



ANEXO 1

FORMATO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN
CON EL FINANCIAMIENTO DEL FEDU

1. Título del proyecto

Capacitaciones sobre entornos virtuales y su influencia en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno

2. Área de Investigación

Área de investigación	Línea de Investigación	Disciplina OCDE
Gestión curricular	TICs en educación	

3. Duración del proyecto (meses)

12 meses

4. Tipo de proyecto

Individual	<input type="radio"/>
Multidisciplinario	<input type="radio"/>
Director de tesis pregrado	<input checked="" type="radio"/>

4. Datos de los integrantes del proyecto

Apellidos y Nombres	Pari Mamani María Inés Almanza Apaza Camila Patricia Sosa Gutierrez Fredy
Escuela Profesional	Educación Primaria
Celular	950952124
Correo Electrónico	fredysosa@unap.edu.pe

I. Título

Capacitaciones sobre entornos virtuales y su influencia en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno

II. Resumen del Proyecto de Tesis

El proyecto de investigación titulado Capacitaciones sobre entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales de los docentes, tiene como objetivo: Demostrar la influencia de las capacitaciones sobre entornos virtuales en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno; La metodología a emplearse será de enfoque cuantitativo que permitirá demostrar qué tan bien se adecúa la teoría con la realidad a partir de datos estadísticos producto de las mediaciones, es de alcance explicativo ya que se centra en explicar cómo una variable afecta e influye a la otra, el diseño que se aplicará será el cuasi experimental que se caracteriza por manipular, una variable independiente para observar su efecto sobre una variable dependiente donde se trabajará con un solo grupo, el tipo de investigación será aplicada – experimental, para realizar el estudio se considerará como población a 33 docentes de la



Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota", el tamaño de la muestra será no probabilística ya que no existe asignación de sujetos al azar, porque será de forma intencional esto considerando el tipo de diseño, se utilizará la técnica de la encuesta y el instrumento será un cuestionario que consta de 10 ítems para la variable dependiente con un escala de calificación sobre el conocimiento lo cual será usado como pre test y post test, un cuestionario de 24 ítems para la variable independiente como parte del experimento y un cuestionario de satisfacción de 15 ítems al finalizar las capacitaciones sobre entornos virtuales y su influencia en las competencias digitales; los resultados de esta investigación resaltarán que las capacitaciones sobre entornos virtuales influyen de manera significativa en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa "Laykakota" Puno. De tal manera se concluirá que los mismos coadyuvarán a que los docentes conozcan y usen de manera apropiada los entornos virtuales y así puedan mejorar sus competencias digitales.

III. Palabras claves (Keywords)

Asíncrona, competencias digitales, entornos virtuales, herramientas comunicativas, síncrona.

IV. Justificación del proyecto

El mundo actual está siendo influenciado desde hace mucho tiempo por el avance tecnológico y científico, resaltando que uno de los pasos más grandes en el desarrollo de la tecnología fue la industrialización; actualmente podemos observar una sociedad exigente y competitiva en diversos campos de estudio. El 2020 definitivamente es un año que quedará en la memoria de toda la humanidad, como un año que evaluó y cambió el sistema educativo, poniendo un punto referente hacia el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación con mayor fuerza.

Esta investigación surge del cambio tan brusco vivido hoy en día en tiempos de pandemia, es este el motivo que generó el interés, ya que muchos docentes tienen dificultades para usar entornos virtuales y en estos momentos son indispensables para brindar una adecuada educación virtualizada, también debido a que gracias a nuestra práctica pre profesional pudimos observar y evidenciar que los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" no existe mucha práctica en el uso de los entornos virtuales síncronos y asíncronos, por ello se vieron envueltos en problemas para ejecutar sus sesiones; una buena cantidad de docentes prefirió trabajar con el WhatsApp ya que no conocen ni manejan otros entornos virtuales.

Si bien es cierto este problema no es solo por el desconocimiento del funcionamiento de estos entornos virtuales sino también tiene que ver con la conectividad, disponibilidad y las posibilidades de cada docente, pero es necesario aprender a usar algunos entornos virtuales que sirvan de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje.

