

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO DE POSGRADO

DESARROLLO DE HABILIDADES PEDAGÓGICAS PARA GESTIONAR PROCESOS
DE APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES

PARA OPTAR AL GRADO DE

MAESTRO (A) EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR

PRESENTADO POR

LICENCIADO SALVADOR DE JESÚS ARTERO MAURICIO

LICENCIADA CELINA BEATRIZ BUSTAMANTE COTO

DOCENTE ASESORA

MAESTRA YANCI ELIZABETH RAMÍREZ DE JIMÉNEZ

DICIEMBRE, 2022

SANTA ANA, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

AUTORIDADES



M.Sc. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

RECTOR

DR. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ

VICERRECTOR ACADÉMICO

ING. JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

ING. FRANCISCO ANTONIO ALARCÓN SANDOVAL

SECRETARIO GENERAL

LICDO. LUIS ANTONIO MEJÍA LIPE

DEFENSOR DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICDO. RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARÍN

FISCAL GENERAL

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE

AUTORIDADES



M.Ed. ROBERTO CARLOS SIGÜENZA CAMPOS

DECANO

M.Ed. RINA CLARIBEL BOLAÑOS DE ZOMETA

VICEDECANA

LICDO. JAIME ERNESTO SERMEÑO DE LA PEÑA

SECRETARIO

M.Ed. JOSÉ GUILLERMO GARCÍA ACOSTA

DIRECTOR DE ESCUELA DE POSGRADO

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso.

Por darme la vida, iluminarme y fortalecerme en los momentos difíciles de mi vida, por el cuidado que de él recibí y por haberme permitido lograr un triunfo más para mi formación profesional.

A mis padres.

Salvador Antonio Artero por apoyarme desde el inicio de mi educación y Marina Estela Mauricio que, aunque ya no está conmigo sé que desde el cielo está muy orgullosa de mí.

A mi esposa e hijos.

Kathleen Abigail Rivera de Artero, Kristian Salvador Artero Rivera y Aylin Abigail Artero Rivera Por ser esa fuerza y promotores para que mis sueños se cumplieran, por la paciencia y comprensión que tuvieron en este proceso de la maestría.

A mi compañera de tesis.

Licda. Celina Beatriz Bustamante Coto por el trabajo conjunto que realizamos a lo largo del proceso de investigación.

A nuestra asesora

Maestra Yanci Elizabeth Ramírez de Jiménez y Maestro Walter Antonio Fagoaga por su orientación en la realización de este proyecto, por compartir sus conocimientos y su tiempo durante este proceso.

Salvador de Jesús Artero Mauricio

AGRADECIMIENTOS

A Dios

Por darme la sabiduría necesaria para culminar con este proceso y guiarme en el éxito de mis metas profesionales.

A mi familia

Especialmente a mi padre Rudy Bustamante García por apoyarme incondicionalmente en todas mis metas profesionales y a mi madre Sandra Celina Coto de Bustamante quien me sigue guiando en mi andar, aunque ya no está físicamente, su legado y enseñanzas han sido fundamentales en el cumplimiento de mis propósitos y sueños. A mi hermana Evangelina Bustamante Coto, por su apoyo incondicional en el desarrollo de este proceso.

A mi compañero de tesis

Salvador de Jesús Artero Mauricio por su entrega y dedicación durante el desarrollo del proceso de investigación.

A nuestra asesora

Maestra Yanci Elizabeth Ramírez de Jiménez por su valiosa labor, tiempo y conocimientos compartidos, que han sido parte fundamental para el desarrollo exitoso del presente proyecto de investigación.

Celina Beatriz Bustamante Coto

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Situación problemática y delimitación del problema	11
1.2 Enunciado del problema	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo General	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4 Justificación	16
1.5 Límites y Alcances	17
1.5.1 Límites	17
1.5.2 Alcances	18
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA	19
2.1 Teorías y conceptos sobre la problemática	19
2.1.1 Las tecnologías de la información y comunicación en la educación	19
2.1.2 Plataformas virtuales	24
2.1.3 Ambientes virtuales	32
2.1.4 Evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje	33
2.1.5 Pruebas estandarizadas	35
2.1.6 Planificación en ambientes virtuales de aprendizaje	37
2.1.7 Planificación según modelo instruccional EVA	38
2.1.8 Habilidades pedagógicas y didácticas	40
2.1.9 Habilidades comunicativas	42
2.1.10 Habilidades colaborativas	42
2.1.11 Habilidades blandas	44
2.1.12 Perfil del docente en ambientes virtuales	45
2.1.13 Competencias docentes	45
2.1.14 Formación continua	48
2.1.15 Procesos de aprendizaje	49
2.1.15.1 Procesos de aprendizaje según Piaget.	51
2.1.15.2 Procesos de aprendizaje según Vygotsky	52
2.1.16 Métodos de enseñanza y aprendizaje	54
2.1.17 Inteligencias múltiples	57

2.2 Estado del arte	61
2.3 Marco legal	64
2.3.1 Plan decenal de reforma educativa en marcha de 1995	65
2.3.2 Plan nacional de educación 2021.....	66
2.3.3 Plan social educativo vamos a la escuela.	67
2.3.4 Plan Cuscatlán.....	68
2.3.5 Plan nacional emergencia Covid 19.....	70
CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS	75
3.1 Hipótesis de trabajo	75
3.1.1 Hipótesis General	75
3.1.2 Hipótesis Específicas	75
3.1.2.1 Hipótesis Específica N° 1	75
3.1.2.2 Hipótesis Específica N° 2	75
3.2 Definición operacional y conceptual de variables	76
3.3 Construcción de las relaciones x-y	78
3.4 Modelo estadístico	78
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	80
4.1 Enfoque de la investigación	80
4.2 Método de investigación.....	80
4.3 Tipología del estudio	81
4.4 Población y muestra	81
4.5 Operacionalización de variables	83
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	88
4.7 Validación de técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	89
4.8 Estrategias de recolección, procesamiento y análisis de la información	89
4.9 Consideraciones éticas	90
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	91
5.1 Análisis y presentación de resultados	91
5.2. Prueba de hipótesis.....	113
5.3 Análisis y triangulación de la información.....	115
CONCLUSIONES	121
REFERENCIAS	125
ANEXOS	132

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plataformas utilizadas en procesos educativos.....	26
Tabla 2 Definición operacional y conceptual.....	76
Tabla 3 Relaciones de X -Y.....	78
Tabla 4 Operacionalizació de variables.....	83
Tabla 5 Vaciado general de datos obtenidos de los docentes (cuantitativo) encuesta.....	95
Tabla 6 Resultados encuesta dimensión ambientes virtuales.....	100
Tabla 7 Resultados encuesta dimensión metodológica.....	102
Tabla 8 Resultados encuesta dimensión formación continua.....	104
Tabla 9 Resultados encuesta dimensión competencia	106
Tabla 10 Resultados encuesta dimensión contexto	108
Tabla 11 Resultados encuesta dimensión procesos de aprendizajes.....	110
Tabla 12 Resultados encuesta dimensión rendimiento académico	112
Tabla 13 Tabla de nivel de instrucción.....	114

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de posgrado tuvo como fin determinar si, los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales son determinados por las habilidades pedagógicas de los docentes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán, departamento de Ahuachapán en el año lectivo 2021.

Se desarrolló a través de cinco capítulos que se detallan a continuación:

Capítulo I: En este apartado se presenta la situación problemática y su respectiva delimitación, en el mismo se establece la pregunta de investigación, a la cual se le dio respuesta mediante el proceso, así como los objetivos generales y específicos que se establecieron para dicha investigación. Además, se describe la importancia y beneficios que conlleva esta investigación, estableciendo así los alcances y limitantes.

Capítulo II: Se presentan los fundamentos teóricos generales sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas del docente para gestionar procesos de aprendizaje en entornos virtuales. Conformado por el marco teórico de referencia, el marco legal y el estado del arte.

Capítulo III: Corresponde al sistema de hipótesis, el cual se encuentra dividido en hipótesis general y específicas, así como la definición operacional y conceptual de variables, se presentan las relaciones de las variables independiente y dependiente, de igual forma se presenta el modelo estadístico para la comprobación de hipótesis.

Capítulo IV: Contiene los lineamientos metodológicos de la investigación, se eligió un enfoque mixto, ya que representan un conjunto de procesos sistemáticos, que implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos. En cuanto al método se utilizó el

método fenomenológico. Seguidamente se define la tipología del estudio, utilizando el diseño transversal ya que se describen las variables y se analizan, seguidamente se presenta el universo, población y muestra en estudio, se fundamenta la operacionalización de las hipótesis, se identifican los indicadores, que posteriormente se convierten en ítems a fin de someterlos a los escrutinios de la aplicabilidad de las técnicas de investigación, todo con el propósito de verificarlos, las técnicas e instrumentos de recolección de información, su respectiva validación y las estrategias de recolección, procesamiento y análisis de la información.

Capítulo V: Llamado análisis y presentación de resultados, en el que se refleja los datos obtenidos, su respectivo análisis, siendo la etapa central donde se presentan las evidencias, las cuales dan garantía a la efectividad de la investigación realizada.

Finalmente se cierra el documento con las conclusiones y recomendaciones hechas a partir de los principales hallazgos obtenidos y del análisis de las habilidades pedagógicas de los docentes para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática y delimitación del problema

Es indiscutible que la labor educativa se considera un pilar fundamental en el desarrollo de los procesos educativos, los constantes cambios que sufre la sociedad en el campo de la comunicación y de la información exige grandes retos y desafíos en el campo de la educación y por ende en el profesional de la docencia, quienes tienen que desarrollar nuevas competencias y habilidades haciendo frente a la demanda que la sociedad actual exige en los procesos educativos. En este nuevo ambiente, los educadores deben considerar que los estudiantes tienen realidades distintas. Por esa razón, requiere incorporar nuevas estrategias pedagógicas que acompañen a las que antes solían utilizar.

El mundo cada vez más tecnológico y complejo encamina y desafía a una reflexión sobre las ideas del aprender y de enseñar, dicha reflexión conlleva a la idea de cómo incluir el elemento tecnológico en las prácticas docentes y como el desarrollo de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales puede potenciar los procesos de aprendizaje de los estudiantes

El uso de la tecnología no solo provee la capacidad del aprovechamiento de las riquezas y las posibilidades relacionadas con los Entornos Virtuales de Aprendizaje y los retos que plantean, sino que se hace más predominante ser partícipe de forma activa y sistemática en la nueva sociedad del conocimiento del siglo XXI. Por lo tanto, el desarrollo de la educación y del docente debe ir de acuerdo a los cambios tecnológicos (Pozos Pérez, Katia V, & Tejada Fernández, José, 2018).

Con el auge del internet el mundo se ha ido digitalizando, gracias al hecho que el conocimiento ya no se encuentra limitado al salón de clases, sino que, está a disposición de

todos. Pero es importante aclarar que no basta con la disponibilidad de información, sino en saber cómo, dónde, por qué y para qué acceder a esta.

En relación al planteamiento anterior. Cebrián Manuel (2003) argumenta que las nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación están vinculadas a la producción del conocimiento y a los procesos de innovación educativa, así las TIC han venido tomando relevancia en el ámbito educativo y han logrado transformar las nuevas formas del aprendizaje y la enseñanza; por tanto, surge la necesidad de implementar modelos educativos innovadores para fomentar ambientes de aprendizaje significativos, en el que el docente se comprometa a dejar atrás los paradigmas convencionales o clásicos de enseñanza.

A finales del siglo XX se han venido realizando intentos por incorporar al sistema educativo y principalmente al ejercicio docente, elementos que han complejizado dicha tarea en los salones de clase, como lo son las tecnologías de la información y comunicación (TIC), y más recientemente los denominados Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), donde se utilizan recursos y materiales educativos apoyados en herramientas digitales que facilitan los procesos de aprendizaje, en modalidades sincrónicas y asincrónicas.

Según Garcia-Valcárcel (2007), “Las tecnologías digitales de la información y la comunicación están teniendo un peso cada vez mayor en los procesos educativos universitarios, reclamando la configuración de nuevos espacios y ambientes de aprendizaje, así como nuevas funciones y roles en el profesorado” (p. 126).

Los ambientes de aprendizaje no se limitan al espacio escolar o a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa en particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Por tanto, los ambientes virtuales proporcionan un grupo de posibilidades que

bien explotadas se tendrán resultados altamente provechoso (Mestre Gómez, U, Fonseca Pérez, J y Valdés Tamayo, 2007).

Según el MINEDUCYT por medio del Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) 30 mil docentes del sistema público tienen las competencias para enseñar clases en línea con plataforma Classroom. El sistema nacional de educación presenta precariedad, los estudiantes y docentes han experimentado diversos desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando se trasladó la educación presencial a lo virtual por la pandemia COVID-19. Modificando la situación de tal manera que algunos docentes reinventaron la forma de impartir sus clases con los pocos recursos y conocimientos tecnológicos que poseían, estos fueron aquellos que tenían conocimientos previos sobre el manejo de ambientes virtuales orientado al aprendizaje; sin embargo gran parte de la población docente que fue capacitada no pudo enfrentar el desafío de aplicar las mínimas herramientas proporcionadas en la formación docente impartida, debido a que, el gremio docente siempre ha manifestado apatía y temor a nuevos procesos de formación y actualización docente. Esto llevó a convertir los procesos de aprendizaje en una rutina de escuchar y tomar apuntes por parte del estudiante sin crear espacios de análisis crítico y reflexivo.

Los cierres temporales por consecuencia de la pandemia del COVID-19, ha sido la principal medida para contener los contagios, lo cual ha ocasionado la implementación improvisada de estrategias por los encargados de las instituciones educativas para dar seguimiento a los procesos educativos de forma virtual. Los obstáculos son diversos, partiendo desde la baja conectividad, falta de acceso a internet y el desconocimiento de estrategias pedagógicas con énfasis en aplicación de herramientas virtuales y los planes de estudio nacionales que no se adecúan a las necesidades de las nuevas exigencias. Evidenciando la falta de competencias tecnológicas por parte de los docentes para seguir

con el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo esto experimentado en todos los niveles educativos públicos y privados, tanto en niveles básicos, media y superior. Ocasionando que las desigualdades en el aprendizaje se amplíen, aumente la marginación y los estudiantes más desfavorecidos se vean imposibilitados de proseguir sus estudios.

La mayoría de instituciones educativas no cuentan con una plataforma digital que les facilite la tarea pedagógica a los maestros. Por esta razón, gran parte de los docentes ha tenido que recurrir a Google Meet y Zoom para poder desempeñar sus labores académicas, utilizando sus propios medios para el autoaprendizaje y hacer frente a los desafíos presentados en la actualidad.

Delimitación del problema

La investigación se llevará a cabo tomando como referencia los docentes en los niveles básica y media que laboran en el colegio Josefino de la ciudad de Ahuachapán en periodo comprendido de agosto a diciembre de 2021. Con la finalidad de determinar la incidencia que tienen las habilidades pedagógicas en entornos virtuales en el aprendizaje.

1.2 Enunciado del problema

Los cambios en los modelos de enseñanza- aprendizaje y la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente la implementación de entornos virtuales en el sistema educativo que han sido implementado debido a las restricciones de la interacción social que provocó la pandemia COVID-19, la poca preparación en el uso de estas herramientas que tienen los docentes para intentar continuar

con el desarrollo de actividades académicas de manera virtual. Provocando una serie de desafíos por lo que conlleva a crear el siguiente enunciado.

¿Cómo incide el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales en los docentes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán, departamento de Ahuachapán en el año lectivo 2021?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Identificar si los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales son determinados por las habilidades pedagógicas en los docentes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán, departamento de Ahuachapán en el año lectivo 2021

1.3.2 Objetivos Específicos

- ✓ Establecer si las habilidades pedagógicas de los docentes determinan las competencias de los estudiantes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán, departamento de Ahuachapán en el año lectivo 2021.
- ✓ Cuantificar en qué medida las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales influyen en los índices de aprobación y reprobación de los estudiantes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán, departamento de Ahuachapán en el año lectivo 2021.

1.4 Justificación

Es necesario la realización de la presente investigación, debido a los pocos estudios escritos realizados en el país sobre las habilidades pedagógicas de los docentes en entornos virtuales para la gestión de aprendizaje en los estudiantes, ante la nueva realidad que enfrenta la educación salvadoreña y principalmente en el grupo docente del Colegio Josefino de la ciudad de Ahuachapán. En el desarrollo de este tema de investigación, se ha tomado en cuenta todos los aspectos positivos que conlleva a beneficiar la sociedad en general, presentado una puerta abierta para que los docentes tomen de referente esta problemática y se reflexione sobre la educación que demanda la nueva sociedad.

Se busca analizar las limitantes que se generan cuando el docente no posee las habilidades pedagógicas básicas en entornos virtuales, que propician las condiciones para el desarrollo de los aprendizajes significativos, lo que puede tener como resultado deficiencias en futuros procesos de formación o aplicación en el ámbito laboral, en aquellos estudiantes en lo que no se gestionó las condiciones favorables de aprendizaje debido a la crisis sanitaria que se enfrenta el país y el mundo entero.

De igual manera resulta de vital importancia determinar el compromiso docente por innovar esas habilidades, y los resultados favorables que se obtienen en el aula cuando se muestra dominio de habilidades en entornos virtuales para gestionar procesos de aprendizaje.

La investigación se desarrolla en una etapa de crisis, en que constituye una oportunidad para establecer fundamentos claves de los problemas que vive día a día el docente y proporcionar aportes sustanciales para transformar la tarea del educador a nivel general y principalmente del Colegio Josefino de la ciudad de Ahuachapán.

Consecuentemente esto beneficiará la gestión de futuros procesos de aprendizaje de la población estudiantil de dicha institución.

Significará una oportunidad para repensar la profesión docente y el rol de los maestros en los procesos de aprendizaje, así como replantear el currículo nacional para tener un sistema educativo que cumpla con las exigencias que demanda la sociedad local como a nivel mundial.

Resulta de gran relevancia analizar como las habilidades pedagógicas desarrolladas por los docentes en la crisis de pandemia COVID-19 han influido en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, principalmente en entornos virtuales los resultados favorables que se obtienen en el aula cuando se muestra dominio de habilidades en el uso de plataformas y la existencia de compromiso docente por innovar esas habilidades.

1.5 Límites y Alcances

1.5.1 Límites

Falta de estudios previos de investigación sobre el tema habilidades pedagógicas en ambientes virtuales para gestionar aprendizajes, contextualizados en la educación de El Salvador en la pandemia COVID -19.

La muestra de la investigación es reducida, debido a la cantidad de docentes que integran la institución que constituyen el objeto de estudio, por lo que limitara encontrar relaciones significativas de acuerdo a los datos, ya que los métodos estadísticos requieren muestras más amplias para asegurar una distribución representativa de los elementos en estudio.

Limitado acceso a verificación de datos de rendimiento académico 2021 de los estudiantes que han sido partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje virtual del Colegio Josefino de la ciudad de Ahuachapán.

1.5.2 Alcances

Que la investigación sirva como medio de análisis para mejorar los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales, favoreciendo a la mejora de la calidad educativa que ofrece la institución.

La información se obtendrá del personal docente que está inmerso en la situación problema, permitiendo que el aporte sea significativo para el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

Que la investigación trascienda a la creación, publicación y divulgación científica a través de artículos en revistas, sirviendo de apoyo a futuras investigaciones y reflexión al gremio docente.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

2.1 Teorías y conceptos sobre la problemática

2.1.1 Las tecnologías de la información y comunicación en la educación

Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) al paso del tiempo han tenido transformaciones significativas en el estilo de vida desde hace muchos años, experimentando cambios en diferentes contextos como lo es en el campo educativo, adaptándose a las exigencias que demanda la sociedad de la información y del conocimiento. Lo que requiere aprovechar todas las herramientas que las tecnologías proporcionan para ser aplicadas de manera eficaz en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

A partir de los años 90 las tecnologías han incidido en la educación, iniciando por la conectividad mediante la WWW y el uso del hipervínculo, así como contribuyendo en los distintos procesos de enseñanza - aprendizaje en las diversas áreas de conocimiento, mediante los diferentes desarrollos de la WEB 2.0 y 3.0 en los procesos evolutivos de las TIC creando nuevas formas de enseñar y aprender (Saza, 2016).

Actualmente las formas de enseñar y aprender requieren de herramientas diferentes como se hacían en el pasado, el alcance y las consecuencias de la tecnología son múltiples, tanto cualitativas como cuantitativas, permitiendo transformaciones dinámicas en la forma de pensar y entender predominantes en la innovación educativa. Bajo este contexto se propician las sociedades del conocimiento, como aquellas que se posicionan en las posibilidades del factor saber cómo el elemento importante de progreso y bienestar social. Según Sornoza Pico (2020):

Una innovación educativa consiste en la práctica de cambios sustanciales en el proceso educativo, es decir, para que se produzcan esos cambios, debe implementarse un conjunto de herramientas, métodos, contenidos, procedimiento y diversos aspectos que se relacionan con el proceso enseñanza. La relevancia de la innovación que se proyecta, contribuirá a la institución educativa y a los conjuntos externos que tengan interés en la misma. (pág. 3)

La nueva realidad exige nuevos medios encaminados a la nueva era digital, conscientes de que el futuro de la sociedad depende de la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas. para Saza (2016), “Los nuevos medios para enseñar y aprender requieren de plataformas o lugares en la Web para planificar, diseñar e implementar un curso, llamados ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) o Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA)” (p.107).

La educación en El Salvador día tras día se va modificando, tomando como aliado principal el eje tecnológico, lo que implica que los centros educativos estén a la vanguardia de esas mismas exigencias y cambiar los esquemas tradicionales bancarios que durante muchos años ha estado sujeta la educación. Sobre todo, es el docente quien tiene que realizar cambios que vayan de acorde a las exigencias del nuevo conocimiento, es un reto que los educadores adquieran las habilidades en el uso de las herramientas tecnológicas que se presenta como una necesidad y una obligación incorporarlas en las actividades académicas.

Ahora bien, el uso de herramientas tecnológicas, ayuda a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, en un ambiente de creatividad, de innovación, de conocimiento y sobre todo de desarrollo de capacidades para el manejo de esas herramientas tanto por parte del estudiante como por el docente (Sornoza Pico, 2020).

Las configuraciones de las nuevas tecnologías en los procesos educativos implican reconocer la complejidad en el uso y la heterogeneidad para describirlos por lo cual el uso de entornos virtuales permite instaurar nuevos enfoques en los procesos de enseñanza. Bajo este contexto conceptual, los ambientes virtuales, en el campo de la educación. Según Ardila Rodríguez (2011):

Espacios generados para crear y recrear los procesos de formación, enseñanza y aprendizaje; espacios que exhiben como características particulares la apropiación de las tecnologías de la información y de la comunicación a los componentes de aula, es decir, los ambientes virtuales tienen como propósito esencial contribuir a la prestación del servicio docente, en términos de facilitar la comunicación didáctica y pedagógica en las labores de ejemplificación, comunicación efectiva, eficiente y oportuna del docente con los estudiantes, ampliar el horizonte de consulta documental, bibliográfica y referencial para los actores del proceso educativo docente y estudiante. (p. 7)

El docente debe facilitar por medio de las distintas herramientas un nuevo enfoque otorgando al alumno una enseñanza basada en la experiencia y la reflexión, además este tipo de ambientes permiten que el estudiante no considere el aula de cuatro paredes como el único espacio en su formación, de tal forma que asimile conocimientos nuevos en un ámbito innovador siendo un elemento activo y constructor de su propio aprendizaje.

Quintero Echeverry (2016) define un ambiente virtual como una plataforma instalada en un servidor que es útil para administrar, distribuir y controlar las actividades de la formación académica y que tiene como principales funciones:

- Gestionar usuarios, recursos y actividades de formación.
- Administrar el acceso.
- Controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje.
- Realizar evaluaciones.
- Generar informes.
- Gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencia.

El rol que cumplen los ambientes virtuales de aprendizaje. Para Sánchez-Pinto (2020), “innovar el proceso de enseñanza, donde los estudiantes se encuentran interconectados y se apropian de nuevos conocimientos, gracias a la colaboración en los mismos, dejando de ser simples oyentes” (p. 30).

La función del docente requiere la aplicación de metodologías que permitan la interacción y el pensamiento crítico, así como el uso de plataformas que facilite la adquisición de habilidades y competencias mediante las reacciones y respuesta de los demás, entendido como plataforma virtual. Según Martínez Bahena (2017) plantea que son programas informáticos que llevan inmersos una serie de recursos de hipertexto y que son acoplados según requiera el docente, en función a las necesidades de la formación, para establecer un intercambio de información y opinión con el discente, tanto de manera síncrona como asíncrona.

Una plataforma e-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet con experiencias en la clase presencial. (Fernández-Pampillón Cesteros, 2009, p. 2)

Las plataformas que el docente utilice debe de permitir la interacción en el proceso de formación, permitiendo que se ponga a disposición del alumno actividades que contengan información de tema específico, colocar herramientas de comunicación y colaboración como foros de discusión e intercambio de información, mensajerías, permitiendo dar el seguimiento y evaluación de los procesos, donde el docente pueda evaluar mediante determinadas rúbricas o listas de cotejo, también se permita realizar actividades como cuestionario que puedan ser editables para que el profesor evalúe, asimismo se le pueda generar a los alumnos su autoevaluación y coevaluación.

El resultado de la educación virtual dependerá del dinamismo y diseño metodológico que realice el docente según los contenidos programáticos que desee enseñar. Por lo tanto, se requiere de una planificación sistemática que relacione las competencias que se quieren lograr que adquiera el estudiante y los objetivos educativos que tenga la institución. Hernández González (2016) señala que la actividad en las plataformas educativas en relación con el objeto adquiere singularidades en cuanto a la materialidad de ese objeto. La interacción con la actividad no es una interacción inmediata, sino que está depende de las posibilidades que proporcione el espacio virtual, el desarrollo de habilidades necesarias para el trabajo en la plataforma de los estudiantes, los niveles de acceso permitidos e implementados para la plataforma. Es decir, la

selección de la plataforma a utilizar por el docente dependerá en gran medida la interactividad que se tenga en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.1.2 Plataformas virtuales

En la actualidad existe una diversidad de plataformas virtuales para el desarrollo de actividades educativas en forma virtual. Cada una presentando diferencias entre, ya sea por el precio de las licencias de uso, la disponibilidad de recursos que ofrecen al docente de los cursos como a los estudiantes.

