



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión  
Facultad de Educación**

**Escuela Profesional de Educación Primaria**

**Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**Los recursos virtuales como estrategia de enseñanza en estudiantes del  
nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15 - 20347 – Santa  
Maria - Huaura**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Nivel Primaria Especialidad: Educación Primaria y Problemas  
de Aprendizaje**

**Autora**

**Flor Yasmi Caqui Reyes**

**Asesora**

**M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**LICENCIADA**

*(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)*

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Primaria

Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje

**INFORMACIÓN**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Flor Yasmi Caqui Reyes	46491443	03 de mayo de 2024
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
M(a). Maria Aranzazu Ugarte Medina	15604936	0000-0002-1306-8501
<b>DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Humberto Guillermo Villarreal Rodriguez	15606903	0000-0002-5438-7875
M(a). Virginia Isabel Ayala Ocrospoma	41095591	0000-0002-1223-8804
Dra. Felipa Hinner Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220

# LOS RECURSOS VIRTUALES COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 15 - 20347 – SANTA MARIA - HUAURA

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>bibliotecadigital.academia.cl</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

[biblioteca.isfodosu.edu.do](http://biblioteca.isfodosu.edu.do)

## **DEDICATORIA**

A Dios padre todo poderoso, creador de todas las cosas, infinitamente agradecida de ti mi

Señor.

A mi querida familia por darme la fuerza necesaria para culminar mis estudios y terminar

con éxito mi carrera profesional.

A mi pequeña hija Lía, motor y motivo de mi superación, hoy eres el paradigma de mi  
existir.

Flor.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por su amor y bondad, por darme la vida y guiar mis pasos día a día.

A mis familiares, por brindarme su apoyo incondicional para lograr alcanzar este galardón profesional. Mi título.

A mi asesora de tesis, por su valiosa dedicación y guía de esta investigación, sin su ayuda no hubiera sido posible la culminación de este ansiado trabajo.

A mis queridos maestros de la Facultad de Educación, por sus valiosos aportes en el conocimiento y valores.

¡gracias maestros !

Flor

# INDICE

Pág.

<b>DEDICATORIA</b>	<b>iii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>iv</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCION</b>	<b>xi</b>
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>13</b>
1.1. Descripción de la realidad Problemática	13
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1 Problema General	17
1.2.2 Problema Especifico	17
1.3. Objetivos de la investigación	18
1.3.1 Objetivos Generales	18
1.3.2 Objetivos Específicos	18
1.4 Justificación e importancia de la investigación	18
1.5 Delimitaciones del estudio	20
1.6 Viabilidad del estudio	21
<b>II. MARCO TEORICO</b>	<b>23</b>
2.1. Antecedentes de la investigación	23
2.2. Bases teóricas	28
2.3. Definición de términos básicos	47
2.4. Formulación de la hipótesis	49
2.4.1 Hipótesis General	49
2.4.2 Hipótesis específicas	49
2.5 Operacionalización de las variables	50
<b>III. METODOLOGIA</b>	<b>51</b>

3.1. Diseño metodológico	51
3.1.1 Tipo de Investigación	52
3.2. Población y Muestra	52
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información	54
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>55</b>
4.1 Análisis de los resultados	55
4.2. Contrastación de hipótesis	60
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>64</b>
6.1. Conclusiones	64
6.2. Recomendaciones	65
<b>FUENTES BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>67</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>71</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Nivel de uso de los recursos virtuales en la enseñanza por los estudiantes</i>	55
Tabla 2 <i>Nivel de uso de medios audiovisuales en la enseñanza en estudiantes</i>	56
Tabla 3 <i>Nivel de uso de software en la enseñanza en los estudiantes</i>	57
Tabla 4 <i>Nivel de uso de herramientas web en la enseñanza en los estudiantes</i>	59
Tabla 5 <i>Hipótesis General</i>	60
Tabla 6 <i>Hipótesis Especifica 1</i>	61
Tabla 7 <i>Hipótesis Especifica 2</i>	63

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de uso de los recursos virtuales en la enseñanza por los estudiantes?	55
Figura 2 <i>Nivel de uso de medios audiovisuales en la enseñanza en estudiantes</i>	56
Figura 3 <i>Nivel de uso de software en la enseñanza en los estudiantes</i>	58
Figura 4 <i>Nivel de uso de herramientas web en la enseñanza en los estudiantes</i>	

## **RESUMEN**

Objetivo: fue examinar la relación entre el uso de recursos virtuales y las estrategias de enseñanza en un contexto educativo. Métodos: Este estudio se llevó a cabo a nivel técnico básico, a fin de generar conocimiento teórico y científico sobre las variables de interés, es decir, los recursos virtuales en la enseñanza. Se emplearon métodos científicos tecnológicos transversales y diseños no experimentales para recopilar y analizar datos. La población de estudio estuvo compuesta por estudiantes, con una muestra de 82 participantes. Se administró un cuestionario diseñado para medir el uso de recursos virtuales y se aplicaron técnicas de encuesta para recopilar información relevante. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes (50%) reportaron una baja utilización de los recursos tecnológicos, lo que se reflejó en un puntaje promedio de 21.10 en el cuestionario. Estos hallazgos indican una tendencia hacia una baja integración de los recursos virtuales en el proceso educativo. En conclusión, los resultados sugieren que los estudiantes encuestados tienen una baja utilización de los recursos virtuales en el contexto educativo. Esto podría tener implicaciones significativas para el diseño y la implementación de estrategias de enseñanza que incorporen de manera más efectiva el uso de tecnologías virtuales para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

**Palabras clave:** Recursos virtuales, estrategia, enseñanza.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to investigate the relationship between virtual resources and teaching strategies. This study was conducted at a basic technical level with the goal of generating theoretical and scientific knowledge about variables of interest (virtual resources) using technological cross-sectional scientific methods and non-experimental designs.

The study population consisted of learners with a sample of 82 participants who administered a questionnaire measuring the above variables using survey techniques. The information was processed, analyzed and interpreted using appropriate statistics.

The results showed that the majority of students (50%) had lower utilization of technological resources, which was reflected in the average score of 21.10. From this, it can be concluded that the students surveyed have low utilization of virtual resources.

**Keywords: Virtual resources, strategy, teaching.**

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la industria educativa se encuentra en un contexto de continuo desarrollo tecnológico, y los recursos virtuales se han convertido en una herramienta esencial para enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza. El enfoque de este estudio es explorar la relación entre los recursos virtuales y las estrategias de enseñanza para estudiantes de educación primaria, específicamente de la Institución Educativa Integrada No. 15 – 20347 ubicada en Santa María, Huaura.

Integrar efectivamente los recursos virtuales en la práctica educativa es a la vez un desafío y una oportunidad para optimizar el proceso de enseñanza para hacerlo más dinámico, interactivo y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes. En este sentido, este estudio tiene como objetivo investigar el uso y percepción de los recursos virtuales entre los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas antes mencionadas.

A través de una metodología rigurosa, intentaremos analizar cómo el uso de los recursos virtuales afecta las estrategias docentes de los docentes y cómo esta integración afecta los procesos de aprendizaje de los estudiantes. También se deben identificar posibles desafíos y oportunidades relacionados con la implementación de recursos virtuales en el contexto de la educación primaria.

Este estudio no sólo contribuye a ampliar el conocimiento teórico sobre el uso de recursos virtuales en la educación primaria, sino que también proporciona ideas prácticas y sugerencias para mejorar la efectividad de las prácticas docentes en el contexto específico de las instituciones de educación integral del 15.º. - Santa María, Huaura 20347

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la realidad Problemática

Como señaló Ruiz (2017), en los tiempos modernos la tecnología ha entrado en todos los aspectos de la vida humana y cree que la tecnología existe en todos los ámbitos, desde el trabajo hasta el hogar. Los efectos son igualmente significativos en el sector educativo. Por lo tanto, es importante entender que la tecnología trae cambios en la educación, lo que significa que las partes interesadas en la educación deben verla como una herramienta para mejorar la calidad de la educación. Calderón (2016) ha destacado que: “Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan actualmente al desafío de integrar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para dotar a los estudiantes de las habilidades y conocimientos que necesitan para el siglo XXI.

Los recursos virtuales, entendidos como materiales didácticos disponibles en Internet y creados mediante herramientas digitales, juegan un papel importante. Estos recursos se definen como herramientas adaptadas a las necesidades de docentes y estudiantes y que facilitan la implementación de nuevas estrategias educativas, como los recursos multimedia interactivos y el acceso abierto (Bereczki et al., 2021; Wen-Min et al., 2021).

El uso de estas herramientas de enseñanza en línea puede tener diferentes efectos en profesores y estudiantes dependiendo de factores como el contexto cultural, la formación previa, los hábitos laborales y disciplinarios, la relevancia de los contenidos y los métodos de enseñanza virtual. Todos estos elementos juegan un papel crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la era digital.

El uso de recursos virtuales presenta desafíos a la hora de evaluar su impacto en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades esperado. Es importante contar con diagnósticos precisos y herramientas adecuadas para evaluar diversos aspectos de un entorno virtual (por ejemplo, aspectos de diseño, técnicos, pedagógicos, organizativos y de contenido).

Si bien los recursos virtuales ofrecen muchas oportunidades para mejorar la calidad y la accesibilidad del aprendizaje, también presentan desafíos y riesgos cuando se usan apropiadamente, particularmente dependiendo del contexto y las circunstancias de los estudiantes. Por ello, es importante pensar en cómo utilizar adecuadamente estos recursos en el proceso de enseñanza.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones desempeñan un papel fundamental a la hora de facilitar el aprendizaje a partir de recursos virtuales. Permiten a las personas participar activamente en la sociedad y contribuir a la creación de conocimiento. Es importante que estos medios y conocimientos sean accesibles para todos, incluidas las personas con discapacidad. La tecnología debe desarrollarse en armonía con la sociedad, adaptándose a las necesidades y particularidades de cada individuo para promover la igualdad social y reducir las desigualdades existentes

Negre Bannasar (2003) enfatiza la importancia de implementar mecanismos que garanticen la igualdad de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación independientemente del estatus personal, económico, geográfico o cultural de las personas (p. 10).

La educación combinada con recursos virtuales ofrece una forma más estimulante y motivadora de aprender contenidos que los métodos tradicionales. Tanto estudiantes como docentes utilizan estos recursos en su vida diaria, lo que aumenta su relevancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es crucial que estos recursos sean flexibles y fácilmente adaptables para los estudiantes, dándoles la oportunidad de practicar su uso de manera efectiva.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Información (2019), una gran proporción de los hogares de nuestro país utilizan servicios tecnológicos, siendo el 60% servicios de telefonía móvil y el 29% servicios de telefonía fija. Además, aumentó el uso de recursos virtuales: el 6,5% utilizó servicios de Internet y el 9,5% utilizó computadoras. Este aumento indica un mayor acceso a herramientas digitales en el país.

