried out using the quantitative approach; it is a basic type of research, with a correlational approach, there was a population of 216 teachers, and 102 teachers were selected by random sampling. To collect information, the survey technique was selected, and questionnaires based on recognized and validated authors were prepared as instruments; for the hypothesis test, the statistic that measures the correlation was used, in this case Pearson's. The conclusion reached is: The relationship between the application of virtual environments and the teaching of primary education students at UGEL Crucero, Puno, 2024 has been determined. The Pearson value was 0.484, this result indicates that the use of digital tools and platforms contributes significantly to improving teaching processes, although not in a decisive manner. Virtual environments offer interactive and accessible resources that enhance teaching practice, encouraging students' motivation and commitment to their learning.

Keywords: Teaching, environment, virtual, virtuality.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta el desafío de adaptarse a un contexto global marcado por el avance acelerado de la tecnología y la digitalización. En este escenario, los entornos virtuales han emergido como herramientas significativas que transforman la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo superar las limitaciones de espacio y tiempo. En el ámbito de la educación primaria, estos entornos ofrecen oportunidades únicas para fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, la motivación, la participación activa y la evaluación continua, aspectos esenciales para la formación integral de los estudiantes.

La Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) Crucero, en la región de Puno, no es ajena a esta realidad. Sin embargo, las condiciones geográficas, económicas y sociales de la zona presentan desafíos particulares que influyen en la implementación efectiva de tecnologías educativas. En este contexto, la aplicación de entornos virtuales se presenta como una estrategia innovadora para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, adaptándolos a las necesidades y características del entorno educativo local.

El presente estudio tiene como propósito analizar el impacto de la aplicación de entornos virtuales en la enseñanza de los estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, durante el año 2024. A través de un enfoque analítico y reflexivo, se busca comprender cómo estas herramientas contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, la motivación y participación de los estudiantes, así como a la mejora de las prácticas de evaluación docente. De esta manera, se espera generar evidencia que pueda guiar la toma de decisiones educativas en la región, promoviendo una educación más inclusiva, moderna y efectiva.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

A nivel internacional, varios desafíos surgen en la práctica de docentes de educación primaria cuando se integran entornos virtuales en la enseñanza, muchos estudiantes y docentes no cuentan con dispositivos o una conexión estable a internet, lo que limita la implementación efectiva de entornos virtuales y genera desigualdad en el aprendizaje. En áreas desfavorecidas, esta falta de recursos se traduce en menor acceso a experiencias de aprendizaje digital adecuadas, lo que impacta en el rendimiento y el compromiso de los estudiantes (Nikolopoulou, 2022).

Los docentes a menudo carecen de formación específica para el uso de herramientas tecnológicas en entornos educativos, lo que afecta la calidad de la instrucción y su capacidad para diseñar actividades efectivas y motivadoras para los estudiantes. Esto también afecta su bienestar emocional, generando ansiedad y sobrecarga laboral debido al esfuerzo adicional que requiere adaptarse a estas herramientas digitales sin el apoyo adecuado (UNICEF, 2021).

La interacción limitada en clases virtuales presenta un reto significativo para docentes que deben mantener la atención de los estudiantes, especialmente en edades tempranas. La falta de interacción física y de actividades colaborativas limita la experiencia de aprendizaje, afectando tanto el compromiso como el desarrollo de



habilidades sociales y de comunicación esenciales en los primeros años escolares (Nikolopoulou, 2022).

El aprendizaje en línea tiende a ser menos efectivo para los estudiantes más jóvenes, quienes requieren actividades prácticas y dinámicas para desarrollar habilidades cognitivas y motrices. Esto se ha traducido en pérdidas de aprendizaje a nivel global, con los estudiantes más vulnerables siendo los más afectados. Además, los entornos virtuales pueden dificultar la detección y el apoyo a estudiantes que necesitan intervenciones adicionales, como aquellos con discapacidades de aprendizaje (UNICEF, 2021).

En Perú, la implementación de entornos virtuales en la educación primaria enfrenta varios desafíos significativos, especialmente en áreas rurales y poblaciones vulnerables. Uno de los problemas más destacados es la brecha digital. Según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), menos del 6% de los hogares rurales tienen acceso a Internet y solo el 7.5% posee computadoras, lo que limita severamente el alcance de la educación virtual en estas regiones. Esta falta de acceso a recursos tecnológicos es crítica, pues no solo se necesitan dispositivos, sino también una infraestructura de conectividad robusta que permita a los estudiantes interactuar en entornos virtuales (RPP, 2021).

Otro problema es la falta de capacitación en competencias digitales para los docentes. Muchos profesores no tienen formación suficiente en tecnologías de la información y comunicación (TIC), lo cual afecta su capacidad para manejar plataformas virtuales y adaptar sus estrategias de enseñanza al entorno digital. Aunque en encuestas recientes los docentes reconocen la importancia de estas herramientas, una proporción significativa manifiesta no sentirse preparada para usarlas efectivamente (Briceño, 2021).



A estas barreras se suman las dificultades para garantizar la equidad en el aprendizaje. La transición a entornos virtuales requiere un apoyo constante en casa, lo cual es complicado para familias sin los recursos materiales y conocimientos necesarios para acompañar el aprendizaje de sus hijos. A menudo, los padres también necesitan orientación en el uso de plataformas, lo que añade una capa más de dificultad en el contexto de educación virtual en el país (RPP, 2021).

En las instituciones educativas del distrito de crucero, que en su mayoría son del medio rural, la educación enfrenta diversos problemas que complican el acceso equitativo y la calidad del aprendizaje, especialmente en el ámbito de la educación virtual y remota. Entre las principales dificultades se destacan la falta de conectividad y el limitado acceso a Internet. En el distrito de Crucero se carecen de señal estable, lo que obliga a estudiantes y docentes a recorrer largas distancias en busca de una mejor señal para poder conectarse, afectando la motivación y continuidad en el aprendizaje.

Además, la falta de dispositivos tecnológicos y la capacitación docente para el uso de plataformas virtuales representan barreras significativas. A pesar de los esfuerzos del Ministerio de Educación, como el programa "Aprendo en Casa", los recursos no siempre alcanzan los lugares más remotos, y muchas familias carecen de teléfonos inteligentes o computadoras adecuadas. Las tabletas proporcionadas por el gobierno frecuentemente carecen de SIMs para la conexión, lo que limita su efectividad en áreas sin señal Wi-Fi.

Los estudiantes del distrito de Crucero, muestran bajos puntajes en evaluaciones nacionales de aprendizaje en matemáticas y lectura, en parte debido a estas limitaciones. La falta de infraestructura escolar adecuada, como aulas y laboratorios bien equipados, y la falta de apoyo institucional agravan la situación,

especialmente en comparación con las áreas urbanas, que tienen un acceso más amplio a recursos educativos y servicios.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1. *Problema general*

PG. ¿Cuál es la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?

1.2.2. *Problemas específicos*

PE₁. ¿Cuál es la relación de la accesibilidad de entorno virtual con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?

PE₂. ¿Cómo será la relación de la interactividad con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?

PE₃. ¿Cuál es la relación de la colaboración con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La implementación de entornos virtuales en la educación primaria se ha convertido en una necesidad a nivel global y local, en parte debido a la experiencia derivada de la pandemia de COVID-19, que expuso las carencias tecnológicas en el sistema educativo y la necesidad de adaptar la enseñanza a modalidades digitales. En el distrito de Crucero, existe una brecha digital significativa, que limita el acceso a recursos educativos de calidad, afectando principalmente a los estudiantes en áreas menos favorecidas. El uso de entornos virtuales tiene el potencial de ampliar las oportunidades de aprendizaje y de mejorar las competencias digitales tanto de estudiantes como de docentes, contribuyendo a una educación más inclusiva y actualizada.



Además, en Crucero, la infraestructura educativa es limitada, y los entornos virtuales representan una vía para suplir parcialmente estas deficiencias y ofrecer experiencias de aprendizaje variadas, que no se podrían implementar de otra manera. La investigación sobre la aplicación de estos entornos en la práctica docente permitirá identificar qué metodologías y herramientas son más efectivas en contextos de educación primaria, proporcionando datos que pueden guiar futuras políticas educativas y la optimización de los recursos en entornos con limitaciones tecnológicas y económicas.

La investigación tiene como propósito principal de aportar teóricamente al desarrollo de estrategias educativas que permitan una integración efectiva de los entornos virtuales en la enseñanza primaria, en beneficio de la formación de los estudiantes y de las competencias profesionales de los docentes. La investigación permitirá **identificar** los entornos virtuales en la enseñanza de estudiantes en educación primaria, proporcionando datos que puedan fundamentar su adopción en otras instituciones educativas.

Se trata de proponer soluciones a las limitaciones de conectividad, capacitación y acceso a tecnología, especialmente en zonas de difícil acceso, donde el aprendizaje virtual podría ampliar las oportunidades educativas. **Formular al diseño de políticas educativas** que promuevan la igualdad en el acceso a la tecnología y que desarrollen las habilidades digitales necesarias tanto en docentes como en estudiantes, lo cual es esencial para adaptarse a las demandas de una sociedad en constante digitalización.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. *Objetivo general*

OG. Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos*

OE₁. Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y las habilidades cognitivas de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024

OE₂. Determinar la relación de la accesibilidad de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

OE₃. Determinar la relación de la interactividad y evaluación con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación reviste una importancia significativa en varios aspectos educativos y sociales. En primer lugar, aborda una necesidad crítica de la educación actual: la integración efectiva de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En un contexto global donde la digitalización avanza rápidamente, es fundamental que las instituciones educativas adapten sus prácticas para preparar a los estudiantes frente a los desafíos del siglo XXI.

Desde una perspectiva local, esta investigación es particularmente relevante porque UGEL Crucero enfrenta desafíos relacionados con la accesibilidad tecnológica, la conectividad y la capacitación docente, problemas que limitan el aprovechamiento de los entornos virtuales en la educación. Al estudiar el impacto de estas herramientas en la enseñanza primaria, este trabajo contribuye a identificar



estrategias efectivas que potencien el aprendizaje y promuevan prácticas pedagógicas innovadoras en contextos rurales.

El alcance de esta investigación es amplio, ya que sus hallazgos pueden ser aplicables tanto a nivel institucional como regional. A nivel educativo, proporciona información valiosa para el diseño de estrategias pedagógicas que fomenten el desarrollo de habilidades cognitivas, la participación activa de los estudiantes y el uso de evaluaciones formativas mediante tecnologías digitales. A nivel social, promueve la equidad en el acceso a herramientas tecnológicas, reduciendo brechas educativas en comunidades vulnerables.

Asimismo, los resultados de este estudio pueden servir como base para futuras investigaciones relacionadas con el uso de tecnologías en la educación, además de informar políticas públicas locales y nacionales que impulsen la modernización del sistema educativo en regiones como Puno. Con ello, se busca contribuir al desarrollo de una educación más inclusiva, efectiva y alineada con las demandas contemporáneas.

1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación

Acceso limitado a la tecnología:

En la sierra alta del Perú, muchas escuelas y hogares enfrentan restricciones en el acceso a dispositivos tecnológicos como computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes, lo que puede limitar la implementación de entornos virtuales.

Conectividad insuficiente:

Las áreas rurales de UGEL Crucero, Puno, suelen presentar problemas de conectividad a internet, con redes inestables o inexistentes, lo que afecta el funcionamiento continuo de plataformas virtuales y dificulta la integración de estas herramientas en el proceso educativo.



Capacitación docente:

No todos los docentes cuentan con formación suficiente en el uso pedagógico de herramientas digitales, lo que podría influir en la efectividad de los entornos virtuales en el aula.

Resistencia al cambio:

En algunos casos, tanto docentes como estudiantes pueden mostrar resistencia o desconfianza hacia nuevas metodologías basadas en tecnologías, lo que podría ralentizar su aceptación y aplicación.

Condiciones socioeconómicas:

Las limitaciones económicas de las familias en la región pueden restringir la adquisición de dispositivos tecnológicos y el acceso a servicios de internet, afectando la participación equitativa de los estudiantes.

DELIMITACIONES

Ámbito geográfico:

La investigación se circunscribe a las instituciones educativas de nivel primaria de UGEL Crucero, en la región de Puno, específicamente aquellas que cuentan con algún nivel de acceso a tecnologías digitales básicas.

POBLACIÓN DE ESTUDIO:

El estudio se enfocará en estudiantes de educación primaria y sus docentes, analizando cómo los entornos virtuales impactan en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de este nivel educativo.

DIMENSIONES DE ANÁLISIS:

La investigación se centra en tres aspectos principales:

Desarrollo de habilidades cognitivas: Cómo los entornos virtuales potencian competencias intelectuales.



Motivación y participación: Cómo influyen estas herramientas en la interacción y compromiso de los estudiantes.

Evaluación continua: La implementación de estrategias de evaluación formativa a través de plataformas digitales.

TEMPORALIDAD:

El estudio se realizará durante el año académico 2024, con un enfoque en la implementación de entornos virtuales en ese periodo.