Estas pueden ser plataformas comerciales que tienen como propósito satisfacer las demandas e-learning y la comercialización de los cursos en línea, las cuales demandan un costo por su uso y no se pueden realizar modificaciones al programa. También se tienen plataformas de desarrollo propio o a la medida que se implementan dentro de la propia institución educativa, con fines pedagógicos e investigativos y que tienen como ventajas responder al modelo educativo de la institución que la desarrolla y que se ajustan de acuerdo a sus necesidades con total independencia al disponer del código fuente de su programación. profundizaremos en las plataformas de software libre (Open Source o Código abierto), por ser, indiscutiblemente, las que han tenido mayor desarrollo, utilización, credibilidad y aceptación. La mayoría ha sido creada y desarrollada por instituciones académicas de alto prestigio, por grupos de altísima calidad y es actualizada de forma permanente. Pueden ser o no gratuitas, disponen de una licencia especial General Public Licence (GPL) que brinda el derecho a los usuarios a utilizar, inspeccionar, modificar y distribuir el software modificado. (Fernández Naranjo, 2021, p. 211)

El docente debe convertirse en guía que facilite el uso de los recursos tecnológicos, de tal forma que se aproveche la intervención de dichos entornos virtuales, conocidos como LMS (Learning Management System), para el uso de estas herramientas se requiere tener los siguientes conocimientos: Dominio las tecnologías, interactividad con la comunidad educativa y social en los cambios que realiza la sociedad del conocimiento, conciencia profunda de cambios que requiere la sociedad, capacidad de planificar en entornos virtuales, conocimiento de teorías que se pueden aplicar a los entornos virtuales.

Por el tipo de estudiantes que se tienen en la actualidad debe buscarse provechar los grupos Millennials, actuando por parte del docente de forma innovadora y plantear alternativas como parte del aprendizaje moderno. dejando a un lado sus capacidades memorísticas, centrándose en preparar al individuo en seres críticos, participativos, cooperativos y reflexivos donde también se auto instruyan, aprendiendo al ritmo deseado.

En el sistema educativo pueden utilizarse plataformas gratuitas que permiten tener interacción entre el docente y el estudiante permitiendo crear nuevos escenarios en busca de aprendizaje que exige el entorno, donde cada estudiante decide qué equipo utilizar según sus recursos, sea este teléfono móvil o tableta, conectarse a internet y trabajar en cualquier lugar. las plataformas de mayor uso es Google Drive, en el que las estudiantes pueden trabajar con los documentos en línea de Google Docs, Googles Slides.

Para la utilización de plataformas gratuitas es requerido correo electrónico de Gmail, permitiendo acceso al buscador de Google, las que tienen mayor aceptación y uso son las que se mencionan a continuación:

Tabla 1

Plataformas utilizadas en procesos educativos

Plataforma	Descripción	Aplicación
Kahoot	Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios digitales creados por parte de los docentes, la evaluación puede ser utilizada desde cualquier tipo de dispositivo.	Se puede aplicar al final de cada unidad con el propósito de evaluar y reforzar temas académicos de cada estudiante.
Schoology	Una plataforma gratuita para establecer un contacto organizado con un grupo de personas que compartan intereses, básicamente contiene herramientas que pueden servir para estar en línea con un colectivo y programar actividades, compartir ideas, material educativo.	Se pueden crear grupos de alumnos, herramientas de evaluación, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote.
Genially	Es una plataforma educativa online que permite la creación de diapositivas animadas y exposiciones de video.	Se aplica para la exposición de trabajos de investigación de forma animada y creativa.

	Es una página que se pueden realizar diapositivas utilizando herramientas que permiten añadir efectos, animación, etc.	Se aplica para trabajos de investigación, presentaciones, etc.
Classroom	Es una plataforma creada exclusivamente para el mundo educativo. Tiene como propósito utilizarse en el aprendizaje presencial y a distancia.	Se aplica cómo repositorio digital para el material asignado por el docente y respaldo de notas de los estudiantes.
Editores de documentos de Google	Los documentos de Google, son utilizados para trabajar de manera online y con el almacenamiento de la misma.	Se puede utilizar netamente con los estudiantes y realizar trabajos colaborativos.
Power Point	Es un software de ofimática diseñado para realizar presentación de diapositivas.	Para transmitir un mensaje o una historia, se desglosa en diapositivas. Considera cada diapositiva como un lienzo en blanco para las imágenes y palabras que le ayudarán a explicar la historia.
Microsoft Teams	Es una de las plataformas de comunicación, diseñado para satisfacer las importantes	Facilita la creación de espacios dedicados para que los equipos de proyectos,

	necesidades de comunicación y colaboración de los equipos de negocios y educativos.	unidades de negocios, equipo de trabajo y otros grupos se comuniquen y colaboren. Incluidos mensajes, Office 365, videoconferencias, intercambio de archivos, edición colaborativa y planificación basada en Teams.
Moodle	Es un sistema de gestión para la enseñanza, el cual es un paquete de software diseñado para ayudar al profesor a la creación de cursos en línea.	Mediante la plataforma se puede planificar y desarrollar actividades como: tareas, chat, foros, glosarios, cuestionarios, consultas, scorm, lecciones, otros.
Skype	Es un proveedor de un servicio que ofrece la posibilidad de interactuar a través del audio y el video de un ordenador a otro.	Es utilizado para videoconferencia por su eficacia como transmisor, ya que enlaza la imagen, el audio y el video, contando con buena resolución de imagen.
Google presentaciones	Es una app de presentaciones en línea que permite crear y dar formato a presentaciones y trabajar con otras personas.	Permite insertar texto, imágenes, vínculos, gráficos o tablas a la presentación. Utilizar plantillas prediseñadas o crear nuestro propio diseño. Trabajar individualmente o de forma colaborativa a distancia.
Google Meet	Plataforma especializada para fines educativos	El que crea la videoconferencia debe poseer una cuenta G Suite, a la cual se le

comerciales, Google Meet se podrán unir tantas personas como se lo emplea para crear permita la cuenta que posea, cuya tarifa videoconferencias de alta variará dependiendo de la cantidad de calidad, complementando la participantes. Trae consigo experiencia con la capacidad múltiples opciones como la de realizar de compartir archivos llamadas de voz, compartir pantalla con multimedia, documentos y los demás integrantes de la reunión, enviar diapositivas. mensajes textuales y grabar las reuniones hechas en caso de querer repasar ciertos puntos después que algún participante no haya estado disponible.

Teachers Es una herramienta de uso Dentro de sus opciones ofrece la docente que sirve para la posibilidad de generar pruebas en web, creación de cuestionarios y actividades interactivas, así como para la presentaciones, además creación de ensayos didácticos. contiene una guía de cómo evaluar de acuerdo a la edad, así como permite interactuar y modificar la información de acuerdo al contenido que se desea impartir.

Mentimeter Es una aplicación web para Permite crear presentaciones al estilo del interactuar y hacer participar a PowerPoint en las que se insertan

una audiencia. Permite lanzar diapositivas con diferentes formatos de diferentes formatos de presentación con preguntas. Se pueden participación a un público, una registrar ideas, realizar encuestas, recibir clase de alumnos o en una preguntas, realizar concursos, realizar reunión. nubes de tags, etc.

Canva Es una plataforma de tecnología Permite acceder a la información principal educativa integrada que incluye de los cursos de manera simple, sencilla en Canvas LMS, Canvas Studio, la búsqueda y descarga de contenidos, Canvas Catalog y Canvas crear Practice. Es una web de diseño logos, posters y tarjetas de visita. También gráfico y composición de puedes crear flyers, portadas, programas e imágenes para la invitaciones, así como folletos, comunicación. calendarios, horarios, encabezados para correos electrónicos y publicaciones para redes sociales entre otras.

Zoom Es una plataforma en la nube Zoom Cloud Meeting o simplemente fácil y confiable para Zoom es una plataforma que ofrece videoconferencia y audio servicios de videollamadas a través de conferencia, colaboración chat internet por medio de dispositivos móviles y seminarios web en u ordenadores. Su sistema funciona por dispositivos móviles, medio de la nube y permite realizar computadoras de escritorio, videoconferencias, salas de chat, llamadas teléfonos y sistemas de sala. de audio y grabar dichas sesiones mientras

se llevan a cabo. Además, Zoom se encuentra disponible para diferentes sistemas operativos de PC y teléfonos

Hot Potatoes	Es un sistema para crear ejercicios educativos en la cual se pueden realizar posteriormente a través de la web.	Es un sistema para crear inteligentes. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.
Prezi	Es un muro digital diseñado para crear y publicar presentaciones.	Realiza presentaciones dinámicas creando una ruta entre los objetos presentados. Incluir imagen, sonido, vídeo y texto.

Nota: Tipos de plataformas educativas

La aplicación de plataformas debe de ir acompañada de adecuadas metodologías, por lo que presentan los medios para que el docente de forma intuitiva las pueda adaptar de una forma eficaz en el proceso enseñanza. En la medida que se desee desarrollar nuevas habilidades comunicativas y producir colectivamente, se tendrá que hacer uso de herramientas tecnología educativa, para la creación de independencia de los saberes y acercamiento virtual entre docentes y alumnos.

2.1.3 Ambientes virtuales

Los cambios tecnológicos en la sociedad actual tienen repercusiones en los procesos educativos forzando a dar un salto en los ambientes de aprendizaje tradicionales a los Nuevos Ambientes de Aprendizaje para ser utilizados por los docentes. buscando los idóneos, motivadores, permitiendo realizar la práctica docente de forma eficiente.

Para la consecución de los procesos de aprendizaje es necesario la combinación de una serie de elementos, dentro de los que se encuentran los ambientes virtuales; considerado como un factor fundamental para el aprendizaje activo y formar de manera integral al estudiante. Entendiendo ambiente de aprendizaje como la interacción del hombre con el entorno natural. El ambiente implica acciones pedagógicas en las que los que aprenden cuestionan su acción y la de los otros para establecer una continua reflexión. (Paredes Daza, 2015, p. 148)

Los cambios sociales necesitan actualización de ambientes educativos que permitan reproducir la realidad, la interacción y reforzar la relación con el medio, estos ambientes de aprendizaje constituyen una nueva forma de adquirir el conocimiento, ofreciéndole al estudiante oportunidades de superación académica y laboral. Estos ambientes pueden ser físico, real y virtual, en el cual el primero es donde el proceso enseñanza aprendizaje es desarrollado en el aula de clase, mientras que el real puede darse de forma práctica en laboratorios, empresas u otras áreas donde se ponen en práctica los conocimientos, y los ambientes virtuales son desarrollados mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con el propósito otorgar a los alumnos recursos que faciliten su proceso de aprendizaje, como lo son: computadora, proyector de cañón, aula virtual, uso de internet, otros. Una de las tareas principales que tiene el docente es la de propiciar ambientes de aprendizaje que favorezcan al

desarrollo de competencias, tomando en cuenta la diversidad de alumnos que se tienen en los grupos de estudiantes.

2.1.4 Evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje

Existe una diversidad de definiciones a cerca del significado de evaluación, algunas de ellas combinan elementos cuantitativos y cualitativos que forman parte del proceso. Para Mejía Pérez (como se citó Jiménez, 1997, 1999 y 2002) define la evaluación como un proceso continuó, ordenado y sistemático de recogida de información cuantitativa y cualitativa, que responde a ciertas exigencias –válida, dependiente, fiable, útil, precisa, viable, etc.–, obtenida a través de diversas técnicas e instrumentos, que tras ser cotejada o comparada con criterios establecidos nos permite emitir juicios de valor fundamentados que faciliten la toma de decisiones y que afecten el objeto evaluado

El significado de evaluación desde una perspectiva constructivista centrado en la importancia y función que desempeña en proceso de enseñanza-aprendizaje. Díaz (2000) plantea que la actividad de evaluación es ante todo compleja, de comprensión y reflexión sobre la enseñanza, en la cual al profesor se le considera el protagonista y responsable principal. La evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza es una tarea necesaria, en tanto que aporta al profesor un mecanismo de autocontrol que la regula y le permite conocer las causas de los problemas u obstáculos que se suscitan y la perturban. Desde una perspectiva constructivista la evaluación de los aprendizajes de cualquier clase de contenidos debería poner al descubierto lo más posible todo lo que los alumnos dicen y hacen al construir significados valiosos a partir de los contenidos curriculares. De igual manera, se debe procurar obtener información valiosa sobre la forma en que dichos significados son construidos por los alumnos de acuerdo con criterios estipulados en las intenciones educativas.

A la luz de las anteriores definiciones, la evaluación constituye una de las actividades de carácter continuo más significativas dentro del proceso educativo, puede desarrollarse en diferentes momentos, a través de ella el docente puede recolectar información de carácter cuantitativo y cualitativo, para identificar las fortalezas y también las debilidades del proceso mismo, de esta manera tomar acciones pedagógicas y didácticas encaminadas a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje partiendo de las necesidades de los estudiantes.

La educación en su modalidad en entornos virtuales de aprendizaje ha generado grandes cambios de carácter pedagógico, didácticos y se ha visto obligada a la creación de nuevos modelos de evaluación, generando grandes expectativas y un interés creciente vinculados la calidad educativa. Es importante reconocer que no solo se trata de replicar modelos tradicionales de evaluación a un ambiente virtual, sino esto implica construir nuevas concepciones pedagógicas y didácticas a cerca de las nuevas formas en los procesos evaluativos de los aprendizajes en un ambiente diferente.

La evaluación de aprendizajes en los ambientes virtuales es un proceso sistémico que implica que el docente revise el modelo pedagógico que da la pauta a su actividad formativa, que seleccione estrategias y herramientas que permitan constatar la evolución y el progreso real alcanzado por los estudiantes. El diseño de la evaluación guarda estrecha relación con la metodología de enseñanza que se utiliza. En función de cómo la evaluación sea considerada al diseñar el proceso, puede ser percibida como un juicio o como una ocasión para aprender. (Del Moral Pérez & Villalustre Martínez, 2016)

La evaluación en entornos virtuales adquiere un rol fundamental. Esto implica modificar por parte del docente aspectos metodológicos referidos a los procesos de evaluación, Esta no implica utilizar réplica de propuestas elaboradas para ambientes presenciales, si no en buscar

nuevos métodos, técnicas y estrategias que sean congruentes con los nuevos entornos virtual que ofrecen las nuevas tecnologías y de acuerdo con las competencias y capacidades de evaluar que posea el docente.

Por lo tanto, los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen la oportunidad de obtener mejores resultados en la calidad de la evaluación, reflejados en el rendimiento académicos de los estudiantes. Las nuevas formas de crear aprendizaje han originado nuevas práctica innovadora y estrategias para evaluar, así como variados son los instrumentos que contribuyen a dinamizar este proceso. Se pueden identificar una gran variedad de recursos, así como instrumentos que pueden ser utilizados en la evaluación de aprendizajes específicamente en entornos virtuales, entre ellas se encuentran las pruebas objetivas, elaboración de proyectos, rúbricas, creación de mapas conceptuales, foros, portafolios, wikis, por mencionar algunas.

En los ambientes virtuales de aprendizaje se evalúa de una manera automática aspectos como la asistencia a clases esto a través de la cantidad de acceso y al tiempo en el que permanece conectado el estudiante en la plataforma; el número de mensajes enviados por los estudiantes pueden medir el grado de participación en foros, blogs, chats, y ser retomados para un proceso de evaluación formativa; y los conocimientos pueden ser medidos a través de ejercicios, exámenes y test. Pueden incluirse diversidad de herramientas de carácter interactivo y dinámico, que contribuye potencialmente al proceso evaluativo de los estudiantes.

2.1.5 Pruebas estandarizadas

Las pruebas estandarizadas en el campo de la educación, son evaluaciones a través de las cuales es posible determinar un panorama a cerca de la calidad o nivel de los sistemas

educativos, también aporta los insumos para identificar áreas de mejora y establecer los desafíos y retos que impulsen calidad y que los niveles de aprendizaje sean significativos.

Las pruebas estandarizadas a lo largo del tiempo se han implementado y mantenido por necesidades educativas y sociales de estandarización de contenidos, con la finalidad de servir como medio de verificación del aprendizaje logrado por los alumnos, para fortalecer las políticas educativas nacionales, así como para obtener indicadores que permitan comparar los sistemas educativos de varias regiones o incluso países, y desde luego desde una visión economista, para tener acceso a financiamiento internacional (Jiménez Moreno, 2016).

Tanto en la modalidad presencial como en la virtual, es posible enumerar algunos principios fundamentales de la evaluación de aprendizajes. Según Ruiz (2013):

- **Confiabilidad:** los instrumentos asumen en este sentido un rol fundamental, ya que debieran reflejar fielmente el aprendizaje construido. En los entornos virtuales el estudiante se conoce por medio de sus actividades y por el desarrollo de las consignas dadas a través de los instrumentos. Tal como proponen algunos autores el grado de confiabilidad de los instrumentos de evaluación podrían convertirse en uno de los estándares para juzgar el curso en lo que se refiere a la estabilidad temporal, aplicable a cualquier instrumento.
- **Autenticidad:** los recursos que se pueden utilizar en los entornos virtuales y en las propuestas mediadas por tecnología facilitan el desarrollo y creación de simulaciones y entornos propicios para este tipo de actividades. Este principio se relaciona con los contenidos de la evaluación con la realidad práctica de los estudiantes.

- Validez: este principio se encuentra dado por la medición de aquello que se pretende medir. En este sentido los instrumentos debieran respetar fundamentalmente este principio.
- Objetividad: este aspecto ha sido objeto de muchas discusiones didácticas, aquí solo haremos referencia a la necesidad de evitar prejuicios, favoritismos y establecer claramente los criterios de evaluación y acreditación.

En este sentido la etapa de búsqueda, conocimiento y comprensión de la información tiene un rol trascendental en el proceso de evaluación, lo cual implica que el empleo de los instrumentos de evaluación permitirá tener información válida sobre los estudiantes. Las acciones y decisiones que posteriormente se tomen dependen de la información brindada por ellos.

2.1.6 Planificación en ambientes virtuales de aprendizaje

La planificación didáctica es una de las actividades más importantes en el que hacer docente, ya que en mucha medida el éxito de la misma depende de los niveles de organización que existen en las tareas que desarrolla y que están orientadas al logro de objetivos y metas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. La planificación didáctica es sin duda la vinculación de la teoría y la práctica, lo cual implica que el docente seleccione herramientas y metodologías que le permitan encausar de una mejor manera el desarrollo de los contenidos. Amaro de Chacín(2011) refiere que:

En el diseño de un ambiente educativo, el docente debe contemplar criterios que orientan las decisiones para disponer, organizar y gestionar una serie de dispositivos, que, relacionados entre sí, conduzcan al logro de las intencionalidades previstas. Por ello, es

fundamental que quien ejerce la docencia desarrolle las competencias requeridas para la toma de decisiones adecuadas. (p. 133)

En concordancia con las ideas anteriores, la planificación didáctica supone las acciones del docente como un conjunto de acciones previsibles y conectadas entre sí, que constituya un plan de una práctica bien estructurada y articulada. Por lo tanto, la habilidad de planificar constituye una competencia básica en el ejercicio docente tanto en ambientes presenciales como virtuales.

La planificación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) debe estar basada en una estructura de principios que rigen y guíen los procesos de enseñanza de manera efectiva, Por eso, debe incluir objetivos y contenidos a enseñar a partir de un enfoque constructivista, integrador e interactivo, permitiendo que el alumno acceda al conocimiento de las diferentes áreas.

2.1.7 Planificación según modelo instruccional EVA

Para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje en modalidad virtual es importante la aplicación del diseño instruccional como el proceso estructurado en la planificación y organización de una materia en específica, convirtiéndose en la base de la educación virtual.

El planificar un aula virtual el docente, se convierte en un facilitador en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica saber qué enseñar, con cuáles estrategias y recursos didácticos se abordará cada sesión de aprendizaje. Para ello resulta indispensable conocer las características particulares de cómo aprende el estudiante en sus estilos de aprendizaje y especial cuidado en preparar el aula desde un espacio de interacción agradable.

Entendiendo como un aula virtual: un entorno privado que permite administrar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadoras y acceso a Internet. Es decir; el aula virtual es un espacio formativo en el que se reúnen un grupo de participantes para llevar a cabo disposiciones pedagógicas para el conocimiento, el pensamiento y la reflexión en el ámbito académico (Lizarro Guzmán, 2020).

Fases de Diseño Instruccional para un curso virtual

La planificación docente para la modalidad virtual va de la mano con el proceso de diseño instruccional. Las fases que lo conforman son las siguientes:

a. Análisis de necesidades

Indica el material educativo digital, así como analizar al estudiante en cuanto a sus características: grado de madurez, nivel de desarrollo social, conocimientos y motivaciones.

b. Definición de objetivos

Es marcar las pautas de acción para todos los actores del proceso formativo dentro del aula virtual, están directamente relacionados con las características de los estudiantes, con el contenido, con las actividades de aprendizaje y con la evaluación.

c. Diseño: contenidos, actividades y evaluación

Esta fase implica la función del profesor de siempre buscar las estrategias y las herramientas que permitan llegar a los educandos con eficiencia, atendiendo los distintos estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Para ello, se vale de las diferentes herramientas que la plataforma virtual proporciona para la estructuración del curso virtual. En esta construcción se contemplan la selección y organización del material educativo, el planteamiento de

actividades y la formulación de mecanismos de evaluación de aprendizajes en entornos de formación virtual.

d. Desarrollo: digitalización, integración y montaje

Es la acción de agregar los contenidos y actividades de acuerdo con el diseño realizado en la fase previa, de modo tal que la estructuración del recurso educativo esté acorde con las especificaciones relacionadas con la estética, la forma y la claridad de la presentación de la información ya definidas. Entre las tareas más relevantes están: digitalización de medios que serán utilizados, programación y activación de herramientas, estructuración de unidades temáticas ejecutables en el módulo, o montaje de contenidos y montaje total de guías didácticas (actividades, materiales, evaluación).

e. Implementación

Esta fase comprende la implementación de todo el diseño instruccional realizado, poniendo a prueba los programas analíticos, los contenidos, las guías didácticas, las actividades, los mecanismos de evaluación que conforman el aula virtual.

f. Evaluación

Se evalúa la calidad en el contenido, la estructuración del material, las actividades, la actuación de los docentes, la interacción de los grupos, el desempeño de los recursos tecnológicos, entre otros (Lizarro Guzmán, 2020).

2.1.8 Habilidades pedagógicas y didácticas

Existen una gran diversidad de concepciones sobre la naturaleza de las habilidades, está dada por la multiplicidad de acepciones de los términos habilidades, hábitos y

capacidades y por la diversidad de los tipos de actividad. El modo de interacción del sujeto con el objeto, el contenido de las acciones que el sujeto realiza, integradas por un conjunto de operaciones que tienen un objetivo y se asimilan en el propio proceso. (Leyva Abréu, 2012, p. 3)

Las habilidades pedagógicas en los docentes es un factor clave para lograr desarrollar un aprendizaje que forme competencias en los alumnos y enfrentar con éxito los desafíos que le presenta el entorno. Cambiando la forma tradicional de aprendizaje memorístico y copiando esquemas presentado por el docente, en la medida que exista innovación pedagógica se desarrollará un pensamiento crítico, de iniciativa y autoaprendizaje.

Cuando existe habilidades pedagógicas aparte de transmitir conocimiento sirve de estimulación para la búsqueda de conocimiento de manera independiente de igual forma desarrollando valores y una personalidad humanista. De acuerdo con Sosa Sosa (2018):

Las habilidades pedagógicas del docente son un elemento clave en el desarrollo en el estudiante de un aprendizaje creador, dejando atrás el aprendizaje reproductivo y el aprender de memoria los contenidos impartidos. Para lograr esto es imprescindible la auto preparación y capacitación continua y sistemática del docente teniendo en cuenta el desarrollo que han alcanzado en nuestros días las tecnologías de la información y las comunicaciones, las cuales facilitan en gran medida la satisfacción de ese interés y necesidad creciente de conocimientos. (p. 84)

En este sentido las habilidades pedagógicas le permiten al docente realizar una determinada actividad centrada en su quehacer pedagógico, el dominio de las acciones que

emprende repercute directamente en los resultados de dicha actividad pedagógica específicamente en la tarea de enseñar.

2.1.9 Habilidades comunicativas

Las habilidades comunicativas forman parte de los procesos de comunicación, permitiendo que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolle de la mejor manera posible, ya que mediante la comunicación se transmiten significados que generan eficiencia y destreza en todas las áreas de comunicación. Las habilidades comunicativas también conocidas como competencias comunicativas el cual se consideran como una serie de conocimientos (destrezas, hábitos, dominios, experiencias) que posibilitan a los miembros de un determinado grupo social comprender eficazmente los mensajes con significados, ya sean estos en diferentes medios o códigos presentados en diversos contextos de la vida.

Las habilidades comunicativas se vuelven imperativas en la práctica docente y principalmente mediante en la transferencia de información mediante entornos virtuales, estas capacidades están representadas por determinadas tareas comunicacionales para influir en las personas. Esta comunicación es un círculo donde el sujeto influye en otras personas y estas en él.

2.1.10 Habilidades colaborativas

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje el papel del docente desempeña un papel importante como mediador y guía entre los contenidos que se desarrollan y las actividades destinadas a la construcción del aprendizaje. El desarrollo de habilidades colaborativas le permite al docente la facilidad de organización actividades de carácter colaborativas, pues es través de la interacción de las actividades colaborativas, que se fortalece la construcción del

conocimiento y consolidación de la comunicación de manera efectiva, lo que propicia que se genere un lenguaje común, aumentando la motivación y satisfacción por el trabajo logrado, a la vez permite que alumnos logren los objetivos que estimulan habilidades personales y de grupo.

La competencia cooperativa puede considerarse como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para lograr un trabajo efectivo. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. La cooperación, por tanto, consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Durante la cooperación, cada uno es responsable de una parte para el éxito del conjunto y, a la vez, cada uno debe preocuparse de que el resto del equipo haga el mejor trabajo posible. Sin embargo, no se nace con la habilidad de cooperar, esta es una competencia y, por lo tanto, hay que aprenderla (Reinders & Gómez, 2015).

La habilidad cooperativa se concibe como una competencia que requiere de un proceso de aprendizaje y, por tanto, para lograr el éxito del trabajo cooperativo, los alumnos primero tienen que adquirir las destrezas necesarias para saber comunicarse, trabajar en equipo y responsabilizarse de su propio aprendizaje.