Es importante destacar que muchos profesores se han visto obligados a adoptar herramientas como Google Meet y Zoom. Esto demuestra la capacidad de los docentes para adaptarse a las nuevas regulaciones e integrar estas tecnologías en la práctica académica para interactuar efectivamente con los estudiantes.

En el ámbito educativo, los recursos virtuales proporcionados por la tecnología juegan un papel vital como estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje. Estos recursos pueden estimular y atraer la atención de los estudiantes y promover la adquisición de contenidos de aprendizaje significativos (Calderón, 2016). Es importante que los recursos virtuales se integren adecuadamente en la planificación escolar y sean utilizados eficazmente por profesores y estudiantes que participan directamente en el proceso educativo.



Como señaló Ruiz (2017), ara mejorar el aprendizaje de los estudiantes, es esencial que las instituciones educativas utilicen eficazmente los recursos tecnológicos disponibles (p. 4). Esto implica que tanto las escuelas como los estudiantes deben adaptarse a los cambios tecnológicos y aprovechar al máximo los recursos virtuales para enriquecer el proceso educativo.

Es importante enfatizar que los estudiantes actualmente tienen una variedad de recursos disponibles para apoyar su rendimiento académico y ampliar sus conocimientos. Algunos estudiantes tienen un conocimiento profundo de los recursos virtuales y los utilizan con fines educativos, mientras que otros los utilizan con fines de entretenimiento. Sin embargo, es importante promover el uso apropiado e intencional de estos recursos para maximizar su potencial educativo.

En las Instituciones Educativas Integradas N° 15 – 20347 algunos estudiantes presentan un desconocimiento generalizado sobre el manejo de recursos virtuales. La pandemia de COVID-19 ha estimulado la transición a la educación virtual y ha puesto de relieve que muchos estudiantes no están familiarizados con una variedad de herramientas tecnológicas. Se observaron dificultades para interactuar con plataformas virtuales, participar en foros y utilizar blogs. Además, algunos estudiantes carecen de la capacidad de utilizar programas básicos como Microsoft Word o Power Point y de utilizar las redes sociales en clase.

Esta interrogante plantea la necesidad de realizar este estudio con el objetivo de proponer alternativas para incrementar el nivel de uso de los recursos virtuales por parte de los estudiantes y fortalecer las habilidades digitales. Estas habilidades son esenciales para aprender y satisfacer las necesidades de la sociedad actual. El objetivo principal es cerrar esta brecha digital y proporcionar herramientas que permitan a los estudiantes

adaptarse eficazmente a un entorno de aprendizaje virtual.

## **1.1. Formulación del Problema**

### **1.1.1. Problema General**

¿Cómo se relaciona los recursos virtuales con las estrategias de enseñanza en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N° 15- 20347 –Santa María- Huaura?

### **1.1.2. Problemas Específicos**

- ¿De qué manera las herramientas web se relacionan con la enseñanza en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N° 15-20347 - Santa María – Huaura?
- ¿De qué manera los medios audiovisuales se relacionan en la enseñanza en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N° 15-20347 -Santa María – Huaura?

## **1.2. Objetivos de la Investigación**

### **1.2.1. Objetivo General**

Determinar la relación que existe entre los recursos virtuales con las estrategias de enseñanza en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N° 15-20347 – Santa María - Huaura.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

Determinar la relación que existe entre las herramientas web con la enseñanza en estudiantes del nivel primaria en Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa María – Huaura.

Determinar la relación que existe entre los medios audiovisuales con la enseñanza

en estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa N° 15- 20347 -Santa María – Huaura.

## **1.4 Justificación de la investigación**

### **Justificación social**

Este estudio tiene legitimidad social ya que encontramos que los recursos virtuales no se utilizan adecuadamente como herramientas de apoyo académico durante la enseñanza en la escuela primaria. En este sentido, los sistemas educativos deben estar orientados a la capacitación para facilitar el uso efectivo de los recursos virtuales por parte de docentes y estudiantes con fines académicos.

La construcción de cursos con recursos virtuales como estrategia principal pretende lograr mejores resultados en el proceso educativo. No se trata solo de familiarizar a los educadores y estudiantes con estas herramientas, sino de enseñarles cómo integrarlas de manera efectiva en sus aulas para mejorar la comprensión, la participación y el rendimiento académico.

Al satisfacer esta necesidad, nuestro objetivo es cerrar la brecha digital y garantizar que todos los participantes en el proceso educativo tengan las habilidades necesarias para explotar todo el potencial de los recursos virtuales. De esta manera, esperamos mejorar la calidad de la enseñanza en las escuelas primarias y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad actual y futura.

### **Justificación teórica**

Este estudio se justifica teóricamente porque existen vacíos de conocimiento sobre el uso adecuado de los recursos virtuales en las escuelas distritales, provinciales y regionales. Si bien existen estudios sobre esta variable, no se han encontrado investigaciones específicas sobre los recursos virtuales como estrategia instruccional para estudiantes de primaria.

La falta de investigaciones objetivas sobre este tema en la región de Santa María resalta la necesidad de estudios específicos de las instituciones educativas que puedan servir como diagnóstico para comprender y mejorar el nivel de uso de los recursos virtuales por parte de los estudiantes de esta institución educativa. Este estudio proporcionará una base teórica sólida para llenar este vacío de conocimiento y ayudará a desarrollar estrategias efectivas para integrar recursos virtuales en los procesos de enseñanza primaria.

### **Justificación práctica**

El fundamento práctico de esta investigación radica en la generación de conocimiento valioso a partir de las conclusiones y sugerencias derivadas del estudio sobre el uso de recursos virtuales como estrategia de enseñanza entre los estudiantes de primaria de la institución educativa antes mencionada. Este conocimiento es fundamental como referencia para comprender mejor esta problemática educativa.

La información recibida permitirá a las autoridades del sector educativo, a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) 09 y a la Dirección Regional de Educación (DREL) en la Región Provincias de Lima, así como a los directores y docentes del colegio en cuestión, tomar medidas inmediatas. Mejorar el uso adecuado de los recursos virtuales por parte de los estudiantes. Estas medidas podrán incluir la implementación de programas de formación docente, la adquisición de recursos tecnológicos apropiados y el desarrollo de políticas educativas encaminadas a promover el uso efectivo de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En última instancia, se trata de mejorar la calidad de la educación y brindar a los estudiantes las herramientas que necesitan para enfrentar los desafíos del mundo moderno

### **Justificación metodológica**

La solidez metodológica de este estudio radica en el establecimiento de un camino metodológico coherente y objetivo a lo largo de su desarrollo. Esto proporciona una guía para que futuros investigadores interesados en este tema consideren las líneas de investigación propuestas en este estudio, incluyendo el tipo, nivel y diseño metodológico de investigación utilizado.

Este estudio contribuirá al desarrollo de técnicas y herramientas rigurosamente validadas que puedan utilizarse en futuros estudios con diferentes características, pero centrados en las mismas variables de interés. Esto contribuirá al avance de la investigación en ciencias de la educación y proporcionará herramientas y métodos para comprender mejor el uso de recursos virtuales como estrategias de instrucción para estudiantes de escuela primaria. En última instancia, esta justificación metodológica asegura la calidad y utilidad no sólo de la investigación actual sino también de la investigación futura en el campo.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

#### **Definición del tema:**

El trabajo de investigación se centra particularmente en la investigación presentada en este proyecto, que tiene como objetivo mejorar la enseñanza mediante el uso de recursos virtuales como estrategia didáctica para garantizar una educación de mayor calidad a los estudiantes de educación primaria.

#### **Demarcación de población:**

La población considerada incluye a toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Distrital de Santa María No. 15-20347, con especial énfasis en los docentes de educación primaria, así como en los estudiantes y sus padres de familia.

#### **Límite de tiempo:**

En concreto, el estudio se llevará a cabo entre abril y julio de 2023.

**Definición teórica:**

El marco teórico de este estudio se centra en los fundamentos que subyacen a los principios de los recursos virtuales y su aplicación en la enseñanza a estudiantes de educación primaria.

## **1.5 Viabilidad del estudio**

**Evaluación técnica:**

Este trabajo de investigación cumple con los lineamientos marcados por el Vicerrectorado de Investigación y la Facultad de Educación y cumple con todos los requisitos técnicos requeridos para su desarrollo.

**Evaluación del presupuesto:**

El presupuesto de inversión necesario para la realización de la investigación está debidamente asegurado por los investigadores, asegurando así los recursos financieros necesarios para la ejecución de la investigación.

**Evaluación ambiental:**

Al tratarse de un estudio académico descriptivo, no se esperan efectos negativos sobre el medio ambiente en ningún nivel trófico natural.

**Evaluación socioeconómica:**

Se han proporcionado los recursos financieros necesarios y existe un equipo de apoyo ejecutivo y dedicado para asegurar la participación más relevante y efectiva en el desarrollo de la investigación desde una perspectiva socioeconómica

## **CAPÍTULO II**

## MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1 Internacionales.

**Neira et al. (2017)**, En su estudio titulado “El uso de recursos tecnológicos en el aprendizaje de materias de lenguas por parte de alumnos de primer grado de las escuelas urbanas rurales del municipio de Romeral (distrito séptimo) y de las escuelas urbanas del municipio de Graneros (distrito sexto)”, El autor concluye que se llegó a varias conclusiones importantes:

Los niños de 6 y 7 años se familiarizan con la tecnología desde una edad temprana, lo que hace que el manejo de aparatos técnicos sea muy apasionante y motivador para el desarrollo de la clase.

El uso de recursos virtuales facilita la planificación de estrategias de enseñanza, la selección y evaluación de materiales y el desarrollo de las habilidades de lectura, escritura y comunicación oral de los estudiantes.

El uso de recursos virtuales en diferentes contextos educativos transforma a los estudiantes en protagonistas y diseñadores de su propio aprendizaje, promoviendo así un enfoque más activo y participativo del proceso educativo.

Los administradores de instituciones educativas deben brindar oportunidades de capacitación adecuadas para todos los maestros y garantizar el acceso a los mejores equipos, software y materiales para satisfacer las necesidades educativas locales.

**Morales, Infante-Moro, & Gallardo, (2019)**, Los autores señalaron que al evaluar la entrega e interacción de entornos virtuales de aprendizaje y su efectividad en el proceso de aprendizaje, encontraron que el 60% de los docentes utilizaban recursos virtuales y tecnológicos. Sin embargo, también encontraron

que el 47% de los profesores encuestados no respondieron a las preguntas o mensajes de los estudiantes dentro de las 24 horas. La falta de atención por parte de los docentes puede impactar negativamente las relaciones socioemocionales entre docentes y estudiantes.