METODOLOGÍA:

La investigación utiliza un enfoque descriptivo y analítico, basado en la recopilación de datos a través de observaciones, encuestas y análisis de plataformas tecnológicas específicas utilizadas en el contexto educativo de UGEL Crucero.

1.7. HIPÓTESIS

1.7.1. Hipótesis general

HG. La aplicación de los entornos virtuales en cuanto a la accesibilidad, interactividad y evaluación están relacionadas significativamente con la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

1.7.2. Hipótesis específicas

HE₁. La accesibilidad del 1 al 4 se relaciona significativamente con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

HE₂. La interactividad del 1 al 4 se relaciona significativamente con la enseñanza en estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

HE₃. La Evaluación del 1 al 4 se relaciona significativamente entre la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

1.8 VARIABLES E INDICADORES

1.8.1 Conceptualización de variables

Entornos virtuales. Los entornos virtuales son espacios digitales diseñados para facilitar la interacción entre usuarios y contenidos, posibilitando la realización de actividades educativas, comunicativas, recreativas o de gestión. Estos espacios se crean a través de tecnologías informáticas, como plataformas en línea, aplicaciones o simulaciones, y permiten la conexión a través de internet o redes locales.

En el ámbito educativo, los entornos virtuales se definen como plataformas tecnológicas que proporcionan un medio para el aprendizaje, integrando herramientas como foros, aulas virtuales, recursos multimedia, actividades interactivas y sistemas de evaluación. Estas plataformas están diseñadas para promover experiencias de enseñanza y aprendizaje dinámicas, flexibles e inclusivas, superando barreras de tiempo y espacio.

Enseñanza. La enseñanza es el proceso intencionado y sistemático mediante el cual un individuo, generalmente el docente, facilita el aprendizaje de conocimientos, habilidades, valores, actitudes y competencias en otra persona, comúnmente el estudiante. Este proceso implica la planificación, organización y ejecución de actividades que promuevan el desarrollo integral del aprendiz, teniendo en cuenta sus necesidades, intereses y contextos socioculturales.

Desde una perspectiva pedagógica, la enseñanza no se limita a la transmisión de información, sino que busca guiar y motivar al estudiante para que construya su propio conocimiento. Esto se logra a través de estrategias didácticas variadas, que incluyen la exposición, el diálogo, la experimentación, el trabajo colaborativo y el uso de recursos tecnológicos o tradicionales.

1.8.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Categorías
1. Entornos Virtuales	1.1 Accesibilidad al entorno virtual	1. Disponibilidad de acceso 2. Compatibilidad multiplataforma: 3. Velocidad de carga del entorno virtual: 4. Facilidad de navegación	1. Nunca 2. A veces 3. Siempre
	1.2 Interactividad	1. Frecuencia de actividades interactivas y retroalimentación 2. Uso de herramientas multimedia 3. Retroalimentación inmediata: 4. Variedad de actividades interactivas 5. Frecuencia de retroalimentación formativa	
	1.3 Evaluación	1. Autoevaluación y coevaluación: 2. Ajustes en la enseñanza basados en la evaluación	
2. Enseñanza	2.1. Habilidades cognitivas	1. Capacidad de analizar y resolver problemas. 2. Aplicación de conocimientos adquiridos. 3. Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. 4. Comprensión y retención de información presentada.	5. Excelente 4. Muy bueno 3. Bueno 2. Regular 1. Deficiente
	2.2. Motivación y participación	1. Nivel de interacción en entornos virtuales. 2. Frecuencia de participación en foros y chats. 3. Actitud positiva hacia herramientas virtuales. 4. Perseverancia en actividades online.	
	2.3. Evaluación continua	1. Participación en autoevaluaciones y retroalimentación. 2. Progreso en las evaluaciones formativas. 3. Puntualidad en la entrega de tareas en actividades virtuales. 4. Uso de evaluaciones en tiempo real.	

NOTA: Marco teórico

FUENTE: Elaborado por el tesista.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

2.1.1. *A nivel internacional*

Parejo y Nieto (2022), en el estudio se propusieron desarrollar estrategias educativas que, a través de la formación de habilidades digitales, mejoren su desempeño en el contexto de la educación virtual, acelerado por los cambios sociales durante la pandemia COVID-19. Para abordar esta meta, partimos de un análisis de la literatura para identificar las razones del problema en términos de habilidades digitales, lo que nos permite definir un camino metodológico dirigido a mejorar la formación en la implementación de las TIC en la educación a distancia para apoyar a los estudiantes, combinada con competencia conceptual y competencia técnica. La investigación se basa en un diseño de Acción Investigativa Participativa (IAP), que permite, a través de un diagnóstico inicial, identificar las deficiencias en el uso de tecnologías y planificar una estrategia de intervención en seis grandes formatos. Como resultado, la colaboración entre los documentos se manejó de manera eficiente y se tuvo en cuenta positivamente en el proceso de diseño (Parejo & Nieto, 2022).

Lozano y otros (2021) en su publicación denotan que las habilidades digitales de los estudiantes de educación superior cobran especial importancia en el contexto actual debido a las crecientes demandas de conocimiento y uso de nuevas

tecnologías que impactan diversos aspectos de la sociedad y se exacerban aún más durante el COVID-19. Este estudio examina la teoría de estas habilidades, incluyendo definiciones, conceptos y modelos, y también compara datos que demuestran el nivel de desarrollo y aplicación de estas habilidades en la Facultad de Filosofía, Letras y Educación de la Universidad Central del Ecuador. Finalmente, presentamos elementos claves para profundizar el tema y reflejar su importancia en el ámbito educativo (Lozano y otros, 2021).

Valencia (2020), en la investigación se propuso demostrar cómo un espacio de formación pedagógica en el uso de herramientas tecnológicas, puede identificar los efectos alcanzados en las prácticas docentes y la pedagogía de las enseñanzas pedagógicas básicas en la I.E. Esperanza, guiada por el modelo SAMR. El estudio tiene objetivos observables ya que implementa estrategias educativas utilizando el modelo SAMR, posibilita el aprendizaje en el uso de las TIC para mejorar las prácticas educativas y posteriormente evalúa la implementación de herramientas virtuales en el proceso educativo. Es fundamental reconocer que el uso de las TIC en la enseñanza se debe en parte a una necesidad específica, cuando la integración de tecnologías y el uso de la realidad virtual tanto en el aprendizaje como en la enseñanza puede conducir a resultados completos y decepcionantes (Valencia, 2020).

2.1.2. A nivel nacional

Este estudio analiza cómo los recursos y herramientas digitales contribuyen al descubrimiento del pensamiento crítico. La investigación es cualitativa y descriptiva y utiliza el método de estudio de caso para un análisis en profundidad, incluyendo las características particulares del estudiante y de los estudiantes involucrados. Diseñamos y aplicamos herramientas como entrevistas, grupos focales y preguntas,

todas basadas en principios éticos, para examinar el caso de la gestión integral. Los resultados muestran que las herramientas tecnológicas sirven para facilitar el uso de los recursos educativos digitales y facilitar el descubrimiento del pensamiento crítico en los estudiantes. Además, esta herramienta promueve el acceso a contenidos y estimula el pensamiento reflexivo, base esencial del pensamiento crítico. A través de estas tecnologías, los estudiantes mejoran su comprensión, comunicación y evaluación crítica. Finalmente, sugerimos ampliar el uso de herramientas y recursos digitales para fortalecer el pensamiento crítico de los estudiantes (Alcon, 2023).

Sulca (2022) en su investigación se propuso examinar el desarrollo de competencias digitales en los docentes del V ciclo de EBR en una institución educativa pública durante el contexto de la pandemia. Para ello, se basó en los lineamientos de INTEF (2017), la Unión Europea (2020), Arias (2020) y el Ministerio de Educación (2020). El estudio, de enfoque cualitativo y descriptivo, reveló que los docentes alcanzaron un nivel intermedio en competencias digitales en áreas como la gestión de la información y la colaboración a través de medios digitales, y un nivel básico en la creación de contenido digital. Los resultados sugieren que estos docentes han logrado adaptarse a los desafíos de la enseñanza virtual emergentes con la pandemia de Covid-19, desarrollando habilidades clave para el uso pedagógico de TIC que responden a las necesidades de sus estudiantes. En resumen, los docentes han fortalecido su dominio en herramientas virtuales para mejorar la calidad de la enseñanza en un entorno digital (Sulca, 2022).

Benavente y otros (2021), tuvieron por objetivo de demostrar la efectividad de un programa de competencia digital del docente. Se utilizó en un diseño altamente cuantitativo con un diseño experimental que incluye varios cursos de capacitación, aplicados y docentes de la institución. Al utilizar instrumentos válidos, se puede

verificar la alta confiabilidad de los datos en una muestra piloto. Mediante un análisis ANOVA de un factor, los resultados obtenidos tras el proceso de inducción y capacitación indicaron que el programa CODI fue efectivo en el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, demostrando una mejora significativa en su aprendizaje (Benavente, 2021).

El título de investigación "Programa CODI para el diseño de la competencia digital de la I.E. N° 1129, La Victoria, 2020" tiene el objetivo de demostrar la efectividad de este programa y la mayor competencia digital del docente. Se utiliza en un diseño altamente cuantitativo con un diseño experimental que incluye varios cursos de capacitación, aplicados y docentes de la institución. Al utilizar instrumentos válidos, se puede verificar la alta confiabilidad de los datos en una muestra piloto. Mediante un análisis ANOVA de un factor, los resultados obtenidos tras el proceso de inducción y capacitación indicaron que el programa CODI fue efectivo en el desarrollo de las competencias digitales de los docentes, demostrando una mejora significativa en su aprendizaje (Ruiz, 2021).

2.1.3. A nivel regional o local

Carrasco y Mamani (2021), tuvieron el propósito de determinar la relación entre el uso de las tecnologías informáticas y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Secundaria Las Mercedes de Juliaca, Puno, en el año 2021. En términos metodológicos, utilizamos una serie de y tipos teóricos con un diseño no experimental y un nivel descriptivo adecuado. La investigación se basó en un estudio probabilístico realizado por 62 estudiantes. Para recopilar la información, siga la técnica de la encuesta y utilice una pista como herramienta. Los resultados basados en evidencia estadística muestran una relación directa y significativa entre el uso de tecnologías informáticas y el aprendizaje

colaborativo entre los estudiantes con una correlación alta de 0.700, un nivel de significancia de 0.05 y un valor p de 0.00 (Carrasco, 2021).

La investigación titulada "Uso de Google Drive en la Evaluación de Estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 'Señor de Huanca', Azángaro – 2021" tiene como objetivo principal demostrar la efectividad de Google Drive como se utiliza para evaluar a los estudiantes en la Institución. se utiliza en esta área. Metodológicamente utilizamos el método científico en un estudio exploratorio con un diseño no experimental de carácter correlacional. El alumnado incluía 57 estudiantes y, por simplicidad, se seleccionó un programa con 22 estudiantes como programa no probabilístico. Los resultados de la investigación, obtenidos a través de encuestas y análisis de Hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, revelaron un valor de 0,4497, lo que indica una correlación positiva moderada entre el uso de Google Drive y la efectividad en la evaluación de los estudiantes (Luque & Mamani, 2022).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Los entornos virtuales de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje representa un espacio digital donde estudiantes y docentes participan en cursos en línea, utilizando medios como presentaciones en video, audios, clases en vivo y otros recursos digitales. Esta plataforma permite a los estudiantes acceder a la educación desde cualquier lugar, integrando herramientas multimedia y de comunicación para facilitar el intercambio y acceso a materiales educativos. Los entornos virtuales de aprendizaje están diseñados para apoyar y optimizar el proceso educativo, ofreciendo una experiencia interactiva y completa que simula el ambiente de un aula física. A su vez, un sistema



de gestión del aprendizaje (LMS) tiene un enfoque más administrativo, orientado a supervisar, documentar y gestionar la logística educativa (Rusconi, 2024).

El aprendizaje en línea se ha convertido en una opción popular debido a su flexibilidad para proporcionar acceso al contenido y a la instrucción en cualquier momento y lugar. Este modelo busca, entre otros objetivos, (a) ampliar el alcance educativo para aquellos estudiantes que eligen o no pueden asistir a clases presenciales, (b) optimizar la entrega del contenido educativo de manera más rentable y eficiente, y (c) permitir a los docentes atender a un mayor número de estudiantes, manteniendo una calidad de aprendizaje equiparable a la de las clases presenciales (Caprara & Caprara, 2021).

Los entornos virtuales de aprendizaje en el ámbito educativo abarcan una variedad extensa de plataformas tecnológicas diseñadas para expandir el proceso de aprendizaje más allá de las limitaciones físicas. Estos espacios permiten que el aprendizaje ocurra fuera de un aula tradicional, incluso cuando los estudiantes están presentes en ella. Con los entornos virtuales, los alumnos pueden acceder a tutorías, conocer otras culturas y explorar nuevos contextos. Además, algunos de estos entornos favorecen la enseñanza mediante sistemas avanzados de gestión educativa (Ketelhut, 2022).