Según Ponte (2020) se han abierto nuevos caminos para la instrucción a través de la web, uno de ellos es la utilización de entornos virtuales accesibles. El aprendizaje electrónico es uno de los nuevos modelos ideales de instrucción; sin embargo, es imperfecto, a pesar del hecho de que permite a numerosos clientes reflexionar y finalizar su acuerdo, poco se piensa acerca de por qué los estudiantes no aprenden. Se puede resaltar la trascendencia que ha tenido los entornos virtuales de aprendizaje en el ámbito de la educación y como ha ido evolucionando para



proporcionar mejoras alternativas e integración de aplicación que favorezcan a la educación. (pág. 35)

Vega (2019) menciona que trabajar con entornos virtuales supone tener la oportunidad de establecer mejores aprendizajes con los estudiantes, esto debido a la capacidad de estimulación de los entornos virtuales, en tanto hacen trabajar más al cerebro. Tiene como beneficios: El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula, la posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet, combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, las aportaciones mejoran, existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros., aumenta la motivación y participación de los sujetos y los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje. (págs. 33-34)

Para Nogales (2018):

Las características de los Entornos Virtuales permiten mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y facilita al docente el proceso evaluativo con la ayuda de múltiples actividades que vienen y pueden ser incorporadas al Entorno Virtual de Aprendizaje. (pág. 13)

Un entorno virtual permite producir y desarrollar actividades mediante herramientas virtuales, lo cual hace que el aprendizaje ayude a gestionar un conocimiento de manera autónoma, por otro lado, también ayudan a interactuar generando un aprendizaje colaborativo. (Ministerio de Educación, 2015)

Según Rodríguez, Martínez y Raso (2017), citado por Moreno, Fernández, & Godino, (2020), la realidad actual en las aulas, con respecto a la competencia digital docente, dista mucho de lo que acabamos de enunciar, presentándose aún carencias importantes en la formación que presentan y transmiten a los estudiantes los docentes. (pág. 46)

Es por ello, desarrollar las capacitaciones para docentes servirá como impulso para facilitar, favorecer y enriquecer sus competencias en el uso de entornos virtuales de aprendizaje que promuevan el uso de herramientas de comunicación virtuales para mejorar la calidad de enseñanza a distancia e interacción con los estudiantes, lo cual permitirá mejorar el desempeño docente y el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Las capacitaciones serán ejecutadas mediante la herramienta de comunicación síncrona (plataforma virtual Google Meet), que nos permitirá reunirnos en tiempo real con los docentes de dicha institución, estas capacitaciones tendrán un tiempo de duración de 2 meses (8 sesiones). El proyecto responde a la siguiente interrogante: ¿De qué manera influyen las capacitaciones sobre entornos virtuales en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno?

V. Antecedentes del proyecto

Según Atahuachi (2015) en su tesis denominada "Nivel de uso de las TIC por docentes de las Instituciones Educativa del distrito de Desaguadero – 2015; cuyo objetivo fue determinar el nivel de uso de las TIC en la labor profesional de los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de Desaguadero; en cuanto a la metodología la investigación es de tipo basico no experimental, el tipo de diseño fue de tipo diagnostico de enfoque cuantitativo, donde la población y muestra estuvo



conformada por 32 docentes, la técnica de recolección de datos fue la observación y en el instrumento una ficha de observación; los resultados mostraron que en el nivel de aplicación de las TIC en la adquisición de información es regular y deficiente, en el trabajo en equipo los niveles son regular y deficiente en la utilización de foros virtuales, las TIC como estrategia de aprendizaje de los docentes es regular y deficiente, en cuanto a las TIC como estrategia en el ejercicio profesional los docentes se encontraron en un nivel deficiente con un 43%, el 50% en un nivel regular, el 7% en un nivel bueno y ninguno en el nivel muy bueno; dicha investigación concluye que los docentes de las Instituciones Educativas Secundarias del distrito de Desaguadero tienen dificultades en la adquisición de información para preparar sus clases, trabajar en equipo, así como utilizar las TIC como estrategia de enseñanza aprendizaje en su ejercicio profesional.

Pino (2015) en su tesis titulada "Diagnostico situacional del uso de aulas virtuales en el desarrollo académico en docentes de la universidad nacional del altiplano puno 2013"; tuvo como objetivo Diagnosticar el uso de aulas virtuales en el desarrollo académico de los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno; en la metodología usó el método cuantitativo, no experimental y correlacional, la población con la que se realiza la investigación son las diferentes escuelas profesionales junto a sus docentes de la Universidad Nacional del Altiplano, se seleccionó la muestra que la conforma el 30% de las escuelas profesionales, la técnica que se utilizara son las encuestas, entrevistas, observación estructurada y recopilación documental; concluye en que el uso del sistema de Aulas Virtuales de la UNA Puno; en los Docentes materia de investigación, frente a la información que brindó la Oficina de Aulas Virtuales de la UNA Puno coincidió y refleja el mismo resultado porcentual promedio, por lo que el Docente si hizo uso del Aula Virtual interactuando con los usuarios. Por consiguiente, esto nos da a identificar que gran cantidad de docentes estuvieron familiarizados con el uso y aplicaciones de un aula virtual de la UNA-Puno. El nivel de conocimiento en computación se identificó la falta de disposición de los docentes para actualizar sus conocimientos con nuevas aplicaciones, herramientas y conocimiento en TICs, por lo que se refleja y se consideró que el nivel de conocimientos de los docentes en el manejo de aula virtual es relativamente regular; el resultado indica que de un total de 437 docentes de las escuelas profesionales tomados como muestra resultó que el 64% hizo uso de las aulas virtuales frente a un 36% que no hizo uso de las aulas virtuales de la UNA Puno, esto nos dio a identificar que hay gran cantidad de docentes que están haciendo uso del Aula Virtual interactuando con los alumnos de la UNA Puno.