**Venegas (2017)**, En su estudio titulado “Evaluación del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza de las matemáticas en educación primaria”, la autora realizó este estudio en forma de tesis para obtener el Doctorado en Educación de la Universidad de Salamanca, España. Se obtuvieron varios resultados importantes. finalmente:

Los estudiantes muestran claras preferencias por las escuelas que integran tecnologías y recursos virtuales en las lecciones. Al analizar el uso de la computadora como recurso de enseñanza en matemáticas, se encontró que los estudiantes utilizan la computadora para una variedad de actividades, particularmente buscar información (73%), comunicarse con amigos (69,6%) y jugar (65,2%). Sólo el 58,7% de los encuestados afirmó que lo utilizaba para hacer los deberes.

Con el 50% de los estudiantes logrando las metas planteadas para cada tema en clase, se identificaron recursos digitales para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.

Evidentemente, la selección de recursos digitales representa un importante compromiso de tiempo para los docentes. Buscar, seleccionar y evaluar materiales didácticos en Internet no es una tarea fácil ni inmediata y requiere mucho tiempo. Por lo tanto, es crucial seleccionar recursos digitales que sean valiosos tanto para los profesores de primaria como para el propio proceso de enseñanza.



**De la Guardia et al. (2021)**, El estudio destaca la importancia de una colaboración institucional adecuada para crear y diseñar entornos virtuales de aprendizaje internos y recursos educativos digitales abiertos que faciliten la educación virtual. Un estudio de Sprenger & Schwaninger (2021) comparó cuatro tecnologías de aprendizaje digital: sistemas de respuesta en el aula, conferencias virtuales, realidad móvil y chat en el aula. Los comentarios en el aula tienen la tasa de aceptación más alta, seguidos del chat en clase, la realidad virtual móvil y las videoconferencias. Aunque los estudiantes calificaron positivamente todas estas herramientas antes y después de su uso, la realidad virtual móvil fue una excepción.

Por otro lado, Sumaimi & Susilawati (2020) afirmaron que las tecnologías digitales enfrentan desafíos importantes para mejorar el aprendizaje. Recomiendan promover y optimizar el acceso a Internet de los estudiantes y el uso de una variedad de dispositivos, tanto dentro como fuera del campus.

### **Nacionales**

**Valencia & Otálora Luna & Cocunubo Suárez (2018)** El principal objetivo de los investigadores en su estudio fue identificar los puntos de más relevancia respecto al análisis de entornos virtuales para emplearlos en la enseñanza utilizando los estándares ISSO 9126, 145898 y 2500-SsQuaRE. Luego de una búsqueda exhaustiva a través de indagaciones para luego analizarlas detallado respecto a la inclusión y exclusión de ellos, han sido seleccionados 70 documentos que tienen relación con la evaluación de sitios web educativos, usabilidad web, entornos virtuales de aprendizaje, programas académicos así como el análisis de utilidades en páginas web. Se hizo el reconocimiento de las ocho características con la frecuencia estadística más alta y las consolidaron

en una propuesta para el estándar 25000 SQuaRE.

Los resultados indican un interés creciente en implementar entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje y resaltan la necesidad de evaluar estos recursos virtuales para determinar si cumplen con los objetivos de enseñanza establecidos. Además, concluyeron que para evaluar eficazmente los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje se deben tener en cuenta cuatro aspectos pedagógicos: modelo, contenido, evaluación, interfaz de usuario y herramientas. Los autores proponen un modelo para determinar el uso adecuado de los entornos virtuales de enseñanza.

**Turpo (2018).** En el estudio titulado “El uso de recursos TIC en las carreras de estudio del campo de la comunicación en el IES Santa Rosa de Puno”, los investigadores concluyeron lo siguiente:

La mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje está influenciada por una variedad de factores, incluido el uso apropiado y creativo de los recursos TIC, así como la educación y capacitación continua de los docentes en el uso efectivo de estos recursos en el proceso de aprendizaje.

Los líderes institucionales deben centrarse en el liderazgo educativo, promover una comunicación efectiva y brindar apoyo a las prácticas educativas.

Es importante promover la reflexión colectiva sobre los procesos y resultados del aprendizaje, y comprometerse a mejorar la enseñanza y el aprendizaje y el uso eficaz de las TIC, con miras a traducirlos en mejores resultados de aprendizaje para los estudiantes.

Los acuerdos de convivencia deben ser pactados democráticamente con los estudiantes, enfatizando la importancia del uso relevante y responsable de las

TIC en el aula.

**Humpire (2017).**, Los autores del estudio en el artículo titulado “El impacto de la utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo entre educandos de primer año de primaria en instituciones educativas 40208 Padre Francois Delatte, Socabaya-2017” concluyen lo siguiente:

Durante cada sesión de aprendizaje, se observa a los estudiantes de primer año utilizando los recursos tecnológicos apropiados para cada actividad del aula. Los recursos tecnológicos más utilizados son el procesamiento de textos, las actividades Flash interactivas y las presentaciones de vídeo y diapositivas en la computadora portátil XO. Vale la pena señalar que el impacto de las actividades interactivas en los estudiantes de primer año alcanza el 100%.

El estudio encontró que los recursos tecnológicos utilizados en el currículo tuvieron un impacto positivo en los estudiantes de primer grado de primaria. La evaluación realizada lo confirmó: el 96,6% de los estudiantes completaron los contenidos de aprendizaje recomendados por sus profesores.

En resumen, los recursos tecnológicos se están convirtiendo en aliados importantes para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes de primer año.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Definición de recursos virtuales**

Al no existir un concepto formal unificado, la forma en que se describen y tratan los recursos educativos virtuales depende de los autores que los estudian o diseñan. Según Pinto, Gómez y Fernández (2012), estos recursos también se conocen como “objetos digitales de aprendizaje, materiales digitales de

aprendizaje, libros de texto electrónicos, recursos educativos digitales”. Sin embargo, para este estudio optamos por referirnos a ellos como “recursos educativos virtuales” por la relevancia de este nombre, que también es utilizado por otros investigadores y autores.

Área (2019), Según el marco conceptual, los recursos virtuales utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje pueden considerarse recursos digitales, recursos tecnológicos y recursos educativos digitales. Con base en esta evaluación, se define recurso virtual como cualquier elemento contenido en un formato digital que permite la visualización y almacenamiento de imágenes, sonidos y elementos interactivos en dispositivos electrónicos con el fin de mejorar los procesos de comprensión y motivación del aprendizaje de los estudiantes.

García (2004 citado por Cruz y Martínez (2014, p. 175), los recursos virtuales se definen como “métodos, canales, medios y maneras que posibilitan procesos de enseñanza y aprendizaje valiosos y significativos para los estudiantes”. Por otro lado, Rengifo (2012) lo describe como “cualquier material digital que los docentes utilizan para enfatizar, reforzar, acompañar y evaluar aún más el proceso educativo” (p. 12). Con estos planteamientos y características, el autor Área (2019) sostiene que los recursos virtuales tienen características tecnológicas, pedagógicas y pedagógicas únicas en comparación con los recursos educativos tradicionales. Esto facilita que los estudiantes accedan a los materiales en cualquier momento y lugar y les permite buscar, explorar y analizar información a través de representaciones virtuales, gamificación o enfoques de aprendizaje basados en juegos.

De esta evaluación se puede concluir que los recursos virtuales despiertan el interés de los estudiantes y les permiten no sólo aprender contenidos conceptuales, sino también adquirir habilidades procedimentales y actitudes o valores. Los recursos virtuales representan una nueva forma de presentación multimedia cuya interacción incluye imágenes, sonido y video digital y que requiere computadoras, dispositivos móviles y conexiones digitales para funcionar. (Zapata, 2012).

### **2.2.2 Funciones de los recursos virtuales**

Según Sánchez (2012, citado en Cruz y Martínez, 2014), los recursos virtuales cumplen las siguientes funciones pedagógicas en el proceso de enseñanza:

**Función Motivacional:** La necesidad de captar la atención de los estudiantes e involucrarlos en contenidos educativos mediante el uso de elementos visuales, táctiles, colores, sentimientos y movimientos.

**Función estructurante:** Los recursos virtuales ayudan a organizar la enseñanza y el aprendizaje estableciendo conexiones y jerarquías entre diferentes elementos de contenido, promoviendo la comprensión de la realidad y el conocimiento.

**Función de enseñanza rigurosa:** Su objetivo es conectar el contenido educativo con los objetivos de enseñanza y proporcionar herramientas y actividades para ayudar a los estudiantes a alcanzar estos objetivos.

**Función de facilitación del aprendizaje:** Permitir que los estudiantes adquieran conocimientos de forma eficaz y sostenible proporcionándoles recursos y herramientas que se adapten a su estilo de aprendizaje y necesidades personales.

**Función de apoyo al profesorado:** Ayudar a los profesores a optimizar tiempo y recursos para que puedan centrarse en el seguimiento y evaluación del proceso de enseñanza, al mismo tiempo que les proporciona materiales y actividades complementarias para enriquecer su práctica docente.

Los recursos virtuales que cumplen las funciones más importantes son:

**a) Sistema Multimedia**

El término multimedia se ha utilizado desde la década de 1960 para describir una combinación de medios como vídeo, sonido, cine y música. Hoy en día, el término multimedia abarca varias formas de mezclar elementos, como vídeo animado, imágenes fijas, texto y sonido. Además, incluye un conjunto de herramientas y técnicas para almacenar, manipular, proyectar y transmitir los datos que forman la base de estas ideas (Poole, 1999, citado en Valverde, 2016).

Las características más comunes de los multimedia son las siguientes:

- Integración de gráficos, texto escrito, imágenes (estáticas o dinámicas) y sonido.
- Digitalización de contenidos.
- La interactividad permite a los usuarios participar activamente en experiencias multimedia

Según Marqués (2011), las características ideales de cualquier enfoque pedagógico de los sistemas multimedia son las siguientes:

**Facilidad de uso e instalación:** Un sistema multimedia debe ser fácil de usar e instalar para permitir un acceso rápido y sencillo a sus funciones.

**Autoexplicativos:** Deben ser intuitivos y autoexplicativos para que los usuarios puedan entender su funcionamiento sin instrucciones complicadas.

**Relevancia:** Deben abordar aspectos relevantes y difíciles del plan de estudios, contribuyendo al aprendizaje significativo de los estudiantes.

**Versatilidad:** Deben ser adaptables a una variedad de entornos educativos, abiertos, programables e integrarse con otras herramientas y recursos.

**Calidad de los entornos audiovisuales:** Deben proporcionar una adecuada calidad visual, técnica y estética, aprovechando las diferentes tecnologías de pantalla actuales.

**Calidad del Contenido:** Debe contar con una base de datos actualizada y de alta calidad que proporcione información precisa y relevante para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Navegabilidad e interactividad:** Deben permitir una navegación fluida y una interacción activa por parte de los usuarios, promoviendo una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva.

## **b) Software Educativo**

Según Marqués (1996, citado en Valverde, 2016), el software educativo se define como una aplicación informática destinada a ser utilizada como herramienta didáctica, cuya finalidad es imitar el proceso de enseñanza realizado por el docente y presentar conceptos de conocimiento. de tal forma que: procesos cognitivos. Se centra en el proceso de enseñanza y aprendizaje y busca satisfacer las necesidades de la población estudiantil de acuerdo a un plan educativo establecido.