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) han emergido recientemente como un elemento central en la teoría y práctica educativa. En un marco ideal, un EVA bien diseñado debería ofrecer a estudiantes de diversos estilos de aprendizaje una educación de calidad, algo que un formato tradicional basado solo en clases magistrales, enfocado principalmente en estudiantes auditivos, no podría lograr. Para cumplir con este objetivo, los recursos de un EVA deben responder a las necesidades de los estudiantes, tanto en su formato (como textos, audios, y videos) como en su

contenido. De lo contrario, el entorno pierde su valor educativo y no contribuye significativamente al aprendizaje. En su mejor versión, un EVA debería facilitar tanto a los estudiantes presenciales como a los remotos el refuerzo de su aprendizaje en clase y la adquisición de una comprensión más profunda del tema, apoyándose en una diversidad de estilos de presentación, como video y audio (Demian, 2015).

En diversos sectores, el aprendizaje virtual ya ocupa un lugar significativo en la educación y capacitación. Hoy en día, gran parte del esfuerzo se concentra en perfeccionar los aspectos técnicos del software y resolver los desafíos que limitan su adopción masiva. Sin embargo, es esencial también avanzar en la creación de métodos que permitan evaluar la efectividad educativa de estas herramientas. Como veremos a continuación, en los últimos años se ha registrado un aumento notable en las investigaciones sobre el uso de entornos virtuales en la educación, aunque persiste el interés en otras áreas relacionadas con las tecnologías educativas (Strojni, 2023).

Accesibilidad en los entornos virtuales

Los educadores aprenden y estudian en línea para complementar y mejorar su enseñanza en casa. Independientemente del ritmo del aprendizaje en línea como resultado de la pandemia de COVID-19, existe una tendencia clara en la prevalencia y variedad de oportunidades de aprendizaje en línea disponibles para todos los estudiantes en educación. En su metaanálisis. El aprendizaje en línea está ganando popularidad debido a su potencial para brindar un acceso más flexible al contenido y la instrucción en cualquier momento, cuando sea el momento adecuado. Esto a menudo implica (a) aumentar la disponibilidad de experiencias de aprendizaje para los estudiantes que no participan o no pueden participar en las ofertas tradicionales, (b) compilar y ampliar el contenido de enseñanza de manera más rentable, o (c)

brindar a los docentes la oportunidad de hacer más Enseñar a los estudiantes Mantener la calidad de los resultados del aprendizaje que sean equivalentes a la enseñanza actual comparable (Caprara & Caprara, 2021).

Tomando en cuenta a Caprara (2021) bosquejamos estas ventajas:

1. **Aumentar la disponibilidad de experiencias de aprendizaje:** El aprendizaje en línea abre las puertas a una educación más inclusiva al permitir la participación de estudiantes que, por diversas razones, no pueden asistir a las aulas tradicionales. Esto incluye a personas que viven en áreas remotas, aquellas con horarios laborales o familiares complejos, o quienes enfrentan barreras físicas o económicas que les dificultan desplazarse a una institución educativa presencial.
2. **Ampliar y compilar contenido de manera rentable:** La enseñanza en línea permite a las instituciones educativas optimizar recursos al digitalizar contenidos, desarrollarlos una sola vez y utilizarlos repetidamente en múltiples entornos y ocasiones. Esto no solo reduce costos operativos, sino que también facilita la actualización del material educativo, asegurando que el contenido sea siempre relevante y actual. Asimismo, el uso de plataformas de aprendizaje digital puede reducir costos asociados al uso de infraestructuras físicas, como aulas y equipos.
3. **Oportunidad para que los docentes enfoquen su enseñanza:** Al automatizar tareas rutinarias como la evaluación inicial o la entrega de materiales, el aprendizaje en línea brinda a los docentes más tiempo para enfocarse en aspectos esenciales de la enseñanza, como la personalización del aprendizaje, el apoyo individualizado y la innovación pedagógica. De esta manera, los educadores pueden dedicar más energía a orientar a los estudiantes hacia la construcción de aprendizajes significativos, promoviendo una experiencia educativa más rica y satisfactoria.

4. **Mantener la calidad en los resultados de aprendizaje:** Contrario a ciertos prejuicios, el aprendizaje en línea tiene el potencial de ofrecer resultados de aprendizaje equivalentes o incluso superiores a los obtenidos en entornos presenciales, siempre que se diseñe e implemente adecuadamente. Mediante el uso de herramientas interactivas, recursos multimedia y estrategias pedagógicas innovadoras, es posible garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos educativos de manera efectiva. Además, la modalidad en línea permite recopilar datos sobre el progreso de los estudiantes en tiempo real, facilitando la intervención temprana y mejorando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La mayoría de los eventos de aprendizaje virtual suelen abordar problemas de accesibilidad en una ubicación existente. Es posible que los estudiantes con discapacidades, como los que tienen autismo, no hayan recibido la información que necesitan en una escuela tradicional, pero están mucho más presentes cuando la pandemia requiere una transición al aprendizaje en línea. Para muchos estudiantes con discapacidad, el carácter individual y la independencia del aprendizaje a distancia son muy adecuados para cambiar a la forma de aprendizaje que prefieren (Funk, 2024).

Además, el aprendizaje virtual es adecuado para muchos estudiantes con discapacidad mental, depresión y ansiedad. La oportunidad de estar separado de un gran cuerpo estudiantil es beneficiosa para otros estudiantes de mayor edad, ya que brinda la opción de descansos si es necesario. Nos beneficiamos en parte del hecho de que el aprendizaje virtual se lleve a cabo con tantos beneficios (Funk, 2024).

Interactividad en los entornos virtuales

La interacción en entornos contemporáneos puede verse influenciada y limitada por ciertos factores relacionados tanto con el entorno físico de los padres

como con los roles de los participantes en la comunicación. Ejemplos de estos factores incluyen el diseño y disposición de la sala, los elementos físicos presentes en la sala, la capacitación en la que están organizados los participantes, la proximidad entre profesores y estudiantes y el tipo de equipo técnico disponible (por ejemplo, un proyector). a una pantalla digital). Todos estos elementos pueden limitar o ampliar las oportunidades de interacción, asegurando que las dinámicas estén ancladas en el aula o fomentando una mayor participación de los estudiantes durante las actividades (Peterson y otros, 2022).

Colaboración en los entornos virtuales

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) promueven la colaboración en situaciones de aprendizaje. Permitir procesos ubicuos y consistentes y ayudar a garantizar el acceso a un aprendizaje no discriminatorio y a condiciones correctas. El diseño universal del aprendizaje y las TIC que amplíe las capacidades de comunicación y procesamiento de la información puede garantizar el aporte de todas las personas a los procesos de aprendizaje, independientemente de sus capacidades y condiciones específicas. Fundamentalmente, la colaboración crea una interdependencia positiva y una responsabilidad que promueve una mayor conciencia y control de los procesos de aprendizaje (Herrera, Elsevier. Aprendizaje, Cultura e Interacción Social).

2.2.2. Enseñanza de estudiantes

La enseñanza en los tiempos actuales enfrenta retos sin precedentes. El mundo globalizado, digital y en constante cambio exige que los sistemas educativos y los docentes se adapten para formar ciudadanos preparados, críticos y capaces de enfrentar los desafíos de un entorno que evoluciona rápidamente. La educación hoy no solo debe centrarse en la transmisión de conocimientos, sino también en el

desarrollo de habilidades que preparen a los estudiantes para la vida, en una sociedad donde el aprendizaje es un proceso continuo. En este ensayo, exploraremos los principios fundamentales que deben guiar la enseñanza en la actualidad, poniendo énfasis en la adaptabilidad, el aprendizaje activo y colaborativo, y la incorporación de la tecnología como recurso integrador (Rodríguez, 2004).

El mundo globalizado, digital y en constante cambio plantea desafíos significativos para los sistemas educativos, que deben evolucionar continuamente para formar ciudadanos preparados, críticos y con las competencias necesarias para desenvolverse en un entorno dinámico y complejo. Este contexto exige que tanto los sistemas educativos como los docentes transformen sus enfoques tradicionales y adopten prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de una sociedad en constante evolución (Pereira, 2021).

La educación contemporánea no puede limitarse a la transmisión de conocimientos estáticos; en cambio, debe enfocarse en el desarrollo integral de habilidades que permitan a los estudiantes enfrentar los retos del presente y el futuro con creatividad, autonomía y pensamiento crítico. En un mundo donde el aprendizaje no se detiene y se convierte en un proceso de toda la vida, es fundamental capacitar a los estudiantes no solo para adquirir conocimientos, sino también para aprender a aprender, adaptarse al cambio y colaborar en entornos diversos (Nissim & Weissblueth, 2017).

En este contexto, la enseñanza debe estar guiada por principios que prioricen la adaptabilidad, permitiendo que los estudiantes sean resilientes y flexibles frente a los cambios rápidos; el aprendizaje activo y colaborativo, fomentando la participación, el trabajo en equipo y el intercambio de ideas; y la incorporación de la tecnología como un recurso esencial para enriquecer el proceso educativo. La tecnología,

cuando se utiliza de manera efectiva, no solo facilita el acceso a una amplia gama de conocimientos y herramientas, sino que también promueve experiencias de aprendizaje más dinámicas, personalizadas e inclusivas (Moni, 2020).

Uno de los aspectos más importantes que deben caracterizar a la enseñanza actual es la adaptabilidad. El contexto de cada estudiante es único y los sistemas educativos deben ser capaces de responder a esta diversidad. La adaptabilidad implica que el docente ajuste sus métodos de enseñanza y sus estrategias para responder a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje inclusivo y equitativo. Esto no solo significa atender a los estudiantes que presentan dificultades, sino también desafiar a aquellos que están avanzados en ciertas áreas. Un enfoque flexible permite, además, ajustar los contenidos y actividades de acuerdo con el contexto social, cultural y tecnológico en el que se encuentran los estudiantes, creando así una educación más significativa y conectada con su realidad (Perez, 2012).

Además, la adaptabilidad se refleja en la capacidad de responder rápidamente a situaciones cambiantes, como fue el caso de la transición a la educación en línea durante la pandemia de COVID-19. Esto mostró la importancia de que tanto los sistemas educativos como los docentes sean capaces de implementar cambios metodológicos y tecnológicos cuando sea necesario, manteniendo así la continuidad del proceso educativo ante cualquier circunstancia.

En esta era, la educación debe fomentar un aprendizaje activo y participativo que prepare a los estudiantes para resolver problemas de la vida real. En lugar de métodos tradicionales centrados en la memorización y repetición, los estudiantes deben ser motivados a explorar, cuestionar y experimentar. Estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo

son fundamentales, ya que desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de colaboración. Estos métodos no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido, sino que también permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos en situaciones prácticas, lo que refuerza la comprensión y la retención a largo plazo (F., 2014).

Por otro lado, la colaboración se ha convertido en una habilidad clave en el ámbito laboral y social. Aprender a trabajar en equipo, a negociar y a tomar decisiones en conjunto son habilidades que deben ser enseñadas desde temprana edad, y el aula es un espacio propicio para su desarrollo. Los proyectos colaborativos fomentan el sentido de comunidad y de responsabilidad compartida entre los estudiantes, preparándolos para interactuar en entornos diversos y plurales. Además, promueven la empatía y el respeto por las diferentes perspectivas, valores fundamentales para la convivencia en una sociedad global (Díaz & Hernández, 2006).

2.3. Marco conceptual

Aprendizaje Asíncrono: Modalidad de aprendizaje en la que los estudiantes acceden al contenido y completan actividades en su propio tiempo, sin necesidad de interacción en tiempo real.

Aprendizaje Activo: Enfoque en el cual los estudiantes participan de manera directa y reflexiva en su proceso de aprendizaje, a través de actividades prácticas y colaborativas.

Aprendizaje Significativo: Proceso en el cual los estudiantes conectan la nueva información con sus conocimientos previos, logrando una comprensión profunda y aplicable.



Aprendizaje Sincrónico: Proceso educativo que ocurre en tiempo real a través de herramientas de videoconferencia, como Zoom o Microsoft Teams, donde estudiantes y docentes interactúan simultáneamente.

Didáctica: Disciplina que estudia y desarrolla las técnicas de enseñanza, considerando los objetivos, contenidos, métodos y evaluación del aprendizaje.

Entornos Colaborativos: Espacios digitales diseñados para fomentar el trabajo en equipo entre estudiantes y docentes mediante herramientas como foros, documentos compartidos y salas virtuales.

Evaluación en Línea: Proceso de medir el aprendizaje de los estudiantes utilizando herramientas digitales como cuestionarios, rúbricas automatizadas o proyectos colaborativos virtuales.

Gamificación: Uso de mecánicas de juego en los entornos virtuales para motivar y comprometer a los estudiantes mediante retos, recompensas y dinámicas lúdicas.