Las habilidades de colaboración permiten la integración entre docente y alumnos, por lo que estas habilidades son esenciales para comprender una variedad de perspectivas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, resulta necesario que todo docente cree las condiciones necesarias para poder organizar y desarrollar actividades que incluyan el trabajo en equipo e identificar las particularidades y necesidades de los estudiantes; así como es indispensable que el docente conozca y aplique técnicas, estrategias que impliquen la actividad colaborativa para propiciar mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Las habilidades colaborativas del docente hacen posible el éxito de cooperación entre las personas hace posible el éxito de ellas, puesto que, supone compartir distintas opiniones con un mismo objetivo, a su vez, implica el entrenamiento de la empatía y la tolerancia como recursos, siendo estos, factores de importancia en el ámbito de la educación

2.1.11 Habilidades blandas

Las habilidades blandas son aquellas capacidades que impulsan la inteligencia emocional y están orientadas en desarrollar ciertos valores y rasgos que fomentan la comunicación y la relación efectiva de una persona con aquellas que le rodean. En este sentido estas características le permiten en el caso del docente interactuar con los estudiantes de manera más efectiva en su tarea de enseñar. Rodríguez Siu (2021) considera que las habilidades blandas o inteligencia emocional, como él las cataloga, se dividen en dos grandes competencias: las personales, aquellas que se relacionan con uno mismo; y las sociales, aquellas que se refieren a los demás. Dentro de las competencias personales, habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación, propósitos y representaciones se encuentran la conciencia emocional; la valoración; y la confianza en uno mismo, en esta última, se incluyen la motivación de logro, el compromiso y el optimismo. Dentro de las competencias sociales, se distinguen la empatía, la orientación hacia el servicio, el desarrollo de los demás, el aprovechamiento de la diversidad, la conciencia política, así como la comunicación, el liderazgo, la canalización del cambio, la resolución de conflictos y las habilidades de equipo.

Las habilidades blandas desde el punto de vista del autor, son una combinación de habilidades sociales y de comunicación, en la que juega un papel importante la inteligencia emocional, esta última se considera un rasgo fundamental en la figura docente, ya que esta le

permite desempeñarse de una manera más asertiva, flexible y crítica con los estudiantes, facilitándole la creación de mejores ambientes de enseñanza y aprendizaje.

2.1.12 Perfil del docente en ambientes virtuales

La tarea docente en ambientes virtuales implica la selección de una serie de estrategias, metodologías, recursos y actividades que permiten una mayor comprensión en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para lo anterior es necesario que el docente desarrolle habilidades que permitan crear ambientes de interacción de manera innovadora, para promover aprendizajes significativos y actitudes críticas y reflexivas en los estudiantes, lo cual exige un rol activo del docente, en la búsqueda de desarrollo de habilidades pedagógicas y didácticas.

El docente virtual inmerso en los ambientes de aprendizaje es el que se encuentra capacitado para desarrollar, implementar y evaluar el diseño instruccional de un curso con modalidad en línea o combinado, habilidad para la construcción de materiales digitales y manejo de comunicación en entornos web. Para el desempeño requiere de una formación profesional integral que permita determinar las habilidades y destrezas en función de un diseño por competencias donde involucre una serie de aspectos tales como el componente pedagógico, comunicativo, tecnológico y evaluativo de los de aprendizaje.

2.1.13 Competencias docentes

El papel del docente en los últimos tiempos en el sistema educativo destaca en un rol de orientador que promueve el desarrollo de competencias de aprendizaje en los grupos de estudiantes, su labor es la creación de escenarios y ejecución de estrategias de enseñanza que trascienda en el estudiante alcanzar un papel activo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

conciendo competencia como la “capacidad para movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones”. Dichos recursos cognitivos incluyen conocimientos, técnicas, habilidades, aptitudes, entre otros, que son movilizados por la competencia considerada para enfrentar una situación usualmente inédita”. (Barriga, 2009, p. 141)

Las competencias que los docentes deben poseer constituyen un complejo conjunto de comportamiento que evidencian la capacidad para utilizar armónicamente, sus conocimientos, experiencias, habilidades y valores para abordar, resolver o actuar frente a un grupo de 30 o 40 miembros, con diferentes situaciones en un mundo personal y social. Al paso del tiempo, la necesidad de transformar las prácticas docentes se ha vuelto más evidente. Los docentes debieron adoptar un nuevo rol como mediadores o guías del proceso de enseñanza aprendizaje dejando de ser el centro del acto educativo. Por otra parte, las instituciones educativas se vieron exigidas a dotar de herramientas tecnológicas a investigar e identificar cuáles eran las competencias docentes requeridas que propician aprendizajes profundos a los estudiantes.

Las competencias implican una serie de habilidades, de las cuales el estudiante puede hacer uso en el momento que una situación lo requiera, desde este punto, la función del docente es promover estrategias para la obtención de aprendizajes significativos, explorar conocimientos y potencialidades en los estudiantes, capacitar y asesorar técnicas de trabajo, incentivar al estudiantado al camino de la investigación científica haciendo uso de sus competencias en el manejo de entornos virtuales ante las exigencias actuales.

La formación inicial y permanente del profesorado en materia tecnológica es fundamental para garantizar la perfecta adecuación a entornos virtuales educativos. Becerril (2015) considera las siguientes competencias que deben tener los docentes:

Competencias Pedagógicas

- Impulsar la participación activa del alumno en su propio proceso de aprendizaje, haciéndolo participe en la toma de decisiones sobre diversos aspectos del curso
- Poseer una formación virtual sobre el diseño instruccional de cursos virtuales o bimodales que ofrece el Área de Tecnología Educativa.
- Aplicar una evaluación continua, apoyándose en pruebas que arrojen un resultado inmediato.
- Definir criterios de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.
- Manejar técnicas de evaluación de aprendizaje en modalidad virtual.
- Proveer de retroalimentación adecuado y oportuna a cada una de las actividades que realice el alumno.
- Poseer conocimientos en teorías del aprendizaje
- Diagnosticar las necesidades académicas de los alumnos, tanto para su formación como para la superación de los diferentes niveles educativos.
- Habilidad para trabajar en equipo, de forma colaborativa y en toma de decisiones

Competencias Sociales

- Crear y mantener una comunidad de aprendizaje amigable y social en donde los alumnos se sientan cómodos.
- Generar un clima de confianza en las relaciones docente-alumno y alumno-alumno.
- Respetar y tomar en cuenta las circunstancias particulares y personales de cada alumno.
- Impulsar y beneficiar el trabajo colaborativo en un ambiente virtual de aprendizaje.
- Interactuar constantemente con los alumnos y llevar a cabo un seguimiento de todas las actividades que realicen.

- Alentar a los alumnos a que expresen sus sentimientos y emociones con referencia a cualquier parte del curso si así lo desean hacer.

Competencias Técnicas

- Diseñar y elaborar actividades y materiales de enseñanza que se emplearan durante el curso en diferentes formatos, caracterizados por la interactividad y la personalización. Estos materiales deberán estar dentro del marco curricular pero ubicados en entornos tecnológicos.
- Resolver cualquier problema que surja por parte de los alumnos (las cuales son comunes al inicio del curso) en cuanto a la configuración y operación de la tecnología necesaria para la comunicación.
- Detectar problemas dentro de las plataformas educativas, con las herramientas de comunicación o con cualquier elemento que conforma el ambiente virtual de aprendizaje para canalizarlos con las personas responsables de resolverlos. - Incorporar y modificar nuevos dentro del ambiente virtual.

2.1.14 Formación continua

En la actualidad, debido a los constantes cambios y transformaciones de la sociedad, el desarrollo de la ciencia y la tecnología, la formación continua de los docentes es considerada de trascendental importancia para que pueda desempeñar con eficiencia sus tareas educativas y mejorar la calidad de los procesos en las que el alumno aprende. La tarea del docente, es una actividad sumamente compleja, ya que en sus manos está la formación integral de los estudiantes, por ello es de vital importancia que ese rol lo asuma de manera profesional, y

desarrolle habilidades y competencias que le permitan asumir y adaptarse a las exigencias que la sociedad demanda.

La formación permanente de maestros, es entendida “como proceso dirigido a la revisión y renovación de conocimientos, actitudes y habilidades previamente adquiridas, determinado por la necesidad de actualizar los conocimientos como consecuencia de los cambios y avances de la tecnología y de las ciencias” (Lalanguí Pereira, 2017, p. 32)

Mediante una continua actualización en la docencia permitirá mejorar las vías en la transmisión de conocimientos de tal forma que esta sea la más eficiente. Según Cáceres Mesa (2003):

La formación permanente es el proceso que mejora los conocimientos referentes a la actuación, las estrategias y las actitudes de quienes trabajan en las instituciones educativas. La finalidad prioritaria de la formación permanente es favorecer el aprendizaje de los estudiantes a través de la mejora de la actuación del profesorado. (p. 5)

En este sentido la formación continua del profesional de la docencia es el desarrollo de competencias que permitan un mejoramiento de su desempeño profesional pedagógico y por ende se ven reflejados en los resultados del proceso educativo. Este proceso posibilita la actualización, la reorientación de su práctica y la complementación, a partir del desarrollo de las nuevas competencias en las diferentes áreas.

2.1.15 Procesos de aprendizaje

Al momento que al docente se le asigna la responsabilidad de atender o impartir una clase tiene el compromiso de organizar situaciones de enseñanza que promuevan los

aprendizajes significativos en los alumnos. El cual ocupa un lugar importante como orientador, guía o mediador en el proceso de aprendizaje de construcción del conocimiento. Para comprender la importancia del proceso enseñanza- aprendizaje, es necesario que se tenga en cuenta, que el mismo es la base o cimiento del proceso pedagógico, entendido como proceso de aprendizaje “proceso que aglutina a todos los componentes, eslabones, y dimensiones de la formación integral de la personalidad del estudiante. La enseñanza es la acción (orientaciones didácticas) mediante las cuales el docente ayuda al estudiante a aprender”. (Macías Bestard, 2012, p. 4)

En este sentido el proceso de enseñanza aprendizaje debe de cumplir con el carácter de proceso, tomando en cuenta las etapas de: apreciación inicial, de planificación, implementación, evaluación, cuyos procesos deben de ir de acorde a los estilos de aprendizaje que tenga el grupo asignado.

Los procesos de enseñanza - aprendizaje desafían una sociedad basada en el conocimiento, desde el punto de vista del educador y la sociedad del aprendizaje, es la innovación quien tiene un papel de suma importancia; la educación, la experiencia basada en conocimientos y la creatividad de los docentes, en la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de calidad permiten la construcción e integración de los saberes. Es a través de la implementación de las tecnologías en el mundo educativo, que el concepto de mediación instrumental toma gran preponderancia en los procesos educativos, ya que estos instrumentos de virtualidad son estructuras de acción externa que reconfiguran los marcos de pensamiento de los sujetos que desarrollan procesos instruccionales con estos. En definitiva, los procesos de aprendizaje son aquellos donde se van adquiriendo conocimientos, habilidades y competencias mediante lo observado o mediante la experiencia.

2.1.15.1 Procesos de aprendizaje según Piaget.

Los aportes de Jean Piaget son invaluable ya que mediante sus estudios describe con detalle cómo se desarrolla los procesos cognitivos, aportando conocimiento a los docentes del tipo de habilidad y la forma en que el estudiante se puede desarrollar de acuerdo a su estadio o fase cognitiva. En la Teoría constructivista aplicada a la educación, Piaget indica que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran rigurosamente relacionada al medio social y físico. Piaget considera que los procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo del ser humano son la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas que se van desplegando ante determinados estímulos en etapas o estadios del desarrollo. Es por ello que la teoría es de especial interés para entender las interrelaciones entre lo biológico y lo social. Según Téllez Barba y otros (2007):

Tanto la asimilación y acomodación garantizan la transformación de las estructuras operatorias; es por ello que para sus seguidores la creación de un desequilibrio (contradicción) constituye un momento importante en la práctica pedagógica, siendo en este caso la motivación no sólo una consecuencia sino un impulso hacia un conocimiento que se torna como necesario. (p. 2)

El papel de la motivación en los procesos de aprendizaje es de vital relevancia, lo que permite que el estudiante actúe y se comporte de una manera determinada. La motivación intrínseca y extrínseca deben de estar presentes en los procesos educativos, la motivación intrínseca referido a la satisfacción personal de realizar con éxito determinadas acciones o tareas, mientras que la motivación extrínseca dependerá de lo que hagan los demás para que el alumno realice lo que se desea en determinada actividad. Saldarriaga-Zambrano y otros (2016) plantean que la teoría de Piaget busca potencializar el desarrollo de métodos de enseñanza para la

estimulación de un aprendizaje activo en el alumno, donde los conocimientos deben ser contruidos activamente por el propio alumno para poder realmente ser comprendidos. De esta manera el rol del profesor se muestra como de orientador del proceso de enseñanza, siendo el encargado, no de impartir conocimientos de manera mecánica, sino de crear las condiciones necesarias con los métodos apropiados para que el estudiante sea capaz de desarrollar su inteligencia construyendo los conocimientos que necesita para su formación.

La construcción del conocimiento se da mediante procesos de aproximación a lo que se pretende conocer, mediante una serie de interacciones que el docente proporcione para lograr aprendizajes significativos, Piaget hace énfasis que en el proceso de construcción del conocimiento deben de existir los siguientes componentes:

- Estructuras lógicas mediante un orden determinado, siendo capaz de distinguir, relacionar, ordenar, otros.
- Materiales: información del contenido, objetos imágenes, e ideas
- Herramientas, conocimientos previos.

Por lo tanto, para Piaget el conocimiento se construye en los procesos de interacción. Donde este no es innato no es impuesto del exterior como si el sujeto fuera una tabula rasa. El conocimiento se no puede darse si no se crea un proceso de equilibrarían, ya que sin desequilibrio no se podría modificar el conocimiento.

2.1.15.2 Procesos de aprendizaje según Vygotsky

Lev Vygotsky en su teoría sociocultural establece que el aprendizaje se construye paulatinamente durante los primeros años con la colaboración del contexto social, mediante la realización de actividades compartidas con otros compañeros más avanzados.

Para Vygotsky, un niño se desarrolla mediante dos áreas. Lo que es área de desarrollo actual que es lo que el niño puede realizar por sí solo en un momento determinado, el cual prepara al niño para el aprendizaje futuro que se encuentra fuera de esta área, lo que Vygotsky llama “Zona de desarrollo próximo” el cual es la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la resolución de problemas independiente y el nivel de desarrollo potencial, es en esta zona donde se desarrolla el aprendizaje bajo la guía de otro con mayor capacidad. Desde el punto de vista Sosa Sosa (2018) “Vygotsky introdujo el concepto de mediación para designar la función de los instrumentos, tanto materiales como psicológicos, que constituyen herramientas de interposición en las relaciones de las personas con otras personas y con el mundo de los objetos sociales”. (p. 89)

Vygotsky establece para el aprendizaje el desarrollo de las cinco funciones básicas: como lo son El lenguaje, el pensamiento, la percepción, la atención y la memoria. Rodríguez Andino & Barragán Sánchez (2017) expresa que Los procesos de interacción logrados mediante los entornos virtuales se producirá la construcción de aprendizaje significativos entre el profesor y los estudiantes, En este sentido los ambientes virtuales facilitan el papel protagónico y activo del sujeto que aprende y favorece la mediación social, a través de las herramientas de gestión de recursos y de las posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica que estos ofrecen al generar nuevos contextos posibilitan el desarrollo de habilidades, valores, sentimientos y nuevos umbrales de representación cognitiva, que influyen en las oportunidades de aprendizaje de quienes interactúan con estos, convirtiendo estas herramientas en un poderoso mediador educativo.

2.1.15.3 Procesos de aprendizaje según Albert Bandura

Albert Bandura en su teoría del aprendizaje aplica los conceptos de refuerzos y observación el cual presentan relevancia en los procesos mentales internos (cognitivos) así como las relaciones del sujeto con los demás.

Bandura señala que en todo proceso de aprendizaje están presente dos elementos: el factor cognitivo y el factor social; considera que los factores externos son tan importantes como los internos y que los acontecimientos ambientales, los factores personales y las conductas interactúan con el proceso de aprendizaje, donde los seres humanos aprenden en la mayor parte por medio de la observación, mediante el modelado. Al observar las conductas de los demás sirven de guía para imitar esas conductas, donde las representaciones simbólicas predominan de la actividad efectuada por el modelo (Rodríguez-Rey, 2020).

Los procesos que intervienen en el aprendizaje mediante la observación: atención, retención, reproducción, motivación, esta última proceso crucial que ha de promover el modelo, donde el observador realizara acciones que considera satisfactorios y desechando las que considera negativa por lo tanto la motivación es considerado elemento importante y es el docente el indicado a motivar ya que en sus manos se encuentra un recurso humano. El docente se reconoce muy influyente, mostrando constantemente modelos de comportamiento, estrategias y actitudes a sus estudiantes.

Bandura destaca que el aprendizaje tiene mejores resultados mediante entorno social e interactivo que permita al estudiante mantenerse conectados con el contenido del aprendizaje.

2.1.16 Métodos de enseñanza y aprendizaje

Basados en la definición de método como el camino que orienta a la consecución de una meta determinada. Los métodos en la enseñanza son componentes dinámicos basados en las acciones que realizan los profesores y alumnos en los procesos de enseñanza aprendizaje. Los métodos de enseñanza y aprendizaje están íntimamente relacionados formando una unidad dialéctica. De acuerdo con Navarro Lores (2017):

El método de enseñanza es la vía o camino para llegar al objetivo, por otro lado, el método expresa la secuencia de acciones, actividades y operaciones del profesor para transmitir un contenido de enseñanza. También, el método de enseñanza atiende la organización interna del proceso de enseñanza, por lo que se infiere que esta organización interna se expresa dentro de determinada forma académica de organización, que a su vez atiende la organización externa del proceso. (p. 29)

Por lo tanto el método de aprendizaje es el camino que recorre el estudiante para lograr las competencias de acuerdo a sus diferencias individuales. Tanto los métodos de enseñanza como los métodos de aprendizaje tienen intenciones diferentes pero ambos van en busca de lograr la eficiencia en los procesos educativos.

Los métodos de enseñanza son las acciones que el profesor realiza para lograr aprendizaje significativo en el estudiante, mientras que los métodos de aprendizaje los aplica el estudiante orientado al desarrollo capacidades, habilidades, destrezas y actitudes en determinado contenido presentado por el profesor.

Los métodos de enseñanza-aprendizaje que han tomado protagonismo y reconocidos por la didáctica en los que se encuentran: el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos, el método de casos, el método de situación, las discusiones, las dinámicas de grupo

y el aprendizaje colaborativo en el aula, entre otros. Aplicando diferentes técnicas como: mapas conceptuales, gráficos, analogías.

Por lo tanto, el método en sentido general, es un medio para lograr un propósito, una reflexión acerca de los posibles caminos que se pueden seguir para lograr un objetivo, por lo que el método tiene función de medio y carácter final.

Un estilo de aprendizaje tiene que ver con las formas preferentes que se utilizan para aprender. Los estilos de aprendizaje pueden clasificarse en las siguientes dimensiones:

- Activos: considerados de mente abierta, tienden a retener y comprender mejor nueva información mediante discusiones explicándosela a otros, con característica de improvisador, animador, arriesgado y espontaneo
- Reflexivos: obtienen el aprendizaje anteponiéndose a la reflexión de la nueva información a través de la meditación, pensando y trabajando solos (Estrada García, 2018).
- Sensitivos: perciben la información mediante los sentidos se caracterizan por concretos prácticos, orientados hacia hechos y procedimientos, resuelven las dificultades siguiendo procedimientos muy bien establecidos; memorizan la información con facilidad; gustan de trabajo prácticos.
- Intuitivos: considerados innovadores; orientados hacia las teorías y los significados; no les agrada la repetición; trabajan bien con abstracciones y formulaciones matemáticas; no gustan de discursos que requieren mucha memorización.
- Visuales: se les facilita leer y observar, prefieren representaciones visuales, diagramas de flujo, mapas conceptuales, etc., recuerdan mejor lo que ven para establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos.

- Secuenciales: aprenden de manera inductiva en pequeños pasos incrementales; ordenados y lineales; en la solución de problema siguen caminos por pequeños pasos lógicos.
- Auditivos: tienen facilidad de asimilación de información mediante el oído, poseen facilidad de palabra, aprenden lo que oyen, son simpatizantes del diálogo.
- Kinestésico: el aprendizaje se realiza mediante el contacto con las cosas, lo que hacen y con sus sensaciones, se mueven y gesticulan mucho, requieren estar involucrados en actividades (Cazau, 2005).

En la medida que el docente conozca los diferentes estilos de aprendizaje que tienen cada uno de los grupos en que imparte la clase favorecerá el proceso de aprendizaje del estudiante fomentando métodos para la educación de cada integrante, buscando el éxito del proceso enseñanza aprendizaje.

2.1.17 Inteligencias múltiples

Cada ser humano se identifica por una serie de fortalezas y formas de aprendizaje en la cual encontrar y potenciar cada una de las habilidades es tarea del docente estimular a cada uno de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo. Indudablemente los seres humanos nacen con potencialidades que se relacionan con la genética, pero dependerá del medio ambiente en que se desarrolle y las experiencias así serán las habilidades para enfrentarse a las distintas dificultades que se presentan en la realidad.

Existen distintas definiciones de las teorías de las inteligencias múltiples, en las que se determina que cada ser humano aprende, comprende y memoriza de distintas maneras, por lo que se conceptualiza que inteligencia es el potencial o habilidad que cada persona tiene para

resolver un problema o para elaborar productos, localizadas en diferentes áreas del cerebro, no se pueden cuantificar, sino es observable mediante ciertas prácticas (Garner,1995 citado en Macías, 2002).

El proceso de enseñanza aprendizaje se debe ajustar al tipo de aprendizaje que presenta cada estudiante, según su vocación y actitudes que manifiesten. El docente debe identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes de forma individual para que la educación sea integral y significativa, mediante las inteligencias múltiples el estudiante va aprendiendo a superar las dificultades mediante las habilidades que tiene más desarrollada, encaminándolos a que sean capaces de enfrentar cualquier tipo de problema a partir de diferentes perspectivas, buscando solución del problema planteado.

Existen distintos estudios realizados acerca de las inteligencias múltiples, uno de los más reconocidos es el realizado por Howard Gardner, en las que se comprueba que las personas poseen diferentes tipos de inteligencias. Baquero Sánchez (2013) describe los diferentes tipos de inteligencia:

Inteligencia verbal o lingüística

Es la capacidad de utilizar eficazmente las palabras, ya sea en las áreas de lectura o escritura. Por lo general los periodistas, abogados, maestros, escritores, entre otros, desarrollan esta inteligencia.

Inteligencia lógica o numérica

Es la habilidad de entender y trabajar con números, es decir, con la lógica. Es muy importante en las áreas de la ciencia en general, literatura, ingeniería, lógica, ciencias

sociales, y otras. Si se fomenta antes de los 11 años, entonces se desarrollarán fantásticas habilidades en este campo.

Inteligencia espacial

Gran parte de la creatividad viene de esa inteligencia. Es por eso que los arquitectos, artistas, diseñadores, cartógrafos, necesitan de esta habilidad. Es la capacidad de ver los espacios en tres dimensiones.

Inteligencia física o kinestésica

Tiene que ver con el deporte, la danza, y todo lo que involucre el cuerpo y las manos; con la armonía entre el cuerpo y la mente. Incluye habilidades físicas específicas como coordinación, destreza, fuerza, flexibilidad, balance y velocidad. La poseen los atletas profesionales, pero también es la de los cirujanos, o los pilotos de aviones. Y es también la que permite desarrollar la conciencia musical.

Inteligencia intrapersonal o emocional

Esta se hizo famosa cuando Daniel Coleman escribió su libro “Inteligencia Emocional” y es la que domina lo racional. Es la parte interna de nuestro ser, la que maneja, o no, emociones, fortalezas, limitaciones del propio ser. Dicen que, si se posee esta habilidad, las otras se desarrollan con más facilidad. Es la inteligencia “privada”.

Inteligencia interpersonal

Es la que permite desarrollar relaciones satisfactorias con los demás, ser empáticos – ponerse en el lugar del otro– y lograr la confianza y el respeto de la gente. Los

comunicadores cuentan con esta habilidad. Y es la que tienen los líderes en todas las áreas.

Inteligencia naturista o ambiental

Permite interactuar con la naturaleza, y disfruta de ella. Es propia de las personas que se dedican a labores con la naturaleza, como agricultores, por ejemplo. (p. 6)

Los fundamentos teóricos de las inteligencias múltiples contienen elementos que le son propios y muy útiles a los docentes puesto que esto le permite atender la diversidad de los estudiantes y satisfacer las necesidades de enseñanza - aprendizaje. Dándoles la posibilidad como educadores de determinar desde qué inteligencia cada niño tiene más posibilidades de aprender.

Cada docente debe tener la habilidad de observar a los estudiantes a través del trabajo realizado en el aula e identificar de qué modo aprenden los alumnos, con el fin de utilizar estrategias de enseñanza aprendizaje que sirvan para destacar los puntos fuertes o los éxitos de los estudiantes en un área determinada, lo que contribuye a disminuir las dificultades presentadas en otras áreas.

En este sentido la teoría de las inteligencias múltiples le proporciona al docente una gama de oportunidades para que puedan desarrollarse habilidades cognitivas, permite dar a cada alumno lo que necesita y estimular en cada quien sus inteligencias al máximo. El docente debe desempeñar su tarea educativa brindando la oportunidad a todos sus alumnos de aprender a su ritmo y con sus propias capacidades, sin olvidar que es importante crear situaciones de aprendizaje orientadas a favorecer el desarrollo de aquellas inteligencias que no están presentes.

2.2 Estado del arte

El efecto transformador de las TIC en los contextos educativos, está produciendo una serie de cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la aparición de nuevos entornos virtuales de aprendizaje (EVA) se han traducido en una serie de propuestas para repensar y transformar los contextos educativos, promover el aprendizaje, transformando la educación tradicional en una educación moderna enfrentando desafíos que el mundo globalizado presenta.

El auge de los ambientes virtuales de aprendizaje y la crisis sanitaria de COVID 19 han exigido el rediseño de espacios interactivos, diversificación de los procesos formativos, sean estos presenciales, virtuales o híbridos que se desarrollan mediante el uso de las plataformas educativas, en dichos escenarios, se requiere la adecuada mediación pedagógica para la integración de recursos, actividades y evaluaciones educativas acordes al tipo de proceso, resaltando el nuevo rol del docente y sobre todo su función en los ambientes virtuales de aprendizaje, en el cual el concepto de mediación adquiere un valioso significado, ya que su rol no es solo el de transmisor de conocimiento, sino que se convierte en protagonista clave.