En este sentido, Marqués (2011) considera que el software educativo debe cumplir con diversas características para ser considerado de calidad:

- **Facilidad de uso:** Debe ser autodidacta, fácil de utilizar y explicar, evitar distracciones y fácil de instalar y comprender.
- **Navegabilidad:** Debe ser interactivo, con un entorno de navegación intuitivo y una buena gestión de las interacciones entre usuarios y aplicaciones.
- **Adaptabilidad:** Debe ser capaz de adaptarse fácilmente a diferentes situaciones y usuarios, e integrarse fácilmente en diferentes medios y entornos educativos.
- **Calidad del contenido:** Debe contener información exacta, veraz y actualizada, sin errores ni datos desactualizados.
- **Capacidad de motivación:** el contenido del software debe ser motivador y rico, promover el aprendizaje significativo y estimular el deseo de aprender y descubrir.
- **Fomentar el autoestudio:** El entorno de software debe fomentar la iniciativa y la autonomía de los estudiantes, promoviendo así la creatividad y la innovación.
- **El potencial de los recursos didácticos:** Debes utilizar recursos didácticos actualizados para promover el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa de tus alumnos.

### c) **Herramientas Web**

Según Rodríguez (2017), las herramientas web son aplicaciones y



programas disponibles en línea que pueden ser utilizados libre y fácilmente por diferentes personas. Estas herramientas están a disposición del público y permiten el intercambio de conocimientos e información.

Según Cabero (2007, citado en Paredes, 2017), las herramientas de red tienen las siguientes características:

- **Abstracción:** se refiere a que la materia prima que utilizan estas herramientas es información que puede presentarse en diversos formatos como visual, auditivo, audiovisual, textual, estático y móvil.
- **Conexiones:** Son diversas formas de conexiones a nivel de hardware y comunicación que permiten la creación de nuevas formas de expresión y comunicación.
- **Interactividad:** se refiere a una situación en la que el control de la comunicación está más centrado en el receptor, quien juega un papel importante en la estructuración del mensaje y en el desarrollo del papel del emisor.

Además, según Cabero (2007, citado en Paredes, 2017), las herramientas de red tienen las siguientes características:

- **Velocidad:** Rompen las barreras del espacio y el tiempo, permitiendo una adquisición y comunicación de información rápida y flexible.
- **Creación de nuevos lenguajes de expresión:** Proporcionan

nuevas formas de expresión y comunicación, como la multimedia y la hipermedia, aumentando así las capacidades de los ordenadores y los lenguajes multimedia.

- **La ruptura de la linealidad expresiva:** la información tiende a organizarse hipertextualmente en lugar de linealmente, lo que requiere de construir el discurso, trasladar el peso de la comunicación del autor al texto y el desafío de gestionar y estructurar la información de manera no lineal. El significado cambia según la navegación de hipertexto realizada por el destinatario.
- **Diversidad:** Esto significa que no existe una única tecnología, sino una variedad de opciones para elegir, lo que nos permite adaptarnos a las necesidades y preferencias específicas de nuestros usuarios.
- **Novedad:** Indica que el proceso de innovación tecnológica ocurre tan rápidamente que muchas veces excede la capacidad del entorno educativo para absorberlo por completo. Esto significa que cuando una tecnología se introduce en la educación, es posible que haya quedado obsoleta debido a nuevas versiones o desarrollos.
- **Parámetros de alta calidad, imagen y sonido:** Se refiere a la calidad de la información transmitida por la tecnología digital, incluidas las señales visuales, de audio y de datos. Los avances significativos en el hardware de comunicaciones han ayudado a

mejorar la calidad de las experiencias multimedia y las interacciones en línea.

### **2.2.3. Importancia de los recursos virtuales en la educación.**

- Ayuda a desarrollar el conocimiento académico y mejorar la educación de apoyo al brindar acceso a una amplia gama de información y recursos educativos.
  - Mejora diversas perspectivas al permitir la presentación visual, auditiva y textual de información y promover la comprensión desde múltiples ángulos.
  - Permite la contextualización del conocimiento y el aprendizaje vinculando conceptos abstractos con situaciones concretas y ejemplos de la vida real.
  - Sirve como apoyo a la intervención proporcionando ayudas didácticas e indicadores que promueven la comprensión y el proceso de aprendizaje.
  - Permite la interacción entre estudiantes y profesores a través de preguntas, debates y actividades compartidas, fomentando el diálogo y activando la participación.
  - Fortalece la conciencia situacional al brindar oportunidades para aplicar el conocimiento a situaciones de la vida real.
  - Fomentamos una cultura de aprendizaje fomentando la exploración, la experimentación y el descubrimiento activo del conocimiento.
  - Fomentan la práctica reflexiva proporcionando herramientas para revisar, analizar y evaluar el proceso de aprendizaje en sí y desarrollar estrategias para mejorar el rendimiento académico en todos los aspectos del conocimiento.
- (Díaz, 2005)

Gómez y Macedo (2011) Algunos de los factores importantes relacionados con la importancia de las máquinas virtuales incluyen:

**Exploración:** La amplia disponibilidad de información y recursos digitales en dispositivos electrónicos permite tanto a profesores como a estudiantes explorar y acceder a una variedad infinita de contenidos educativos.

**Experiencia:** El uso de recursos virtuales permite nuevas experiencias de aprendizaje y socialización a través de la comunicación bidireccional y el debate con pares, teniendo en cuenta el ritmo individual de cada estudiante.

**Colaboración y participación:** Los recursos virtuales promueven la colaboración entre los estudiantes y fomentan la participación activa en el proceso de aprendizaje. Además, los estudiantes pueden gestionar su propio tiempo y recursos según sus preferencias y capacidades.

En cuanto a los tipos de recursos virtuales, Álvarez (2010) y García (2017) proponen tipos que incluyen:

**Televisión digital y vídeo:** El vídeo es un medio que permite la comunicación audiovisual y expresa ideas, conceptos e información relevante para una variedad de áreas curriculares.

El autor identifica cuatro cualidades importantes de la televisión digital y el video en el contexto educativo:

**Relevancia de la información:** Se refiere a la importancia y pertinencia de los temas tratados, explicaciones y conceptos presentados en el contenido audiovisual.

**Estructura y presentación de la información:** Esta cualidad hace referencia a la calidad de las unidades informativas, incluyendo sonidos e imágenes claras y efectivas que faciliten la comprensión de los significados y mensajes transmitidos.

**Incorporación de facilitadores de aprendizaje:** Consiste en la inclusión de diferentes elementos que ayuden al proceso de aprendizaje, como mapas conceptuales, esquemas gráficos, resúmenes, actividades interactivas, y otros materiales complementarios que enriquezcan la comprensión del contenido.

**Uso adecuado de las emociones:** Implica la capacidad de utilizar elementos emocionales en la presentación del contenido, como la escenificación de la lección, el análisis de la presentación, la valoración de los protagonistas o personajes, y la evaluación de los sentimientos mostrados, todo ello con el fin de generar una experiencia emocionalmente significativa y satisfactoria para los espectadores

Estos son algunos tipos de recursos virtuales que pueden utilizarse como materiales de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje:

**Material de apoyo:** actividades de aprendizaje que utilizan recursos educativos para promover la interactividad y la participación de los estudiantes con el contenido.

**Curso en línea:** Programa educativo estructurado que se ofrece a través de una plataforma informática o sitio web y pretende cubrir un programa de estudio completo.

**Paquetes didácticos:** Conjunto de materiales didácticos estructurados según objetivos de aprendizaje y destinados a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Multimedia:** Conjunto de materiales compuestos por texto, gráficos, sonidos y animaciones en formato digital utilizados para enriquecer y diversificar los contenidos educativos.

**Objetos de Aprendizaje:** Recursos educativos reutilizables, interoperables y accesibles diseñados para apoyar el proceso de aprendizaje en diferentes

contextos y plataformas.

**Libro Electrónico:** Documento electrónico que proporciona información sobre temas o conceptos específicos relevantes para un área de estudio en particular y proporciona una alternativa digital al formato impreso tradicional.

**Video Instructivo:** Medio electrónico que utiliza imágenes y audio para brindar información y apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando una experiencia audiovisual interactiva.

#### 2.2.4. El docente en el uso de los recursos virtuales

Los recursos virtuales utilizados por los docentes juegan varios roles importantes en el proceso educativo:

**Facilitar el aprendizaje:** Los materiales virtuales pueden servir como apoyos que mejoren el aprendizaje de los estudiantes y fomenten la creatividad y la innovación tanto en entornos presenciales como virtuales.

**Diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje:** Los docentes utilizan recursos virtuales para diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones que se adapten a la era digital y enseñen contenidos y habilidades que sean relevantes para el entorno actual.

**Promover modelos de trabajo en la era digital:** Los docentes con habilidades digitales ayudarán a los estudiantes a prepararse para los desafíos del mundo actual cambiando sus actividades de aprendizaje a modelos de trabajo y aprendizaje adaptados a la era digital.

**Promover la responsabilidad y la ciudadanía digital:** el uso de recursos virtuales puede promover la alfabetización digital entre los estudiantes y enseñarles a ser ciudadanos responsables y éticos al utilizar la tecnología y los medios digitales.

Compromiso con el desarrollo profesional y el liderazgo: los maestros pueden utilizar medios virtuales para desarrollar aún más su profesión, participar en comunidades de aprendizaje y liderar iniciativas para mejorar el uso de la tecnología en el aprendizaje de los estudiantes.

#### **2.2.6. Los entornos virtuales en la enseñanza.**

La enseñanza en un entorno virtual presenta una variedad de desafíos y oportunidades que impactan el desempeño académico de los estudiantes. Los aspectos importantes a considerar incluyen:

**Identificación de estudiantes:** los maestros deben poder identificar a los estudiantes y adaptar las estrategias de instrucción a las necesidades individuales de cada estudiante.

**Área de estudio:** Elegir un área de estudio adecuada para un entorno virtual es fundamental para garantizar que el contenido sea relevante y apropiado para el medio digital.

**Herramientas de enseñanza:** Los docentes deben familiarizarse con las herramientas disponibles en los entornos virtuales y seleccionar aquellas que sean más efectivas para el aprendizaje de los estudiantes.

**Requisitos de evaluación:** Es importante establecer criterios de evaluación claros para medir de manera objetiva y justa el progreso de los estudiantes en un entorno virtual.

**Papel de los docentes:** El papel de los docentes es crucial en un entorno virtual ya que deben guiar, motivar y apoyar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y brindar retroalimentación constructiva.

**Comunicación entre evaluadores:** Fomentar la comunicación entre estudiantes es crucial para promover el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas en un entorno virtual.