Interactividad: Capacidad de los entornos virtuales para permitir la comunicación activa entre los usuarios (docentes y estudiantes) y el contenido, promoviendo el aprendizaje dinámico y participativo.

Personalización del Aprendizaje: Adaptación de los contenidos, actividades y métodos de evaluación a las necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje individuales de cada estudiante.

Recursos Multimedia: Elementos como videos, audios, imágenes, simulaciones o infografías que se integran en entornos virtuales para enriquecer el aprendizaje y hacerlo más atractivo.

CAPÍTULO III

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN

La investigación se desarrolló por medio del método científico y discurrió conforme a un proceso que se iniciaba con la identificación del problema o de la investigación, se formaba con una idea que pretende una posible respuesta del problema planteado y que pretende definir el estudio, las variables, los sujetos y los instrumentos de recolección de datos. Posteriormente se recomponían los datos y se practicaba el análisis aplicando técnicas actuales o cuantitativas. Los resultados alcanzados se interpretan para la contrastación de la hipótesis, para aceptar más conclusiones, las cuales derivan en recomendaciones.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación está dentro del enfoque cuantitativo, del tipo de investigación básica, no se asigna aleatoriamente a los participantes a los grupos de control y experimental, lo que es común en contextos educativos donde no siempre es posible manipular aleatoriamente las condiciones de la intervención (Cohen y otros, 2018).

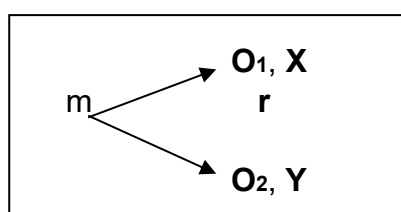
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Corresponde al tipo básico de investigación. Es la investigación científica que tiene como finalidad obtener conocimiento teórico y ampliar la comprensión de fenómenos sin buscar su aplicación práctica o inmediata. El objetivo es contribuir al

desarrollo de teorías, principios o modelos que expliquen cómo funcionan ciertos aspectos de la realidad. En este tipo de investigación, los resultados contribuyen al desarrollo del conocimiento científico en un ámbito determinado (Ñaupas y otros, 2023).

3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación corresponde al tipo de investigación correlacional (Creswell, 2014). El esquema del diseño de la investigación es el siguiente:



Leyenda:

- m : muestra
- O₁ : Recolección de datos, variable 1
- O₂ : Recolección de datos, variable 2
- X : Variable 1
- Y : Variable 2
- r : Relación

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Tabla 2

Población de estudio

Nº	Provincia	Distrito	Instituciones educativas	Docentes
1	Azángaro	Potoni	15	54
2	Carabaya	Crucero	21	102
3	Carabaya	Usicayos	6	14
4	Sandia	Limbani	7	26
5	Sandia	Phara	9	20
TOTAL				216

Nota: Datos obtenidos de la UGEL Crucero

Fuente: <http://escale.minedu.gob.pe/>



3.5.2. Muestra

Tabla 3

Muestra de investigación

Nº	Distrito	Institución Educativa	Docentes
1	Crucero	72178	18
2	Crucero	72185	2
3	Crucero	72193	1
4	Crucero	72205	2
5	Crucero	72215	16
6	Crucero	72219	1
7	Crucero	72518	15
8	Crucero	72602	2
9	Crucero	72607	1
10	Crucero	72748	8
11	Crucero	72903	1
12	Crucero	72904	1
13	Crucero	72906	2
14	Crucero	72907	2
15	Crucero	72908 JOSE CARLOS MARIATEGUI	3
16	Crucero	72910	2
17	Crucero	72911	7
18	Crucero	ADVENTISTA LOS ANDES	11
19	Crucero	ADVENTISTA YURAC MAYO	4
20	Crucero	SIERVOS DE DIOS	2
21	Crucero	TICCLLACCOCHA	1
			102

Nota. Selección del investigador.

Fuente: Resultados.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.6.1. Técnicas de investigación

La técnica de investigación que la investigación ha utilizado ha sido la técnica de la observación. La observación es una técnica que se usó para la recolección de información de los docentes. Es útil para la obtención de una visión general de las percepciones, actitudes o comportamientos de los docentes o de cualquier grupo de interés (Palomino y otros, 2019).

3.6.2. Instrumentos de investigación

Para la investigación se ha utilizado el cuestionario; es un conjunto estructurado de preguntas, a menudo utilizado en encuestas y observaciones, para medir variables específicas. Se diferencia de la encuesta en que se enfoca en obtener respuestas más detalladas o específicas de cada participante (Córdova, 2019)

3.7. Validez y confiabilidad del instrumento de investigación

3.7.1. Validación de los instrumentos

El cuestionario sobre entornos virtuales ha sido adaptado de Dillenbourg, Pierre (2000): En su obra "Virtual Learning Environments," Dillenbourg analiza las características y dinámicas de los entornos virtuales, definiéndolos como sistemas que soportan la interacción entre usuarios y recursos digitales. Su enfoque puede ser útil para formular preguntas sobre interactividad, colaboración y estructura de los entornos virtuales.

Para medir la enseñanza se ha adaptado el cuestionario de Garrison, D. Randy & Anderson, Terry (2003): originalmente se publicó como : "E-Learning in the 21st Century," estos autores desarrollaron el marco de la Comunidad de Investigación (Community of Inquiry), que incluye tres dimensiones clave: Presencia social: Participación efectiva de los estudiantes. Presencia cognitiva: Construcción de significado a través de la reflexión. Presencia docente: Gestión y orientación del aprendizaje.

3.7.2. Confiabilidad de los instrumentos.

Para el cuestionario sobre entornos virtuales, se han tomado en cuenta las dimensiones como accesibilidad, interactividad y calidad técnica.

El grupo de personas representativo de la población es suficiente compuesto por 102 docentes.

Se utilizó la herramienta estadística SPSS, calcular los coeficientes de confiabilidad. Específicamente el Alfa de Cronbach seleccionando todas las preguntas relacionadas con una dimensión específica.

3.8. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la metodología de la correlación de Pearson, es una medida estadística que se utiliza para evaluar la relación lineal entre dos variables cuantitativas. En general, es importante verificar si la correlación obtenida es estadísticamente significativa. Esto se realiza a través de un valor p. Si el valor p es menor que el nivel de significancia (generalmente 0.05), la correlación es significativa.

El coeficiente de correlación de Pearson se calcula mediante la fórmula:

$$r = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos

Tabla 4

Variable 1: Entornos virtuales

Nº	Ítem	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Accesibilidad	1 ¿Tienes acceso fácil y constante al entorno virtual?	1	1,0	3	3,0	63	62,4	27	26,7	8	7,9	102	100
	2 ¿El entorno virtual es compatible con diferentes dispositivos (computadora, tablet, celular)?	6	5,9	18	17,8	58	57,4	16	15,8	4	4,0	102	100
	3 ¿El entorno virtual carga rápidamente y no presenta retrasos?	4	4,0	11	10,9	54	53,5	20	19,8	13	12,9	102	100
	4 ¿Encuentras fácil navegar entre las diferentes secciones del entorno virtual?	4	4,0	10	9,9	58	57,4	21	20,8	9	8,9	102	100
	5 ¿Encuentras una variedad de recursos en línea (videos, lecturas, imágenes) en el entorno virtual?	6	5,9	12	11,9	55	54,5	16	15,8	13	12,9	102	100
Interactividad	6 ¿Realizas actividades interactivas en el entorno virtual con frecuencia?	0	0,0	2	2,0	61	60,4	29	28,7	10	9,9	102	100
	7 ¿El entorno virtual incluye herramientas multimedia (videos, sonidos, animaciones) que mejoran tu aprendizaje?	9	8,9	23	22,8	56	55,4	11	10,9	3	3,0	102	100
	8 ¿Recibes retroalimentación inmediata después de completar una actividad?	3	3,0	8	7,9	53	52,5	22	21,8	16	15,8	102	100
	9 ¿Realizas distintas actividades interactivas (juegos, simulaciones, cuestionarios) en el entorno virtual?	4	4,0	13	12,9	60	59,4	21	20,8	4	4,0	102	100
	10 ¿Recibes retroalimentación formativa que te ayuda a mejorar en tus actividades de aprendizaje?	3	3,0	10	9,9	55	54,5	23	22,8	11	10,9	102	100
Colaboración	11 ¿Tienes la oportunidad de realizar autoevaluaciones para verificar tu propio aprendizaje?	8	7,9	13	12,9	51	50,5	22	21,8	8	7,9	102	100
	12 ¿Realizas coevaluaciones donde puedes comentar sobre el trabajo de tus compañeros?	3	3,0	9	8,9	54	53,5	22	21,8	14	13,9	102	100

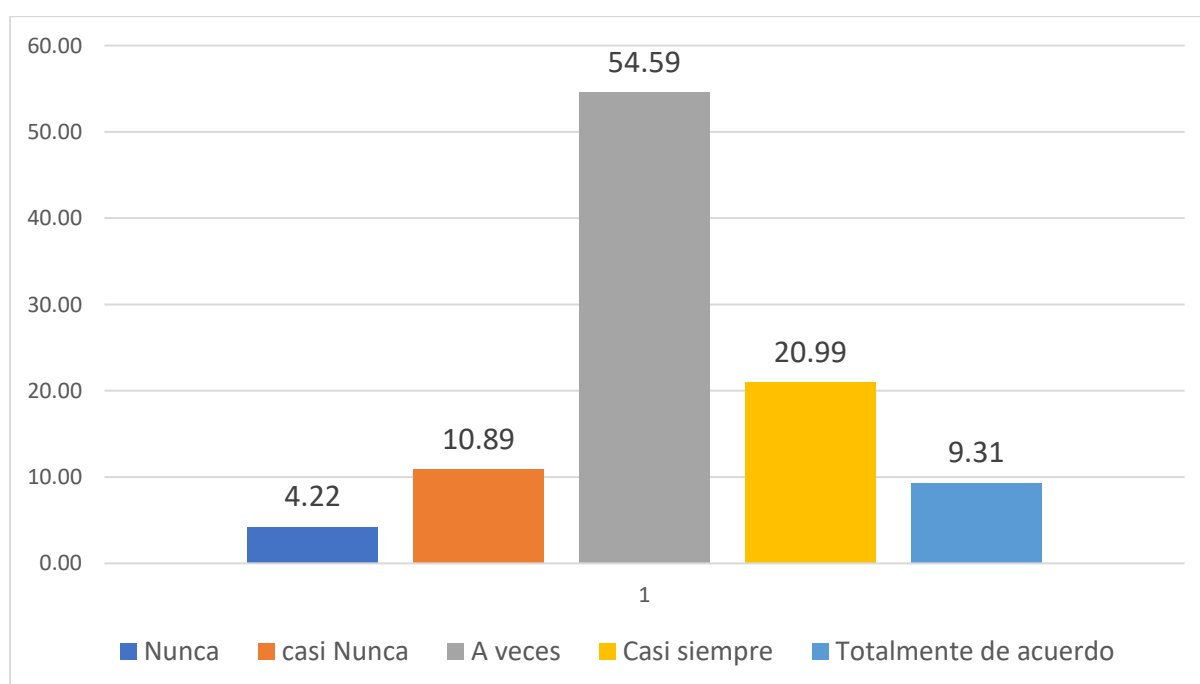
13	¿Notas que se realizan ajustes en la enseñanza según los resultados de tus evaluaciones?	3	3,0	10	9,9	57	56,4	23	22,8	9	8,9	102	100
14	¿Te resulta útil la variedad de actividades interactivas para comprender mejor los temas estudiados?	5	5,0	12	11,9	54	53,5	23	22,8	8	7,9	102	100
15	¿Consideras que la frecuencia de las actividades interactivas en el entorno virtual es adecuada para tu aprendizaje?	5	5,0	11	10,9	53	52,5	22	21,8	11	10,9	102	100
Total, frecuencias y porcentaje		64	63	165	163	842	834	318	315	141	140		
Promedio porcentual		4	4,2	11,0	10,9	56,1	55,6	21,2	21,0	9,4	9,3		

Nota. Encuesta a estudiantes

Fuente: Elaborado por el tesista en base a los resultados del cuestionario.

Figura 1

Variable 1: Entornos virtuales



Nota. Encuesta a estudiantes

Fuente: Tabla 3, elaborado por el tesista.

Análisis e interpretación

La tabla presenta los resultados de una encuesta sobre la utilización de entornos virtuales basada en 15 preguntas. La alternativa más seleccionada por los encuestados fue "A veces," con una frecuencia de 56, lo que representa el 54.59%

del total, indicando que más de la mitad de los participantes utilizan entornos virtuales de manera ocasional. Le sigue "Casi siempre," con 21 respuestas (20.99%), y "Totalmente de acuerdo," con 10 respuestas (9.31%), que juntas suman un 30.3%, lo que muestra que una proporción significativa tiene un uso frecuente. Por otro lado, las alternativas "casi nunca" (11 respuestas, 10.89%) y "Nunca" (4 respuestas, 4.22%) reflejan una baja frecuencia en el uso de entornos virtuales.