En este sentido, la UNESCO desarrolló en el año 2008 un conjunto de estándares para ayudar a los encargados del diseño de políticas y el desarrollo de currículos a identificar las habilidades que los docentes necesitan para poner la tecnología al servicio de la educación. Los estándares fueron actualizados en 2011 y posteriormente en 2018 en respuesta a los avances tecnológicos y a la nueva visión de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que incorpora los principios de equidad e inclusión. El documento, denominado Marco de competencias de los docentes en materia de TIC, incluye 18 competencias organizadas en torno a 6 aspectos de la práctica profesional de los docentes (comprensión del papel de las TIC en las políticas educativas, currículo y evaluación, pedagogía, aplicación de competencias digitales,

organización y administración, y aprendizaje profesional de los docentes) y en 3 niveles de uso pedagógico de las TIC por parte del profesorado: adquisición, profundización y creación de conocimientos (UNESCO, 2019a).

La idea subyacente es que el profesorado cuente con competencias para usar las TIC en su práctica profesional. A pesar de la existencia de estos estándares, son aún limitados los casos de instituciones que los han adoptado para transformar sus procesos de formación docente inicial, a fin de preparar a las futuras generaciones de docentes en lo referente a las competencias necesarias para la educación del siglo XXI. En la acción pedagógica se encuentran al personal docente con una formación y una disponibilidad de recursos que tienden a ser insuficientes para los retos que supone adecuar la oferta y los formatos pedagógicos a estudiantes en entornos desfavorecidos. Ya antes de la pandemia el personal docente de la región contaba con pocas oportunidades de formación para la inclusión (UNESCO, 2018). Además, las nuevas condiciones han requerido que el profesorado utilice plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente se encontraba familiarizado.

Estudios realizados por la facultad de Medicina Escuela Profesional de Enfermería Universidad Nacional Mayor de San Marcos Universidad del Perú, bajo la temática Percepción de los estudiantes de enfermería sobre las estrategias didácticas que utilizan los docentes en el entorno virtual de una universidad pública de Lima (Ochoa Camac, 2021). Se evidencia en limitado manejo de herramientas tecnológicas del docente, estrategias de organización en el entorno virtuales, utilización de videos o infografías, la técnica expositiva mediante diapositivas con texto y la falta del trabajo colaborativo es reducido, manteniendo la metodología de una educación presencial por el poco conocimiento del manejo de herramientas tecnológicas y falta de motivación que el docente tiene para la innovación de métodos de enseñanza En dicho

estudio se insta a la adopción de métodos, medios y técnicas que el docente esté dispuesto a emplear con la finalidad de ayudar al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz, para satisfacer las nuevas necesidades del estudiante en la virtualidad.

A nivel de país son pocos los estudios realizados sobre el desarrollo de habilidades que poseen los docentes en entornos virtuales, de acuerdo con Álvarez Madrid y otros (2020) el uso de las herramientas tecnológicas, se orienta a una deficiencia tecnológica en el grupo docente, algunas instituciones educativas no cuentan con equipamiento tecnológico actualizado debido a los escasos recursos tecnológicos. Tomando en cuenta que la integración de las herramientas tecnológicas es de gran utilidad, permitiendo a los educandos acceder a mejores oportunidades haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Quijano de Ama & Cornejo Alvarado (2021) realizaron una investigación sobre el uso y aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo, por parte del personal docente que labora en el turno matutino del Complejo Educativo “Dr. Victoriano Rodríguez”, del municipio de San Vicente, departamento de San Vicente. En dicha investigación se buscó dar a conocer la importancia que tienen el uso e implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso educativo y cómo se vuelven tan necesarias para las maestras, maestros y estudiantes en estos momentos, donde a raíz de la Pandemia del COVID 19, de forma obligatoria se ha tenido que recurrir a ellas, para garantizar la continuidad educativa.

En el estudio se pone al descubierto problemáticas que enfrenta la educación en El Salvador, entre ellos la falta de recursos tecnológicos y por otra la falta de habilidades docentes sobre el tema de la virtualidad de la educación.

La investigación describe de qué manera las y los docentes aprovechan el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para la mejora de la calidad educativa que se ofrece a niñas, niños, adolescentes y jóvenes en cumplimiento derecho a la educación, que es un derecho humano fundamental reconocido en la Constitución de la República para garantizar el desarrollo integral de la persona.

Es indiscutible que la actividad docente, hoy en día exige el desarrollo de nuevas habilidades que le permitan superar los desafíos ante la imponente incidencia de la tecnología en el área de la educación, por ello, los profesionales en la docencia deben adaptarse a las nuevas exigencias de la realidad, no hacerlo implica seguir en las formas tradicionales de enseñar, el docente debe estar actualizado, implica colocarse en desventaja con las nuevas generaciones de profesionales que se han formado con una mayor accesibilidad de herramientas tecnológicas.

Todos estos estudios representan aportes significativos para el desarrollo de la investigación que permiten tener un panorama más amplio acerca de las implicaciones de la tecnología en el campo educativo y el desarrollo de las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales para gestionar mejores procesos de aprendizaje. Sin duda alguna las nuevas tecnologías constituyen un puente para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje, aumenta las oportunidades para el acceso a la información y el conocimiento, promueve las actividades de interacción, fomentando con ello el desarrollo de habilidades colaborativas entre estudiantes y docentes.

2.3 Marco legal

Para la presente investigación es importante analizar la política educativa de El Salvador, para ello es indispensable partir de fundamentos legales que rigen la educación a nivel de país.

La Constitución de la República en su sección tercera denominada: Educación, Ciencia y Cultura, establece en el artículo 55, los fines de la educación nacional, el primero se refiere al logro del desarrollo integral de la personalidad, en su dimensión espiritual, moral y social; contribuir a la construcción de una sociedad democrática más prospera, justa y humana. De este postulado se determina a la educación como derecho humano, además debe formar hombres y mujeres capaces y competentes para que logren insertarse de manera exitosa en la sociedad, por esta razón, la educación que se brinde debe ser una educación de calidad y actualizada, que responda a las exigencias de los nuevos tiempos, para formar hombres exitosos en todas las áreas de su vida.

Por su parte la Ley General de Educación, hace suyo de este principio en el artículo 2 literal a, del mismo modo la Ley de la Carrera Docente, en sintonía con el cuerpo constitucional y con la Ley General, retoma el compromiso en el art. 5, asignando al Estado a través del MINEDUCYT, la planificación y la regulación de la formación de los educadores para lograr los objetivos educativos, que entre ellos, se destaca para los fines de este estudio el que aparece en el numeral uno que establece que se debe formar de manera adecuada, científica y ética, a los docentes para los distintos niveles y especialidades.

A continuación, se presenta información obtenida del análisis y revisión realizada, a los diferentes planes educativos ejecutados y cómo estos han incorporado las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la educación en El Salvador.

2.3.1 Plan decenal de reforma educativa en marcha de 1995

En el plan decenal en su etapa dos de los desafíos de educación en el nuevo milenio, se presenta un diminuto cambio a simple vista sobre las tecnologías, pero en realidad eran grandes

avances que se daban, ya que las Tecnologías de la Información y Comunicación, estaban evolucionando y llegando a las escuelas de El Salvador, se amplió la tele aprendizaje y la radio interactiva a estudiantes de sexto grado hasta noveno grado (Gómez Arévalo, 2011).

2.3.2 Plan nacional de educación 2021

El Plan fue lanzado en marzo del 2005, estaba compuesto por ocho programas de los cuales mejorarían la educación de El Salvador; sin embargo, se abordará específicamente del programa Conéctate por la relación que tiene con el tema de estudio:

Conéctate: Fue un programa nacional que nace con la intención de actualizarse ante los retos que implican integrar las TIC, explica de manera concisa y responsable la forma de cómo se utilizarán y que es lo que se quiere lograr. Expone detalladamente que no se está en tiempo pasado, donde no se tenía el conocimiento que era una computadora, un televisor, una grabadora, celular, etc. Puede decirse que el programa Conéctate llegaba a dar oportunidades, donde se enseñaría a los estudiantes a conocer y manejar las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Según el diagnóstico del plan Conéctate, no se puede pretender enseñar con calidad cuando las TIC, no están siendo utilizadas por los maestros, y no es que los docentes no quieran manejarlas, sino más bien, estos recursos no están presentes en las aulas de todos los centros educativos a nivel nacional.

El desarrollo de la tecnología inminente, en el país son creadas las aulas CRA (Centros de Recursos para el Aprendizaje) nacen a partir del apoyo a las Tecnologías Educativas impulsadas por el MINED con el fin de mejorar el aprendizaje de los niños de educación básica,

mediante el desarrollo de nuevas prácticas docentes basadas en la aplicación de tecnologías a la enseñanza.

2.3.3 Plan social educativo vamos a la escuela.

El Plan Social Educativo “Vamos a la Escuela” fue implementado en el año 2009 y su plazo de ejecución fue para el año 2014. Se contemplaba en este plan, preparar a estudiantes para que pudieran desempeñarse en el futuro con un rol en el desarrollo científico y tecnológico no solamente a nivel nacional, sino que regional con una enseñanza científica- tecnológica que les permita tener elementos para incorporarse y ser participantes de la ciencia y la tecnología, preparándolos desde los primeros años de escolaridad, desarrollando el gusto por la observación, la investigación, la creatividad, la innovación y la implementación del método científico como herramienta de aprendizaje.

Este programa incorporaba, tres ejes transversales, de estos el tercero, referido a la ciencia y tecnología, como eje importante para motivar y desarrollar de manera natural la curiosidad e imaginación de los niños y adolescentes a través de la investigación. El objetivo principal de este programa era reducir la brecha de conocimiento mediante el fortalecimiento de la investigación y el acceso a la tecnología para contribuir con el desarrollo integral del país.

Entre las líneas estratégicas que este programa tenía era la de actualizar e incrementar de equipo tecnológico e informático y de conectividad a los centros educativos públicos, fortalecimiento de las capacidades de los docentes y directores en el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación, lo que podría significar un cambio de calidad en el sistema educativo específicamente en el rediseño del aula y la innovación pedagógica con el programa “Cerrando la Brecha del Conocimiento” que es la integración de la OLPC (One

Laptop Per Child) en toda Educación Básica. Es un programa de introducción del uso de las TIC por medio de la dotación de laptop para estudiantes y docentes del sistema educativo público del país.

La utilización de la OLPC XO (One Laptop Per Child) traducido al español un niño, una niña, una computadora, se veía como una herramienta de fácil acceso a la información para poder ser utilizada para mejorar las condiciones de aprendizaje de los estudiantes a programas conocidos, diversas actividades como editores de texto, música, lenguaje de programación y otros. Basado en una plataforma de Linux y se obtienen por medio de contratos por los gobiernos, y luego entregados a los niños en las escuelas bajo el concepto “una computadora para cada niño”.

Uno de los objetivos específicos: Entregar en el período de 4 años 820,000 mini laptop a estudiantes de educación básica y docentes en centros educativos que presentan bajos rendimientos académicos, para que mejoren su rendimiento a través del desarrollo y habilidades en el uso educativo de tecnologías informáticas y de comunicación.

2.3.4 Plan Cuscatlán

El Plan Cuscatlán ha sido diseñado durante la administración del presidente Nayib Armando Bukele, en el año 2019 y es el que se encuentra en fase de ejecución. Este plan de nación contempla cinco grandes componentes educativos de los cuales hablaremos a continuación:

1. Dignificación Docente: En cuanto a este componente pueden mencionarse algunas líneas de acción estratégicas que son la renovación de la formación docente, reconocimiento a

las buenas prácticas docentes, revisión del sistema de prestaciones con base a la experiencia, formación, vocación de servicio, otros. Y una nueva cultura institucional en base a méritos.

2. **Pertinencia Pedagógica y Curricular Holística:** Se refiere a una revisión y actualización curricular, donde se priorizarán la formación integral con énfasis en las áreas curriculares básicas. Así como una evaluación de aprendizajes por ciclo educativo. También la enseñanza del inglés como segunda lengua, oportunidad de otras lenguas, innovación, ciencia, tecnología y las TIC al servicio del aprendizaje y es en esta área educativa donde se debe adoptar el currículo, la forma de enseñanza, el contenido y la vocación del alumno y el maestro a esto le llamaremos pertinencia pedagógica.

3. **Fortalecimiento de la Gestión institucional:** Se plantea la innovación en la infraestructura, el mejoramiento de la gestión escolar y el fortalecimiento de la administración del sistema educativo a través de las diferentes dependencias. La articulación de las diferentes instituciones del territorio y la elaboración del mapa educativo. También la creación de un sistema nacional de evaluación que esté basado en los aprendizajes de los estudiantes y una actualización de la normativa de la gestión escolar y la integración de los sistemas de información SIGES, observatorio ambiental y otros.

4. **Innovación de la Legislación Educativa:** Otra de las prioridades es que se hará una revisión y actualización de la legislación educativa y docente y la actualización de la administración del sistema educativo.

5. **Tecnología e Innovación Educativa:** Donde se mejorará y aumentará el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación y la conectividad de las instituciones educativas

como herramientas de aprendizaje, propiciando el apoyo tecnológico y la innovación de acuerdo con las necesidades educativas del territorio (Ministerio de Educación, 2019).

Además, plantea el fortalecimiento a los sistemas, redes interinstitucionales a través de soportes tecnológicos, dotando de equipo, capacitaciones y generar las condiciones para la informática y robótica en la red de instituciones educativas y para tener los resultados se desarrollarán tres importantes estrategias que son: regionalización, construcción y desarrollo de áreas educativas.

2.3.5 Plan nacional emergencia Covid 19

El MINEDUCYT implementó una serie de acciones que buscaban por un lado evitar exponer a la comunidad educativa al riesgo de contagio, pero, por otro lado, garantizar la continuidad educativa, algunas de estas acciones fueron:

1. La suspensión de forma definitiva de las clases presenciales, pero siempre se mantendrán las clases en línea.
2. Divulgar con la comunidad educativa los números de contacto en el que se podrán realizar consultas pedagógicas al teléfono: 2592-2009, el cual brindaba atención las 24 horas al día.
3. De manera general, para todo el sistema educativo consultar el sitio web www.minedgov.sv/emergenciacovid19, donde se colocarían las guías por semanas de la continuidad educativa y por materias para el sector público y privado.

4. Visitar el sitio web del MINEDUCYT constantemente, para revisar las actualizaciones de las indicaciones o recursos educativos, de manera que sirvan para la realización de las actividades de continuidad en los diferentes niveles y modalidades.

5. Orientar a padres de familia y estudiantes, sobre el trabajo que se realizará en casa.

6. Activar la red de comunicación (estudiantes, padres, madres, responsables de familia, docentes y personal administrativo), haciendo uso de los recursos disponibles como redes sociales, teléfono o internet para informarlos y evitar dar orientaciones de manera presencial.

7. Se activó la transmisión de la franja de televisión educativa “Aprendamos en Casa”, a través del canal 10 iniciando desde las 7:00 am hasta las 4:30 pm, de lunes a viernes. La programación educativa articulará edu-entretenimiento con tele clases y brindará herramientas a los estudiantes, docentes y familias para el desarrollo cognitivo, físico y socioemocional.

8. Otra de las acciones es la formación de las docentes y los docentes del sector público y privado en el uso de las Plataforma de Google Classroom en coordinación con la Secretaría de Innovación.

2.4 Contextualización

El Colegio Josefino nace en el año de 1935 por iniciativa del padre Francisco Ballesteros y con el propósito de educar desde una propuesta Josefina, cuenta con Acuerdos Ministeriales de Creación, Nominación y Funcionamiento. Inspirada en el pensamiento de Villaseca, quien el siglo XIX hizo surgir en México una obra dedicada a la educación, inspirado en la figura de San José, el educador de Jesús en el hogar de Nazaret.

Institución como estructura y organización humana, con metas y objetivos, proyectos, institución cristiana católica que procura desarrollar una oferta netamente católica a sus estudiantes y no perder la identidad de una iglesia que opta por el ser humano como destinatario de una buena formación y salvación de su ser.

El Colegio Josefino con el tiempo ha ampliado sus servicios educativos, manteniendo hasta el momento los niveles: Parvularia: kínder 4, kínder 5, 6 años, primer ciclo: grados 1º, 2º y 3º, segundo ciclo: grados 4º, 5º, 6º, tercer ciclo: 7º, 8º, 9º estos niveles buscan responder a las necesidades básicas de aprendizaje tanto generales como particulares, los cuales están orientados al mejoramiento de la calidad de vida de la persona y la comunidad.

Bachillerato general: 1º y 2º año, bachillerato en electrónica: 1º, 2º y 3º, bachillerato contaduría: 1º, 2º y 3º, las modalidades generales y técnico vocacional, ambas permiten la continuación de estudios superiores o incorporarse a la actividad laboral, buscan fortalecer la formación integral de la personalidad del educando para que participe de forma activa y creadora en el desarrollo de la comunidad, así como en descubrir su vocación y necesidades del desarrollo socioeconómico del país.

Todos los niveles mencionados anteriormente constituyen el objeto de la investigación sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales. La importancia que ha adquirido la educación en ambientes virtuales es un hecho sin precedentes que marcará un antes y un después en las prácticas pedagógicas y en los sistemas educativos, a partir de la necesidad y urgencia que trajo consigo la crisis de la pandemia COVID-19, situación marcada por el miedo y la incertidumbre frente a los acontecimientos sanitarios y sus consecuencias sociales, laborales y económicas.

Esto representó un desafío, ya que la mayoría de los docentes tuvieron que generar sus propios aprendizajes para trabajar en entornos virtuales y, a la vez, fueron los responsables de enseñar a sus estudiantes a manejarse en ese espacio. En este sentido, los docentes han sido forzados a dejar el salón de clase tradicional, al que han estado acostumbrados por décadas, para convertirse de manera obligada en usuarios de las herramientas tecnológicas que existen para interactuar a distancia entre ellos mismos y sus estudiantes.

En consecuencia, de lo antes mencionado la institución realizó ajustes en el año lectivo 2021 en la forma de darle continuidad a los procesos de enseñanza aprendizaje definiendo líneas de trabajo para todos los niveles educativos en lo que respecta al trabajo virtual, llevando a utilizar más y mejor las herramientas tecnológicas, para ello se incorporó en la oferta educativa el uso de plataforma virtuales ya que se trabajó de forma presencial y virtual.

Parte de los cambios fue la incorporación de programa de acreditación en tecnologías del siglo XXI, con el propósito de cambiar el modo tradicional de conocer las tecnologías y preparar a los estudiantes ante los retos que exige el mundo actual. Esta acreditación es apoyada por IBEC. (International Business E Corporation)

Además de igual forma se implementó el uso de la plataforma TEAMS, para el trabajo del docente y el estudiante, con acceso a una variedad de elementos pedagógicos, apoyados por una variedad de herramientas digitales tales como: videos, diccionarios, biblioteca para mejorar procesos de investigación y exposiciones en diferentes temáticas. Adquiriendo el servicio de internet para darle el soporte que exige el uso de estas herramientas y poder desarrollar el trabajo de forma eficiente.

Tomando en cuenta lo descrito anteriormente surge la necesidad en establecer si los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales son determinados por las habilidades pedagógicas en los docentes del Colegio Josefino del municipio de Ahuachapán

CAPÍTULO III: SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis de trabajo

3.1.1 Hipótesis General

A mayor cantidad de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales por parte de los docentes, mayor cantidad de aprendizajes por parte de los estudiantes.

3.1.2 Hipótesis Específicas

3.1.2.1 Hipótesis Específica N° 1

Cuanto mayor son las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales de los docentes, mayor serán las competencias de los estudiantes.

3.1.2.2 Hipótesis Específica N° 2

Las habilidades pedagógicas de los docentes en ambientes virtuales influyen en gran medida en los índices de promoción de los estudiantes.

3.2 Definición operacional y conceptual de variables

Tabla 2

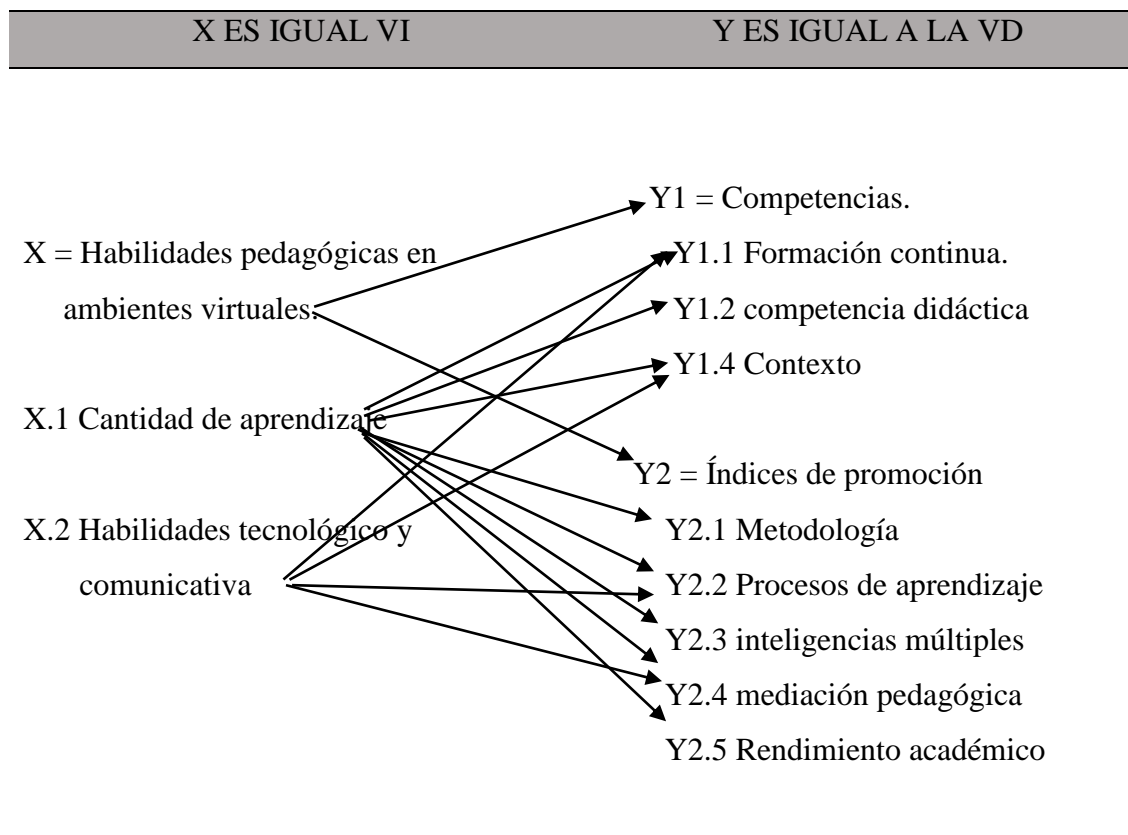
Definición operacional y conceptual de variables de hipótesis de trabajo

Hipótesis	Variable	Definición Conceptual	Definición operacional
HG. A mayor cantidad de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales por parte de los docentes, mayor cantidad de aprendizaje	VI. Habilidades pedagógicas en ambientes virtuales.	El modo de interacción del sujeto con el objeto, el contenido de las acciones que el sujeto realiza, integradas por un conjunto de operaciones que tienen un objetivo y se asimilan en el propio proceso. (Leyva Abréu, 2012, p. 3)	Capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje y la práctica aplicada hacia la educación por medio de las TIC.
	VD. Cantidad de aprendizaje.	Se considera como la asimilación de nuevo conocimiento y la habilidad de explicarlo y aplicarlo en disciplinas relevantes o en áreas profesionales. (González Cabanach, 1997, p. 9)	Búsqueda del mejoramiento continuo de los procesos del aprendizaje y está determina por la pertinencia de los propósitos, los cuales deben ser relevantes, en función de las necesidades de las personas y la sociedad.

<p>HE1. Cuanto mayor son las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales de los docentes, mayor serán las competencias de los estudiantes.</p>	<p>VD1. Competencias</p>	<p>Capacidad para movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones. Dichos recursos cognitivos incluyen conocimientos, técnicas, habilidades, aptitudes, entre otros, que son movilizados por la competencia considerada para enfrentar una situación usualmente inédita. (Barriga, 2009, p. 141)</p>	<p>Capacidad demostrativa hacia un buen desempeño en contextos complejos y auténticos a partir de las habilidades adquiridas o hacia nuevos retos.</p>
<p>HE2. Las habilidades pedagógicas de los docentes en ambientes virtuales influyen en gran medida en los índices de promoción de los estudiantes.</p>	<p>VD2. Índices de promoción de los estudiantes.</p>	<p>Un educando es promovido de un grado al siguiente, cuando cumple los requisitos mínimos establecidos dentro del sistema de evaluación institucional.</p>	<p>Proceso que consiste en alcanzar o incumplir los objetivos y obtener una calificación que declare ya sea competente o incompetente al estudiante en una asignatura.</p>

3.3 Construcción de las relaciones x-y

Tabla 3 Relaciones de X -Y



3.4 Modelo estadístico

Por el tipo de investigación desarrollada y luego de haber analizado la base teórica, se llegó a determinar que el chi-cuadrado constituye el modelo estadístico utilizado para identificar si, los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales son determinados por las habilidades pedagógicas en los docentes. El chi-cuadrado es una prueba no paramétrica que mide la discrepancia entre una distribución observada (f_o) y otra teórica (f_t o f_e), indicando en qué medida las diferencias existentes entre ambas. Esto se realizará con la finalidad verificar y evaluar la evidencia recolectada a través de los instrumentos mediante las hipótesis.

La fórmula a utilizar es la siguiente:

$$\chi^2_{calc} = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

f_0 : Frecuencia del valor observado.

f_e : Frecuencia del valor esperado.

Donde:

χ^2 = Chicuadrada calculado

Σ = Sumatoria

f_o = Frecuencia observada

f_e = Frecuencia esperada, que se encuentra multiplicando los totales marginales y se dividen entre el total de la muestra

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Enfoque de la investigación

La investigación sobre desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales pertenece al enfoque cuantitativo, el cual utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base a la medición numérica y el análisis estadístico con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar mediante los instrumentos de investigación. (Hernández Sampieri, 2014).

En la investigación se recopilarán y analizarán datos cuantitativos mediante encuestas y entrevistas, basados en una reflexión acción sobre los datos recolectados, determinando como ciertas variables influyen en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en los ambientes virtuales, mediante los resultados finales, comprobando las hipótesis establecidas.

4.2 Método de investigación

- **Método hipotético deductivo:**

En este método, las hipótesis son puntos de partida para nuevas deducciones. Se parte de una hipótesis inferida de principios o leyes o sugerida por los datos empíricos, y aplicando las reglas de la deducción, se arriba a predicciones que se someten a verificación empírica, y si hay correspondencia con los hechos, se comprueba la veracidad o no de la hipótesis de partida. Incluso, cuando de la hipótesis se arriba a predicciones empíricas contradictorias, las conclusiones que se derivan son muy importantes, pues ello demuestra la inconsistencia lógica de la hipótesis de partida y se hace necesario reformularla (Rodríguez Jiménez, 2017, p. 189)

En la presente investigación se buscará explorar, describir y comprender las experiencias de los docentes en los niveles de educación básica, tercer ciclo y bachillerato, respecto al desarrollo de habilidades pedagógicas y cómo éstas permiten gestionar aprendizajes en los entornos virtuales llevando a comprobación las hipótesis de trabajo planteadas.