Los beneficios de enseñar en un entorno virtual incluyen flexibilidad y facilidad de uso, así como la capacidad de brindar retroalimentación rápida. Pero también existen desafíos, como la posibilidad de mecanizar tareas y fragmentar el trabajo. Los docentes deben ser conscientes de estos aspectos y trabajar para mitigar sus efectos negativos, con énfasis en maximizar las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

El proceso de enseñanza en un entorno virtual requiere de un enfoque sistemático por parte del docente. Esto incluye revisar y ajustar el plan de estudios educativo, seleccionar estrategias y herramientas apropiadas, evaluar el progreso de los estudiantes y crear un marco educativo sostenible. actividades de formación. Es importante que los profesores establezcan una estrecha conexión entre la metodología de enseñanza y el diseño de la evaluación. Esto se debe a que se pueden crear contenidos de aprendizaje apropiados y de alta calidad entre los estudiantes.

Para determinar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales, los docentes deben utilizar materiales de referencia disponibles en estos entornos que representen actividades relacionadas con las que se consideran enseñadas. Según Martínez Valcárcel & Villalustre (2013), la estructura de un entorno virtual proporciona áreas importantes para el aprendizaje, incluyendo comunicación, contenidos, información y recursos. Estas áreas brindan información valiosa sobre el proceso de enseñanza y



aprendizaje y permiten a los docentes evaluar y mejorar continuamente sus prácticas docentes en entornos virtuales” (pág.8).

### **2.2.5. Funciones de los entornos virtuales en la enseñanza aprendizaje.**

Los entornos virtuales representan un cambio significativo en el paradigma educativo debido a la popularidad de las computadoras y el papel de Internet en la sociedad actual. Al combinar computadoras e Internet, estos entornos brindan un espacio interactivo en el que se pueden aplicar diversas estrategias de enseñanza según nuevos modelos educativos.

Según Delgado Fernández & Solano González (2009), los entornos virtuales se definen como entornos sociales virtuales que utilizan estrategias alternativas de enseñanza y aprendizaje a través de Internet. Por otro lado, Muñoz Carril & González Sanmamed (2009) describen los espacios virtuales o de aprendizaje a distancia como espacios en los que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este entorno se desarrolla sobre la base de una plataforma de e-learning y utiliza herramientas de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para su funcionamiento.

Una plataforma de aprendizaje a distancia, también llamada plataforma de aprendizaje electrónico, es un sistema informático que aloja una variedad de aplicaciones virtuales configuradas para lograr objetivos educativos específicos. Estas plataformas proporcionan un entorno estructurado para la interacción entre estudiantes y profesores, así como para entregar contenido educativo y realizar actividades de aprendizaje. (Gómez Collado, Contreras Orozco, & Gutiérrez Linares, 2016).

Según Francisco (2012), el desarrollo efectivo de entornos virtuales requiere que se cumplan ciertas condiciones organizativas. Estas condiciones son:

Establecer lineamientos claros para todos los procesos: Es importante establecer políticas y procedimientos que guíen el trabajo de todos en la organización, desde los gerentes hasta el personal de soporte, asegurando una dirección clara y consistente al implementar entornos virtuales.

Construir una cultura de planificación de la práctica docente: Se debe promover entre los docentes la importancia de planificar sus actividades docentes en entornos virtuales, adaptando sus estrategias pedagógicas a este medio y garantizando una enseñanza eficaz y coherente con los objetivos educativos.

Apoyar a los docentes en la transición a la virtualidad: Es necesario brindar capacitación y recursos adecuados para que los docentes puedan adaptar y utilizar eficazmente herramientas y tecnologías virtuales en su práctica pedagógica, asegurando así su desarrollo profesional continuo.

Proporcionar espacios de reflexión y metaacción: Se deben crear instancias en las que la dirección, el equipo docente y el personal de soporte técnico puedan reflexionar sobre su trabajo en entornos virtuales y fijar metas de mejora continua, fomentando así una cultura de evaluación y promoviendo el aprendizaje organizacional.

Promover una cultura de sistematización de procesos: Es importante documentar y sistematizar los procesos desarrollados en entornos virtuales para facilitar su replicación, seguimiento y mejora continua.

Desarrollar un concepto de evaluación como un proceso constructivo y colectivo: La evaluación en entornos virtuales debe verse como una herramienta de aprendizaje y mejora continua, involucrando a todos los actores relevantes en el proceso y promoviendo una cultura de retroalimentación y colaboración.

Involucrar a la dirección en los procesos de seguimiento y evaluación de la calidad: La alta dirección de la organización debe participar activamente en el seguimiento y evaluación de la calidad de los entornos virtuales, asegurando que se cumplan los estándares establecidos y se alcancen las metas educativas.

Para lograr la calidad en el uso de entornos virtuales, es necesario desarrollar e implementar herramientas y prácticas que favorezcan su diseño, construcción, validación y aplicación. Además, es importante entender que la mejora continua es un proceso fundamental en la educación que requiere una constante evolución y adaptación de las prácticas organizacionales.

García (citado en Francisco, 2012) destaca diez puntos necesarios para el desarrollo de este proceso:

- Basar todas las prácticas en teorías educativas sólidas.
- Reconocer la validez y aplicabilidad (con adaptaciones) de los principios pedagógicos clásicos que sustentaron la enseñanza tradicional presencial en el contexto de la enseñanza virtual.
- Esté preparado para adaptarse a los cambios.
- Superar la resistencia personal, interna y externa al cambio.
- Realizar investigaciones que fortalezcan las propuestas de cambio, consoliden

las mejores prácticas existentes y garanticen diseños y propuestas futuras bien articuladas.

- Formación del profesorado y de todas las personas implicadas.
- Planificar cuidadosamente como herramienta de reflexión y acción.
- Someter a las instituciones, programas, cursos y profesores a una evaluación continua de la calidad.
- Participar activamente en redes tanto a nivel institucional como personal.
- Defender las posibilidades de la educación a distancia ante líderes institucionales, sociales y políticos mediante argumentación razonada.

García, Ruiz & Domínguez (2007), Los espacios virtuales se caracterizan por la implementación de estrategias de comunicación que promueven el desarrollo de relaciones dentro de la comunidad virtual de aprendizaje. En estos entornos las interacciones, experiencias y emociones de los estudiantes se apoyan en espacios interactivos coherentes y basados en valores como la honestidad, el buen hacer, la responsabilidad, la autonomía, el respeto, el esfuerzo, la participación, la colaboración, la multiculturalidad, la amistad y la ética y la Estética. aspectos. Los autores sostienen que estos valores se hacen evidentes en los modelos de e-learning a través de las oportunidades de interacción e interacción que brindan las tecnologías digitales.

Los entornos virtuales se pueden diseñar para cumplir una variedad de objetivos de capacitación y adaptarse a las necesidades y preferencias de cada instructor en su aplicación específica.

## Principales funciones de los Entornos Virtuales:

<b>Función</b>	<b>Concepto</b>
<b>Informativa</b>	El contenido de los entornos virtuales se caracteriza por el uso de aplicaciones como bases de datos y simuladores para proporcionar información estructurada sobre la realidad.
<b>Instructiva</b>	Además, proporcionan a los estudiantes instrucciones detalladas para facilitar la consecución de los objetivos formativos y contienen elementos diseñados para despertar su interés y animarles a participar activamente en las actividades propuestas.
<b>Motivadora</b>	Asimismo, son responsables de verificar que los estudiantes estén logrando las metas educativas establecidas, al mismo tiempo que promueven la generación de nuevos conocimientos y brindan herramientas para tal fin.
<b>Evaluadora</b>	Debido a que la ambigüedad no se puede expresar, los entornos virtuales tienen como objetivo desarrollar las habilidades de los estudiantes en esta área al mismo tiempo que promueven el aprendizaje de lenguajes informáticos como la programación.
<b>Investigadora</b>	Además, existen aplicaciones que mejoran el proceso de aprendizaje mediante el uso de herramientas de entretenimiento como simuladores y juegos.
<b>Expresiva</b>	Finalmente, la gestión continua incluye la actualización técnica de los entornos para asegurar su adaptación a l

avances y cambios tecnológicos.

**Metalingüística** Los entornos virtuales también brindan la oportunidad de aprender ciertos lenguajes informáticos, como la programación.

**Lúdica** Adicionalmente, en estos entornos existen aplicaciones que potencian el proceso de aprendizaje mediante el uso de dispositivos de entretenimiento como simuladores y juegos.

**Innovadora** Asimismo, se gestionan continuamente las actualizaciones técnicas del entorno para garantizar que van al ritmo de los avances tecnológicos y las necesidades cambiantes de los usuarios.

Tomado de Marqués (1998, p.40)

### **2.2.8. Elementos de un Entorno Virtual en la enseñanza aprendizaje**

López Rayón, Ledesma Saucedo y Escalera Escajeda (2009) propusieron que los entornos virtuales se construyen sobre cinco elementos fundamentales: usuarios, currículo, expertos, sistemas de gestión del aprendizaje, acceso, infraestructura y conectividad.

Usuario: Este componente representa a la persona que participa en el proceso de aprendizaje, es decir, el estudiante. Los estudiantes son los principales actores del entorno virtual porque son quienes se benefician directamente del proceso educativo. La plataforma virtual te permite desarrollar significativamente tus habilidades, adquirir conocimientos y mejorar tus habilidades.

El plan de estudios se refiere a lo que se aprende y representa el plan o lineamientos que establece una institución educativa para definir metas y cómo alcanzarlas. La calidad de un área de aprendizaje está estrechamente relacionada con el desarrollo curricular y la forma en que los docentes lo implementan (West, 2018).

Los expertos son un grupo multidisciplinar encargado de desarrollar todos los contenidos formativos a disposición de los usuarios del entorno virtual.

#### **2.2.4 Evaluación de los Entornos Virtuales en la enseñanza**

Evaluar un entorno de enseñanza virtual presenta diversos desafíos ya que no se trata sólo de medir el rendimiento académico de los estudiantes sino también de crear un entorno de reflexión e investigación. Este entorno crea desafíos relacionados con las identidades de los estudiantes, las áreas de evaluación, las herramientas disponibles, los criterios de evaluación, los roles docentes y la comunicación entre evaluadores (del Moral Pérez & Villalustre Martínez, 2013).

Barberá Gregori (2006) enfatiza que los docentes deben ser conscientes de las ventajas (como la flexibilidad y la facilidad para brindar retroalimentación) y las desventajas (como la posible mecanización de las tareas y la presentación de trabajos fragmentados) de la evaluación en un entorno virtual. Esto le guiará a través de las tareas de evaluación.

Por otro lado, según Del Moral Pérez y Villalustre Martínez (2013), la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales implica un proceso sistemático

que requiere que los docentes revisen los modelos de enseñanza utilizados. Esto le permite seleccionar estrategias y herramientas adecuadas para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar un marco sólido para las actividades de capacitación. Además, los docentes deben garantizar un vínculo fuerte entre los métodos de enseñanza utilizados y el diseño de las evaluaciones, garantizando así la relevancia y calidad de las evaluaciones realizadas.