Los datos muestran que el uso de entornos virtuales no es predominante ni consistente entre los encuestados, ya que la mayoría lo utiliza de forma intermitente ("A veces"). Sin embargo, un 30.3% de los participantes reporta un uso frecuente o habitual, lo cual indica que existe un grupo significativo que incorpora estos entornos en su práctica regular. Por otro lado, la baja frecuencia de respuestas en las categorías "nunca" y "casi nunca" sugiere que el acceso o la exposición a los entornos virtuales no es un problema generalizado. Esto podría interpretarse como una oportunidad para fortalecer las estrategias de motivación y capacitación, de modo que el uso ocasional se convierta en un hábito más consistente entre los usuarios.

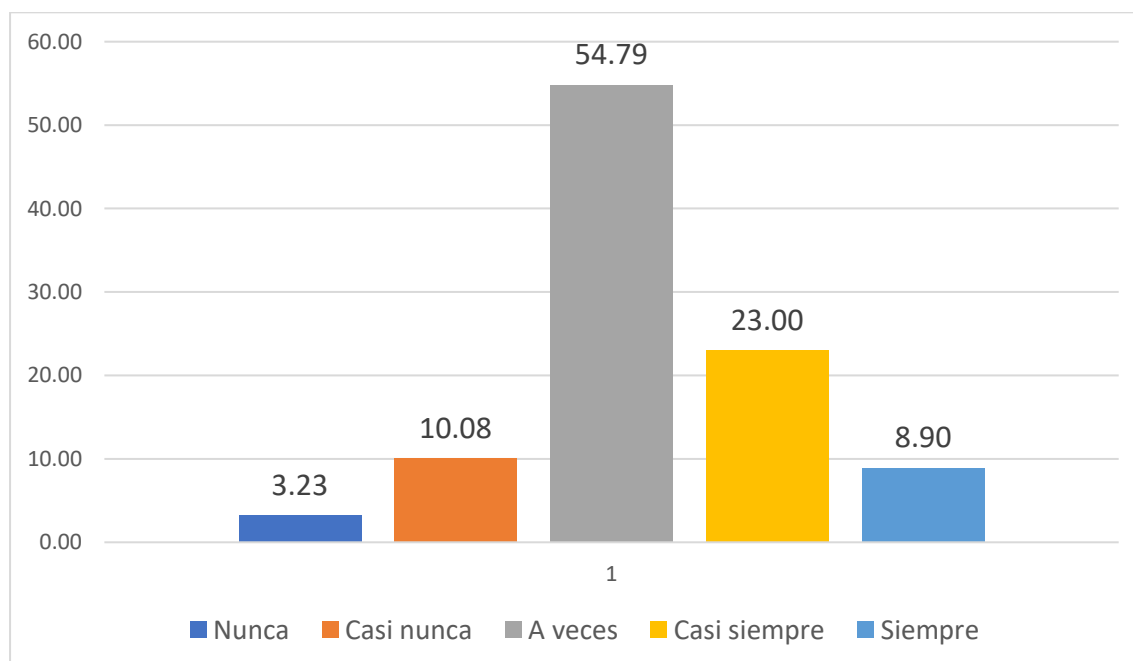
Tabla 5

Variable 2: Enseñanza

Nº	Ítem	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Desarrollo de habilidades cognitivas	1 ¿Observa que sus estudiantes muestran capacidad para analizar y resolver problemas en actividades virtuales?	1	1,0	7	6,9	58	57,4	24	23,8	12	11,9	102	100
	2 ¿Nota que los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en las actividades virtuales?	8	7,9	21	20,8	52	51,5	15	14,9	6	5,9	102	100
	3 ¿Considera que los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico en el entorno virtual?	3	3,0	7	6,9	57	56,4	24	23,8	11	10,9	102	100
	4 ¿Sus estudiantes comprenden y retienen la información presentada en el entorno virtual?	3	3,0	13	12,9	59	58,4	22	21,8	5	5,0	102	100
	5 ¿Existe un alto nivel de interacción de sus estudiantes en el entorno virtual?	3	3,0	11	10,9	50	49,5	26	25,7	12	11,9	102	100
	6 ¿Participan sus estudiantes con frecuencia en foros y chats como parte de las actividades virtuales?	4	4,0	11	10,9	50	49,5	26	25,7	11	10,9	102	100
Motivación y participación	7 ¿Percibe una actitud positiva de sus estudiantes hacia el uso de herramientas virtuales?	3	3,0	9	8,9	58	57,4	21	20,8	11	10,9	102	100
	8 ¿Sus estudiantes muestran perseverancia al completar actividades en línea, incluso si enfrentan dificultades?	0	0,0	2	2,0	63	62,4	29	28,7	8	7,9	102	100
	9 ¿Participan sus estudiantes en autoevaluaciones y retroalimentación para mejorar su aprendizaje?	8	7,9	24	23,8	55	54,5	13	12,9	2	2,0	102	100
	10 ¿Observa un progreso positivo en los estudiantes en las evaluaciones formativas realizadas en entornos virtuales?	2	2,0	8	7,9	52	51,5	26	25,7	14	13,9	102	100
Evaluación continua	11 ¿Entregan sus estudiantes las tareas y actividades virtuales puntualmente?	4	4,0	11	10,9	60	59,4	23	22,8	4	4,0	102	100
	12 ¿Utiliza evaluaciones en tiempo real para medir el aprendizaje de sus estudiantes durante las actividades virtuales?	4	4,0	15	14,9	55	54,5	18	17,8	10	9,9	102	100
	13 ¿Nota que los estudiantes mejoran su capacidad para resolver problemas gracias a las actividades virtuales?	4	4,0	8	7,9	55	54,5	25	24,8	10	9,9	102	100
	14 ¿Considera que las actividades virtuales ayudan a sus estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico?	2	2,0	13	12,9	51	50,5	25	24,8	11	10,9	102	100
	15 ¿Observa que sus estudiantes tienen una frecuencia adecuada de participación en las actividades de retroalimentación en línea?	0	0,0	4	4,0	57	56,4	32	31,7	9	8,9	102	100
Total, frecuencias y porcentaje		49	49	164	162	832	824	349	346	136	135		
Promedio porcentual		3	3,23	11	10,8	55,5	54,79	23,3	23	9,07	8,98		

Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaborado por el tesista en base a los resultados del cuestionario.

Figura 2*Variable 2: Enseñanza*

Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Tabla 4, elaborado por el tesista.

Análisis e interpretación

La tabla muestra los resultados de una encuesta sobre la enseñanza utilizando entornos virtuales, basada en un cuestionario de 15 preguntas. La mayoría de los encuestados seleccionó la opción "A veces," con una frecuencia de 56, lo que representa el 54.79% del total, indicando un uso moderado y ocasional de los entornos virtuales en la enseñanza. Le siguen las categorías "Casi siempre," con 23 respuestas (23.00%), y "Siempre," con 9 respuestas (8.90%), lo que sugiere que un 31.9% de los encuestados utiliza estos entornos de manera más frecuente. Por el contrario, las opciones "Casi nunca" y "Nunca" suman una frecuencia combinada de 14 respuestas (13.31%), evidenciando un bajo porcentaje de quienes casi no utilizan o no emplean estos recursos en su práctica docente.



Los datos revelan que más de la mitad de los encuestados utiliza los entornos virtuales de manera ocasional, lo que podría reflejar una etapa de transición o adaptación en la incorporación de estas herramientas en la enseñanza. El 31.9% que reporta un uso frecuente ("Casi siempre" y "Siempre") destaca un grupo que ya está integrando activamente estas plataformas en su práctica docente, evidenciando potencial para ampliar esta tendencia. Por otro lado, el bajo porcentaje de respuestas en las categorías "Nunca" y "Casi nunca" sugiere que la mayoría de los docentes está, al menos, explorando el uso de entornos virtuales, lo que representa una oportunidad para implementar estrategias que promuevan una utilización más regular y efectiva de estas tecnologías. Esto podría implicar ofrecer capacitaciones adicionales o fomentar una mayor integración pedagógica de los recursos digitales.

Tabla 6

Dimensión 1 Desarrollo de habilidades cognitivas

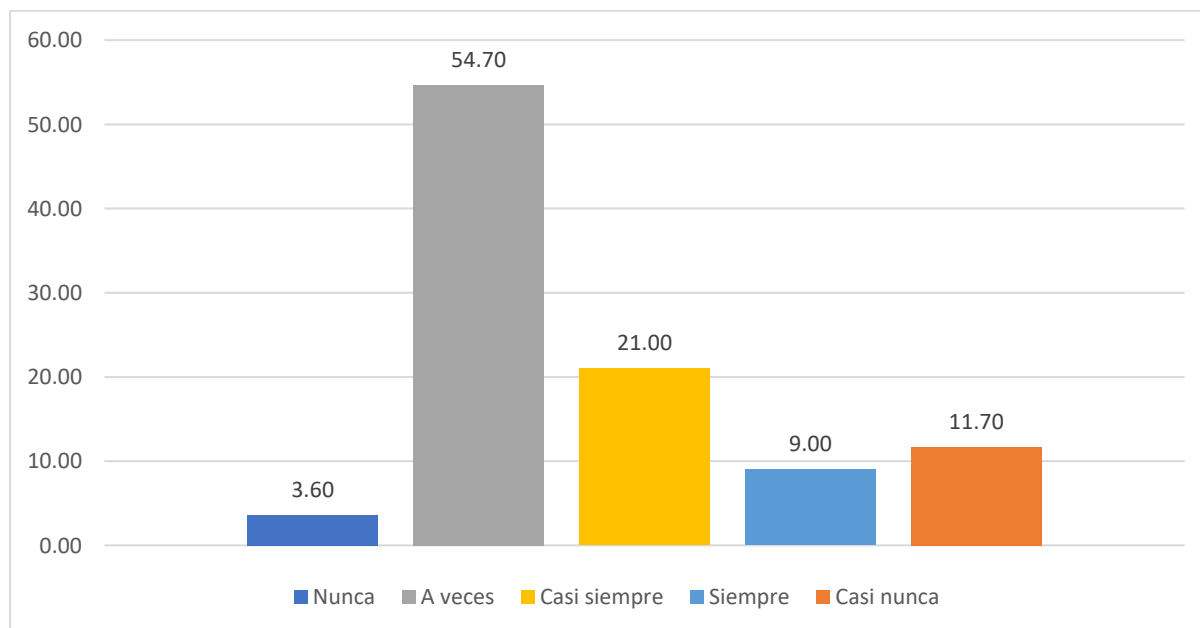
Nº	Ítem	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	¿Observa que sus estudiantes muestran capacidad para analizar y resolver problemas en actividades virtuales?	1	1,0	7	6,9	58	57,4	24	23,8	12	11,9	102	100
2	¿Nota que los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en las actividades virtuales?	8	7,9	21	20,8	52	51,5	15	14,9	6	5,9	102	100
3	¿Considera que los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico en el entorno virtual?	3	3,0	7	6,9	57	56,4	24	23,8	11	10,9	102	100
4	¿Sus estudiantes comprenden y retienen la información presentada en el entorno virtual?	3	3,0	13	12,9	59	58,4	22	21,8	5	5,0	102	100
5	¿Existe un alto nivel de interacción de sus estudiantes en el entorno virtual?	3	3,0	11	10,9	50	49,5	26	25,7	12	11,9	102	100
		18	18	59	58	##	273	111	110	46	46		
		4	3,6	12	11,7	55	54,7	22	21,0	9	9,0		

Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaborado por el tesista en base a los resultados del cuestionario.

Figura 3

Dimensión 1 Desarrollo de habilidades cognitivas



Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Tabla 5, elaborado por el tesista.

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que la percepción de los estudiantes sobre el desarrollo de habilidades cognitivas mediante la aplicación de entornos virtuales está mayormente concentrada en el nivel medio de frecuencia. El 54,7% de los encuestados señaló que "A veces" se desarrollan estas habilidades, lo que sugiere una implementación parcial o esporádica de estrategias efectivas en los entornos virtuales. Un porcentaje significativo, aunque menor, de estudiantes reporta que estas habilidades se desarrollan "Casi siempre" (21,0%) o "Siempre" (9,0%), lo que refleja que, en algunos casos, los entornos virtuales sí logran cumplir su propósito de potenciar habilidades cognitivas. Sin embargo, el total combinado de estas respuestas positivas alcanza solo el 30%, mostrando un margen amplio para mejorar la eficacia de las herramientas virtuales en el contexto educativo.

Por otro lado, el 15,3% de los estudiantes percibe que las habilidades cognitivas se desarrollan "Nunca" o "Casi nunca", lo que podría indicar barreras en el acceso, diseño o implementación de estas tecnologías. Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de fortalecer el uso pedagógico de los entornos virtuales, promoviendo estrategias didácticas más consistentes y centradas en el aprendizaje activo. La distribución de las respuestas evidencia que, si bien las plataformas virtuales tienen potencial, su impacto en el desarrollo cognitivo aún no es uniforme ni plenamente satisfactorio para la mayoría de los estudiantes.