4.3 Tipología del estudio

Diseño transversal

Hernández Sampieri (2014) expresa que los diseños de investigación transversal son aquellos donde los datos se recopilan en un solo momento, en un periodo tiempo único, cuyo propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es similar a la toma de una fotografía de algo que sucede en determinado tiempo. Mientras que los diseños transeccionales correlacionales-causales describen relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en determinado momento; es decir, causa y efecto. El diseño de corte transversal se clasifica como un estudio observacional de base individual que suele tener un doble propósito: descriptivo y analítico. También es conocido como estudio de prevalencia o encuesta transversal; su objetivo primordial es identificar la frecuencia de una condición o enfermedad en la población estudiada y es uno de los diseños básicos en epidemiología al igual que el diseño de casos y controles y el de cohortes.

4.4 Población y muestra

Población y unidades de análisis. Las unidades de análisis se consideran a todas las entidades cuyas propiedades son las variables que quieren estudiarse. Las unidades de análisis pueden ser personas, organizaciones, familias, grupos de autoayuda y otros (Cazau P. , 2006). La población en este caso la conforma el Sistema 2, el cual está constituido por 5 instituciones

ubicados en el centro del municipio de Ahuachapán departamento de Ahuachapán que a continuación se detallan:

- Centro Escolar Católico San José: 29 docentes.
- Centro Escolar 1° de julio de 1823: 28 docentes.
- Centro Escolar Isidro Menéndez: 40 docentes.
- Parvularia Nacional María Salazar viuda de Magaña: 9 docentes.
- Colegio Josefino: 22 docentes.

Muestra

Según Casau (2006) la muestra es “una parte de la población que está disponible, o que se selecciona expresamente para el estudio de la población” (P.86). La muestra para la investigación es de 22 docentes del Colegio Josefino. De acuerdo a lo anterior la muestra será de tipo no probabilístico, por lo que los miembros de la población no tienen la misma probabilidad de ser incluidos en la muestra, y se utilizara el tipo de muestro intensional. Según Casau (2006): “El investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos, el cual exige conocimiento previo de la población que se investiga para poder determinar categorías o elementos que se consideran como tipo o representativos del fenómeno que se estudia” (p. 88). En la investigación los docentes como elementos principales como parte de esta realidad podrán compartir sus perspectivas de acuerdo a las vivencias personales.

4.5 Operacionalización de variables

Tabla 4 Operacionalización de variables

Hipótesis	Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
HG. A mayor cantidad de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales por parte de los docentes, mejor calidad de aprendizaje.	Dependiente Cantidad de aprendizaje	Búsqueda del mejoramiento continuo de los procesos del aprendizaje y está determina por la pertinencia de los propósitos, los cuales deben ser relevantes, en función de las necesidades de las personas y la sociedad.	Ambientes virtuales	Modalidad Recurso tecnológico Plataforma Técnicas Herramientas	1- ¿Imparte sus clases en modalidad semipresencial? 2- ¿Utiliza recursos tecnológicos para el desarrollo de sus actividades educativas? 3- ¿Utiliza plataformas virtuales para realizar su trabajo como docente? 4- ¿Pone en práctica sus habilidades para crear y organizar recursos en ambientes virtuales? 5- ¿Impulsa el trabajo
	Independiente Habilidades pedagógicas en ambientes virtuales	Capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en	Metodología	Creación de contenido	

	<p>forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje y la práctica aplicada hacia la educación por medio de las TIC.</p>		<p>colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje?</p> <p>6- ¿Aplica técnicas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases virtuales?</p> <p>7- ¿Ha realizado proyección de diapositivas para el desarrollo de contenidos?</p> <p>8- ¿Utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje?</p> <p>9- ¿Edita audios y videos para desarrollar clases de manera asincrónica?</p>
<p>HE1.</p> <p>Cuanto mayor son</p>	<p>Dependiente.</p> <p>Competencias</p>	<p>Capacidad demostrativa hacia un</p> <p>Formación continúa</p> <p>Capacitaciones</p>	<p>10- ¿Ha sido capacitado para manejar de</p>

las habilidades pedagógicas en ambientes virtuales de los docentes, mayor serán las competencias de los estudiantes.	Independiente	buen desempeño en contextos complejos y auténticos a partir de las habilidades adquiridas o hacia nuevos retos.	Competencia	Planificación didáctica	manera eficiente las plataformas virtuales utilizadas en la institución? 11- ¿Se ha sometido a los procesos de formación impartidos por el MINEDUCYT?
	Habilidades pedagógicas en ambientes virtuales			Habilidades comunicativas	12- ¿Adapta su planificación didáctica a los ambientes virtuales de aprendizaje?
			Contexto	Organización de ambientes virtuales	13- ¿Retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales? 14- ¿Desarrolla sus clases virtuales asignando el tiempo de acuerdo al programa de

						estudio del MINEDUCYT? 15- ¿Los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes 16- ¿Sus clases son impartidas desde la institución educativa en la que labora? 17- ¿Le proporciona la institución equipo tecnológico para el desarrollo de sus clases?
HE2.	Dependiente	Proceso que	Procesos de	Estilos de	de	18- ¿Utiliza
Las	Índices de	consiste en	aprendizaje	aprendizaje		diversidad de
habilidades	promoción de	alcanzar o				actividades para
pedagógicas	los estudiantes	incumplir los				promover el
de los		objetivos y				aprendizaje de
docentes en		obtener una		Inteligencias		sus estudiantes?
		calificación		múltiples		19- ¿Utiliza
		que declare				recursos
		ya sea				didácticos para

ambientes virtuales influyen en gran medida en los índices de promoción de los estudiantes.	Independiente Habilidades pedagógicas en ambientes virtuales	competente o incompetente al estudiante en una asignatura determinada.	Rendimiento académico	Mediación pedagógica Pruebas objetivas Evaluación Promoción	incentivar el aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje? 20- ¿Brinda asesoría y retroalimentación a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje? 21- ¿Aplica diferentes técnicas de evaluación en los ambientes virtuales? 22- ¿Utiliza herramientas virtuales para elaborar pruebas objetivas en el proceso de evaluación? 23- ¿Influye la modalidad virtual en los niveles de promoción de los estudiantes?
---	--	--	-----------------------	--	---

Nota: Operacionalización de variables

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas constituyen un conjunto de procedimientos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos en estudio, que permite al investigador acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

Es decir, las técnicas de investigación son las herramientas y procedimientos disponibles para los investigadores, que le permiten obtener datos e información. En la investigación se utilizó la técnica de la encuesta y entrevista a docentes y personal de coordinación académica. El proceso de instrumentación de la técnica se efectuó siguiendo los pasos: Diseño, elaboración y reproducción de encuestas y guías de entrevistas, prueba de validez y confiabilidad.

Los instrumentos utilizados para la recopilación de la información son los siguientes:

Guía de entrevista: es una situación en la cual el investigador y los entrevistados mantienen un dialogo cara a cara con el fin de obtener datos para una investigación.

En la investigación se utilizó la entrevista cuya finalidad fue la de obtener información de las habilidades pedagógicas de los docentes para gestionar aprendizajes en ambientes virtuales bajo las siguientes dimensiones: ambientes virtuales, metodología, formación continua, competencias, contexto, procesos de aprendizaje, rendimiento académico.

La característica de la entrevista en profundidad es de ser semiestructurada, mediante formulario de Google; a través de video llamada utilizando Google Meet, Por lo que se partió de una guía de entrevista (ver anexo 3) por lo que se invitó al docente a ampliarse sobre los aspectos en que discurre el evento.

Fueron entrevistados uno del área administrativa y seis docentes: en los niveles de Parvularia, primer Ciclo, segundo ciclo, tercer ciclo, uno de cada nivel respectivamente y dos en el nivel de bachillerato general y técnico, detallando que este último nivel corresponde al sector privado de educación.

Cuestionario: constituido por un conjunto de preguntas estructuradas de manera sistemática y ordenada que permite obtener información que proviene de la población con la que se trabaja sobre las variables como objeto de investigación.

Para la recopilación de la información se elaboró como instrumento de investigación un cuestionario dirigido al personal docente bajo las siguientes dimensiones: ambientes virtuales, metodología, formación continua, competencias, contexto, procesos de aprendizaje, rendimiento académico. con el fin de ser aplicada a través de la técnica de la encuesta, mediante formulario de Google, que fue enviado mediante WhatsApp a cada docente. Dicho cuestionario se elaboró con escalas para un mejor análisis de la información.

4.7 Validación de técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para la validación de las encuestas correspondientes, se realizó por medio de juicio de dos expertos Master Eduardo Sebastián Anaya Pérez y Master Miguel Ángel Cruz, considerando prueba previa y aprobación del T doble ciego. Para su posterior administración de los sujetos de estudio.

4.8 Estrategias de recolección, procesamiento y análisis de la información

La recogida y análisis de la información se realizó manualmente. Utilizando tablas de contingencia, para la comprobación de hipótesis se realizó mediante el estadígrafo de chi cuadrado, colocando sus respectivos cuadros.

4.9 Consideraciones éticas

El presente estudio tuvo en cuenta los principios éticos siguientes: la autonomía de los docentes y personal administrativo al dar a conocer el objetivo de la investigación, el fin único de utilizar la información obtenida es para los fines propios de la investigación, garantizando el anonimato, resaltando que su participación es con total libertad

CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

5.1 Análisis y presentación de resultados

En este apartado se plasman los datos obtenidos a partir de un instrumento de entrevista y encuesta. Se ha hecho uso de una tabla en la que se registran los datos obtenidos de la encuesta, en la que se registran las frecuencias de cada uno de los ítems con relación a cada una de las variables y dimensiones. Para la entrevista se presenta una tabla con las respuestas de los entrevistados y sus respectivos análisis.

Modelo de pregunta de entrevista (Ver anexo 6)

Análisis de resultados de la guía de entrevista realizada a los docentes (CUALITATIVO)

Dimensión:						
Metodológica						
Pregunta 6						
6. ¿Qué estrategias didácticas son las más utilizadas para procesos de aprendizaje en procesos virtuales?						
RESPUESTA	RESPUESTA	RESPUESTA	RESPUESTA	RESPUESTA	RESPUESTA	RESPUESTA
DOCENTE	DOCENTE	DOCENTE	DOCENTE	DOCENTE	DOCENTE	PERSONAL
PARVULARIA	PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO	BACHILLERATO GENERAL	BACHILLERATO TÉCNICO	ADMINISTRATIVO

<p>La interactividad con los alumnos.</p>	<p>Primeramente, fue recurrir a las video clases grabadas para que los alumnos que no tenían el acceso de verla en el momento no quedaran atrasados. Cuando fuimos aprendiendo un poco más hice uso de los videos de YouTube en el que los pequeños podían escuchar,</p>	<p>Reformular mi planificación e incluir estrategias que se adaptaran a los entornos virtuales, lluvia de ideas, pero a través de herramientas como Mentimeter que me permitía recopilar los conocimientos previos de manera virtual, estrategias de colaboración para que los estudiantes pudieran trabajar</p> <p>Muchas veces preparé mi guion de clase y la estrategia o dinámica por más que uno intente acoplarla no se apegaba a la realidad, lo que implicó reinventarse de manera virtual, que fue tan difícil al inicio con los estudiantes y padres, el poder tener una clase completa y que no hubiera interrupciones,</p> <p>Hay muchas estrategias, el problema es que no estaban adaptadas por la realidad que algunos no tenían buen acceso a internet, Videos, solución de casos grupales, debates, trabajos colaborativos en grupos, lluvia de ideas, debates.</p> <p>Hay muchas estrategias, el problema es que no estaban adaptadas por la realidad que algunos no tenían buen acceso a internet, Videos, solución de casos grupales, debates, trabajos colaborativos en grupos, lluvia de ideas, debates.</p> <p>Hay muchas estrategias, el problema es que no estaban adaptadas por la realidad que algunos no tenían buen acceso a internet, Videos, solución de casos grupales, debates, trabajos colaborativos en grupos, lluvia de ideas, debates.</p>	<p>Los docentes en la mayoría de casos utilizan videos, foros virtuales, presentaciones, clases sincrónicas y asincrónicas adaptadas a cada nivel educativo.</p>
---	--	--	--

cantar y sobre un mismo lo que implicó una clase y luego aprendieran. documento, el replantearse colgarla o subirla a También otra uso de videos muchas veces un canal de estrategia que para reforzar y más aún YouTube, en mi utilicé fue el contenidos, cuando experiencia uso de audios, presentaciones. recordamos personal en el años los estudiantes que cada niño 2020 cuando se grababan aprende a su todavía no para que yo ritmo y de estábamos escuchara diferente preparados para narraciones, y manera, el utilizar Zoom, eso me tener que Meet, Microsoft permitía ir acoplarnos a Teams una de las calificando su cada uno de estrategias que aprendizaje. ellos, creo que utilice para tratar de ha sido el llegar a los alumnos desafío más era clases por grande que se FACEBOOKLIVE, ha tenido a creando grupos de nivel docente clase y hacer las para que ellos explicaciones para puedan que quedaran ahí,

comprender el material que presenta de manera clara y fácil para que el proceso de enseñanza sea el correcto y el indicado. se felicitaba ya que la mayoría tenía una cuenta, también utilices clases grabadas con el celular ya que en el 2020 me tocó una etapa donde mi computadora estaba un poco desfasada y no me permitía hacer muchas cosas, cuando ya tenía el video lo subía en Facebook o en YouTube, esas estrategias fueron importantes para mí, al inicio de los entornos virtuales

Análisis pregunta 6. El docente hace uso de clases pregrabadas que son subidas a Facebook live, videos de clases grabadas que son colocados en YouTube para que el alumno lo revise en los momentos que se le facilite, videos para que los niños escuchen y canten, audios para narraciones, lluvia de ideas mediante la herramienta Mentimeter, presentaciones interactivas, debates mediante panel

fórum que permite la plataforma Microsoft Teams. El papel del docente en los últimos tiempos en el sistema educativo destaca en un rol de orientador que promueve el desarrollo de competencias de aprendizaje en los grupos de estudiantes, su labor es la creación de escenarios y ejecución de estrategias de enseñanza que trascienda en el estudiante alcanzar un papel activo en el proceso de enseñanza aprendizaje. concibiendo competencia como la “capacidad para movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones”. Dichos recursos cognitivos incluyen conocimientos, técnicas, habilidades, aptitudes, entre otros, que son movilizados por la competencia considerada para enfrentar una situación usualmente inédita”. (Barriga, 2009, p. 141)

Tabla 5

Vaciado general de datos obtenidos de los docentes (CUANTITATIVO) ENCUESTA

N°	Pregunta	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%
DIMENSIÓN AMBIENTES VIRTUALES									
1	¿Imparte sus clases en modalidad semipresencial?	15	68.18	5	22.73	2	9.09	0	0.0
2	¿Utiliza recursos tecnológicos para el desarrollo de sus actividades educativas?	15	68.18	4	18.18	3	13.64	0	0.0
3	¿Utiliza plataformas virtuales para realizar su trabajo como docente?	17	77.27	3	13.64	2	9.09	0	0.0
4	¿Pone en práctica sus habilidades para crear y organizar recursos en ambientes virtuales?	15	68.18	5	22.73	2	9.09	0	0.0
DIMENSIÓN FORMACIÓN CONTÍNUA									

5	¿Impulsa el trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje?	12	54.54	7	31.82	3	13.64	0	0.0
	Total	74	67.27	24	21.82	12	10.91	0	0.0

DIMENSIÓN METODOLÓGICA

6	¿Aplica técnicas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases virtuales?	17	77.27	3	13.64	2	9.09	0	0.0
7	¿Ha realizado proyección de diapositivas para el desarrollo de contenidos?	9	40.91	9	40.91	4	18.18	0	0.0
8	¿Utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje?	9	40.91	9	40.91	4	18.18	0	0.0
9	¿Edita audios y videos para desarrollar clases de manera asincrónica?	7	31.82	2	9.09	12	54.54	1	4.55
	Total	42	47.72	23	26.14	22	25.00	1	1.14
	¿Ha sido capacitado para manejar de manera eficiente las plataformas virtuales utilizadas en la institución?	20	90.91	2	9.09	0	0.0	0	0.0

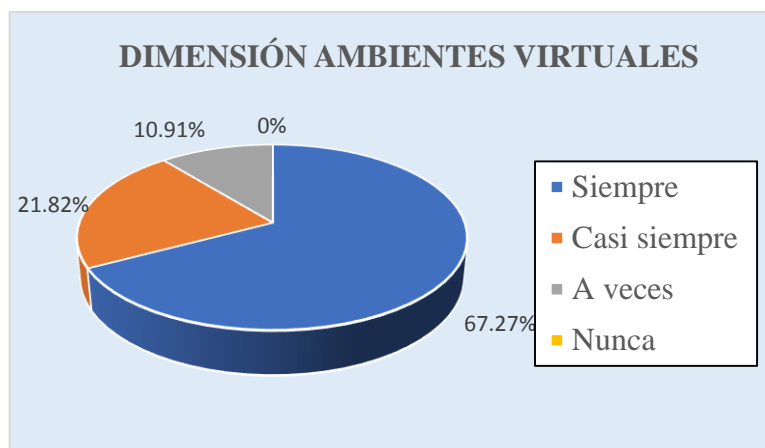
¿Se ha sometido a los procesos de formación impartidos por el MINEDUCYT?	13	59.09	4	18.18	5	22.73	0	0.0
Total	33	75.00	6	13.64	5	11.36	0	0.0
DIMENSIÓN COMPETENCIA								
¿Adapta su planificación didáctica a los ambientes virtuales de aprendizaje?	14	63.64	6	27.27	2	9.09	0	0.0
¿Retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales?	11	50.00	9	40.91	1	4.55	1	4.54
¿Desarrolla sus clases virtuales asignando el tiempo de acuerdo al programa de estudio del MINEDUCYT?	13	59.09	5	22.73	3	13.64	1	4.54
Total	38	57.58	20	30.30	6	9.10	2	3.02
DIMENSIÓN CONTEXTO								
¿Los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes?	9	40.91	8	36.36	5	22.73	0	0.0
¿Sus clases son impartidas desde la institución educativa en la que labora?	20	90.91	2	9.09	0	0.0	0	0.0
¿Le proporciona la institución equipo tecnológico para el desarrollo de sus clases?	19	86.36	2	9.09	1	4.55	0	0.0
Total	48	72.73	12	18.18	6	9.09	0	0
DIMENSIÓN PROCESOS DE APRENDIZAJE								

¿Utiliza diversidad de actividades para promover el aprendizaje de sus estudiantes?	17	77.27	5	22.73	0	0.0	0	0.0
¿Utiliza recursos didácticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje?	15	68.18	6	27.27	1	4.55	0	0.0
¿Brinda asesoría y retroalimentación a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje?	18	81.82	4	18.18	0	0.0	0	0.0
Total	50	75.76	15	22.73	1	1.51	0	0.0
DIMENSIÓN RENDIMIENTO ACADÉMICO								
¿Aplica diferentes técnicas de evaluación en los ambientes virtuales?	12	54.55	9	40.91	1	4.55	0	0.0
¿Utiliza herramientas virtuales para elaborar pruebas objetivas en el proceso de evaluación?	12	54.55	8	36.36	2	9.09	0	0.0
¿Influye la modalidad virtual en los niveles de promoción de los estudiantes?	10	45.45	10	45.46	2	9.09	0	0.0
Total	34	51.52	27	40.91	5	7.57	0	0.0
Totales globales	319	63.74	127	24.91	57	10.91	3	0.44

Presentación de resultados por dimensiones

N°	Pregunta	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%
DIMENSIÓN AMBIENTES VIRTUALES									
1	¿Imparte sus clases en modalidad semipresencial?	15	68.18	5	22.73	2	9.09	0	0.0
2	¿Utiliza recursos tecnológicos para el desarrollo de sus actividades educativas?	15	68.18	4	18.18	3	13.64	0	0.0
3	¿Utiliza plataformas virtuales para realizar su trabajo como docente?	17	77.27	3	13.64	2	9.09	0	0.0
4	¿Pone en práctica sus habilidades para crear y organizar recursos en ambientes virtuales?	15	68.18	5	22.73	2	9.09	0	0.0
5	¿Impulsa el trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje?	12	54.54	7	31.82	3	13.64	0	0.0
Total		74	67.27	24	21.82	12	10.91	0	0.0

Tabla 6 Resultados encuestas dimensión ambientes virtuales



Con los datos mostrados podemos afirmar que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje llevado a cabo por los docentes encuestados el 90.91% imparte sus clases en modalidad virtual.

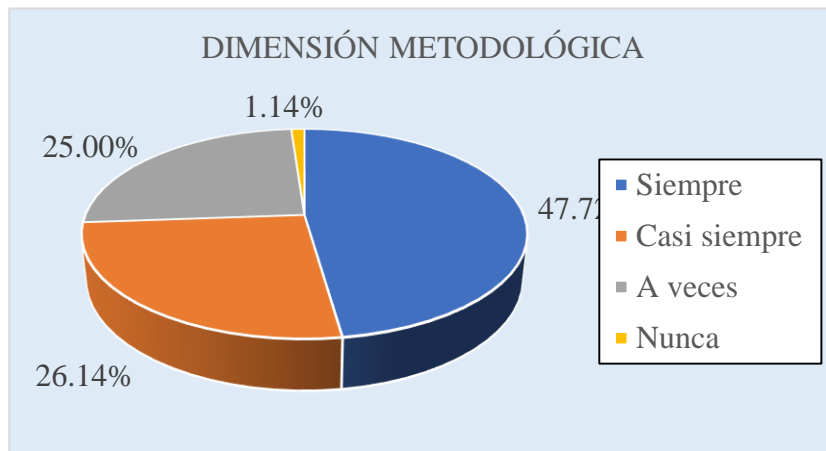
Respecto a la pregunta número dos del instrumento los datos indican que el 86.36% de docentes utilizan recursos tecnológicos para el desarrollo de sus clases y actividades educativas.

Seguidamente en la pregunta número tres, el 90.91% de docentes utilizan plataformas virtuales para dar seguimiento a las actividades educativas del proceso de enseñanza aprendizaje.

En relación a la pregunta número cuatro los resultados arrojan que el 90.91% de docentes ponen en práctica sus habilidades para crear y organizar recursos en ambientes virtuales, es importante destacar que el 86.36 % de docentes respondieron que se impulsa el trabajo cooperativo con los estudiantes a través de ambientes virtuales de aprendizaje.

Tabla 7 Resultados encuesta dimensión metodológica

DIMENSIÓN METODOLÓGICA									
6	¿Aplica técnicas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases virtuales?	17	77.27	3	13.64	2	9.09	0	0.0
7	¿Ha realizado proyección de diapositivas para el desarrollo de contenidos?	9	40.91	9	40.91	4	18.18	0	0.0
8	¿Utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje?	9	40.91	9	40.91	4	18.18	0	0.0
9	¿Edita audios y videos para desarrollar clases de manera asincrónica?	7	31.82	2	9.09	12	54.54	1	4.55
Total		42	47.72	23	26.14	22	25.00	1	1.14



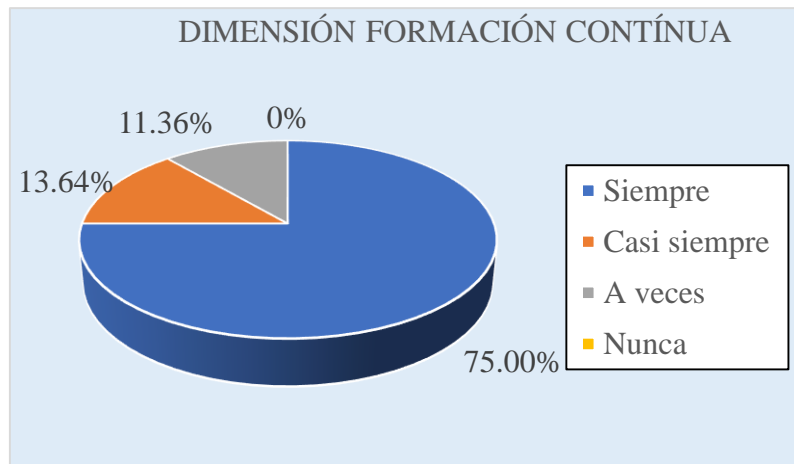
Según los datos obtenidos de los sujetos encuestados en la pregunta número seis, el 90.91% de los docentes siempre o casi siempre aplica técnicas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases virtuales, mientras que solo el 9.09% afirma que las utiliza a veces.

Es importante destacar que el 81.82% de participantes encuestados responde a la pregunta siete, que siempre o casi siempre, realiza proyección de diapositivas para el desarrollo de contenidos y el mismo porcentaje en la pregunta número ocho responde que utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje y un 18.18% para ambas preguntas responde que a veces realiza proyección de diapositivas y utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje.

Respecto a la pregunta número nueve, los resultados indican que el 40.91% de los docentes siempre o casi siempre, edita audios y videos para desarrollar clases de manera asincrónica y el 54.54% solo lo realiza a veces en el desarrollo de sus clases.

Tabla 8 Resultados encuestas dimensión formación continua

DIMENSIÓN FORMACIÓN CONTÍNUA									
10	¿Ha sido capacitado para manejar de manera eficiente las plataformas virtuales utilizadas en la institución?	20	90.91	2	9.09	0	0.0	0	0.0
11	¿Se ha sometido a los procesos de formación impartidos por el MINEDUCYT?	13	59.09	4	18.18	5	22.73	0	0.0
Total		33	75.00	6	13.64	5	11.36	0	0.0



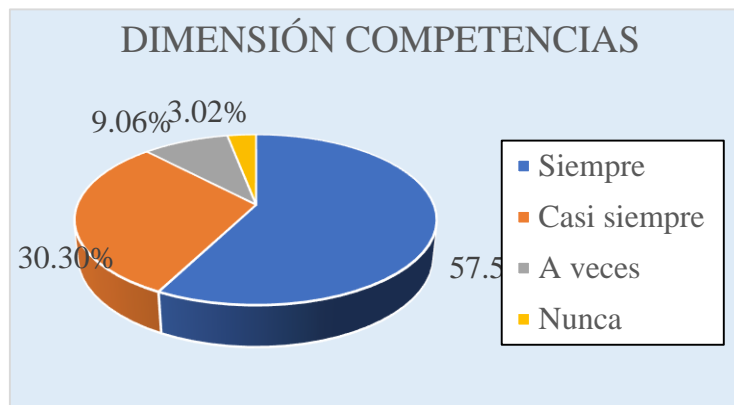
MINEDUCYT y el 22.73% responde que a veces.