Huacasi (2016) en su tesis titulada Incidencia de las TICs con el nivel de conocimiento de los docentes de la UANCV Escuela Profesional de Contabilidad de la ciudad de Ilave 2016; tuvo como objetivo establecer como el conocimiento de las Tecnologías de Información y Comunicación incide o se relaciona con el nivel de aplicación de las TICs con los docentes de la Escuela Profesional de Contabilidad de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez". Filial Ilave al año 2016, para conocer su significancia entre ambas variables; en la metodología se usó el enfoque cuantitativo, de tipo básico, de nivel descriptivo correlacional con un diseño no experimental, de corte transversal, se consideró como población de investigación a todos los estudiantes y docentes de la Escuela Profesional de Contabilidad de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" Sub Filial Ilave, al año 2016, la muestra es de 27 docentes y 27 estudiantes, la técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento el cuestionario para ambas variables con distintos ítems; concluye en que el conocimiento de las Tecnologías de Información y Comunicación no incide o se relacionan linealmente con el nivel de aplicación de las TICs con los docentes de la Escuela Profesional de Contabilidad de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" Filial Ilave al año 2016, en razón a



que el coeficiente de correlación lineal de Pearson es ínfimo (0.001) y no es significativo (0.996); en cuanto al resultado se utilizó la media aritmética, la desviación estándar y el coeficiente de correlación lineal de Pearson, para determinar el nivel de significancia del coeficiente de correlación, se usó la "t" student al 5% y algunas veces al 1%. Para comprobar la hipótesis de investigación, se usó el coeficiente de correlación lineal "r" donde su valor obtenido es 0.001 con una "T" calculada del 0.996, que es mayor al coeficiente de correlación, por lo que decidimos aceptar la hipótesis nula donde el conocimiento de las Tecnologías de Información y Comunicación no incide o se relaciona linealmente con el nivel de aplicación de las TICs con los docentes de la Escuela Profesional de Contabilidad de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" Filial Ilave al año 2016.

LLamacponca (2018) en su investigación titulada Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes; tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso del entorno virtual de aprendizaje y el desarrollo de las competencias digitales en los docentes de la región del Cusco, 2016; en la metodología usó el enfoque cuantitativo, tipo de investigación sustantivo básico, no experimental transversal correlacional, la población estuvo constituida 1200 docentes, quienes laboraron en las instituciones educativas ubicados en 6 provincias en donde se ejecutaron los cursos de actualización en didáctica, la muestra es de 107 docentes que acceden a cursos virtuales de PerúEduca, la técnica usada fue la encuesta y el instrumento usado fue dos cuestionarios virtuales; concluye en que existe una relación directa y significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes de las instituciones educativas de la Región Cusco, considerando que el estadístico Tau b Kendall obtenido fue de 0,625 el cual indica la existencia de una correlación positiva moderada entre las variables de estudio; el resultado indica que existe un nivel de significancia es al 5% siendo $\alpha = 0.05$ es decir un nivel de confianza del 95%, considerando que el estadístico Tau b Kendall obtenido fue de 0,625 el cual indica la existencia de una correlación positiva moderada entre las variables de estudio y el valor de $p=0,018$ es menor a 0,05.