### **2.3 Definición de términos básicos**

#### **Aprendizaje:**

Proceso mediante el cual adquirimos conocimientos, habilidades, actitudes o valores, ya sea de manera consciente o inconsciente, como resultado de la experiencia, la instrucción, el estudio o el entrenamiento.

#### **Enseñanza:**

Actividad realizada por un individuo con el propósito de facilitar el aprendizaje de otros. Implica la transmisión de conocimientos, habilidades o valores de un individuo (el docente) a otro (el estudiante) de manera organizada y estructurada.

#### **Herramientas Web:**

Son aplicaciones o servicios disponibles en la web que proporcionan funcionalidades para realizar diversas tareas, como crear, compartir, comunicarse, colaborar, entre otras. Ejemplos comunes incluyen editores de texto en línea, plataformas de gestión de proyectos, redes sociales, etc.

#### **Plataforma Virtual:**

Es un entorno digital en línea que proporciona herramientas y recursos para la interacción, colaboración y aprendizaje a través de internet. Las plataformas virtuales pueden incluir sistemas de gestión del aprendizaje, redes sociales, foros de discusión, entre otros.



**Recursos Virtuales:**

Son elementos digitales o en línea que se utilizan para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Pueden incluir material educativo multimedia, como textos, imágenes, videos, simulaciones, actividades interactivas, entre otros.

**Redes Sociales:**

Son aquellas plataformas realizadas a través de línea que hacen posible a quienes lo utilicen que puedan estructurar perfiles individuales, así como poder entablar una comunicación con otros usuarios, como también pueden compartir contenido, participar en conversaciones y formar comunidades en línea con intereses comunes.

**Sistema Multimedia:**

Es un sistema informático que integra diferentes tipos de medios, como texto, imágenes, audio, video y animaciones, para presentar información de manera interactiva y enriquecida.

**Software Educativo:**

Son programas informáticos diseñados específicamente para apoyar la etapa de enseñanza y aprendizaje. Pueden incluir partiendo desde las aplicaciones simples de práctica y ejercicios hasta entornos virtuales de aprendizaje complejos.

**Tecnología Virtual:**

Se refiere a cualquier tecnología que crea o simula un entorno digital o virtual. Esto puede incluir realidad virtual, realidad aumentada, entornos virtuales de aprendizaje, entre otros. Además son utilizadas en una variedad de campos, incluyendo entretenimiento, educación, medicina, diseño y entrenamiento, entre otros. Ofrecen nuevas formas de interactuar con la información y el contenido digital, y están transformando la manera en que experimentamos y comprendemos el mundo que nos rodea.

## 2.4. Formulación de la hipótesis

### 2.4.1 Hipótesis General

Los recursos virtuales se relacionan directamente con las estrategias de enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa María – Huaura.

### 2.4.2 Hipótesis específicas

Las herramientas Web se relacionan de manera positiva con la enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa María – Huaura.

Los medios audiovisuales se relacionan positivamente con la enseñanza en los estudiantes de la primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 - Santa María – Huaura.

## 2.5 Operacionalización de las variables

**Variable independiente:** Recursos virtuales

Dimensiones	Indicadores	N° Items	Categorías	Intervalos
Herramientas Web	-Utiliza la Tv educativa. - Uso de la computadora - Uso del proyector multimedia	5	Bajo Medio Alto	0 -1 2 -3 4 -5
Medios Audiovisuales	-Uso de correo electronico -Foro virtual -Redes sociales	5		0 -1 2 -3 4 -5
<b>Recursos virtuales</b>		<b>10</b>	<b>Bajo Medio Alto</b>	<b>0 -4 5 -9 10</b>

Variable dependiente: **Estrategia de Enseñanza**

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Nº Items</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Enseñanza de los Entornos virtuales	-Funciones de los Entornos Virtuales -Elementos de los Entornos Virtuales	5	Deficiente Regular Eficiente	0 -1 2 -3 4 -5
Evaluación de la enseñanza de los Entornos Virtuales	-Herramientas de los Entornos Virtuales -Evaluación de los Entornos Virtuales	5	Deficiente Regular Eficiente	0 -1 2 -3 4 -5
<b>Estrategia de enseñanza</b>		10	Deficiente Regular Eficiente	0 -2 3 -5 6 -10

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

El estudio empleó un diseño no experimental utilizando un modelo descriptivo transversal. Según Hernández et al. (2014), este tipo de investigación no manipula variables, sino que simplemente observa fenómenos para analizarlos en términos de su ocurrencia, extensión o patrones. El objetivo de este diseño de investigación es comprender el alcance de una variable de interés (recursos tecnológicos) en una población determinada. Las soluciones que corresponden a este tipo de diseño son las siguientes:

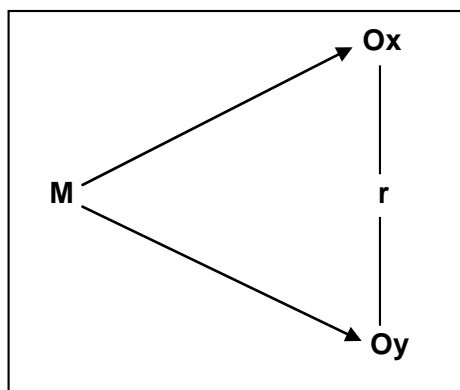
Tipo de estudio: No experimental. Forma: sección transversal. Objetivo: Descriptivo.

Manipulación de variables: Sin manipulación. Método: Observar el fenómeno.

Propósito: Analizar la ocurrencia, nivel o patrón de una variable de interés. Población: una población específica. Métodos: Descripción y análisis de datos observacionales.

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:

El diagrama representativo es el siguiente:



M: Muestra de investigación

O<sub>x</sub>: Observación sobre los Recursos Virtuales

O<sub>y</sub>: Observación sobre estrategia de enseñanza

r: Relación entre las variables

### 3.1.1. Tipo de Investigación

Este estudio es fundamental porque tiene como objetivo encontrar nuevas áreas de conocimiento e investigación de variables de interés, en este caso recursos virtuales. El objetivo principal de este estudio es generar conocimiento teórico en el campo de la educación y contribuir a su desarrollo epistemológico. En otras palabras, el estudio se centra en ampliar la comprensión teórica de los recursos virtuales y sus aplicaciones en la educación y no necesariamente apunta a aplicaciones prácticas inmediatas. Este enfoque de investigación fundamental es fundamental para avanzar en la comprensión de los fundamentos teóricos y conceptuales que sustentan las prácticas de instrucción relacionadas con el uso de recursos virtuales (Valderrama, 2013).

## 3.2. Población y Muestra

### **Población:**

La población está constituida por todos los estudiantes del nivel primaria de la

Institución Educativa Integrada N° 15-20347 del distrito de Santa María.

### **Población estudiantil**

Estudiantes matriculados al 2023	Nivel	Cantidad
	Primaria	127
<b>Total</b>		<b>127</b>

### **Muestra:**

La muestra está constituida por todos los estudiantes matriculados al 2023, de los grados, 4to, 5to y 6to grado de primaria, siendo un total de 82 cómo se detalla:

	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
<b>4to Grado</b>	14	9	23
<b>5to Grado</b>	12	15	27
<b>6to Grado</b>	15	17	32
	<b>Total</b>		<b>82</b>

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el estudio se aplicarán técnicas e instrumentos cuantitativos de recolección de datos. Entre estas técnicas se encuentra la evaluación o medición, la cual se realizará mediante el uso de un inventario. Este instrumento consistirá en una serie de preguntas diseñadas para conocer la apreciación u opinión de los estudiantes sobre los recursos virtuales.

Además, se empleará la técnica de Observación, utilizando un cuestionario como instrumento. Este cuestionario se utilizará para recopilar datos que evalúen la calidad

de la enseñanza que reciben los estudiantes de nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 del distrito de Santa María.

Por otro lado, se llevará a cabo un análisis documental, utilizando un formato de análisis de registro de evaluación como instrumento. Este análisis se centrará en revisar documentos relevantes relacionados con el tema de estudio.

Teniendo en cuenta los procedimientos descritos, las técnicas a utilizar serán las siguientes:

- Encuesta dirigida a los estudiantes del nivel primario.
- Aplicación del cuestionario sobre recursos virtuales y la enseñanza.
- Utilización de fichas técnicas de estadística para el análisis de datos cuantitativos.
- Realización de fichaje durante el estudio para el análisis bibliográfico y documental.

#### **3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información**

El procesador estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Versión 17 se utilizará para el análisis de datos e interpretación de los mismos en el estudio.

Se llevará a cabo una prueba de hipótesis utilizando la Prueba de Chi cuadrada para analizar aspectos cualitativos.

En cuanto a los aspectos éticos del estudio, se garantizará lo siguiente:

- Todos los pasos del proceso de investigación y los resultados obtenidos serán fidedignos y representativos de la realidad estudiada.
- Cualquier ajuste necesario al proyecto de investigación será abordado y comunicado oportunamente para mejorar la validez y confiabilidad del estudio.
- Estas medidas éticas aseguran la integridad y la calidad del estudio, así como el respeto por los participantes y la exactitud de los resultados obtenidos.





## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de los resultados

**Tabla 1:** Nivel de uso de los recursos virtuales en la enseñanza por los estudiantes

Alternativas	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[0 - 24>	38	50%
Regular	[24 - 48>	28	36%
Alto	[48 - 72]	16	14%
Total		82	100%
X		22,10	
S		13,32	

Nota: Autoría propia

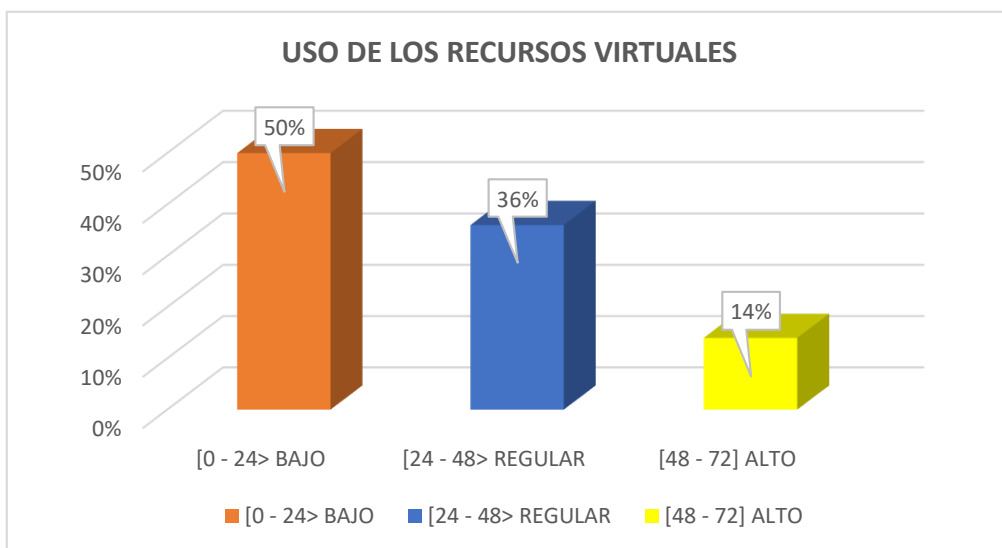


Figura 1 Análisis

Se puede apreciar, al respecto que los hallazgos generales logrados al aplicar las interrogantes para establecer el nivel de uso de recursos tecnológicos entre los educandos que integran la muestra, determina que: 38 educandos que equivalen el 50% de ellos han presentado un bajo nivel de uso de recursos tecnológicos; 28 interrogados

que equivalen el 36% han presentado un regular nivel de uso de recursos tecnológicos; y 16 equivalentes al 14% de interrogados, denotan un alto nivel de uso de recursos tecnológicos.