Tabla 7

Dimensión 2: Motivación y participación

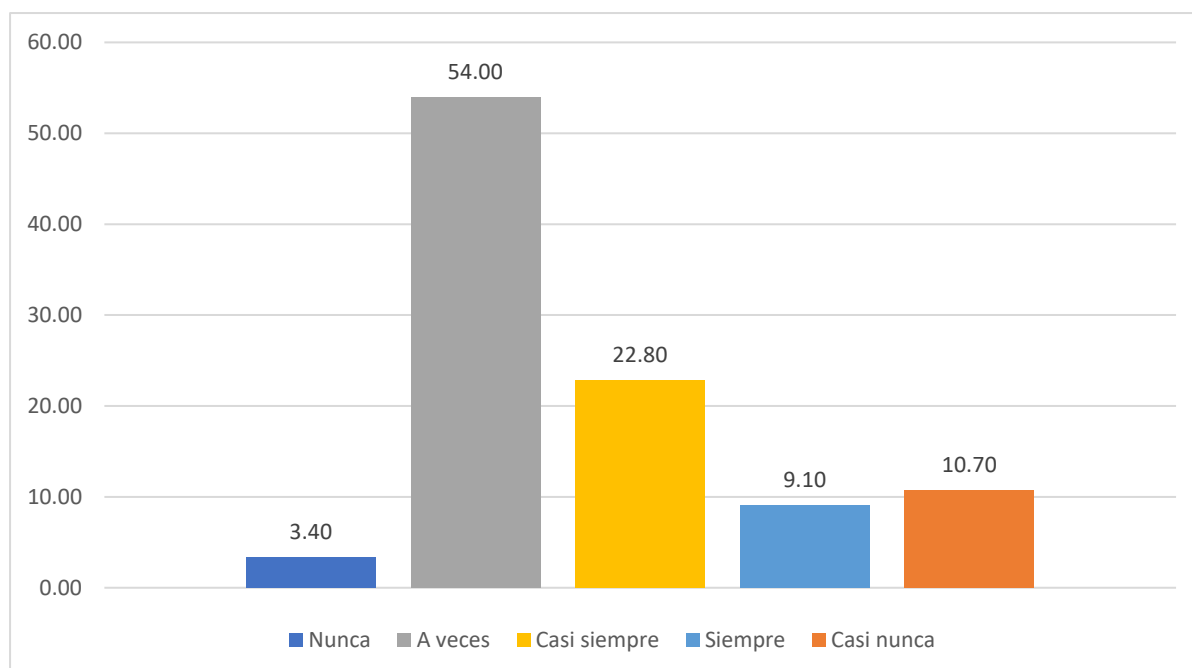
Nº	Ítem	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
6	¿Participan sus estudiantes con frecuencia en foros y chats como parte de las actividades virtuales?	4	4,0	11	10,9	50	49,5	26	25,7	11	10,9	102	100
7	¿Percibe una actitud positiva de sus estudiantes hacia el uso de herramientas virtuales?	3	3,0	9	8,9	58	57,4	21	20,8	11	10,9	102	100
8	¿Sus estudiantes muestran perseverancia al completar actividades en línea, incluso si enfrentan dificultades?	0	0,0	2	2,0	63	62,4	29	28,7	8	7,9	102	100
9	¿Participan sus estudiantes en autoevaluaciones y retroalimentación para mejorar su aprendizaje?	8	7,9	24	23,8	55	54,5	13	12,9	2	2,0	102	100
10	¿Observa un progreso positivo en los estudiantes en las evaluaciones formativas realizadas en entornos virtuales?	2	2,0	8	7,9	52	51,5	26	25,7	14	13,9	102	100
		17	17	54	53	##	275	115	114	46	46		
		3	3,4	11	10,7	56	54,0	23	22,8	9	9,1		

Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaborado por el tesista en base a los resultados del cuestionario.

Figura 4

Dimensión 2: Motivación y participación



Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Tabla 6, elaborado por el tesista.

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes perciben un nivel moderado de motivación y participación en los entornos virtuales utilizados para la enseñanza. Con un 54% de respuestas en la categoría "A veces", se observa que la motivación y participación no son constantes, sino más bien ocasionales. Sin embargo, el 22,8% que responde "Casi siempre" y el 9,1% que indica "Siempre" reflejan una percepción positiva en al menos un tercio de los estudiantes. Esto sugiere que, aunque las herramientas virtuales tienen el potencial de generar interés y compromiso, su aplicación aún no alcanza niveles altos de consistencia para la mayoría de los alumnos.

Por otro lado, el 14,1% de los encuestados (sumando "Nunca" y "Casi nunca") señala una baja motivación y participación, lo cual evidencia posibles limitaciones en el diseño pedagógico, la accesibilidad o la interactividad de los entornos virtuales. Estos resultados indican la necesidad de optimizar la implementación de estas herramientas, enfocándose en estrategias más atractivas y participativas que mantengan a los estudiantes involucrados. En conjunto, la distribución de respuestas subraya que si bien se están logrando avances, aún queda trabajo por hacer para convertir los entornos virtuales en espacios que fomenten consistentemente la motivación y la participación en el aprendizaje

Tabla 8

Variable dependiente: Dimensión 3: Evaluación continua

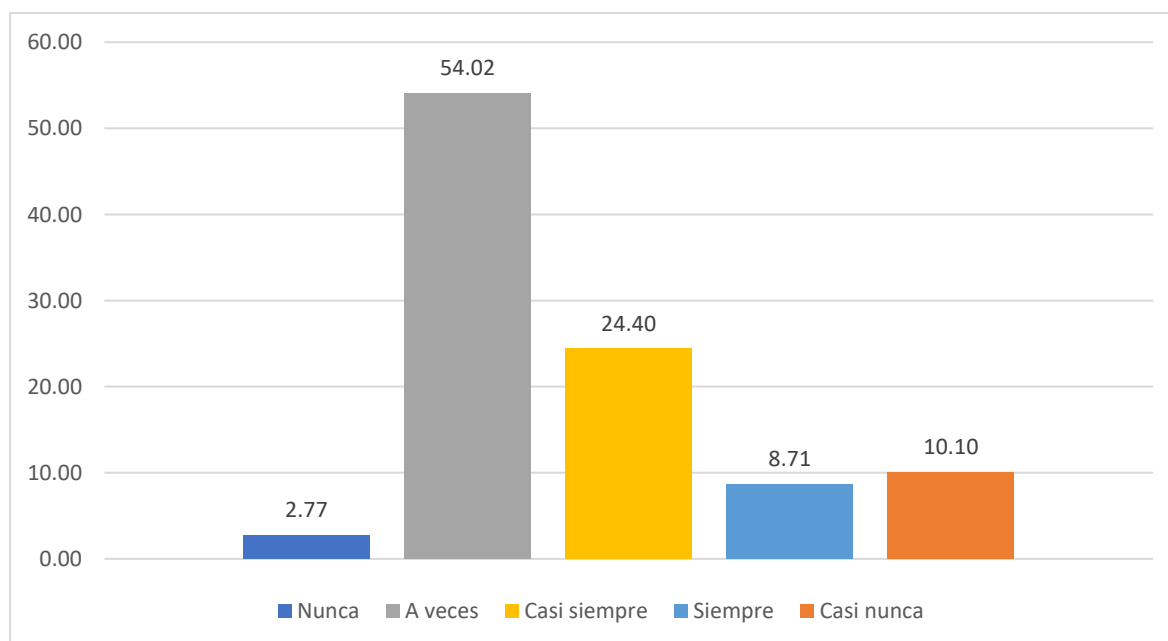
Nº	Ítem	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
11	¿Entregan sus estudiantes las tareas y actividades virtuales puntualmente?	4	4,0	11	10,9	60	59,4	23	22,8	4	4,0	102	100
12	¿Utiliza evaluaciones en tiempo real para medir el aprendizaje de sus estudiantes durante las actividades virtuales?	4	4,0	15	14,9	55	54,5	18	17,8	10	9,9	102	100
13	¿Nota que los estudiantes mejoran su capacidad para resolver problemas gracias a las actividades virtuales?	4	4,0	8	7,9	55	54,5	25	24,8	10	9,9	102	100
14	¿Considera que las actividades virtuales ayudan a sus estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico?	2	2,0	13	12,9	51	50,5	25	24,8	11	10,9	102	100
15	¿Observa que sus estudiantes tienen una frecuencia adecuada de participación en las actividades de retroalimentación en línea?	0	0,0	4	4,0	57	56,4	32	31,7	9	8,9	102	100
Total, frecuencias y porcentaje		14	14	51	50	##	275	123	122	44	44		
Promedio porcentual		3	2,77	10	10,1	56	54,02	24	24,4	9	8,71		

Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Elaborado por el tesista en base a los resultados del cuestionario.

Figura 5

Dimensión 3: Evaluación continua



Nota. Encuesta aplicada a docentes.

Fuente: Tabla 7, elaborado por el tesista.

Análisis e interpretación

Los resultados evidencian que la percepción de los estudiantes sobre la "Evaluación continua" en los entornos virtuales se concentra principalmente en niveles medios, con un 54,02% que indica que esta se realiza "A veces". Esto sugiere que, aunque los entornos virtuales son utilizados para la evaluación formativa, su aplicación no es consistente ni suficientemente integrada en las dinámicas de aprendizaje. No obstante, un 24,40% de respuestas en "Casi siempre" y un 8,71% en "Siempre" reflejan que en algunos casos estas herramientas están siendo empleadas con mayor regularidad, aunque este grupo positivo representa solo una tercera parte del total.

Por otro lado, el 12,87% de los estudiantes señala que la evaluación continua se realiza "Nunca" o "Casi nunca", lo que revela áreas de mejora en la implementación y el aprovechamiento de los entornos virtuales para el monitoreo constante del aprendizaje. Estos datos subrayan la necesidad de reforzar el diseño pedagógico de las evaluaciones en línea, promoviendo una mayor frecuencia y efectividad en su uso. En general, aunque existen avances significativos, los resultados indican que la evaluación continua no está siendo plenamente aprovechada como una herramienta clave en la enseñanza virtual, dejando espacio para mejorar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

4.2. Proceso de la prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado el estadístico de la correlación de Pearson, lo que se elabora primero para la hipótesis general y luego para las hipótesis concretas:

Hipótesis general

Hipótesis alterna

H_1 Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

Hipótesis nula

H_0 Se determina que no hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

Tabla 9

Correlaciones		Entornos virtuales	Enseñanza
Entornos virtuales	Correlación de Pearson	1	0,484**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	102	102
Enseñanza	Correlación de Pearson	0,484**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	102	102

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

Análisis

La tabla muestra una correlación de Pearson de **0,484** entre las variables *Entornos virtuales* y *Enseñanza*. Este valor indica una **correlación positiva moderada**, lo que sugiere que el uso de entornos virtuales tiene una relación

significativa y directa con la mejora de los procesos de enseñanza. El nivel de significancia bilateral es **0,000**, lo que confirma que esta correlación es estadísticamente significativa al nivel del 1% ($p < 0.01$). Esto implica que la asociación observada entre las dos variables es altamente confiable y no producto del azar.

Interpretación

Los resultados reflejan que el uso de entornos virtuales tiene un impacto considerable en los procesos de enseñanza. Una correlación positiva moderada sugiere que, a medida que aumenta la implementación de estas herramientas, la calidad y efectividad de la enseñanza también tienden a mejorar. La alta significancia estadística respalda la relevancia de integrar entornos virtuales como un recurso pedagógico en contextos educativos. No obstante, dado que la correlación no es fuerte, es posible que existan otros factores complementarios que influyan en la enseñanza. Esto subraya la importancia de usar entornos virtuales en combinación con estrategias didácticas adecuadas para maximizar su potencial en los procesos educativos.

Hipótesis específica 2

Hipótesis alterna

HE₂ Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024

Hipótesis nula

HE₀ Se determina que no hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024

Tabla 10

Correlaciones

		Entornos virtuales	Motivación y participación
Entornos virtuales	Correlación de Pearson	1	0,215*
	Sig. (bilateral)		0,030
	N	102	102
Motivación y participación	Correlación de Pearson	0,215*	1
	Sig. (bilateral)	0,030	
	N	102	102

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

Análisis

La tabla presenta una correlación de Pearson de **0,215** entre las variables *Entornos virtuales* y *Motivación y participación*. Este valor indica una correlación positiva débil, lo que significa que, aunque existe una relación directa entre el uso de entornos virtuales y la motivación y participación, esta relación es poco significativa en magnitud. El nivel de significancia bilateral asociado a esta correlación es **0,030**, lo que indica que el resultado es estadísticamente significativo al nivel del 5% ($p < 0.05$). Esto sugiere que la relación observada no es producto del azar y tiene validez estadística.