Escudero (2018), en su investigación titulada entornos virtuales de aprendizaje y calidad educativa en la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert, Miraflores, 2017; tuvo como objetivo determinar la relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa en estudiantes de computación e informática de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert", Miraflores, durante el 2017; la metodología usada fue de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de nivel correlacional, con un diseño no experimental, de corte transversal, la población estuvo conformada por 225 estudiantes, y la muestra fue probabilística constituida por 142 sujetos, para el estudio de las variables: Entornos virtuales de aprendizaje, y calidad educativa se empleó como técnica de recolección de datos la encuesta que utilizó como instrumentos el cuestionario, los mismos que previamente estuvieron debidamente validados, con óptimos niveles de confiabilidad; concluye en que existe relación significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa en estudiantes de computación e informática de la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert", Miraflores, durante el 2017, con un nivel de significancia de 0.05 y Rho de Spearman = 0.862 y $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$; el resultado indica que la investigación demuestran que existe una relación significativa ($p = 0.000$) en el nivel de correlación positiva considerable ($r = 0.862$) entre los entornos virtuales de aprendizaje y la calidad educativa.

Según Quiroz (2019) En su investigación titulada Competencias digitales de los docentes en las I.E. UGEL 02-Lima, 2018. El objetivo general del estudio fue



determinar el nivel de las competencias digitales de los docentes en las instituciones educativas en mención, y entrega los resultados obtenidos de la investigación. Primero, se desarrolló un estudio y análisis del marco teórico Posteriormente, se enuncia la parte metodológica del estudio presentando los hallazgos y evidencias relacionados al cuestionario sobre las competencias digitales de los docentes, con respaldos técnicos de confiabilidad y validez comprobada. La investigación es de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo y comparativo, diseño no experimental. Es un muestreo no probabilístico, la muestra se compone de 107 docentes de la educación primaria y secundaria de las I.E. de la UGEL 02 que han sido seleccionados por la accesibilidad brindada por parte de los directores a cargo. Finalmente, los resultados muestran que, del 100% de los encuestados, el 80.4% manifiesta que el nivel es intermedio, 15.9% manifiesta el nivel es básico y un 3,7% el nivel es avanzado. Se procedió al análisis estadístico no paramétrico de Kruskal Wallis, con la prueba de asociación de Chi-cuadrado con valor de ,009 con 2 grados de libertad, teniendo un valor de significación estadística p_{valor} igual a ,996 frente al nivel de significación $\alpha = 0.05$. En síntesis, el nivel de las competencias digitales de los docentes en dichas instituciones es intermedio.

Barrientos (2019), en su tesis denominada “competencias digitales y desempeño laboral en los docentes de una Institución Educativa Pública del distrito de Villa el Salvador, 2019”, tuvo el objetivo de determinar la relación que existe entre competencias digitales y el desempeño laboral en los docentes, en cuanto al método es hipotético – deductivo de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es básica de diseño no experimental, donde el nivel de la investigación fue correlacional, la población estuvo compuesta por 69 docentes de la Institución Educativa Pública 7224, su muestra fue probabilística aleatoria simple que estuvo compuesta por 59 docentes, la técnica que utilizó fue la encuesta y el instrumento que considero fue el cuestionario compuesta por 52 ítems referente a la variable competencias digitales, los resultados que obtuvo es que ninguno de los docentes presenta un nivel bajo, el 47.5% correspondió a un nivel medio, y el 52,5% obtuvieron un nivel alto en cuanto a la variable competencias digitales, llegando a la conclusión que si existe relación positiva y moderada entre las variables competencias digitales y el desempeño laboral en los docentes ya que dicho estudio presentó un coeficiente de correlación es de ,490. Y un p valor de ,000 que es menor a $\alpha = ,05$.

Arroyo, Fernández, Barreto, & Paz (2018), en su investigación titulada Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador; tiene como objetivo examinar aspectos teóricos sobre los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto universitario e identificar las características de los entornos virtuales de aprendizaje en el Ecuador; su metodología indica que el estudio se clasifica como descriptivo con enfoque teórico, se emplearon los métodos en los niveles teórico y empírico, en el nivel teórico se aplica el método inductivo, deductivo, analítico sintético, sistémico estructural e histórico lógico, en el nivel empírico se aplica el análisis documental, las técnicas aplicadas fueron la revisión de documentos a partir de la consulta de publicaciones seriadas y fuentes especializadas recuperadas, mediante Scirus, Google Académico, EBSCO, Redalyc y Scielo; su conclusión fue que los entornos virtuales de aprendizaje facilitan los procesos pedagógicos y académicos, el constante desarrollo tecnológico de estos espacios necesita personal de soporte capacitado para administrar tal infraestructura, se requiere procesos de alfabetización mediática e informal, que favorezcan la socialización entre estudiantes y profesores, el correcto funcionamiento de estos entornos posibilita la creación de comunidades de práctica virtual y el soporte tecnológico más empleado para la creación de entornos virtuales de aprendizaje en Ecuador se denomina Moddle; obtiene el siguiente resultado los



profesores en los EVA, en su mayoría serían inmigrantes digitales, sin embargo, los estudiantes son nativos, lejos de que lo anterior fuera una limitación, la construcción colectiva de conocimientos constituye uno de los principios fundamentales de los EVA, estudiantes y profesores compartirían sus experiencias en beneficio mutuo, las plataformas virtuales permiten gestionar, administrar e impartir cursos en línea. Ofrece una serie de contenidos con actividades para la comunicación e interacción de los participantes, es importante que los contenidos sean aplicables y concuerden con las tareas propuestas en el aula virtual.