Al respecto se puede determinar que los referidos educandos han presentado un bajo nivel de uso de recursos tecnológicos.

**Tabla 2:** Nivel de uso de medios audiovisuales en la enseñanza en estudiantes.

Alternativas	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[0 - 8>	35	50%
Regular	[8 - 16>	30	38%
Alto	[16 - 24]	17	12%
	Total	82	100%
	$\bar{X}$	7,95	
	S	4,21	

Nota: Autoría propia.

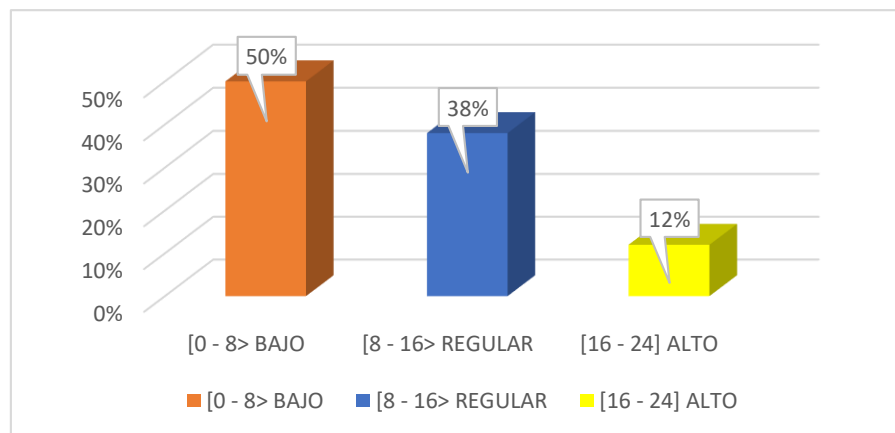


Figura 2 Nivel De Uso De Medios Audiovisuales Por Estudiantes

Se puede apreciar que, de acuerdo a los hallazgos logrados en cuanto al uso de las interrogantes para tener conocimiento respecto al nivel de uso de medios audiovisuales en los educandos que integran la muestra, se observa que: 35 interrogados equivalentes al

50% de ellos han presentado un bajo nivel de uso de medios audiovisuales; 30 interrogados equivalentes al 38% de ellos denotan un regular nivel de uso de medios audiovisuales; y 17 interrogados (12%) presentan un alto nivel.

En ese sentido, se determina que los educandos referidos han presentado un bajo nivel de uso de medios audiovisuales.

**Tabla 3:** Nivel de uso de software en la enseñanza en los estudiantes.

Alternativas	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[0 - 8>	36	48%
Regular	[8 - 16>	28	40%
Alto	[16 - 24]	18	12%
	Total	82	100%
	$\bar{X}$	7,62	
	S	5,02	

Nota: Autoría propia.

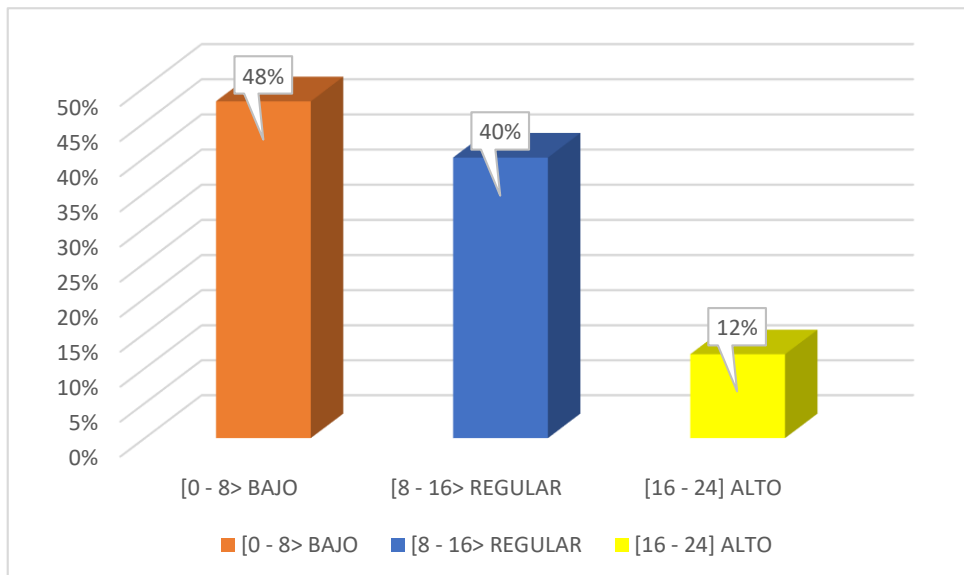


Figura 3 Uso Del Software En Los Estudiantes

Análisis

De acuerdo a los hallazgos logrados, se aprecia que al haberse aplicado las respectivas interrogantes para adquirir conocimiento respecto al nivel de uso de tipos de software en los educandos, se observa que: 36 interrogados (48%) presentan nivel bajo; 28 (40%) presentan un regular nivel; y 18 (12%) presentan nivel alto. En ese sentido, en concordancia a la media aritmética de 7,62 puntos es preciso sostener que los educandos presentan un bajo nivel de uso de tipos de software.

**Tabla 4: Nivel de uso de herramientas web en la enseñanza en los estudiantes**

Alternativas	Rangos	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	[0 - 8>	35	46%
Regular	[8 - 16>	30	40%
Alto	[16 - 24]	17	14%
	Total	82	100%
	$\bar{X}$	7,52	
	S	5,14	

Nota: Autoría propia.

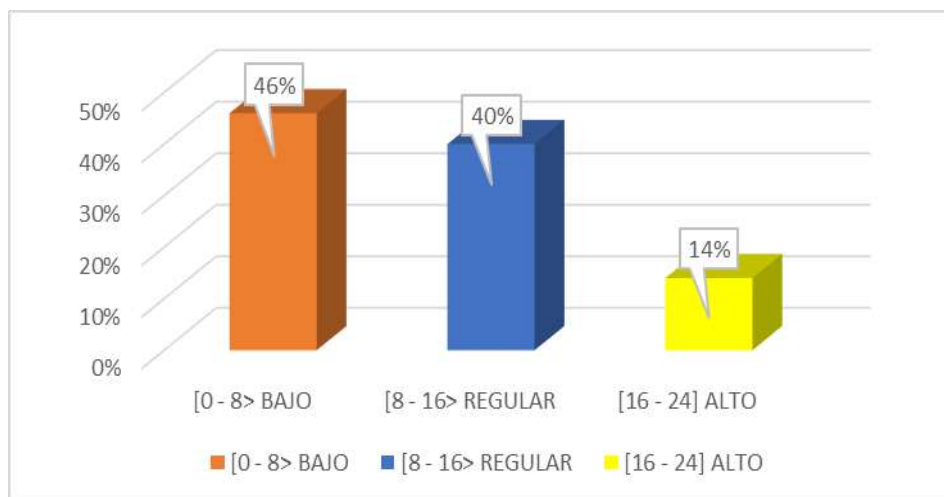


Figura 4 Nivel de uso de herramientas web en la enseñanza en los estudiantes

Análisis

Al respecto, se presentan los hallazgos logrados debido a la aplicación de las interrogantes efectuada a los integrantes de la muestra para adquirir conocimiento respecto al nivel de uso de herramientas web, en ese sentido se observa que: 35 interrogados (46%) han presentado nivel bajo en el uso de herramientas web; 30 (40%) presentan un nivel regular en el uso de herramientas web; y 17 (14%) denota un nivel alto en el uso de herramientas web. En consecuencia, se establece basándose en la media aritmética de 7,52 puntos que sostiene que los educandos han presentado un bajo nivel

#### 4.2. Contrastación de las hipótesis

##### Hipótesis general.

**H<sub>0</sub>:** Los recursos virtuales no se relaciona directamente con las estrategias de enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Danta María-Huaura.20334– Huaura.

**H<sub>1</sub>:** Los recursos virtuales se relacionan directamente con las estrategias en los estudiantes del nivel primaria de Institución Educativa Integrada N° 15-20347- Santa María-Huaura.20334– Huaura.

**Tabla 5: Hipótesis General**

			Recursos virtuales	Estrategia de enseñanza
Rho de Spearman	Recursos Virtuales	Coefficiente de correlación	de 1,000	,914**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	82	82
Estrategia de enseñanza	Estrategia de enseñanza	Coefficiente de correlación	de ,914**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	82	82

---

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

**Interpretación:** al respecto se puede evidenciar que, el coeficiente de correlación es 0,914, indicando la existencia de una fuerte correlación positiva entre los recursos virtuales y las estrategias de enseñanza. Además, el valor p (nivel de significancia) es 0,000, inferior a 0,05, evidenciando que la relación encontrada es estadísticamente significativa.

Consecuentemente, se aprecia el rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ) por cuanto no se denota relación entre sí. Sin embargo, ha sido aceptada la hipótesis alternativa ( $H_a$ ), que supone un efecto directo entre ambas.

En resumen, con niveles de significantes del 5% y un nivel de confianza del 95%, se aprecia la existencia de una influencia directa entre las variables sometidas a procesamiento.

### **Hipótesis específica 1.**

**$H_0$ :** Las herramientas Web no se relacionan de manera positiva con la enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María- Huaura.

**$H_1$ :** Las herramientas Web se relacionan de manera positiva con la enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

**Tabla 6: Hipótesis Específica 1**

		Herramientas Web		Estrategia de Enseñanza	
Rho Spearman	de Herramientas Web	Coefficiente de correlación	de	1,000	,892**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		82	82
	Estrategia de enseñanza	Coefficiente de correlación	de	,892**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		82	82

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

**Interpretación:** Al respecto se aprecia que el coeficiente de correlación es de 0,914, denota una fuerte correlación positiva entre la utilización de ambas variables. De igual forma, el valor p (nivel de significancia) es 0,000, inferior a 0,05, evidenciándose al respecto que la relación encontrada es significativa de manera estadística.