Interpretación

Aunque la correlación positiva débil sugiere que el uso de entornos virtuales tiene una influencia en la motivación y participación, el impacto de esta relación es limitado. Es probable que otros factores adicionales estén influyendo en los niveles de motivación y participación de los estudiantes. La significancia estadística respalda que existe una asociación, pero su intensidad no permite establecer una relación

fuerte ni concluyente. Esto indica que, si bien los entornos virtuales pueden ser una herramienta útil para fomentar la motivación y participación, no son el único ni el principal determinante, lo que resalta la necesidad de combinar su uso con otras estrategias pedagógicas para maximizar el impacto en estos aspectos.

Hipótesis específica 3. Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.

Hipótesis nula 3. No se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024

Tabla 11

Correlaciones		Marco del desempeño	Implementación y enseñanza
Marco del desempeño	Correlación de Pearson	1	0,327*
	Sig. (bilateral)		0,040
	N	40	40
Implementación y enseñanza	Correlación de Pearson	0,327*	1
	Sig. (bilateral)	0,040	
	N	40	40

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

Interpretación

El valor de 0,327 indica una correlación positiva baja entre el marco del desempeño y la implementación y enseñanza. Esto significa que, aunque existe una relación positiva, el grado de correlación es débil. En términos prácticos, cuando el marco del desempeño mejora, la implementación y enseñanza también tiende a mejorar, pero esta mejora no es muy fuerte ni consistente. Aunque la relación es baja, sigue siendo positiva, lo que sugiere que mejorar el marco del desempeño puede

tener un impacto en la implementación de las enseñanzas, pero no de manera contundente.

El valor de 0,040 indica que el resultado es estadísticamente significativo, ya que es menor que el umbral común de significancia de 0,05. Esto significa que la probabilidad de que esta correlación haya ocurrido por azar es baja (4%), por lo que podemos rechazar la hipótesis nula. Dado que el valor es significativo, hay suficiente evidencia para afirmar que existe una correlación entre el marco del desempeño y la implementación y enseñanza, aunque esta correlación sea baja.

El coeficiente de 0,327 refleja una correlación positiva baja entre el marco del desempeño y la implementación y enseñanza, lo que sugiere que, aunque hay una relación, su fuerza es débil. Sin embargo, dado que el valor de significancia es 0,040, la correlación es estadísticamente significativa. Esto implica que el marco del desempeño influye, aunque de forma modesta, en la implementación y la calidad de la enseñanza. En términos prácticos, se podría seguir mejorando el marco del desempeño, pero para obtener un mayor impacto en la implementación y enseñanza, podrían necesitarse estrategias adicionales o complementarias.

4.3. Discusión de resultados

En la investigación que he realizado, la correlación de **0,484** entre los entornos virtuales y la enseñanza refleja una relación positiva moderada, lo que indica que el uso adecuado de estas plataformas tiene un impacto significativo en la mejora de los procesos educativos. Esta correlación también resalta la importancia de incorporar tecnologías digitales para potenciar las estrategias pedagógicas. En el estudio de Parejo y Nieto (2022), se enfatiza el desarrollo de habilidades digitales y competencias técnicas y conceptuales para mejorar el desempeño educativo en entornos virtuales, particularmente en el contexto acelerado por la pandemia de

COVID-19. Ambos trabajos coinciden en que los entornos virtuales y las herramientas tecnológicas son fundamentales para optimizar el aprendizaje, aunque nuestro enfoque se centra en analizar la relación estadística entre variables, mientras que el de Parejo y Nieto está orientado al diseño e implementación de estrategias específicas.

Asimismo, Parejo y Nieto utilizan un diseño de Acción Investigativa Participativa (IAP) para diagnosticar y planificar intervenciones, lo que sugiere un enfoque práctico y colaborativo. Nuestra investigación, aunque estadísticamente orientada, refuerza su planteamiento al demostrar que los entornos virtuales contribuyen directamente a la enseñanza. Ambas investigaciones subrayan que el aprovechamiento eficiente de la tecnología, combinado con habilidades digitales y estrategias educativas, puede mejorar la experiencia educativa tanto para estudiantes como para docentes. Sin embargo, la correlación en nuestro estudio sugiere que todavía hay margen para mejorar la integración de los entornos virtuales en los procesos de enseñanza.

En la investigación que he realizado, la correlación de **0,484** entre los entornos virtuales y la enseñanza demuestra que existe una relación positiva moderada entre el uso de herramientas tecnológicas y la mejora de los procesos educativos. Este hallazgo coincide con el planteamiento de Lozano Lozano y otros (2021), quienes destacan la relevancia de las habilidades digitales en los estudiantes de educación superior, especialmente en un contexto de creciente digitalización, impulsada por las demandas educativas y sociales durante la pandemia de COVID-19. Ambos estudios reconocen que las tecnologías y las competencias digitales son elementos clave para enfrentar los desafíos educativos contemporáneos y para adaptarse a las exigencias del entorno.

Mientras que nuestro enfoque analiza estadísticamente cómo los entornos virtuales se relacionan con la enseñanza, Lozano y otros exploran la teoría detrás de las habilidades digitales, sus modelos y su desarrollo práctico en un contexto específico: la Facultad de Filosofía, Letras y Educación de la Universidad Central del Ecuador. Aunque ambos trabajos se complementan en la importancia de las tecnologías en el ámbito educativo, el estudio de Lozano Lozano y otros se enfoca más en evaluar y comprender el nivel de desarrollo de estas habilidades, mientras que nuestra investigación aporta evidencia cuantitativa de cómo los entornos virtuales influyen directamente en los procesos pedagógicos. En conjunto, estas investigaciones refuerzan la idea de que fortalecer las habilidades digitales es esencial para optimizar el aprendizaje y garantizar una enseñanza efectiva en contextos cada vez más mediados por la tecnología.

En la investigación que he realizado, la correlación de **0,484** entre los entornos virtuales y la enseñanza demuestra que el uso de herramientas digitales contribuye significativamente a mejorar los procesos educativos, en concordancia con los hallazgos de Alcon (2023). Si bien nuestro estudio se enfoca en una relación cuantitativa, Alcon explora cualitativamente cómo estas herramientas potencian el pensamiento crítico en los estudiantes mediante la facilitación de recursos educativos y la estimulación de habilidades reflexivas. Ambos trabajos coinciden en que las tecnologías digitales son catalizadores importantes en el ámbito educativo, pero abordan aspectos distintos: nosotros destacamos el impacto en la enseñanza general, mientras que Alcon profundiza en cómo estas herramientas desarrollan competencias cognitivas superiores como el pensamiento crítico.

Alcon enfatiza que las tecnologías no solo amplían el acceso a contenidos, sino que también fomentan la reflexión y el análisis crítico. Este planteamiento



complementa nuestra investigación, ya que la mejora en los procesos de enseñanza detectada en nuestro estudio podría estar relacionada con el desarrollo de habilidades cognitivas y críticas en los estudiantes, promovidas indirectamente por los entornos virtuales. Sin embargo, mientras Alcon destaca la gestión integral y las características individuales como factores clave, nuestra perspectiva cuantitativa sugiere que el impacto general de los entornos virtuales en la enseñanza es positivo, pero aún moderado. La combinación de ambas perspectivas refuerza la necesidad de integrar tecnologías digitales no solo para mejorar la enseñanza, sino también para promover habilidades avanzadas como el pensamiento crítico, lo que fortalece los procesos educativos de manera integral.

CONCLUSIONES

Primera. Se ha determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Cuyo valor Pearson fue de 0.484, este resultado indica que el uso de herramientas y plataformas digitales contribuye de manera significativa a mejorar los procesos de enseñanza, aunque no de manera determinante. Los entornos virtuales ofrecen recursos interactivos y accesibles que potencian la práctica pedagógica, favoreciendo la motivación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje. Sin embargo, el valor moderado de la correlación sugiere que otros factores también influyen en el desempeño educativo, lo que invita a continuar explorando estrategias complementarias que maximicen los beneficios del uso de estas tecnologías.

Segunda. Se ha determinado la relación de la aplicación de los entornos virtuales y las habilidades cognitivas de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024 El análisis muestra que los entornos virtuales contribuyen a fortalecer aspectos cognitivos fundamentales, como la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la comprensión conceptual. Esto se debe a que las plataformas digitales brindan herramientas interactivas y recursos diversificados que estimulan el aprendizaje autónomo y fomentan procesos cognitivos superiores. Sin embargo, aunque se evidencia una relación significativa, este vínculo podría depender de factores adicionales, como la capacitación docente en el uso de tecnologías y el diseño pedagógico de las actividades virtuales.

Tercera. Se ha determinado la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Donde el valor de Pearson $r = 0,215$. La conclusión destaca que se ha determinado una relación entre la aplicación de los entornos virtuales y la motivación



y participación de los estudiantes de educación primaria en la UGEL Crucero, Puno, con un valor de correlación de Pearson $r = 0,215$. Este valor indica una correlación positiva baja entre ambas variables. En otras palabras, aunque existe una relación entre el uso de entornos virtuales y el aumento de la motivación y participación de los estudiantes, dicha relación no es muy fuerte.

Cuarta. Se ha determinado la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. cuyo valor de Pearson es: $r=0,443$, El resultado indica que se ha determinado una relación moderada positiva entre la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de los estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024, con un valor de Pearson $r = 0,443$. Este valor sugiere que el uso de entornos virtuales está moderadamente relacionado con la implementación de prácticas de evaluación continua en el contexto educativo.

RECOMENDACIONES

Primera. Por lo tanto, se recomienda fomentar la formación docente en el uso eficiente de entornos virtuales, diseñar experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades del contexto local y combinar estas herramientas con metodologías pedagógicas innovadoras para lograr un impacto más significativo en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Segunda. Por ello, se recomienda implementar programas de formación continua para los docentes y desarrollar estrategias que integren de manera efectiva los entornos virtuales en la enseñanza, maximizando su impacto en las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Tercera. La baja correlación sugiere que, si bien los entornos virtuales pueden influir positivamente en la motivación y participación, existen otros factores que también juegan un papel crucial en estos aspectos, como el diseño pedagógico, la calidad del contenido, las estrategias de enseñanza utilizadas y las características individuales de los estudiantes. Esta correlación moderada también podría reflejar que la aplicación de tecnologías digitales en el aula no siempre genera un impacto significativo a menos que esté acompañada de una adecuada formación docente, recursos educativos adecuados y una integración efectiva de las plataformas digitales en las dinámicas de enseñanza.

Cuarta. Por el resultado que señala una relación positiva moderada entre las herramientas digitales y la evaluación continua, destacando el potencial de los entornos virtuales para enriquecer y hacer más dinámica la evaluación de los estudiantes. No obstante, su implementación efectiva dependerá de otros factores contextuales y pedagógicos que deben ser considerados para maximizar su impacto.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcon, J. (2023). *Aportes de las herramientas y recursos educativos digitales en el desarrollo del pensamiento crítico, en el marco de la educación a distancia, en el tercer grado de primaria de una institución educativa pública*. Pontificia Universidad Católica del Perú.:
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/27106>
- Benavente, S. (2021). *Desarrollo de las competencias digitales de docentes a través de programas de intervención 2020*. Scielo, Perú.:
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992021000100007
- Briceño, G. (2021). *La Educación en Perú durante la pandemia: dificultades actuales y desafíos del futuro*. AUCAL, Servicios Sociales.:
<https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/la-educacion-en-peru-durante-la-pandemia-dificultades-actuales-y-desafios-del-futuro/>
- Caprara, L., & Caprara, C. (2021). *Efectos de los entornos virtuales de aprendizaje: una revisión exploratoria de la literatura*. PubMed Central:
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8492824/>
- Carrasco, E. M. (2021). *Uso de tecnologías informáticas y aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución educativa secundaria Las Mercedes - Juliaca, Puno 2021*. Universidad Alas Peruanas.:
<https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/handle/20.500.12990/10730>
- Cohen, L., Manion, L., L., & Morrison, K. (2018). *Métodos de investigación en educación*. Nueva York. Routledge. .