Con relación a la dimensión de formación continua, hay que destacar que el 100% de los docentes encuestados afirman que siempre o casi siempre han sido capacitados para manejar de manera eficiente las plataformas virtuales utilizadas en la institución.

Destacar que el 77.27% afirma que siempre o casi siempre se han sometido a los procesos de formación impartidos por el

Tabla 9 Resultados encuestas dimensión competencia

DIMENSIÓN COMPETENCIA									
	¿Adapta su planificación didáctica a los ambientes								
12	virtuales de aprendizaje?	14	63.64	6	27.27	2	9.09	0	0.0
13	¿Retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales?	11	50.00	9	40.91	1	4.55	1	4.54
14	¿Desarrolla sus clases virtuales asignando el tiempo de acuerdo al programa de estudio del MINEDUCYT?	13	59.09	5	22.73	3	13.64	1	4.54
	Total	38	57.58	20	30.30	6	9.10	2	3.02

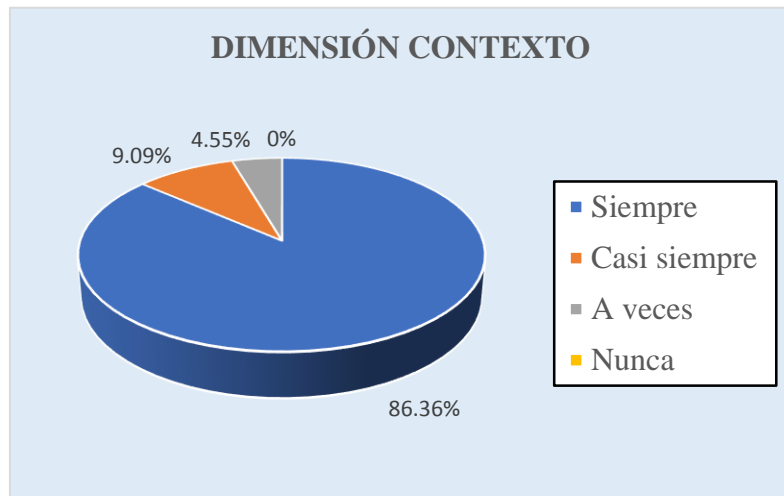


Con los datos reflejados de la pregunta número doce, se puede afirmar que el 90.91% de los docentes encuestados adapta siempre o casi siempre su planificación didáctica a los ambientes virtuales de aprendizaje y el 9.09% refleja que a veces. El mismo porcentaje en la pregunta número 13 manifiesta que, siempre o casi siempre retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales y el 4.55%

refleja que a veces o nunca retoma teorías de aprendizaje en los entornos virtuales. Cabe destacar que un 81.82% de las respuestas a la pregunta catorce indican que los docentes desarrollan sus clases virtuales asignando el tiempo de acuerdo al programa de estudio del MINEDUCYT, un 13.54% de docentes manifiesta que a veces y un 4.54% que nunca.

Tabla 10 Resultados encuestas dimensión contexto

DIMENSIÓN CONTEXTO									
15	¿Los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes?	9	40.91	8	36.36	5	22.73	0	0.0
16	¿Sus clases son impartidas desde la institución educativa en la que labora?	20	90.91	2	9.09	0	0.0	0	0.0
17	¿Le proporciona la institución equipo tecnológico para el desarrollo de sus clases?	19	86.36	2	9.09	1	4.55	0	0.0
Total		48	72.73	12	18.18	6	9.09	0	0



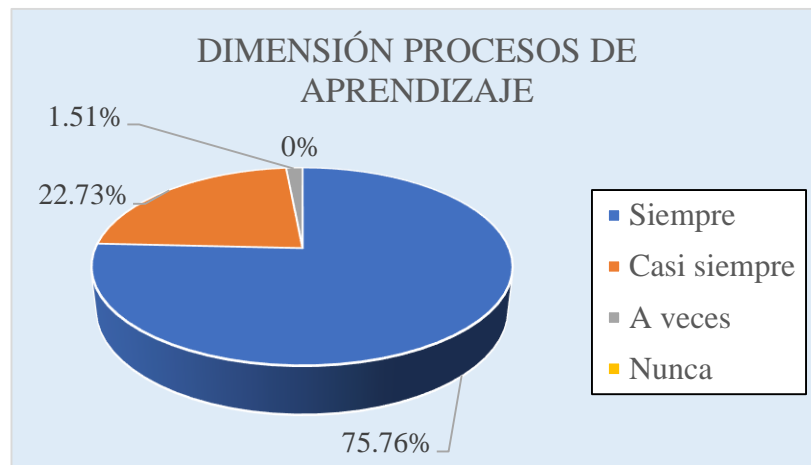
Los datos arrojados en la pregunta quince indican que el 77.27% de docentes afirman que siempre o casi siempre los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes y un 22.73% manifiesta que solo a veces estos ambientes favorecen las relaciones de comunicación con los estudiantes.

Destacar que el 100% siempre o casi siempre, de los docentes imparten las clases virtuales desde la institución educativa, agregar

que un 95.45% afirma que siempre o casi siempre la institución les proporciona equipo tecnológico para el desarrollo de sus clases.

Tabla 11 Resultados encuestas dimensión procesos de aprendizajes.

DIMENSIÓN PROCESOS DE APRENDIZAJE									
18	¿Utiliza diversidad de actividades para promover el aprendizaje de sus estudiantes?	17	77.27	5	22.73	0	0.0	0	0.0
19	¿Utiliza recursos didácticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje?	15	68.18	6	27.27	1	4.55	0	0.0
20	¿Brinda asesoría y retroalimentación a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje?	18	81.82	4	18.18	0	0.0	0	0.0
Total		50	75.76	15	22.73	1	1.51	0	0.0



Según los datos obtenidos de la pregunta dieciocho, el 100% de los docentes encuestados afirman que siempre o casi siempre utilizan diversidad de actividades para promover el aprendizaje de sus estudiantes.

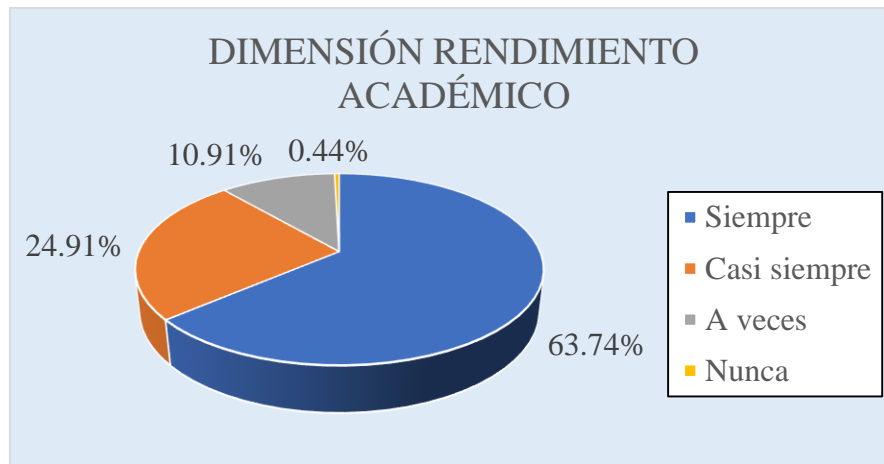
Por otra parte, la información obtenida de la pregunta diecinueve nos indica que el 95.45% de docentes hace uso de

recursos didácticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje y un porcentaje mínimo, el 4.55% indica que los utiliza a veces.

Un dato importante de agregar es que el 100% de docentes afirma que brinda asesoría y retroalimentación a los estudiantes para darle continuidad a los procesos de aprendizaje.

Tabla 12 Resultados encuestas dimensión rendimiento académico.

DIMENSIÓN RENDIMIENTO ACADÉMICO									
21	¿Aplica diferentes técnicas de evaluación en los ambientes virtuales?	12	54.55	9	40.91	1	4.55	0	0.0
22	¿Utiliza herramientas virtuales para elaborar pruebas objetivas en el proceso de evaluación?	12	54.55	8	36.36	2	9.09	0	0.0
23	¿Influye la modalidad virtual en los niveles de promoción de los estudiantes?	10	45.45	10	45.46	2	9.09	0	0.0
Total		34	51.52	27	40.91	5	7.57	0	0.0



proceso de evaluación y un 9.09% de docentes las utiliza a veces.

El 90.91 % afirma que la modalidad de enseñanza virtual influye en los niveles de promoción de los estudiantes y un 9.09% indica que no existe ninguna influencia.

Los datos obtenidos arrojan que el 95.46% de docentes afirman que siempre o casi siempre aplican diferentes técnicas de evaluación en los ambientes virtuales y solo un 4.55% indica que a veces.

Agregar que el 90.91% de docentes utiliza herramientas virtuales para elaborar pruebas objetivas en el

5.2. Prueba de hipótesis

Tabla 13

Tabla de nivel de instrucción

Nivel de instrucción	Respuestas				Total
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
Alto	20 (1)	10 (4)	5 (7)	1 (10)	36
Medio	10 (2)	5 (5)	3 (8)	0 (11)	18
Bajo	7 (3)	2 (6)	1 (9)	0 (12)	10
Total	37	17	9	1	64

Grados de libertad = $(n^\circ \text{ de fila}-1) (n^\circ \text{ de columna}-1)$

$$gl = (3-1) (3-1)$$

$$gl = (2) (2)$$

$$gl = 4$$

valor critico = **9,4877**

Tabla 14

Tabla de prueba de hipótesis

Casilla	FO	FE	FO-FE	$(FO-FE)^2$	$(FO-FE)^2/FE$
1	20	-16	4	16	1
2	10	-8	2	4	0.5
3	7	-3	4	16	5.33
4	10	-26	-16	256	9.85
5	5	-13	-8	64	4.92
6	2	-8	-6	36	4.5
7	5	-31	-26	676	21.81
8	3	-15	-12	144	9.6
9	1	-9	-8	64	7.11
10	1	-35	-34	1,156	33.03
11	0	-18	-18	324	18
12	0	-10	-10	100	10
Valor chi cuadrado					128.39
Chi cuadrado de tabla					9,4877

Comprobando el Chi cuadrado calculado, estableciendo la frecuencia observada menos la frecuencia esperada al cuadrado entre la frecuencia esperada, el valor es igual a 128.39. Al revisar el valor de la tabla Chi cuadrado con un margen de error de 0.05 se determina que es igual a 9,4877 Por lo tanto, el valor de Chi cuadrado calculado es significativamente superior al valor tabla, por lo que se aprueba la hipótesis de trabajo. **A mayor cantidad de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales por parte de los docentes, mayor cantidad de aprendizaje.**

5.3 Análisis y triangulación de la información.

Como parte fundamental de los resultados obtenidos en los procesos de recolección de la información, se realiza la siguiente triangulación de los resultados, según el método de recolección de la información, destacando los aspectos más relevantes que a continuación se describen:

En primer lugar, entre los hallazgos más relevantes que se pudieron obtener a través de la encuesta, se destaca que el 90.91% de docentes encuestados utiliza la modalidad semipresencial para darle continuidad a los procesos de enseñanza aprendizaje y para ello, el mismo porcentaje de docentes afirma que ha sido necesario utilizar recursos tecnológicos como las plataformas virtuales, este dato vinculados a la información brindada por los docentes en la entrevista se puede resaltar que los docentes manifiestan que desarrollaron habilidades pedagógicas iniciando con la valentía que tuvieron en adoptar la tecnología dentro de las aulas mediante el manejo de una computadora con fines educativos, el docente ya no le teme a utilizar una computadora y como iniciar una clase de forma asincrónica y sincrónica mediante plataformas virtuales como Google Classroom, Microsoft Teams, uso de presentaciones interactivas, video conferencia mediante Google Meet y YouTube, estas habilidades desarrolladas por el docente surgen ante la necesidad de darle continuidad a los procesos de enseñanza aprendizaje, en este sentido los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales fueron determinados por las habilidades pedagógicas que los docentes desarrollaron, lo cual permitió que los estudiantes se adaptaran a las nuevas formas de enseñar y aprender, cabe resaltar que se tuvo la habilidades y destrezas por parte del docente para la gestión de manera oportuna del proceso de enseñanza aprendizaje durante la pandemia covid-19 según las exigencias de la institución y la población estudiantil, ya que el docente al inicio de la pandemia busco las

herramientas y los medios para llegar al estudiante mediante videollamadas, videos pregrabados enviados por WhatsApp en los diferentes grupos.

Las habilidades pedagógicas del docente son un elemento clave en el desarrollo de competencias en el estudiante, para construir aprendizaje significativo, es sumamente importante dejar atrás estrategias que solo fomentan en aprendizaje reproductivo y el aprendizaje mecánico en los estudiantes. Para lograr esto es imprescindible la auto preparación, capacitación continua y sistemática del docente teniendo en cuenta el desarrollo que han alcanzado en nuestros días las tecnologías de la información y las comunicaciones, las cuales facilitan en gran medida la satisfacción de ese interés y necesidad creciente de conocimientos.

Además, otro de los hallazgos importante de destacar, es que 90.91% de los docentes encuestados promueven la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases, para generar dichos procesos los docentes manifestaron a través de las preguntas de entrevista que las herramientas interactivas que más utilizan para crear contenidos de aprendizaje son Power Point, Canva, Mentimeter, Genially, Kahoot, Prezi, Quiz, Pinterest, Pizarras Interactivas estas últimas utilizadas por docentes de niveles de primer ciclo; la habilidad que posee el docente de enseñar jugando, mediante las diversas plataformas permitió que se estimulara la imaginación y creatividad, ayudando a relacionar el efecto de sus acciones mediante los resultados obtenidos y comprender la importancia de relacionarse con los demás.

Otras herramientas utilizadas para generar la participación activa de los estudiantes lluvia de ideas mediante la herramienta Mentimeter, presentaciones interactivas, debates mediante panel fórum que permite la plataforma Microsoft Teams. El docente también hace uso de clases pregrabadas para las clases de modalidad asincrónica, que son subidas a Facebook live, videos de clases grabadas que son colocados en YouTube, videos para que los niños

escuchen y canten, narraciones para el desarrollo de contenidos, estas habilidades pedagógicas del docente aparte de transmitir conocimiento sirvieron de estimulación para la búsqueda de conocimiento de manera independiente por parte del alumno.

En cuanto al trabajo colaborativo, se puede resaltar que el docente tubo la habilidad de seleccionar la herramienta necesaria según el nivel de interactividad que exigía el proceso enseñanza aprendizaje, algunas de las actividades que se promovieron el trabajo colaborativo fue el uso de salas virtuales a través de te Microsoft Teams en las que es posible interactuar pequeños grupos y crear conversaciones y archivos para que estos puedan construirse de manera colaborativa, editando sobre un mismo documento, incluso la plataforma de Microsoft Teams lo permite, para que ellos puedan estar trabajando en Word en PowerPoint al mismo tiempo de igual forma se utilizaron las videollamadas desde la misma plataforma para poder interactuar con los estudiantes.

Es importante agregar que la mayoría de docentes en los diferentes niveles de educación coinciden que alcanzar el aprendizaje de manera colaborativa fue uno de los aspectos con más limitantes durante la pandemia, debido a que algunos de los estudiantes no tenían acceso a conectarse de manera simultánea con los grupos de trabajo, por la falta de una computadora, celular o la falta de acceso a internet, lo cual era indispensable para dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje de forma colaborativa. desarrollando la virtud de comprender aquellos alumnos que no tenían los medios de recibir una clase de manera virtual, brindarles soluciones para que no se quedaran fuera del proceso

El docente se destaca en un rol de orientador que promueve el desarrollo de competencias de aprendizaje en los estudiantes, creando escenarios y ejecución de estrategias de enseñanza que trascienda en el estudiante alcanzar un papel activo en el proceso de enseñanza

aprendizaje a partir de lo anterior y de acuerdo a la encuestas realizadas se puede afirmar que el 90.91% de los docentes encuestados adapta siempre o casi siempre su planificación didáctica a los ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a los datos de las encuestas el docente tuvo la habilidad de reinventarse de manera virtual, que fue tan difícil al inicio con los estudiantes y padres, el poder tener una clase completa y que no hubiera interrupciones, lo que implicó replantearse acoplando sus planificaciones en ambientes virtuales y en un mismo porcentaje retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales, asignando el tiempo de acuerdo al programa de estudio del MINEDUCYT.

Los procesos de formación, enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales exigen la apropiación de las tecnologías de la información y de la comunicación a los componentes de aula, con el propósito de contribuir a la prestación del servicio docente facilitando la comunicación didáctica y pedagógica efectiva, eficiente y oportuna con los estudiantes por lo que de acuerdo a los resultados cuantitativos el 77.27 % de los docentes afirman que siempre o casi siempre los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes, debido a que el 100% de los docentes imparten las clases virtuales desde la institución educativa, proporcionando equipo tecnológico y conectividad para el desarrollo de sus clases.

El docente tiene la responsabilidad de atender o impartir una clase con el compromiso de organizar situaciones de enseñanza que promuevan los aprendizajes significativos en los alumnos, según los datos de las encuestas con un valor de 100% de los docentes afirman que siempre o casi siempre utilizan diversidad de actividades para promover el aprendizaje de sus estudiantes siendo las actividades más utilizadas de acuerdo a los resultados de las entrevistas las exposiciones grupales a través de videollamadas de Microsoft Teams, videos pregrabados,

debates mediante Panel fórum, guías de trabajo y temas de investigación, con estos recursos se les facilitó innovar y dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje, un 95.45% de docentes hace uso de recursos didácticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes como lo son Google Dúo, Mentimeter para la estrategia de lluvias de idea, presentaciones en Genially entre otros. La herramienta virtual que más utilizaron los docentes para brindar asesorías y estar en comunicación constante con los estudiantes fueron inicialmente los grupos de WhatsApp, que posteriormente se estableció utilizar la plataforma de Microsoft Teams.

El 95% de los docentes utiliza casi siempre diversas técnicas de evaluación de acuerdo a las encuestas realizadas, principalmente los formularios de Google Forms, específicamente para la aplicación de cuestionarios, exposiciones grupales en Microsoft Teams, exposiciones individuales en videos pregrabados. La aplicación de estas herramientas de evaluación permitió a los docentes tener información importante sobre los estudiantes y sus aprendizajes para poder aplicar la retroalimentación necesaria según la necesidad del estudiante que de acuerdo a los resultados cuantitativos el 100% de los docentes brinda asesoría y retroalimentación en los procesos de aprendizaje mediante la plataforma establecida a nivel institucional.

La institución educativa enfrentó un reto fundamental en el proceso educativo, pues, la educación presencial se reemplazó por la educación virtual, lo cual implicó la responsabilidad de garantizar una educación de calidad y calidez, que se ve reflejada en el rendimiento académico de los estudiantes.

La dinámica de la enseñanza y en relación al objetivo específico y su variable de esta investigación, el cual valida la relación en que las habilidades de los docentes en ambientes virtuales determinan las competencias de los estudiantes de acuerdo a los resultados de las entrevistas los docentes consideran que una buena parte de alumnos adquirieron habilidades

sobre el uso de herramientas virtuales y estas han potenciado su aprendizaje y su rendimiento, señalando que en cuanto a los resultados académicos y la variables de las hipótesis sobre las habilidades pedagógicas de los docentes en ambientes virtuales influyen en los índices de promoción de los estudiantes ya que de acuerdo a los resultados de las encuestas los promedios alcanzados son muy buenos, y que solo un sector del 9.09 % de estudiantes mostró deficiencia debido al poco interés de los estudiantes, que según la información obtenida en las entrevistas a este porcentaje se les proporcionó diversas oportunidades de actividades y que, en los casos más extremos no fueron aprovechados siendo así que se tuvo a nivel general el porcentaje de reprobados entre un 3 y un 4%, que en su mayoría los casos de estudiantes reprobados se encuentran en los niveles de tercer ciclo y bachillerato, según información brindada por los docentes, los estudiantes mostraron poco interés por el desarrollo de actividades educativas, lo cual afectó su rendimiento académico, lo que impidió alcanzar las competencias necesarias para ser promovidos a su grado inmediato superior.

En la práctica docente hubo cambios sustanciales en el proceso educativo, se implementaron un conjunto de herramientas, métodos, contenidos, procedimientos en entornos virtuales de aprendizaje, con la finalidad de continuar con los procesos de enseñanza, el rol del docente jugó un papel importante en el desarrollo de nuevas habilidades que influyeron directamente en el aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Basado en los resultados obtenidos mediante los diferentes instrumentos utilizados en la investigación realizada a los docentes del colegio Josefino de la ciudad de Ahuachapán se concluye que:

- En la actualidad existe un conocimiento importante por parte del docente a cerca de los entornos virtuales, lo que ha llevado al desarrollo de habilidades pedagógicas que le han permitido gestionar procesos de aprendizaje en entornos virtuales, potenciando transformaciones en la forma de aprender de los estudiantes y fomentando en ellos el desarrollo de nuevas competencias relacionadas con la virtualidad.
- Los docentes presentan un escenario óptimo de la implementación de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales adquiriendo la habilidad de a usar una plataforma como Google Classroom, Microsoft Teams, esta última implementada en su totalidad en la institución para impartir las clases. El docente hace uso de presentaciones interactivas, video conferencia mediante Google Meet, como realizar una clase de manera sincrónica y asincrónica, creando material didáctico con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Las habilidades pedagógicas del docente son un elemento clave en el desarrollo del estudiante con un rol de aprendizaje activo, dejando atrás el aprendizaje reproductivo y memorístico. Las habilidades pedagógicas del docente en ambientes virtuales se evidenciaron mediante el manejo de herramientas como la creación de canales de YouTube, grabar videos, podcast, subir videos.

- Los ambientes virtuales generaron transformaciones en el ámbito educativo, representando una herramienta clave para que el docente pueda dar continuidad a los procesos educativos, han permitido la diversificación en la creación de materiales didácticos que se emplean en el proceso de enseñanza aprendizaje, como la creación de materiales audiovisuales, uso de herramientas de colaboración y elaboración de diferentes test para proceso de evaluación en línea, lo que generó mayor flexibilidad y nuevas alternativas de interacción con el conocimiento, sin perder la visión constructivista y trabajo colaborativo para el logro de aprendizajes. Las herramientas que más utilizan los docentes para crear contenidos de aprendizaje se encuentran Power Point, Cannva, Mentimeter, Genially, Kahoot, Prezi, Quiz, Pinterest, Pizarras Interactivas estas últimas utilizadas por docentes de niveles de primer ciclo.
- La educación en su modalidad en entornos virtuales de aprendizaje ha generado cambios de carácter pedagógico, didácticos que incluye la creación de nuevos modelos de evaluación generando grandes expectativas y retos además un interés creciente vinculados la calidad educativa. Los docentes entrevistados utilizan principalmente para procesos de evaluación con sus estudiantes los formularios de Google Forms, específicamente para la aplicación de cuestionarios, exposiciones grupales a través de videollamadas de Microsoft Teams y videos pregrabados, guías de trabajo y temas de investigación.
- Los docentes consideran que una buena parte de los alumnos adquirieron habilidades sobre el uso de herramientas virtuales y estas han potenciado su aprendizaje y su rendimiento,

señalando que en cuanto a los resultados académicos los promedios alcanzados son favorables.

- Habilidades pedagógicas adquiridas por los docentes detectadas en el estudio :
 - Uso efectivo del equipo tecnológico.
 - Uso efectivo de herramientas virtuales – plataformas.
 - Evaluación en línea.
 - Comunicación efectiva.
 - Manejo y enriquecimiento del vocabulario.
 - Creación de contenido original y novedoso.
 - Promover la participación activa del estudiante.
 - Autoformación.
 - Adaptar las planificaciones didácticas en ambientes virtuales de aprendizaje.
- Competencias adquiridas por los estudiantes detectadas en el estudio:
 - Uso adecuado de las herramientas tecnológicas.
 - Trabajo colaborativo.
 - Adquisición de nuevos conocimientos y herramientas.
 - Creación de recursos en línea.
 - Autoformación.
 - Desarrollo de capacidades comunicativas oral y escrita.
 - Autodisciplina.
 - Adaptabilidad.
 - Empatía e inteligencia emocional.

RECOMENDACIONES

- La actualización docente ha sido una pieza clave para el desarrollo de habilidades pedagógicas en ambientes virtuales, por lo que es necesario que estos procesos de formación deban realizarse de manera continua, para seguir potenciando nuevas competencias que incidan en la mejora de la calidad educativa.
- Es necesario potenciar en los docentes las habilidades colaborativas para que puedan gestionar aprendizajes colaborativos en los estudiantes, ya que durante la pandemia fue uno de los aspectos que más dificultad representó para los docentes.
- Se sugiere al MINEDUCYT realizar las transformaciones curriculares pertinentes a los programas de estudio, para que estos sean diseñados para ser desarrollados en modalidades presenciales y virtuales.
- El profesional docente con competencias en ambientes virtuales deberá transformar las formas tradicionales de enseñar y generar cambios en las estrategias didácticas, procurando sean estas más efectivas e innovadoras para los estudiantes.
- Es necesario que se capacite a los docentes sobre una nueva forma de realizar procesos de planificación y evaluación considerando los nuevos entornos de aprendizaje virtual, para ello se considera indispensable que el docente desarrolle habilidades sobre el diseño instruccional basados en procesos de enseñanza sincrónico y asincrónico.