Viloria & Hamburger (2019), en su investigación titulada uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje; tuvo como objetivo analizar el uso de las herramientas comunicativas sincrónicas y asíncronas en los entornos virtuales de aprendizaje; en la metodología usó el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptivo y el no experimental, la población estuvo conformada por los directores, docentes y estudiantes de la Corporación Educativa Litoral pertenecientes a la ciudad de Barranquilla y para la muestra se tomaron a 31 profesores y 56 estudiantes, la técnica usada fue la encuesta y el instrumento usado fue el cuestionario; concluye en que a pesar de que Internet permite tener comunicaciones en tiempo real, no se ha convertido en una prioridad al momento de impartir educación bajo los entornos virtuales de aprendizaje; el resultado indica que en cuanto al uso de las herramientas comunicativas sincrónicas, se consideró que los docentes aplican con mayor tendencia el uso de la pizarra compartida, para fines de teleformación en los alumnos. La formación virtual a través de la videoconferencia y el chat, como herramienta sincrónica, se utiliza medianamente por parte de los docentes, lo que indica un uso de herramientas sincrónicas en general de forma mediana.

Raygoza (2018) menciona en su tesis titulada Competencias digitales de los docentes en educación media superior: situación actual y posibilidades de desarrollo, que tiene como objetivo conocer las competencias digitales que poseen los docentes que imparten clases a nivel media superior en un plantel del Colegio de Bachilleres del Estado de Yucatán; el estudio se desarrolla bajo el enfoque cualitativo usando la teoría fundamentada o grounded theory para el análisis de los datos y tomando como base la propuesta de Ed TechTeam de las veinte habilidades digitales docentes que todo profesor del siglo XXI debería de poseer. La investigación se realizó utilizando tres instrumentos de recolección de datos no estandarizados: un cuestionario, una entrevista y una guía de observación que se aplicaron a una muestra no probabilística o dirigida de cuatro docentes del turno vespertino del plantel Santa Rosa del Colegio de Bachilleres del estado de Yucatán. Los resultados arrojaron la carencia de las competencias digitales docentes analizadas en nivel medio superior, la necesidad de multialfabetización digital y concientización de la importancia de las TIC, la falta de conocimiento del catálogo de competencias digitales que deben poseer los docentes y la escasa importancia que dan al uso de las TIC en lo económico y lo educativo, de las veinte habilidades digitales docentes propuestas por EdTech Team (2015) que se analizaron por medio del cuestionario, se obtiene que los docentes desconocen la mayor parte de los programas relacionados con dichas habilidades digitales, sean estos gratuitos o no. Algunos programas son conocidos por los docentes, pero no utilizados ni en el diseño de su clase, ni en la misma; como se refleja en UHDD; concluye en que se puede observar que los inmigrantes digitales consideran que con dominar herramientas ofimáticas como Word y Power Point poseen competencias digitales y suelen utilizar estas herramientas como si fueran las únicas existentes, en comparación con los nativos digitales que poseen habilidades innatas en el uso de diversas herramientas y los aventajan. La línea que divide lo que ambas generaciones saben o creen que saben y lo que necesitan saber es confusa.



Bustos & Gómez (2017), en su investigación denominada “la competencia digital en docentes de preparatoria como medio para la innovación educativa”, cuyo objetivo fue identificar las dimensiones de la competencia digital de docentes de una preparatoria en el Estado de Mexico que deben fortalecer, en cuanto a su metodología fue cuantitativa, de diseño no experimental ex post facto, de tipo no experimental transversal, donde su la población estuvo compuesta por 24 docentes con experiencia mayor a cinco años y con licenciatura, donde la muestra fue elegida al azar y compuesta por 12 docentes, la técnica a utilizar fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario compuesta por 50 afirmaciones en la escala de Liket ademas de utilizar una entrevista para aclarar información en cuanto a la encuesta, llegando a la conclusión de identificar promedios bajos en categorías de competencias digitales, el uso de la tecnología educativa y el desarrollo social y profesional ya que los docentes no integran herramientas tecnologicas, ademas de considerar que el uso de las TIC no benefician en la enseñanza – aprendizaje, donde se identifica la importancia de dirigir capacitaciones referidas al uso y diseño de herramientas de aprendizaje digitales.