- Córdova, I. (2019). *El proyecto de investigación cuantitativa*. Lima, Perú. Ediciones San Marcos.
- Creswell, J. (2014). *Diseño de investigación: enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos*. Los Ángeles. Sage Publications.
- Demian, P. (2015). *El uso de los entornos virtuales y su impacto en el rendimiento académico*. Revista de la Academia de Educación Superior:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.11120/ened.2012.07010011#abstract>
- Díaz, F., & Hernández, G. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje*. McGraw Hill. México.
- F., M. (2014). *Aprendizaje significativo crítico*. Porto Alegre: . Instituto de Física. Porto Alegre: .
- Funk, K. (2024). *Accesibilidad del aprendizaje virtual*. Accessibility:
<https://www.accessibility.com/blog/accessibility-of-virtual-learning>
- Herrera, M. (Elsevier. Aprendizaje, Cultura e Interacción Social). *Aprendizaje colaborativo para la educación superior virtual*. 2021:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2210656120301082>
- Ketelhut, D. (2022). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Oxford Bibliographies:
<https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199756810/obo-9780199756810-0288.xml#:~:text=Virtual%20learning%20environments%20in%20education%20describe%20a%20wide,the%20student%20is%20physically%20located%20in%20the%20classroom.>



- Lozano, E., Amores, C., & Olmedo, C. (2021). *Competencias digitales docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje en tiempos de covid-19*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito.:
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9236/1/Olmedo%20C-Lozano%20V-Amores%20C-CON-001-Competencias.pdf>
- Luque, D., & Mamani, M. (2022). *Utilidad de Google Drive en la evaluación de estudiantes en la Institución Educativa Primaria N° 72723 "Señor de Huanca" Azángaro – 2021*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Azángaro".
- Moni, S. M. (2020). *Dale Life cycle assessment of emerging technologies: A review*.
<https://scholar.google.com/citations?user=5CCF8OAAAAAJ>
- Nikolopoulou, K. (2022). *Educación en línea en los primeros años de la educación primaria: prácticas y experiencias de los docentes durante la pandemia de COVID-19*. Education Sciences:
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1339502.pdf>
- Nissim, Y., & Weissblueth, E. (2017). *La realidad virtual (RV) como fuente de autoeficacia en la formación del profesorado*. *Estudios Internacionales de Educación*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5539/ies.v10n8p52>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Trujillo, R., . Romero, H., . Medina, W., & Novoa, E. (2023). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y cualitativa- Redacción de tesis*. Bogotá, Colombia. Ediciones de la U.
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, D., & Orizano, L. (2019). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú, Editorial San Marcos. .



Parejo, B., & Nieto, F. (2022). *Competencias digitales en docentes de educación*

básica primaria en tiempos de pandemia y post pandemia. Corporación

Universidad de la Costa, Colombia:

<https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/0e359d3d-b5b0-4e55-ac94-d9820d97c265>

Pereira, j. (28 de agosto de 2021). *Cultura digital y el desarrollo de competencias*

tecnológicas. Scielo:

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200022

Perez, A. (2012). *La función y formación del formación en la enseñanza para la comprensión*. Ediciones Morata. Madrid, España.

Peterson, G., Petkakis, G., & Makransky, G. (2022). *Un estudio sobre cómo la inmersión y la interactividad impulsan el aprendizaje de realidad virtual*.

Elsevier Informática y Educación.:

https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/90933/Documento_completo.pdf?sequence=1

Rodríguez, G. (2004). *La Teoría del Aprendizaje Significativo*. Centro de educación a Distancia.

RPP. (2021). *¿Educación digital para todos? Tres obstáculos que están agrandando la brecha educativa*. Radio Programas del Perú.:

<https://rpp.pe/campanas/valor-compartido/educacion-digital-para-todos-tres-obstaculos-que-estan-agrandando-la-brecha-educativa-ano-escolar-aprendo-en-casa-noticia-1335013>

Ruiz, R. (2021). *Competencias digitales de los docentes de educación primaria en instituciones educativas públicas de Lima Metropolitana*. Pontificia

Universidad Católica del Perú:

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18752/RUIZ_SANTA_CRUZ_RODRIGO_SEBASTIAN_Lic.%20%281%29.pdf

Rusconi, G. (2024). *¿Qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje?* Cloud Assess:

<https://cloudassess.com/blog/virtual-learning-environment/>

Strojni, P. (2023). *Medición de la efectividad de la capacitación virtual: una revisión sistemática*. Informática y Educación:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S294967802200006X>

Sulca, J. (2022). *Las competencias digitales desarrolladas por los docentes del V ciclo de EBR en el marco de la pandemia en una I.E. pública*. Pontificia

Universidad Católica del Perú:

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/21892/Sulca_Montalvo_Competicencias_digitales_desarrolladas1.pdf

Supo, J. (2023). *Niveles de investigación*. Bioestadístico:

[https://bioestadistico.com/niveles-de-](https://bioestadistico.com/niveles-de-investigacion#:~:text=La%20I%C3%ADnea%20de%20investigaci%C3%B3n%20recorre%20todos%20los%20niveles,complejo%2C%20mientras%20vamos%20avanzando%20hacia%20el%20nivel%20aplicativo.)

[investigacion#:~:text=La%20I%C3%ADnea%20de%20investigaci%C3%B3n%20recorre%20todos%20los%20niveles,complejo%2C%20mientras%20vamos%20avanzando%20hacia%20el%20nivel%20aplicativo.](https://bioestadistico.com/niveles-de-investigacion#:~:text=La%20I%C3%ADnea%20de%20investigaci%C3%B3n%20recorre%20todos%20los%20niveles,complejo%2C%20mientras%20vamos%20avanzando%20hacia%20el%20nivel%20aplicativo.)

UNICEF. (2021). *El estado de la crisis educativa mundial Un camino hacia la*

recuperación. UNICEF Para cada niño: <https://www.unicef.org/reports/state-global-education-crisis>



Valencia, J. (2020). *Uso de herramientas digitales: prácticas de aula de profesores*

de básica primaria en I.E. Esperanza-Cali. Escuela de Ciencias de la

Educación Santiago de Cali:

https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/87698/1/T019

32.pdf



ANEXOS



Apéndice 1 Matriz de consistencia

TÍTULO: Aplicación de Entornos Virtuales y la Enseñanza de Estudiantes de Educación Primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INDICE	MÉTODOLOGÍA
General ¿Cuál es la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024? Sub problemas ➤ ¿Cuál es la relación de la aplicación de los entornos virtuales y el desarrollo de habilidades cognitivas de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?	General Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Objetivos específicos ➤ Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y el desarrollo de habilidades cognitivas de estudiantes de educación primaria en	Hipótesis general Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. Sub. hipótesis ➤ Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y el	VARIABLE 1 Entornos virtuales	Accesibilidad Interactividad Colaboración	Disponibilidad de acceso Compatibilidad multiplataforma: Velocidad de carga del entorno virtual: Facilidad de navegación Disponibilidad de recursos en línea Frecuencia de actividades interactivas: Uso de herramientas multimedia Retroalimentación inmediata: Variedad de actividades interactivas Frecuencia de retroalimentación formativa Autoevaluación y coevaluación: Ajustes en la enseñanza basados en la evaluación	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre: 4 Siempre 5	Población: 196 docentes Muestra: 102 docentes Tipo de investigación: No experimental, básico Nivel Descriptivo Diseño específico: Correlacional Estrategias: - Encuesta



➤ ¿Cuál es la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024? ➤ ¿Cuál es la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024?	UGEL Crucero, Puno, 2024. ➤ Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. ➤ Determinar la relación de la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024.	desarrollo de habilidades cognitivas de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. ➤ Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la motivación y participación de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024. ➤ Se determina que hay una relación significativa entre la aplicación de los entornos virtuales y la evaluación continua de estudiantes de educación primaria en UGEL Crucero, Puno, 2024	VARIABLE 2 Enseñanza	Desarrollo de habilidades cognitivas Motivación y participación Evaluación continua:	Capacidad de analizar y resolver problemas. Aplicación de conocimientos adquiridos. Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. Comprensión y retención de información presentada. Nivel de interacción en entornos virtuales. Frecuencia de participación en foros y chats. Actitud positiva hacia herramientas virtuales. Perseverancia en actividades online. Participación en autoevaluaciones y retroalimentación. Progreso en las evaluaciones formativas. Puntualidad en la entrega de tareas en actividades virtuales. Uso de evaluaciones en tiempo real.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre: 4 Siempre 5	Instrumentos: Cuestionario
--	---	---	---	---	---	---	---

Apéndice 2 Instrumentos**CUESTIONARIO ENTORNOS VIRTUALES****INDICACIONES:**

Cada pregunta puede responderse en una escala de 1 a 5, donde: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).

N°	Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿Tienes acceso fácil y constante al entorno virtual?					
2	¿El entorno virtual es compatible con diferentes dispositivos (computadora, tablet, celular)?					
3	¿El entorno virtual carga rápidamente y no presenta retrasos?					
4	¿Encuentras fácil navegar entre las diferentes secciones del entorno virtual?					
5	¿Encuentras una variedad de recursos en línea (videos, lecturas, imágenes) en el entorno virtual?					
6	¿Realizas actividades interactivas en el entorno virtual con frecuencia?					
7	¿El entorno virtual incluye herramientas multimedia (videos, sonidos, animaciones) que mejoran tu aprendizaje?					
8	¿Recibes retroalimentación inmediata después de completar una actividad?					
9	¿Realizas distintas actividades interactivas (juegos, simulaciones, cuestionarios) en el entorno virtual?					
10	¿Recibes retroalimentación formativa que te ayuda a mejorar en tus actividades de aprendizaje?					
11	¿Tienes la oportunidad de realizar autoevaluaciones para verificar tu propio aprendizaje?					
12	¿Realizas coevaluaciones donde puedes comentar sobre el trabajo de tus compañeros?					
13	¿Notas que se realizan ajustes en la enseñanza según los resultados de tus evaluaciones?					
14	¿Te resulta útil la variedad de actividades interactivas para comprender mejor los temas estudiados?					
15	¿Consideras que la frecuencia de las actividades interactivas en el entorno virtual es adecuada para tu aprendizaje?					

Leyenda

Siempre	Excelente
Casi siempre	Muy bueno
A veces	Bueno
Casi nunca	Regular
Nunca	Deficiente

CUESTIONARIO ENSEÑANZA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN PRIMARIA

INDICACIONES:

Cada pregunta puede responderse en una escala de 1 a 5, donde: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).

N°	Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
1	¿Observa que sus estudiantes muestran capacidad para analizar y resolver problemas en actividades virtuales?					
2	¿Nota que los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en las actividades virtuales?					
3	¿Considera que los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico en el entorno virtual?					
4	¿Sus estudiantes comprenden y retienen la información presentada en el entorno virtual?					
5	¿Existe un alto nivel de interacción de sus estudiantes en el entorno virtual?					
6	¿Participan sus estudiantes con frecuencia en foros y chats como parte de las actividades virtuales?					
7	¿Percibe una actitud positiva de sus estudiantes hacia el uso de herramientas virtuales?					
8	¿Sus estudiantes muestran perseverancia al completar actividades en línea, incluso si enfrentan dificultades?					
9	¿Participan sus estudiantes en autoevaluaciones y retroalimentación para mejorar su aprendizaje?					
10	¿Observa un progreso positivo en los estudiantes en las evaluaciones formativas realizadas en entornos virtuales?					
11	¿Entregan sus estudiantes las tareas y actividades virtuales puntualmente?					
12	¿Utiliza evaluaciones en tiempo real para medir el aprendizaje de sus estudiantes durante las actividades virtuales?					
13	¿Nota que los estudiantes mejoran su capacidad para resolver problemas gracias a las actividades virtuales?					
14	¿Considera que las actividades virtuales ayudan a sus estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico?					
15	¿Sus estudiantes tienen una frecuencia adecuada de participación en las actividades de retroalimentación en línea?					

Leyenda

Siempre	Excelente
Casi siempre	Muy bueno
A veces	Bueno
Casi nunca	Regular
Nunca	Deficiente



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Autor del instrumento: MELITON APAZA ALARCON

1.2. Validado por: DR. PLO NAPOLEON VILCA RAMOS

1.3. Título de la investigación:

APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024.

1.4. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.																X				
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																X				
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																X				
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																X				
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																X				
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																X				
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																X				
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																X				
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																X				
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																X				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 85 %

V. OBSERVACIONES: NINGUNA

LUGAR Y FECHA: JULIACA, 17 DE OCTUBRE DEL 2025

FIRMA DEL EXPERTO

Dr. Pio N. Vilca Ramos



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: MELITON APAZA ALARCON
- 1.2. Validado por: Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
- 1.3. Título de la investigación:
APLICACION DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: QUESTIONARIO

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
			1	9	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
			5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1	CLARIDAD	Esta formado con lenguaje apropiado.															x					
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.															x					
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.															x					
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.															x					
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.															x					
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.															x					
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.															x					
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.															x					
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.															x					
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.															x					

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Buena
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%
- V. OBSERVACIONES: Ninguna
- LUGAR Y FECHA: Juliaca, 17 de Octubre del 2025

FIRMA DEL EXPERTO

D. Leopoldo Condori Cari



ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 10/11/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MELITON APAZA ALARCON

Dirección: Jr. MONTERRICO 585 URB. SR. DE HUAYNAROQUE

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41083608

Teléfono: 927 691 074 email: melitonapazaalar@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Título o Grado Académico a optar: MAGISTER EN EDUCACIÓN

Asesor: Dra. SANDRA ALEJANDRA FERNANDEZ MACEDO

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☐ Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☐

Título: APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LA ENSEÑANZA DE ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA EN UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CRUCERO, PUNO, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Enseñanza, entorno, virtual, virtualidad.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

☐ Bachiller ☐ Título ☐ 2da Especialidad ☒ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:**a) Licencia estándar:**

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☐ Sí autorizo
- ☒ No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

☒ Internacional

☐ Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33

Firma de Autor



huella digital

10/11/2025

Fecha