REFERENCIAS

- Álvarez Madrid, B. B., Gavarrete de López, M. J., & Morales Menjivar, E. E. (2020). *Análisis de la implementación de la política nacional de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo de educación básica [Tesis de licenciatura, Universidad de El Salvador]*. Repositorio Institucional.
- Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2), 129-160.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65830335002>
- Ardila Rodríguez, M. (2011). Docencia en ambientes virtuales: nuevos roles y funciones. *Virtual Universidad Católica Del Norte*, 1(28), 1-15.
<https://doi.org/https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/82>
- Baquero Sánchez, K. &. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples. Consideraciones para su estudio. *Información Científica*, 79(3), 1-10.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551757266017>
- Barriga, F. (2009). TIC y competencias docentes del siglo XXI. los dasfios de las TIC para el cambio educativo. *Fundación Santillana*, 139, 139-153.
- Becerril, C. G. (2015). Competencias Básicas de un Docente Virtual. *Sistemas y Gestión Educativa*, 2(4), 882-887.
- Cáceres Mesa, M. L. (2003). La formación pedagógica de los profesores universitarios. Una propuesta en el proceso de profesionalización del docente. *Iberoamericana De Educación*, 33(1), 1-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.35362/rie3312900>

- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en Ciencias Sociales* (tercera ed.). Academia.edu.
- Cazau, P. (2005). Estilos de aprendizaje: Generalidades. *curso.ihmc.us*, 11(11), 1-25.
- Cebrián, M. (2003). *Enseñanza Virtual para la innovación universitaria*. Closas-Orcoyen, S.L Paracuellos de Jarama.
- Del Moral Pérez, E., & Villalustre Martínez, L. (2016). Evaluación en entornos virtuales: herramientas y estrategias . *Campusvirtual*.
- Díaz, B. F. (2000). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill.
- Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *bol.redipe*, 7(7), 218-128. <https://doi.org/https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Fernández Naranjo, A. y. (2021). Learning platforms, an alternative to consider in learning - teaching process. *Revista Cubana de Informática Médica. Cubana de Informática Médica*, 6(2), 207-221.
- Fernández-Pampillón Cesteros, A. M. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. *Universidad Complutense de Madrid*, 1(1), 45-73.
- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Propósitos y Representaciones. *Scielo. Perú*, 7(1), 201-229. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- García-Valcárcel, M.-R. A. (2007). Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. una reflexión desde la experiencia y la investigación. *Iberoamericana De*

Educación a Distancia, 10(12), 125-148.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.2.10.996>

Gómez Arévalo, A. P. (2011). Una genealogía de la educación en El Salvador. *Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XLI(3-4), 73-117.

<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27022351005>

González Cabanach, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Psicodidáctica*(4), 5-39. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17517797002>

Hernández González, W. (2016). Análisis de los entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje a partir del enfoque histórico cultura. *Campus Virtuales*, 5(2), 44-57.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL.

Jiménez Moreno, J. A. (2016). El papel de la evaluación a gran escala como política de rendición de cuentas en el sistema educativo mexicano. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.*, 9(1), 109-116. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10486/670734>

Lalangui Pereira, J. H. (2017). Formación continua en la formación do-cente. *Conrado*, 13(58), 30-35. <https://doi.org/http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Leyva Abréu, Y. y. (2012). La habilidad definir en los conceptos histórico-literarios desde la asignatura Literatura Española. *Electronica Luz*, 11(2), 1-13.

<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165845004>

Lizarro Guzmán, N. (2020). Planificación y estructuración del proceso educativo virtual con base en el Diseño Instruccional. *Compás Empresarial*, , 10(30), 36-56.

<https://doi.org/https://doi.org/10.52428/20758960.v10i30.121>

- Macías Bestard, C. &. (2012). Algunas consideraciones teóricas sobre el proceso enseñanza–aprendizaje. *Información Científica*, 74(2), 1-11.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551757272013>
- Macías, M. A. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. *Psicología desde el Caribe*(10), 27-38. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301003>
- Martínez Bahena, E., López Escogido, D., & Escamilla Regis, D. y. (2017). La importancia de las plataformas educativas virtuales como herramienta de apoyo. *Tecnología y Educación*, 1(1), 16-24.
- Mejía Pérez, O. (2012). De la evaluación tradicional a una evaluación basada en competencias . *Electrónica Educare*, 16(1), 27-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.16-1.3>
- Mestre Gómez, U, Fonseca Pérez, J y Valdés Tamayo. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Universitaria.
<https://doi.org/http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/251>
- Ministerio de Educación, C. y. (2019). *Plan Estratégico Institucional*. Ministerio de Educación.
- Navarro Lores, D. &. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método. *EduSol*, 17(60), 26-33.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475753184013>
- Ochoa Camac, K. A. (2021). Percepción de los estudiantes de enfermería sobre las estrategias didácticas que utilizan los docentes en el entorno virtual. *Titulo de Licenciatura*. Universidad Pública de Lima, Lima.

- Paredes Daza, J. y. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25), 144- 158. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i1.39>
- Pozos Pérez, Katia V, & Tejada Fernández, Jose. (2018). Competencias Digitales en Docentes de Educacion Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *EciELO Analytics*, 12(2), 59-87. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2018.712>
- Quijano de Ama, Y. M., & Cornejo Alvarado, M. E. (2021). *Uso y aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el proceso educativo por parte del personal docente que labora en el turno matutino del complejo educativo Dr. Victoriano Rodríguez. [Tesis de licenciatura, Universidad de El Salvador]*. Repositorio Institucional.
- Quintero Echeverry, K. J. (2016). UN ACERCAMIENTO A LA GESTIÓN DE A.V.A . *UNICATÓLICA*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12237/777>
- Reinders, J. G., & Gómez, R. C. (2015). El desarrollo de la habilidad cooperativa en la enseñanza universitaria. *Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 8(4), 175-188.
- Rodríguez Andino, M. d., & Barragán Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales*, 1(2), 7-14.
- Rodríguez Jiménez, A. &. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *EAN*(82), 179-200. <https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

- Rodriguez Siu, J. L. (2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Propósitos y Representaciones*, 9(1).
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1038>
- Rodríguez-Rey, R. &.-G. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. Padres Y Maestros. *Journal of Parents and Teachers*, 1(384), 72-76. <https://doi.org/https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Ruiz, M. Y. (2013). *Evaluación de competencias genéricas en la Universidad. Estudio comparativo en entornos b-learning y presencial.* [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional.
- SALDARRIAGA-ZAMBRANO, P. J., BRAVO-CEDENO, G. d., & LOOR-RIVADENEIRA, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23857/dc.v2i3%20Especial.298>
- Sánchez-Pinto, A. d., García-Herrera, D. G., Ochoa-Encalada, S. C., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Perspectivas docentes en innovación y ambientes virtuales de enseñanza. *Arbitrada interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5), 27-49.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1032>
- Saza, G. I. (2016). Estrategias didacticas en tecnologías web para ambientes virtuales de aprendizaje. *Praxis*, 12(1), 103-110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21676/23897856.1851>
- Sornoza Pico, N. a. (2020). El uso educativo de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://doi.org/https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/11/redes-sociales-aprendizaje.html>

Sosa Sosa, J. A. (2018). LAS HABILIDADES PEDAGOGICAS DEL DOCENTE EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES. *Varela*, 18(49), 82-91.
<https://doi.org/http://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/82>

Téllez Barba, M. N., Díaz Cuenca, M., & Gómez Aida, R. (2007). Piaget y L. S. Vigotsky en el análisis de la Prelación entre educación y desarrollo . *Iberoamericana de Educación*, 7(42), 1-12.

ANEXOS

Anexo 1

Cronograma de actividades para la realización del proceso de elaboración de investigación para optar al posgrado en curso.

Actividad/Tiempo (meses)	Agosto 2021				Septiembre				Octubre				Noviembre				Febrero 2022				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de perfil e inscripción																																												
Elaboración de protocolo de investigación																																												
Presentación del protocolo																																												
Elaboración de instrumentos																																												
Revisión y aprobación de protocolo e instrumentos de recolección de información																																												
Trabajo de campo																																												
Procesamiento y análisis de la información																																												
Elaboración de informe final																																												
Presentación de informe final																																												

Cronograma de actividades para la realización del proceso de elaboración de investigación para optar al posgrado en curso.

Actividad/Tiempo (meses)	Septiembre 2022				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semanas																				
Revisión de informe final	■	■	■	■	■	■														
Incorporación de observaciones de informe final							■	■	■											
Revisión de observaciones incorporadas al informe final									■	■	■									
Presentación oral del informe final													■							
Entrega de empastados																				■

Anexo 2

Presupuesto

RUBRO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Impresiones	200	\$0.10	\$20.00
Internet	2	\$25	\$50.00
Gastos de combustible para viaje	1 viaje	\$10.00	\$10.00
Gastos de alimentación	5	\$3.00	\$15.00
Bolígrafos	10	\$0.20	\$2.00
Encuadrado	3	\$20.00	\$60.00
CD	1	\$1.00	\$1.00
TOTAL			\$158.00

Anexo 3



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
CENTRO UNIVERSITARIO DE AHUACHAPÁN

MAESTRÍA EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR

ENCUESTA DIRIGIDA A PERSONAL DOCENTE

Cuestionario dirigido para la recolección de datos sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales en el Colegio Josefino de la Ciudad de Ahuachapán.

Objetivo:

Indagar sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales.

Indicación general:

Por favor responda en forma objetiva, pues de ello depende la validez de los resultados de esta investigación.

Generalidades del encuestado/a:

Edad: _____

Sexo:

- Femenino
- Masculino
- Indiferente

Cargo que desempeña _____

Especialidad _____

Años de servicio en la institución_____

DIMENSIÓN AMBIENTES VIRTUALES

Aspectos relacionados con espacios mediados por las nuevas tecnologías de la información y comunicación en procesos de enseñanza aprendizaje.

- 1- ¿Imparte sus clases en modalidad semipresencial?
 - Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 2- ¿Utiliza recursos tecnológicos para el desarrollo de sus actividades educativas?
 - Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 3- ¿Utiliza plataformas virtuales para realizar su trabajo como docente?
 - Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 4- ¿Pone en práctica sus habilidades para crear y organizar recursos en ambientes virtuales?
 - Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 5- ¿Impulsa el trabajo colaborativo en ambientes virtuales de aprendizaje?
 - Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca

DIMENSIÓN METODOLÓGICA

Aborda preguntas relacionadas con procedimientos, técnicas, estrategias y recursos aplicados por los docentes en los ambientes virtuales de aprendizaje.

- 6- ¿Aplica técnicas que promuevan la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de sus clases virtuales?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 7- ¿Ha realizado proyección de diapositivas para el desarrollo de contenidos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 8- ¿Utiliza herramientas interactivas para crear contenidos de aprendizaje?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca
- 9- ¿Edita audios y videos para desarrollar clases de manera asincrónica?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces
 - Nunca

DIMENSIÓN FORMACIÓN CONTÍNUA

Aborda aspectos sobre procesos de actualización docente sobre entornos virtuales.

- 10- ¿Ha sido capacitado para manejar de manera eficiente las plataformas virtuales utilizadas en la institución?
- Siempre
 - Casi siempre
 - A veces

- Nunca

11- ¿Se ha sometido a los procesos de formación impartidos por el MINIDUCYT?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

DIMENSIÓN COMPETENCIAS

Dirigido a las competencias de los docentes en los ambientes virtuales de aprendizaje.

12- ¿Adapta su planificación didáctica a los ambientes virtuales de aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

13- ¿Retoma teorías de aprendizaje para diseñar procesos de enseñanza en ambientes virtuales?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

14- ¿Desarrolla sus clases virtuales asignando el tiempo de acuerdo al programa de estudio del MINEDUCYT?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

DIMENSIÓN CONTEXTO

Aborda aspectos relacionados al contexto de los ambientes virtuales de aprendizaje.

15- ¿Los ambientes virtuales favorecen las relaciones de comunicación con sus estudiantes?

- Siempre

- Casi siempre
- A veces
- Nunca

16- ¿Sus clases son impartidas desde la institución educativa en la que labora?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

17- ¿Le proporciona la institución equipo tecnológico para el desarrollo de sus clases

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

DIMENSIÓN PROCESOS DE APRENDIZAJE

Aborda aspectos relacionados a los procesos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales.

18- ¿Utiliza diversidad de actividades para promover el aprendizaje de sus estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

19- ¿Utiliza recursos didácticos para incentivar el aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

20- ¿Brinda asesoría y retroalimentación a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

DIMENSIÓN RENDIMIENTO ACADÉMICO

Orientada a identificar la aplicación de técnicas de evaluación y resultados obtenidos en procesos de ambientes virtuales

21- ¿Aplica diferentes técnicas de evaluación en los ambientes virtuales?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

22- ¿Utiliza herramientas virtuales para elaborar pruebas objetivas en el proceso de evaluación?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- nunca

23- ¿Influye la modalidad virtual en los niveles de promoción de los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

Enlace de encuesta: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScBgyC32N24kt-dq2d2H_2OIbwe1hryPx9muR7Ql6Pmr_p7og/viewform?usp=sf_link

Anexo 4



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
CENTRO UNIVERSITARIO DE AHUACHAPÁN

MAESTRÍA EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR

ENTREVISTA DIRIGIDA A PERSONAL DOCENTE Y PERSONAL ADMINISTRATIVO

Guía de entrevista semiestructurada para la recolección de datos sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales en el Colegio Josefino de la Ciudad de Ahuachapán.

Objetivo:

Indagar sobre el desarrollo de habilidades pedagógicas para gestionar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales.

Indicación: Por favor responda en forma objetiva, pues de ello depende la validez de los resultados de esta investigación.

Generalidades del entrevistado/a

Edad:

Sexo:

- Masculino**
- Femenino**

Cargo que desempeña en la institución:

Especialidad:

Años de servicio en la institución:

Dimensiones ambientes virtuales:

Aspectos relacionados con espacios mediados por las nuevas tecnologías de la información y comunicación en procesos de enseñanza aprendizaje.

- 1- ¿Qué habilidades pedagógicas ha desarrollado el personal docente y cómo han influido en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales?
- 2- ¿Cómo se evidencia las habilidades de los docentes en los ambientes virtuales?
- 3- ¿Qué plataformas virtuales utiliza actualmente la institución para desarrollar sus actividades educativas?
- 4- ¿Con qué equipo tecnológico se ha dotado al personal docente para desarrollar las clases virtuales?

Dimensión metodológica

Aspectos relacionados con procedimientos, técnicas, estrategias y recursos aplicados por los docentes en los ambientes virtuales de aprendizaje.

- 5- ¿Qué herramientas interactivas utilizan los docentes para la creación de contenidos de aprendizaje?
- 6- ¿Qué estrategias didácticas son las más utilizadas para procesos de aprendizaje en ambientes virtuales?
- 7- ¿Cómo se evidencia el trabajo colaborativo de los estudiantes en los procesos de aprendizajes en ambientes virtuales?

Dimensión procesos de aprendizaje

Aspectos relevantes sobre los procesos de aprendizaje en entornos virtuales.

8- ¿Qué herramientas virtuales aplican los docentes para los procesos de asesoría y retroalimentación?

9- ¿Cómo percibe el rendimiento académico de los estudiantes en los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales?

Dimensión formación continua.

Aspectos relacionados a los procesos de actualización del personal docente.

10- ¿En cuáles procesos de formación impartidos por el MINEDUCYT ha participado?

Dimensión rendimiento académico

Aspectos sobre los resultados académico de los estudiantes en el año lectivo 2021

La última sección está encaminada a obtener datos sobre los resultados académico de los estudiantes en el año lectivo 2021

11- ¿Cuál ha sido el porcentaje de reprobados de los resultados académicos en el año lectivo 2021?

Enlace de entrevista:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXK9GBrshsViJJfYv1XnVvul6bWObMYW5kjX7-oMT22eiBMA/viewform?usp=sf_link

Anexo 5

TABLA 3-Distribución Chi Cuadrado χ^2

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742	0,8735	0,7083	0,5707	0,4549
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079	2,0996	1,8326	1,5970	1,3863
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649	3,2831	2,9462	2,6430	2,3660
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784	4,4377	4,0446	3,6871	3,3567
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644	5,5731	5,1319	4,7278	4,3515
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311	6,6948	6,2108	5,7652	5,3481
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834	7,8061	7,2832	6,8000	6,3458
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245	8,9094	8,3505	7,8325	7,3441
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564	10,0060	9,4136	8,8632	8,3428
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807	11,0971	10,4732	9,8922	9,3418
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987	12,1836	11,5298	10,9199	10,3410
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111	13,2661	12,5838	11,9463	11,3403
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9839	15,1187	14,3451	13,6356	12,9717	12,3398
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221	15,4209	14,6853	13,9961	13,3393
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071	20,6030	19,3107	18,2451	17,3217	16,4940	15,7332	15,0197	14,3389
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418	21,7931	20,4651	19,3689	18,4179	17,5646	16,7795	16,0425	15,3385
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7690	22,9770	21,6146	20,4887	19,5110	18,6330	17,8244	17,0646	16,3382
18	42,3119	39,4220	37,1564	34,8052	31,5264	28,8693	25,9894	24,1555	22,7595	21,6049	20,6014	19,6993	18,8679	18,0860	17,3379
19	43,8194	40,8847	38,5821	36,1908	32,8523	30,1435	27,2036	25,3289	23,9004	22,7178	21,6891	20,7638	19,9102	19,1069	18,3376
20	45,3142	42,3358	39,9969	37,5663	34,1696	31,4104	28,4120	26,4976	25,0375	23,8277	22,7745	21,8265	20,9514	20,1272	19,3374
21	46,7963	43,7749	41,4009	38,9322	35,4789	32,6706	29,6151	27,6620	26,1711	24,9348	23,8578	22,8876	21,9915	21,1470	20,3372
22	48,2676	45,2041	42,7957	40,2894	36,7807	33,9245	30,8133	28,8224	27,3015	26,0393	24,9390	23,9473	23,0307	22,1663	21,3370
23	49,7276	46,6231	44,1814	41,6383	38,0756	35,1725	32,0069	29,9792	28,4288	27,1413	26,0184	25,0055	24,0689	23,1852	22,3369
24	51,1790	48,0336	45,5584	42,9798	39,3641	36,4150	33,1962	31,1325	29,5533	28,2412	27,0960	26,0625	25,1064	24,2037	23,3367
25	52,6187	49,4351	46,9280	44,3140	40,6465	37,6525	34,3816	32,2825	30,6752	29,3388	28,1719	27,1183	26,1430	25,2218	24,3366
26	54,0511	50,8291	48,2898	45,6416	41,9231	38,8851	35,5632	33,4295	31,7946	30,4346	29,2463	28,1730	27,1789	26,2395	25,3365
27	55,4751	52,2152	49,6450	46,9628	43,1945	40,1133	36,7412	34,5736	32,9117	31,5284	30,3193	29,2266	28,2141	27,2569	26,3363

Anexo 6

Tabla 15

Análisis de resultados de la guía de entrevista realizada a los docentes (CUALITATIVO)

Dimensión:						
Ambientes virtuales						
Pregunta 1						
1- ¿Qué habilidades pedagógicas ha desarrollado el personal docente y cómo han influido en los procesos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes virtuales?						
RESPUESTA DOCENTE PARVULARIA	RESPUESTA DOCENTE PRIMER CICLO	RESPUESTA DOCENTE SEGUNDO CICLO	RESPUESTA DOCENTE TERCER CICLO	RESPUESTA DOCENTE BACHILLERATO GENERAL	RESPUESTA DOCENTE BACHILLERATO TÉCNICO	RESPUESTA PERSONAL ADMINISTRATIVO
Manejo y buen uso del tiempo, y el uso de wikis o blogs.	Hemos visto el aprendizaje de los maestros en cuanto a utilizar herramientas virtuales, como plataformas, pero creo que el punto más importante, el punto de partida fue para los docentes aprender a usar	Uso de plataformas virtuales y otras herramientas para crear recursos didácticos para el desarrollo de clases en la virtualidad. Estas habilidades han sido determinantes para dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje de los	Considero que las herramientas se fueron desarrollando a lo largo del comienzo de la pandemia y que nos vimos enfrentados a este mundo de la tecnología y cada uno tuvo que ir resolviendo ciertas	Bueno, en este caso considero que ha habido varias habilidades, sobre todas las cosas, hablando a nivel general en la institución se ha observado que muchos docentes que no estaban tan familiarizados con la tecnología,	Al enfrentar la situación de la pandemia del covid-19 los docentes tenían que buscar la forma de seguir impartiendo las clases con los pocos recursos tecnológicos que se poseían y el poco o nulo conocimiento en el manejo de	Habilidades para manejar y organizar plataformas virtuales y otras herramientas de uso didáctico, estás habilidades han influido positivamente en la gran mayoría de estudiantes a descubrir nuevos métodos de adquirir conocimiento y enfrentarse a la nueva realidad

una computadora, pudimos darnos cuenta que algunos se nos hacía más fácil algunas herramientas, a otros un poco más difícil, pero cuando empezamos ya a utilizar la computadora para clases virtuales, algunos tuvimos que empezar desde cero y eso también dio pauta para que nosotros mismo pudiéramos enseñarle a los alumnos, nos dimos cuenta que los alumnos son estudiantes, herramientas virtuales han logrado llamar la atención del estudiante y desarrollar habilidades en ellos. las problemáticas que se daban. El adoptar la tecnología dentro de las aulas, dentro de nuestras casas mejor dicho, para poder impartir las clases, fue algo nuevo porque estábamos acostumbrados a un proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, con una pizarra en físico, con los libros en físico, tener los cuadernos y revisarlos, y creo que el proceso de poder tener una herramienta digital que nos conectara con los jóvenes y niños, y que estos aprendieron a utilizarlas, porque como este proceso de la educación virtual nos obligó a todos de cierta manera a saber utilizarlas, tal vez no al 100% pero pudimos de manera general aprender a utilizar alguna plataforma virtual para dar las clases de manera virtual, en línea de manera sincrónica y asincrónica, porque quizá muchos de nosotros no habíamos tenido la experiencia de dar una clase sincrónica por medio de una videollamada o video conferencia, y aprendimos entonces obtuvimos habilidades en cuanto a plataformas educativas que ante la demanda cambios en la manera de enseñar o impartir una clase. necesidad de llegar a los hogares de los alumnos se tuvo que el docente auto aprendiera a usar herramientas como video llamadas uso de plataformas como Google Classroom, Meet, Microsoft Teams, crear contenidos, presentaciones interactivas. Propiciando en los alumnos herramientas nuevas motivándolos a seguir con los estudios e implementado nuevas formas de aprender.

muy buenos para juegos para ese tipo de cosas virtuales, pero cuando queríamos que nos subieran una tarea a la plataforma, ellos mostraban que tenían problemas que no sabían cómo, entonces ahí el docente tuvo que prepararse primero para poder aprender el mismo y luego enseñarle a los alumnos cómo utilizar esas herramientas de manera adecuada. Algunos docentes habían

niños también al manejo de las pudieran acercarse tecnologías al a estas servicio de la herramientas y las educación, de manera conocieran, fue humilde considero una gran que sí adquirimos la enseñanza y un mayor parte de gran avance para la habilidades, para educación en aprender a hacer nuestro país. El material didáctico ministerio de virtual y que ayudara Educación lo a facilitarle la menciona mucho enseñanza a los que está tratando alumnos. de cerrar esta Agregar que me llama brecha mucho la atención tecnológica, pero porque es cierto que sí se ha dado un las habilidades nos gran paso con han hecho a nosotros dotar a los niños y crecer y estudiantes con el profesionalizarnos equipo más pero yo me he tecnológico, pero dado cuenta también lo más importante que en realidad ha ha sido ese sido difícil, porque a enfrentarse que se pesar que nosotros tuvo entre la adquiriéramos nuevas

utilizado la computadora, pero no meramente para cuestiones educativas.

docencia y los alumnos a una manera de querer continuar el proceso de enseñanza aprendizaje y abrirse nuevas ventanas, nuevas oportunidades para que la educación trascendiera y transcurriera en el orden normal que se debía realizar en el año 2020 que fue el punto de partida para que hoy tengamos estas habilidades que hoy quizá ya hemos desarrollado no al 100% quizá nos falta aprender más, pero creo que

habilidades está el problema de la desmotivación de los alumnos, creo que muchos de nosotros hemos dado cuenta hoy, que los hemos recibido de manera presencial ese desinterés por las clases virtuales o a través de las herramientas, porque en muchas ocasiones en las videollamadas podían decir ellos que la clase era muy bonita, que habían aprendido y agradecían, pero hay cierto porcentaje que hoy revela el vacío, eso es algo que a veces a nivel nacional no se menciona mucho y lo quieren hacer ver como algo

tenemos buen, pero también
habilidades que hay gran parte de la
antes no población estudiantil
poseíamos. que no lo ve así.

Considero que han ¿Cuáles considera
influido en gran que son las razones
manera estas por la cual hay esa
habilidades porque desmotivación de los
el dar la clase estudiantes? Yo
solamente dictada, considero que en
no se hace parte se debe a la
llamativa, si no cultura que tenemos
que los motiva a en el país, ya que no
seguir en este existe un deseo por
proceso de aprender, considero
aprendizaje que lo ven como una
cuando hay una obligación, uno de los
herramienta extra factores es la falta de
que los hace acompañamiento de
participar, cuando los padres de familia
hay una en ese proceso, sobre
herramienta todo las cosas con los
interactiva que los grandes, hablamos ya
hace ponerse en el de tercer ciclo y
lugar del otro, en el bachillerato, porque
lugar del maestro, con los pequeños al
e ir jugando, contrario han estado

enseñarle jugando, al pendiente porque le
creo que el proceso han hecho daño,
se ha convertido porque no han dejado
ahora en aprender que ellos hagan sus
a aprender para el tareas.
estudiante y
aprender también
para el docente y
que estos se
motiven cada uno
para poder
experimentar y
tener un parámetro
diferente al que se
tenía antes.

Análisis de pregunta 1

El docente trascendió a nuevas oportunidades, contribuyendo a que la educación avanzara durante la pandemia, bajo la competencia de aprender a aprender, tanto para el docente como para el estudiante. El docente adquirió la habilidad de usar una computadora con fines educativos, así como a usar una plataforma como Google Classroom, Microsoft Teams, uso de presentaciones interactivas, video conferencia mediante Google Meet, cómo realizar una clase de manera sincrónica y asincrónica, creando material didáctico con la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, influyendo a que los estudiantes descubran nuevos métodos de aprendizaje y al desarrollo de habilidades interpersonales, motivándoles a desarrollar la imaginación en sus propias aventuras mientras juegan. Las habilidades pedagógicas del docente son un elemento clave en el desarrollo en el estudiante de un aprendizaje creador, dejando atrás el aprendizaje reproductivo y el aprender de memoria los contenidos impartidos. Para lograr esto es imprescindible la auto preparación y capacitación continua y sistemática del docente teniendo en cuenta el desarrollo que han alcanzado en

nuestros días las tecnologías de la información y las comunicaciones, las cuales facilitan en gran medida la satisfacción de ese interés y necesidad creciente de conocimientos.

2- ¿Cómo se evidencia las habilidades de los docentes en los ambientes virtuales?