VI. Hipótesis del trabajo (Es el aporte proyectado de la investigación en la solución del problema)

Hipótesis General

Las Capacitaciones sobre entornos virtuales influyen de manera significativamente en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno – 2020.

Hipótesis Específicos

Las capacitaciones sobre entornos virtuales influyen significativamente en el compromiso profesional de los docentes.

Las capacitaciones sobre entornos virtuales influyen significativamente en los recursos digitales de los docentes.

Las capacitaciones sobre entornos virtuales influyen significativamente en la pedagogía digital de los docentes.

VII. Objetivo general

Demostrar la influencia de las capacitaciones sobre entornos virtuales en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota” Puno

VIII. Objetivos específicos

Identificar la influencia de las capacitaciones sobre entornos virtuales en el compromiso profesional de los docentes.

Aplicar las capacitaciones sobre entornos virtuales en el uso de recursos digitales de los docentes.

Explicar la influencia de las capacitaciones sobre entornos virtuales en la pedagogía digital de los docentes.



IX. Metodología de investigación

Se realizará una investigación de enfoque cuantitativo que según Hernández (2014) permitirá demostrar que tan bien se adecúa la teoría con la realidad a partir de datos estadísticos producto de las mediaciones, es de tipo explicativo que para Hernández (2014) están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar cómo afecta e influye una variable sobre la otra, el diseño que se aplicará será el cuasi experimental el cual se caracteriza porque manipula al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, el tipo de investigación será aplicada – experimental; para realizar el estudio se considerará como población a 33 docentes entre varones y mujeres de la Institución Educativa Primaria N° 70024 “Laykakota”; el tamaño de la muestra será no probabilística porque no existe asignación de sujetos al azar, ya que será de forma intencional esto considerando el tipo de diseño; se utilizará la técnica de la encuesta y el instrumento será un cuestionario que consta de 10 ítems para la variable dependiente con un escala de calificación lo cual será usado como pre test y post test, un cuestionario de 24 ítems para la variable independiente como parte del experimento y un cuestionario de satisfacción de 15 ítems al finalizar las capacitaciones sobre entornos virtuales y su influencia en las competencias digitales.

X. Referencias

- Arroyo Vera, Z., Fernández Prieto, S., Barreto Zambrano, L., & Paz Enrique, L. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje en comunidades de práctica de docentes universitarios del Ecuador. *Revista Académica de la Universidad Nacional*, 185-200.
- Atahuachi, B. K. (2015). *Nivel de uso de las TIC por los docentes de las Instituciones Educativas del distrito de Desaguadero - 2015*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Barrientos , W. A. (2019). *Competencias digitales y desempeño laboral en los docentes de una Institución Educativa Pública del distrito de Villa el Salvador, 2019*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Bustos, H. G., & Gómez, M. G. (2017). *La competencia digital en docentes de preparatoria como medio para la innovación educativa*. Xalapa: Instituto de Investigaciones en Educación.
- Escudero Maza, F. S. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y calidad educativa en la Institución Educativa Emblemática N° 6050 "Juana Alarco de Dammert, Miraflores, 2017 ". *Alicia*.
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: MCGRAW-HILL.
- Huacasi Gonzáles, M. (2016). *Incidencia de las TICS con el nivel de conocimiento de los docentes de la UANCV Escuela Profesional de Contabilidad de la ciudad de Ilave 2016*. Juliaca.
- LLamacponca Román, Y. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. *Yachay - Revistas Científico Cultural*, 411-416.



- Manzano, B. (2015). El desarrollo de la competencia digital en la normativa curricular española. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.*, 828-850.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje Versión 2015*. Lima.
- Moreno, A. J., Fernández, A., & Godino, A. L. (2020). *Competencia digital Docente. Área de información y alfabetización informacional y su influencia con la edad*. Asunción: Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades. Obtenido de <http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v7n1/2414-8938-academo-7-01-45.pdf>
- Nogales, D. A. (2018). *Entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Química General en los primeros años BGU de la Unidad Educativa Municipal "Oswaldo Lombeyda", período 2017-2018*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15836/1/T-UCE-0010-FIL-067.pdf>
- Pino Cordero, D. (2015). *"Diagnostico situacional del uso de aulas virtuales en el desarrollo académico en docentes de la universidad nacional del altiplano puno 2013"*. Puno.
- Ponte Quiñones, E. J. (2020). Entorno virtual de aprendizaje y satisfacción de los estudiantes de computación de la Universidad César Vallejo, Huaraz - 2019. *Alicia*.
- Quiroz Herrera, E. D. (2019). Competencias digitales de los docentes en las I.E. UGEL 02-Lima, 2018. *Alicia*.
- Raygoza Velázquez, M. d. (2018). Competencias digitales de los docentes en educación media superior: situación actual y posibilidades de desarrollo. *BASE*.
- Vega Polo, B. L. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Contables de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima: Repositorio Une.
- Viloria Matheus, H. A., & Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui Revista Latinoamericana de comunicación*, 367-384.