Al respecto, se aprecia el rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ), toda vez que sostiene la no existencia de relación entre el empleo de dichas variables. Sin embargo, ha sido aceptada la Hipótesis Alternativa ( $H_a$ ), que determina la presencia de una relación directa entre ambas.

En ese sentido, con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, se ha concluido la existencia de relación positiva entre el empleo de ambas variables.

### **Hipótesis específica 2.**

**H<sub>0</sub>:** Los medios audiovisuales no se relacionan positivamente con la enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

**H<sub>1</sub>:** Los medios audiovisuales se relacionan positivamente con la enseñanza en los estudiantes del nivel primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15-20347-Santa María-Huaura.

**Tabla 7: Hipótesis Específica 2**

		Medios audiovisuales	Estrategia de enseñanza	
Rho de Spearman	Medios audiovisuales	Coeficiente de correlación	1,000	,885**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	82	82
Estrategia de enseñanza		Coeficiente de correlación	,885**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	82	82

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

**Interpretación:** se puede apreciar al respecto que, el coeficiente de correlación es de 0,885, al respecto se aprecia la presencia de una fuerte correlación positiva entre el empleo de ambas variables. Así mismo, el valor p (nivel de significancia) es 0,000, que es inferior a 0,05, indicando que la relación hallada es estadísticamente significativa.

En ese sentido ha sido rechazada la hipótesis nula (H<sub>0</sub>) por cuanto no existe relación entre el empleo de ambas variables. Sin embargo, ha sido aceptada la hipótesis alternativa (H<sub>a</sub>), que supone una interacción directa entre ambas.



Concluyéndose al respecto, que se denota niveles significantes del 5% y de confianza del 95%, afirmándose la existencia de una relación positiva entre ambas variables

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Se concluyó que el nivel de uso de recursos tecnológicos como estrategias de enseñanza entre los educandos de primaria de la Entidad Educativa Integrada Huaura Santa María No. 15-20347 es bajo. Así lo evidencia el valor medio de 22,10, lo que demuestra que la gran parte de educandos interrogados (50%) se ubican en este nivel de uso.
- También se puede observar que el nivel de uso de medios audiovisuales entre los educandos interrogados de una misma institución es bajo, con un valor promedio de 7,95. Esto refleja que la gran parte de educandos interrogados (50%) se encontraban en este nivel de uso.
- Además, se encontró que los niveles de empleo en las formas de software por parte de los educandos eran bajo, con una media de 7,62. Esto sugiere que la mayoría de los educandos encuestados (48%) se encontraban en este nivel de uso.
- El estudio encontró que el uso de herramientas en línea por parte de los estudiantes también fue bajo, con una media de 7,52. Esto sugiere que la gran parte de los educandos encuestados (46%) se encontraban en este nivel de uso.

#### **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda a los directivos de la entidad, discutir y tomar en cuenta los resultados de este estudio. El objetivo es desarrollar un proyecto educativo que tenga como objetivo

mejorar la utilización de los recursos tecnológicos como estrategia didáctica para la enseñanza de los educandos.

Además, se recomienda a docentes, personal y estudiantes de la institución participar en talleres sobre el uso adecuado de los recursos tecnológicos o TIC. Esto ayudará a mejorar su empleo y por tanto la etapa de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de primaria.

También se recomienda a los docentes promover el uso de plataformas de educación virtual como estrategias de enseñanza. Esto ayudará a fortalecer las habilidades digitales de los educandos y mejorar la etapa de aprendizaje.

Finalmente, se recomienda a los docentes desarrollar cursos a través de videoconferencias, foros virtuales, Wikipedia, etc. De esta manera, los estudiantes aprenden a utilizar estas herramientas web y pueden utilizarlas en su beneficio en cualquier área de estudio.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICA

### 7.1 Bibliografía

- Adell, J. (1997). *Researchy trendsy int thet informattion technolye societty. Educattive technologyes.*
- Agreda, M. (2016). *Educattional applicattion oof clout learting envitronments (c-learning). Spain: Universitty oof Granadar.*
- Alarcón, M. (Septtember 12, 2018). *Septtember 12). kotideas. Retrieved from. Obtained from kooideas. Retrieved from: <https://www.s.koideass.com/singles-posst/2018/09/12s/Practicidads-vss-Orientacsi%C3s%B3n-al-detalles>*
- Alonso, L. (1995). *dialnett. Unitrioja ess. Retrieved from dialnett.unirioja. Obtaint de <https://dialnet.unisrioja.ess/servlets/libros?codigos=491811>*
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación.. Bogotá, Colombia: Pearson Education.*
- Márquez, P. (2012). *Impacte oof ICTT int Educattion: Functtions ander limittations. . Obtained from the Autonomous University of Barcelona:: <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>*
- Martínez, J. (2004). *Thet rolet oof the tttor int virttual learninerg.. Retrieved from <https://www.uocs.edsu/dsst/20383/indexs.htmls>*
- Moreno, J. (2004). *Thet uset oof educattional metia ander resourceser int thet*

*classroom. Obtained from Complutense University of Madrid:  
<https://webss.ucms.es/infos/does/profes/isidrso/merecurs.pdf>*

Neira, I. O. (2017). *Utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje en estudiantes de 1° básico de una Escuela Municipal Rural de la Comuna de Romeral (VII Región) y de una Escuela Municipal Urbana*. Chile: Universidad Académica de Humanismo Cristiano.

Onrubia, J. (2005). *Learningee and teacher in virtual environments: joint activity, pedagogical help and knowledge construction*. GRID. Distance Education Magazine. GRID.

Onrubia, J. (2005). *At learningee and teacher in virtual environments: joint activity, pedagogical help and knowledge construction*.

Onrubia, J. (2016). *Learning and teaching in virtual environments: joint activity, pedagogical help and knowledge construction*. RED - Distance Education Magazine. (fifty). . Obtained from <http://www.ums.es/ead/reds/50/onrubias.pdf>

ONU. (1998). *World Declaration on Higher Education in the 21st Century: Vision and Action and Priority Action Framework for the Change and Development of Higher Education*. Retrieved. Retrieved from [https://www.unesco.org/education/educprog/wches/declarations\\_spas.htm](https://www.unesco.org/education/educprog/wches/declarations_spas.htm)

Oprea, C. (2016). *The Internet - a tool for interactive learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences(142), 786-792. Retrieved from . Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814045455>

Rodríguez, M. (2017). *Desempeño docente y uso pedagógico de las tecnologías en instituciones Educativas de la RED 5 - San Juan de Lurigancho*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

Scochi, C. &. (2011). *Evaluattion oof thet virtualy learninger objecter “Diagnosticce  
reasoninge int. Revista Lattino-Ameritana de Enfermatem, 19(4), 894-901..*  
*Obtained forom [https://wwws.scielos.brs/pdsf/rlaes/v19ns4/es\\_07.pdsf](https://wwws.scielos.brs/pdsf/rlaes/v19ns4/es_07.pdsf)*

# **ANEXO**

## Anexo 1

### UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

#### FACULTAD DE EDUCACION

#### ESCALA DE LIKERT

#### VARIABLE A MEDIR: RECURSOS VIRTUALES

**INSTRUCCIONES:** Estimados estudiantes, a continuación, encontrarán una serie de artículos sobre el tema de los recursos virtuales. Por favor responda objetivamente ya que de ello depende el éxito de este estudio. Marca tu respuesta con una (X) en el campo de puntuación.

	<b>MEDIOS AUDIOVISUALES HERRAMIENTAS WEB</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
1	Utilizó la televisión para presentar sus exposiciones.				
2	Utiliza una computadora para su trabajo.				
3	Utiliza su computadora portátil como herramienta para presentaciones.				
4	Utilice un proyector multimedia para presentaciones.				
5	Se cumplen los requisitos necesarios para el uso de proyectores multimedia en las clases.				
6	Utiliza el programa PowerPoint para preparar presentaciones.				
7.	¿Ya tienes experiencia con un lenguaje de programación?				
8.	¿Alguna vez ha utilizado software de simulación para aprender contenido educativo?				
9.	Accede a contenidos educativos a través de plataformas virtuales.				
10	Utilice el correo electrónico para compartir información relevante en un contexto				

	académico.				
11	Utilice la videoconferencia para mejorar la comunicación con sus colegas durante el trabajo en grupo.				
12	Los foros virtuales se utilizan como material didáctico.				
13	¿Alguna vez has iniciado un blog educativo?				
14	Utilice el Wiki para buscar información sobre tareas o eventos escolares.				
15	Utilizar las redes sociales Facebook o WhatsApp para intercambiar información relevante en el área académica				
16	Utilizó la televisión para presentar sus exposiciones.				

**Las investigadoras**

**VALORACIÓN:**

Siempre	3	Casi siempre	2	A veces	1	Nunca	0
---------	---	--------------	---	---------	---	-------	---

**CALIFICATIVO:**

26 - 30	Muy bueno
21 - 25	Bueno
16 - 20	Regular
00 - 15	Deficiente



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## FACULTAD DE EDUCACION

### ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

**INSTRUCCIONES:** Estimados docentes, a continuación, encontrarán una serie de puntos sobre ESTRATEGIA DOCENTE. Por favor responda objetivamente ya que de ello depende el éxito de este estudio de investigación. Marque su respuesta con una (X) en los campos de calificación.

	<b>ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
1	¿El entorno de enseñanza virtual cumple con los estándares y normas internacionales?				
2	¿Los escenarios de entornos de enseñanza virtual son adecuados para diferentes grupos de estudiantes?				
3	¿El diseño de control y la presentación de la información en el entorno de enseñanza virtual son adecuados para personas con discapacidad y dispositivos móviles?				
4	¿Crees que los materiales utilizados en el entorno de enseñanza virtual son de alta calidad y fáciles de navegar?				
5	¿El diseño y presentación de información audiovisual es apropiado para un entorno de enseñanza virtual?				
6.	¿Pueden los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje motivar e interesar con éxito a ciertos grupos de estudiantes?				
7.	¿Se puede identificar la retroalimentación, la retroalimentación y la adaptabilidad en un entorno de enseñanza virtual específico para las necesidades y el estilo de aprendizaje de cada estudiante?				

8.	¿Existe alineación entre los objetivos, actividades, evaluaciones y perfiles de los estudiantes presentados en el entorno de enseñanza virtual para demostrar la adecuación de los contenidos?				
9.	¿Cree que la calidad del contenido del entorno de enseñanza virtual es consistente con la autenticidad, la precisión, el equilibrio en la expresión de ideas y el nivel apropiado de detalle?				

**Las investigadoras**

## VALORACION

Siempre	3	Casi siempre	2	A veces	1	Nunca	0
---------	---	--------------	---	---------	---	-------	---

## CALIFICATIVO

26 - 30	Muy bueno
21 - 25	Bueno
16 - 20	Regular
00 - 15	Deficiente