XI. Uso de los resultados y contribuciones del proyecto

Los resultados de este proyecto de investigación nos permitirán: Demostrar la influencia e importancia de las capacitaciones sobre entornos virtuales para fortalecer las competencias digitales de los docentes, además mostrar una visión más amplia sobre el uso de estas herramientas de comunicación virtual como estrategia de enseñanza aprendizaje para el docente y así activar las habilidades en tecnologías de información y comunicación, para su pleno desarrollo y desempeño en la ejecución de sus respectivas sesiones de aprendizaje virtuales mejorando de esta manera la educación a distancia con el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes.



XII. Impactos esperados

i. Impactos en Ciencia y Tecnología

Contribuir y fortalecer las competencias digitales a través de capacitaciones sobre entornos virtuales que facilitarán el trabajo del docente mediante el uso de las diversas herramientas de comunicación, con miras a mejorar la educación a distancia y la interacción con los estudiantes; se espera tener un impacto positivo en la comunidad educativa y en especial en la plana docente que será participe de esta investigación impulsada por el avance tecnológico.

ii. Impactos sociales

La capacitación fortalecerá las estrategias de enseñanza aprendizaje de los docentes, así como su formación, incentivará el aprendizaje autónomo y colaborativo de los estudiantes lo que contribuirá con el desarrollo de la región y el país.

XIII. Recursos necesarios (Infraestructura, equipos y principales tecnologías en uso relacionadas con la temática del proyecto, señale medios y recursos para realizar el proyecto)

Para la ejecución del proyecto capacitaciones sobre entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno, se utilizarán los siguientes recursos:

- Internet.
- Registro de asistencia.
- Herramientas de comunicación síncrona (Google Meet)
- Herramientas de comunicación asíncrona (Correo electrónico y WhatsApp)
- Cuestionario (pre test y post test)
- Cuestionario (entornos virtuales)
- Cuestionario de Satisfacción

XIV. Localización del proyecto

La investigación se ejecutará en la localidad, distrito, provincia y región de Puno, específicamente en la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" que está ubicada en el Jr. Banquero Rossi N° 291, de la ciudad de Puno.

XV. Cronograma de actividades

Actividad	2020 - 2021
-----------	-------------



	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio-Julio	Agosto-Setiembre
Gestión de recursos bibliográficos	X									
Elaboración del proyecto de investigación.	X	X								
Presentación del proyecto de investigación a la plataforma PILAR		X								
Aprobación del proyecto de investigación			X							
Ejecución del proyecto.			X	X	X					
Recolección de datos.			X	X	X					
Sistematización e interpretación de resultados.						X	X			
Elaboración del borrador de tesis.								X		
Presentación de la tesis									X	
Sustentación de la tesis.										X

XVI. Presupuesto

Descripción	Unidad de medida	Costo Unitario (S/.)	Cantidad	Costo total (S/.)
Personal				
Estadista	Soles	S/. 400.00	1	S/. 400.00
Recursos				
USB	Soles	S/. 30.00	2	S/. 60.00
Material de escritorio	Soles	S/. 5.00	2	S/. 100.00
Servicio				
Gastos de servicio de alimentación	Soles	S/. 5.00	20	S/. 100
Gastos de servicio de Internet mensual	Soles	S/. 160.00	10	S/. 1600.00
Gastos de servicio de recarga mensual	Soles	S/. 50.00	10	S/. 500.00
Total parcial				S/. 1,090.00
Imprevistos 10 %	Soles			S/. 109.00
Total				S/. 5158.00



Anexo N° 01
Cuadro de operacionalización de variables

OBJETIVO	VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	CATEGORIAS	
Demostrar si las capacitaciones sobre entornos virtuales influyen significativamente en las competencias digitales de los docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 "Laykakota" Puno – 2020.	Capacitaciones sobre entornos virtuales	La importancia de un Entorno Virtual es su interactividad lo que permite, por un lado, que el estudiante adquiriera una participación más activa y sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y, por otro lado, fomenta el contacto entre profesores, alumnos y los materiales de aprendizaje. (Rodríguez & Castillo, 2019, p. 33)	Conocimiento y manejo de entornos virtuales.	-Conocimiento sobre entornos virtuales síncronos y asíncronos. -Manejo de entornos virtuales síncronos y asíncronos.	Nada Poco	
			Planificar y gestionar el proceso de aprendizaje.	Administrar y gestionar asignaturas. -Publicar materiales y actividades. -Comunicación multidireccional. -Participación, evaluación y seguimiento de los estudiantes.	Medianamente suficiente Suficiente	
			Herramientas de comunicación síncrona y asíncrona.	-Zoom, Google Meet, -Cisco Webex, Skipe, Edmodo, -Eddpuzzle, -XMind, Class dojo	Mucho	
	Competencias digitales		La competencia digital se puede definir como "un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes (se incluyen las habilidades, estrategias, y los valores) que son requeridos cuando se usan las TIC para realizar tareas; resolver problemas; comunicarse; manejar información; colaborar; crear y compartir contenidos; y elaborar conocimiento de una manera eficaz, eficiente, apropiada, crítica, creativa, autónoma, flexible, ética y reflexiva para el trabajo, el tiempo de ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo y el desarrollo. (Ferrari, 2012, citado por Manzano, 2015).	Compromiso profesional	-Usar tecnologías digitales para mejorar la enseñanza. -Usar tecnologías digitales para Interactuar con la comunidad educativa.	Nada Poco
				Uso de recursos digitales	-Reconocer recursos digitales ajustados a sus objetivos de enseñanza. - Usar y administrar el contenido digital para compartirlo con sus estudiantes.	Medianamente suficiente Suficiente
				Pedagogía digital	-Diseñar y planificar tecnologías digitales en una sesión de aprendizaje. -Implementar tecnologías digitales en una sesión de aprendizaje.	Mucho



Anexo N° 02

Cuestionario sobre entornos virtuales de aprendizaje

Nombre del encuestado (opcional):

Ciclo:

Grado:

Sección:

Sexo:

Edad:

Estimado docente: Por favor, siga Ud., las siguientes indicaciones:

1. Lea cuidadosamente y de forma clara los enunciados de las preguntas.
2. No deje preguntas sin contestar.
3. Marque con un aspa (X) en un solo cuadro de cada pregunta.

Escala descriptiva	Nada	Poco	Medianamente suficiente	Suficiente	Mucho
Escala numérica	1	2	3	4	5

1.1. Herramientas de comunicación síncrona:

N°	Enunciados	Respuestas				
		1	2	3	4	5
1.	Conozco entornos virtuales de aprendizaje para impartir conocimientos en tiempo real.					
2.	Utilizo entornos virtuales de aprendizaje para impartir conocimientos en tiempo real.					
3.	Los entornos virtuales síncronos permiten la comunicación multidireccional.					
4.	Los entornos virtuales permiten la participación, evaluación y seguimiento de los estudiantes.					
5.	Conozco Zoom para realizar reuniones en el ámbito educativo.					
6.	Manejo las funciones que posee Zoom.					
7.	Conozco Google Meet para realizar reuniones en el ámbito educativo.					
8.	Manejo las funciones que posee Google Meet.					
9.	Conozco Cisco Webex Meetings para realizar reuniones en el ámbito educativo.					
10.	Manejo las funciones que posee Cisco Webex Meetings.					
11.	Conozco Skipe para realizar reuniones en el ámbito educativo y personal.					
12.	Manejo las funciones que posee Skipe.					

1.2. Herramientas de comunicación asíncrona.

N°	Enunciados	Respuestas				
		1	2	3	4	5
13.	Conozco entornos virtuales de aprendizaje para enviar y recibir tareas en un plazo establecido.					
14.	Utilizo medios que no necesitan conexión en tiempo real.					
15.	Los entornos virtuales asíncronos permiten administrar y gestionar asignaturas.					



16.	Los entornos virtuales asíncronos permiten publicar materiales y actividades.					
17.	Conozco Edmodo para crear y administrar aprendizaje en los estudiantes.					
18.	Manejo las funciones que posee Edmodo.					
19.	Conozco Edduzzle para crear y administrar aprendizaje.					
20.	Manejo las funciones que posee Edduzzle.					
21.	Conozco XMind para crear organizadores gráficos.					
22.	Manejo las funciones que posee XMind.					
23.	Conozco ClassDojo para administrar el aula.					
24.	Manejo las funciones que posee ClassDojo.					