<p>En los resultados de los alumnos y en la motivación del estudiante.</p>	<p>Podría ser desde el momento en que partimos a dar una clase de forma virtual, el hecho de conectarnos con los estudiantes que estaban en casa, nosotros también estábamos en casa al principio y pues ahí evidenciamos que íbamos aprendiendo poco a poco a utilizar esas herramientas, así hemos ido adoptando esos</p> <p>Se evidencia en el buen manejo y uso de las herramientas virtuales, y en la continuidad que se le dio al proceso, hubo un esfuerzo por aprender, en un primer momento de manera más autodidacta el uso de herramientas virtuales, pero ha significado un valioso avance para la actualización del docente en ambientes virtuales.</p>	<p>Considero que se evidencia desde el primer momento que el docente llega ahora a los salones de clase y en nuestro caso están equipados y saben cómo encender, como conectar y durante el proceso de enseñanza de estos últimos años se ha evidenciado que aquel docente que tal vez era temeroso para tomarse una fotografía o para grabarse en video, se quitó ese miedo</p>	<p>Creo que se evidencia primero a través de la valentía que tuvieron o tuvimos mejor dicho en cuanto al manejo de herramienta y un entorno al que no estábamos acostumbrados al menos en el lugar que nosotros trabajamos hubo mucha valentía para enfrentarnos a esta nueva realidad, segundo se ha evidenciado a través de la empatía, porque fuimos desarrollando esa virtud para tratar de comprender también a aquellos</p>	<p>Durante la pandemia el docente llegó con sus clases hasta los hogares de los estudiantes mediante plataformas que la institución implementó para lo cual el docente desarrolló habilidades sobre el manejo de equipo tecnológico a través de diferentes capacitaciones lo cual le permitió seguir con el desarrollo de contenidos en horario según las exigencias del programa de estudio, dándole continuidad al proceso</p>
--	--	--	---	--

recursos para nosotros mismo, al principio era un poco difícil, porque no sabíamos cómo irnos enlazando en ese tipo de situaciones pero al final hasta el día de hoy hemos aprendido bastante, podemos ayudarle a los alumnos, a veces ellos tiene preguntas de cómo hacer para subir tal vez alguna tarea, para conectarse de alguna manera y ya nosotros con nuestra experiencia que hemos adquirido,

y aprendió a utilizar incluso algunas plataformas digitales para subir sus videos, tal vez algunos no lo hicieron en video, lo hicieron a través de podcast, vemos cómo esas habilidades se fueron potenciando en los docentes y hoy en día podemos decir que se evidencia porque todo los que al principio fue difícil, ahora no digamos que se maneja al 100% pero creo que gran porcentaje de conocimiento lo manejamos, sabemos cómo

alumnos que nos tenían tanto acceso a las tecnologías, pero nosotros mismos tratamos de brindarles soluciones para que ellos no se fuesen quedando afuera de este proceso y tercero se evidencia a través del manejo de estas mismas herramientas, ya que como ya hablamos quizá muchos estábamos acostumbrados a dar una clase en la pizarra o a veces a utilizar el proyector que ya se consideraba novedoso, sin embargo también yo soy consciente que solo utilizar el proyector tampoco tiene mucho

desde las instalaciones de la institución.

nosotros les
hemos ido
también
ayudando como
se van haciendo
esos procesos,

movilizarnos en significado, sino que
diferentes tratar ya de trascender
plataformas, tal de ir más allá con
vez a algunos se otras herramientas,
les hace más crenado nuestros
difícil, pero creo propios canales de
que a otro que YouTube
hemos nacido con , subiendo videos,
un poquito más de para que los alumnos
tecnología en que no pudieran estar
nuestras manos, se en una videollamada
nos evidencia en pudieran ver esa
que hemos grabación a lo mejor,
explotado esa o trabajando en
riqueza que material como
tenemos y que separatas, guías que
podemos fuesen virtuales y que
compartirla con los pudieran llegar a
demás, creo que a aquellos que les
lo largo de estos costara estar en video
últimos meses que llamada.
ya estamos
tratando de
regresar a la
presencialidad,
todo aquello que
fue el auge en la

virtualidad, creo
que todavía lo
seguimos
manteniendo y eso
a ha dado pie a qué
la educación ya no
regrese a ser tan
tradicionalista y
vayamos dando
pasos gigantes en
el contexto de la
educación.

Análisis pregunta 2

Las habilidades de los docentes en los ambientes virtuales se evidencian desde el momento en que el docente llega a los salones de clase equipados saben conectar y encender una computadora para llegar a los hogares de los alumnos para impartir las clases mediante plataformas digitales, habilidades que se fueron potenciando en actualizaciones permanentes mediante el manejo de herramientas como la creación de canales de YouTube, grabar videos, podcast, subir videos para los alumnos que tenían inconvenientes en conectarse a una videollamada para que posteriormente lo revisaran. Así como en la motivación del estudiante a utilizar las herramientas tecnológicas en beneficio del aprendizaje, a la vez ayudando aquellos alumnos que no saben utilizar las herramientas digitales. enviando información y creando actividades para que el alumno los desarrolle de forma virtual.

Cuando existe habilidades pedagógicas aparte de transmitir conocimiento sirve de estimulación para la búsqueda de conocimiento de manera independiente de igual forma desarrollando valores y una personalidad humanista. De acuerdo con Sosa Sosa, (2018):

Las habilidades pedagógicas del docente son un elemento clave en el desarrollo en el estudiante de un aprendizaje creador, dejando atrás el aprendizaje reproductivo y el aprender de memoria los contenidos impartidos. Para lograr esto es imprescindible la auto preparación y capacitación continua y sistemática

del docente teniendo en cuenta el desarrollo que han alcanzado en nuestros días las tecnologías de la información y las comunicaciones, las cuales facilitan en gran medida la satisfacción de ese interés y necesidad creciente de conocimientos. (p. 84)

3- ¿Qué plataformas virtuales utiliza actualmente la institución para desarrollar sus actividades educativas?

Microsoft Teams	Utilizamos Microsoft Teams	Microsoft Teams	Se utilizó Microsoft Teams	Para desarrollar las clases, tenemos la plataforma de Microsoft Teams, que es la que se ha estado utilizando durante el 2021 y lo que va del 2022, estrictamente para fines educativos, ya de ahí existen los otros medios que han sido de difusión de información para comunicar, pero para clases ha sido Microsoft Teams, en el 2020 se utilizó una plataforma de robótica, pero no era estrictamente una plataforma para	Microsoft Teams	Microsoft Temas
-----------------	----------------------------	-----------------	----------------------------	--	-----------------	-----------------

enseñar, sino que era
para otra materia.

Análisis pregunta 3

Desde el año 2021 la institución utiliza estrictamente la plataforma Microsoft Teams para impartir las clases que han permitido tener el control del trabajo que realizan los docentes como los alumnos. Dicha plataforma facilita la creación de espacios dedicados para que los equipos de proyectos, unidades de negocios, equipo de trabajo y otros grupos se comuniquen y colaboren incluidos mensajes, Office 365, videoconferencias, intercambio de archivos, edición colaborativa y planificación basada en Teams

4- ¿Con qué equipo tecnológico se ha dotado al personal docente para desarrollar las clases virtuales?

Computadoras y pantallas en cada salón de clases.	Se dotó de computadora posterior a eso se nos entregó la computadora por parte del gobierno, agregar que, aparte de tener	Se asignó una computadora a cada docente, y cada aula está dotada de una pantalla para poder enlazar a los estudiantes a la clase, también se cuenta con internet wifi, lo cual facilita el desarrollo de la clase.	Antes de que se compartiera la computadora del gobierno, la misma institución nos proporcionó computadoras equipadas a cada docente en su grado, además de la computadora	Se dotó de computadora propiedad de la institución, posterior a eso se nos entregó la computadora por parte del gobierno	Con equipo de cómputo, internet.	Computadoras Pantallas por salón de clases Acceso a internet Micrófono
---	---	---	---	--	----------------------------------	---

computadoras, tenemos el recurso del internet, que está listo para todos los grados que hay en el colegio, entonces en cualquiera de los grados donde el docente este ahí puede hacer uso del internet para sus clases virtuales.

que se nos había dado que era de la institución se han colocado pantallas, para que podamos tener ya un poco de mayor campo visual en el campo de los alumnos, este año también se doto a todos los docentes con la computadora dada por el gobierno, todos manejamos una PC, tuvimos antes, durante y ahora que estamos regresando a la presencialidad seguimos contando con ella.

Análisis pregunta 4

La institución doto a los docentes en cada aula con equipo de cómputo, pantalla, internet para poder enlazar a los estudiantes a la clase virtual. Bajo este contexto conceptual, los ambientes virtuales, en el campo de la educación según Ardila Rodríguez, (2011), definen como:

Espacios generados para crear y recrear los procesos de formación, enseñanza y aprendizaje; espacios que exhiben como características particulares la apropiación de las tecnologías de la información y de la comunicación a los componentes de aula, es decir, los ambientes virtuales tienen como propósito esencial contribuir a la prestación del servicio docente, en términos de facilitar la comunicación didáctica y pedagógica en las labores de ejemplificación, comunicación efectiva, eficiente y oportuna del docente con los estudiantes, ampliar el horizonte de consulta documental, bibliográfica y referencial para los actores del proceso educativo docente y estudiante (p. 7)

**Dimensión:
Metodológica**

5- ¿Qué herramientas interactivas utilizan los docentes para la creación de contenidos de aprendizaje?

<p>Podría hablar de muchas herramientas tal vez, pero en mi caso, en mi materia la más popular para los niños más pequeños ha sido la pizarra interactiva, que es una página interactiva que puede utilizarse</p>	<p>Quizizz, Pinterest, pizarras interactivas para trabajar con los más pequeños.</p>	<p>En mi caso la que más he utilizado ha sido Canva para la creación de presentaciones o incluso videos interactivos por la funcionalidad que tiene y además otra herramienta interactiva que se me hace muy dinámica es Kahoot, crear esos</p>	<p>En primer lugar tener la computadora, luego tener un software que nos ayudara, en ese sentido hemos utilizado varios programas uno muy básico a mi punto particular ha sido Power Point ya que hemos encontrado funciones que antes no la conocíamos y</p>	<p>Herramientas como Kahoot, PowerPoint, Prezi, Canva, Google Meet</p>	<p>Herramientas de Gmail compartidas a través de Microsoft Teams.</p>
---	--	---	---	--	---

de forma
sincrónica o
asincrónica con
los niños por
ejemplo cuando
estamos durante
una clase virtual,
al entrar a este
tipo de páginas
interactivas ellos
pueden trazar,
colorear,
numerar y uno
como docente
recibe las
respuestas,
pueden volver a
hacer si han
tenido algún
error, puede dar
indicaciones por
partes, es una
herramienta
bastante bonita y
muy interactiva
que con los niños
ha funcionado

cuestionarios y ver que nos han servido
la capacidad que mucho, a través de
ellos tiene y la imágenes que ayudan
agilidad al leer la con la interacción,
pregunta, cual es la preguntas, el mismo
respuesta, sabemos programa nos permite
cuál es la dinámica grabar pantalla y a eso
de esta le hemos agregado
herramienta que el otro tipo de
que más rápido aplicaciones que han
conteste es el servido para
obtiene más interactuar sobre todo
puntos, y ahí va para crear
viendo uno el presentaciones por
interés que los ejemplo las de Prezzi
muchachos han o grabar toda la
puesto durante la pantalla de la
clase a la hora de computadora y
responder, porque después colocarle
responde más video a los alumnos,
rápido el que pone por ejemplo cuando
atención y ahí uno yo grabo una clase,
va notando imaginemos que el
también que aquel video dure 15 a 20
que va quedando minutos, allá por el
rezagado con minuto 12 o 14 yo
pocos puntos es el lanzo una pregunta

mucho, otra herramienta que ya se pudo utilizar con los más grandes y es bastante popular es MENTI, en esa herramienta lo que nosotros hemos logrado hacer es por ejemplo, poner alguna pregunta durante la clase y todos los estudiantes al mismo tiempo pueden darle respuestas, al docente le aparecen como una agrupación de respuestas para ver cuál ha sido la más común entre ellos y de eso se puede

que quizá le prestó menos importancia al momento de la clase, para mi han sido dos herramientas que me han servido para mucho, pero quizá me quedo con Cannva al momento de crear las páginas que voy a colocar en una presentación de Power Point, o en el mismo editor que ya trae Cannva.

que esta la van a tener que contestar ellos después, lo hago a mediados de la grabación para asegurarme que ellos estén viendo el video y que después puedan responderlo, porque de lo contrario significa que no vieron el video y no se dieron cuenta que en medio de la grabación hubo una pregunta, eso nos ha servido para interactuar con ellos, además de las plataformas como Microsoft Teams que nos permitían agrupar a los estudiantes por salas ya para que ellos desde sus casas pudieran interactuar respondiendo algunas

<p>seguir trabajando, esas dos me han funcionado mucho en esos momentos.</p>	<p>preguntas en semigrupo y después volvemos a unir y ahí interactuar con los alumnos y también en compañía de nosotros como docentes, esos podrían ser algunos ejemplos.</p>
--	---

Análisis pregunta 5

Las herramientas que más utilizan los docentes para crear contenidos de aprendizaje se encuentran Power Point, Cannva, Mentimeter, Genially, Kaoot, Prezzi, Quizizz, Pinterest, Pizarras Interactivas estas últimas utilizadas por docentes de niveles de primer ciclo.

La nueva realidad exige nuevos medios encaminados a la nueva era digital, conscientes de que el futuro de la sociedad depende de la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas. para Saza, (2016) “Los nuevos medios para enseñar y aprender requieren de plataformas o lugares en la Web para planificar, diseñar e implementar un curso, llamados ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) o Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA)” (p.107)

6- ¿Qué estrategias didácticas son las más utilizadas para procesos de aprendizaje en ambientes virtuales?

<p>La interactividad con los alumnos.</p>	<p>Primeramente, Reformular mi Muchas veces Hay muchas fue recurrir a las planificación e preparé mi guion estrategias, el Videos, solución de video clases incluir estrategias de clase y la problema es que no casos grupales, grabadas para que se adaptaran a estrategia o estaban adaptadas por debates, trabajos que los alumnos los entornos dinámica por más la realidad que colaborativos en que no tenían el virtuales, lluvia de que uno intente algunos no tenían grupos, lluvia de acceso de verla ideas, pero a través acoplarla no se buen acceso a ideas, debates. en el momento de herramientas apega a la realidad, internet, computadora</p>	<p>Los docentes en la mayoría de casos utilizan videos, foros virtuales, presentaciones, clases sincrónicas y asincrónicas adaptadas a cada nivel educativo.</p>
---	---	--

no quedaran como Mentimeter lo que implicó o celulares de gama
atrasados. que me permitía reinventarse de baja, uno podía
Cuando fuimos recopilar los manera virtual, preparar muy bonita
aprendiendo un conocimientos que fue tan difícil la clase, pero luego
poco más hice previos de manera al inicio con los había que lidiar con
uso de los videos virtual, estrategias de estudiantes y qué estrategia utilizar
de YouTube en el colaboración para padres, el poder para que esa clase
que los pequeños que los estudiantes tener una clase llegara a los demás,
podían escuchar, pudieran trabajar completa y que no una de las estrategias
cantar y sobre un mismo hubiera que nos sirvió fue las
aprendieran. documento, el uso de interrupciones, lo clases pregrabadas,
También otra videos para reforzar que implicó grabar una clase y
estrategia que contenidos, replantearse luego colgarla o
utilicé fue el uso presentaciones. muchas veces y subirla a un canal de
de audios, los más aún cuando YouTube, en mi
estudiantes se recordamos que experiencia personal
grababan para cada niño aprende en el años 2020
que yo escuchara a su ritmo y de cuando todavía no
narraciones, y diferente manera, estábamos preparados
eso me permitía el tener que para utilizar Zoom,
ir calificando su acoplarnos a cada Meet, Microsoft
aprendizaje. uno de ellos, creo Teams una de las
que ha sido el estrategias que utilice
desafío más grande para tratar de llegar a
que se ha tenido a los alumnos era clases
nivel docente para por
que ellos puedan FACEBOOKLIVE,

comprender el creando grupos de material que se clase y hacer las presenta de manera explicaciones para clara y fácil para que quedaran ahí, se que el proceso de felicitaba ya que la enseñanza sea el mayoría tenía una correcto y el cuenta, también indicado. utilice clases grabadas con el celular ya que en el 2020 me tocó una etapa donde mi computadora estaba un poco desfasada y no me permitía hacer muchas cosas, cuando ya tenía el video lo subía en Facebook o en YouTube, esas estrategias fueron importantes para mí, al inicio de los entornos virtuales

Análisis pregunta 6

El docente hace uso de clases pregrabadas que son subidas a Facebook live, videos de clases grabadas que son colocados en YouTube para que el alumno lo revise en los momentos que se le facilite, videos para que los niños escuchen y canten, audios para narraciones, lluvia de ideas mediante la herramienta

Mentimeter, presentaciones interactivas, debates mediante panel fórum que permite la plataforma Microsoft Teams. El papel del docente en los últimos tiempos en el sistema educativo destaca en un rol de orientador que promueve el desarrollo de competencias de aprendizaje en los grupos de estudiantes, su labor es la creación de escenarios y ejecución de estrategias de enseñanza que trascienda en el estudiante alcanzar un papel activo en el proceso de enseñanza aprendizaje. concibiendo competencia como la “capacidad para movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones”. Dichos recursos cognitivos incluyen conocimientos, técnicas, habilidades, aptitudes, entre otros, que son movilizados por la competencia considerada para enfrentar una situación usualmente inédita”. (Barriga, 2009, p. 141)

7- ¿Cómo se evidencia el trabajo colaborativo de los estudiantes en los procesos aprendizajes en ambientes virtuales?

A través del análisis y la aplicación de tareas grupales	Durante el auge de la pandemia fue uno de los más grandes problemas que teníamos, evidenciar que estudiantes trabajaran juntos o de manera colaborativa, durante este tiempo trabajé con alumnos pequeños y era bastante difícil que ellos	Aunque se trató de promover actividades colaborativas, fue difícil lograr en un 100% el objetivo ya que no todos los alumnos tenían las habilidades y sobre todo los recursos tecnológicos para llevar al día sus actividades virtuales.	Uno como docente trató que se evidenciara ese trabajo y uno les proporcionaba las herramientas o plataformas para que fueran trabajando al mismo tiempo, se tenía la opción de crear salas donde se buscaba que ellos tuvieran la iniciativa y comenzaran a interactuar, pero	En mi caso muy particular traté de generar trabajo colaborativo, entendiéndolo como aquel tipo de trabajo en el que cada quien tiene un rol para tratar de llegar a un mismo fin, ya no un simple trabajo en equipo, para que todos estuvieran ocupados y trabajando, pero dentro de los entornos virtuales ha sido uno de los problemas más	Creación de grupos mediante salas en Microsoft Teams asignando tareas y buscando soluciones a las dificultades planteadas	A través del uso de la plataforma ya que permite crear salas con subgrupos de clase para discutir o desarrollar actividades en común con el propósito de buscar interacción y trabajo en equipo entre los estudiantes.
--	--	--	---	--	---	--

trabajaran
grupalmente,
pero se utilizaban
video llamadas
para que los
alumnos
aportaran sus
ideas y de
manera grupal
construyeran la
actividad, esto
con ayuda de los
padres.

las dificultades que
cada uno poseía
con los mismos
dispositivos que no
eran tan avanzados
y poder trabajar
sincrónicamente
con los demás, la
señal no permitía o
los datos se les
acababan, también
el desinterés
fueron las
principales
dificultades para el
trabajo
colaborativo

evidentes porque no
tenían los
recursos, por
ejemplo en la materia
de seminario,
tratamos de continuar
con las
investigaciones, y
algunos de los
integrantes no
participaban porque
no tenían
computadora o mala
conexión, al final uno
o dos terminaban
haciendo el trabajo,
entonces se
evidenciaba la brecha
entre los que sí tenían
las herramientas y
otro no, en ese sentido
nos tocó ser
empáticos, y tratar de
valorar algo del
trabajo de los demás,
porque en cuanto a lo
colaborativo fue uno

de los problemas más evidentes. Ahora que ya los estamos recibiendo presencialmente empezamos a ver algunos frutos, pero virtualmente fue difícil, a pesar que existían medios en los cuales puedan estar editando sobre un mismo documento, incluso la plataforma de Microsoft Teams lo permite, para que ellos puedan estar trabajando en Word en PowerPoint al mismo tiempo todos su presentación o investigación, pero como no todos tenían las facilidades ha sido muy difícil en ese sentido.

Análisis pregunta 7

A partir de las respuestas de los docentes entrevistados se puede identificar que durante las clases virtuales realizaron esfuerzos por promover el aprendizaje colaborativo, algunas de las actividades que se promovieron fue el uso de salas virtuales a través de te Microsoft Teams en las que es posible interactuar pequeños grupos y crear conversaciones y archivos para que estos puedan construirse de manera colaborativa, también se utilizaron la videollamadas desde la misma plataforma para poder interactuar con los estudiantes.

Es importante agregar que la mayoría de docentes en los diferentes niveles educativos coinciden que alcanzar el aprendizaje de manera colaborativa fue uno de los aspectos más complicados durante la pandemia, ya que un buen número de estudiantes no tenían acceso a conectarse de manera simultánea con los grupos de trabajo, por la falta de una computadora, celular o la falta de acceso a internet, lo cual era indispensable para dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje de forma colaborativa, la falta de interés en su propio aprendizaje ha sido un factor también importante para que pueda alcanzarse el aprendizaje de manera colaborativa, de tal manera que puede establecerse que hubo poca evidencia por parte de los estudiantes de este tipo de trabajo. Las habilidades colaborativas es una competencia que requiere de un proceso de aprendizaje y, por tanto, para lograr el éxito del trabajo cooperativo, los alumnos primero tienen que adquirir las destrezas necesarias para saber comunicarse, trabajar en equipo y responsabilizarse de su propio aprendizaje.

Dimensión:

Procesos de aprendizaje

8- ¿Cuáles son las herramientas virtuales que se utilizan en los procesos de evaluación?

Formularios de Google, audios grabados por los alumnos, Quizizz, video llamadas, Google Forms	Video grupales para exposiciones a través de Microsoft Teams realización de presentaciones en Genially, formularios de	Formularios de Google, exposiciones, formularios de Microsoft Teams. Agregar que durante estos procesos de evaluación se nos	Una de las más esenciales fueron los formularios de Google, a través de exposiciones virtuales de forma asincrónica, posteriormente se subía a YouTube,	Formularios de Google, hojas de cálculo.	La evaluaciones mensuales y trimestrales se realizaban a través de Google Forms, además de otras formas de evaluación como las exposiciones
---	--	--	---	--	---

<p>evaluación ya Google para realizar que en el caso de los pequeños eran sus padres quienes realizaban las tareas, era notorio cuando se cortaba y pegaba de Google a la hora de resolver evaluaciones.</p>	<p>hacía difícil guías de trabajo para verificar que los alumnos no tuvieran un apoyo para realizarlas, por eso a nivel nacional los resultados de los alumnos que están de manera presencial comparados con los años anteriores que fueron de manera virtual son muy diferentes.</p>	<p>ser entregadas de manera virtual y formularios de Microsoft Teams. Agregar que los resultados eran engañosos, había alumnos que si obtenían su nota de manera consciente y real.</p>	<p>grabadas, reportes, guías, etc.</p>
--	---	---	--

Análisis pregunta 8

Las nuevas formas de crear aprendizaje en ambientes virtuales han originado nuevas prácticas que se caracterizan por la innovación en cuanto a estrategias para realizar procesos de evaluación, así como variados son los instrumentos que contribuyen a dinamizar este proceso.

La mayoría de docentes entrevistados utilizó principalmente para procesos de evaluación con sus estudiantes los formularios de Google Forms, específicamente para la aplicación de cuestionarios, esta herramienta permite que se realice una puntuación automática de las respuestas, también se realizaron exposiciones grupales a través de videollamadas de Microsoft Teams y videos pregrabados, guías de trabajo y temas de investigación. La aplicación de estas herramientas de evaluación permitió a los docentes tener información importante sobre los estudiantes y sus aprendizajes. Los docentes coinciden que los resultados de las evaluaciones virtuales no son tan confiables ya que a ellos se les dificulta constatar que dichos procesos de evaluación sean desarrollados sin ningún tipo de apoyo, por lo que al realizar una comparación entre los resultados de evaluación en un entorno virtual y uno presencial, en el primero se evidencian un buen rendimiento de los estudiantes, mientras que, con el regreso a clases presenciales dichos resultados han disminuido considerablemente.

La educación en su modalidad en entornos virtuales de aprendizaje ha generado cambios de carácter pedagógico, didácticos que incluye la creación de nuevos modelos de evaluación, generando grandes expectativas y retos además un interés creciente vinculados la calidad educativa.

9- ¿Qué herramientas virtuales aplican los docentes para los procesos de asesoría y retroalimentación?

<p>Para la asesoría se utiliza el WhatsApp y para la retroalimentación la herramienta de Google Forms, videos, video llamadas.</p>	<p>Llamadas telefónicas, mensajes de texto a través de Medios como grupos de de WhatsApp, Por videollamadas, videos pregrabados, llamadas telefónicas para realimentar dudas de los estudiantes.</p>	<p>A Través de llamadas, mensajes de texto, Mentimeter.</p>	<p>Desde las materias de seminario al inicio de la pandemia utilice Google Duo, para reunir pequeños grupos, ya que no contábamos con una plataforma que pudiera reunir a toda una clase al mismo tiempo, llamadas por WhatsApp.</p>	<p>Clases gravadas, videos.</p>	<p>Grupos de WhatsApp, llamadas a través de la plataforma.</p>
--	--	---	--	---------------------------------	--

Análisis pregunta 9

Las respuestas coinciden que las herramientas virtuales que más utilizaron los docentes para brindar asesorías y estar en comunicación constante con los estudiantes fueron inicialmente los grupos de WhatsApp, formularios de Google, videos pregrabados, y otras herramientas virtuales como Google Duo, Mentimeter, con estos recursos se les facilitó innovar y dar seguimiento al proceso de enseñanza aprendizaje, así como lo señala Sánchez-Pinto (2020) El rol que cumplen los ambientes virtuales de aprendizaje es de “innovar el proceso de enseñanza, donde los estudiantes se encuentran interconectados y se apropian de nuevos conocimientos, gracias a la colaboración en los mismos, dejando de ser simples oyentes” (p. 30).

10- ¿Cómo percibe el rendimiento académico de los estudiantes en los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales?

<p>El rendimiento de los alumnos en entorno virtual es un rendimiento intermedio ya que por ser de poca edad no estaban tan familiarizados con el uso de estas herramientas virtuales.</p>	<p>Los alumnos fueron adquiriendo nuevos conocimientos, aquellos que le ponían interés, la institución trabajó las clases en horario normal, eso permitió darle un mejor seguimiento al proceso de enseñanza.</p>	<p>A simple vista los resultados son buenos, recibía formularios con excelentes calificaciones, incluso de aquellos estudiantes que de manera presencial mostraban poco interés por su aprendizaje, pero al realizar un contraste con las primeras calificaciones ahora que ya regresamos a los salones de clases, se evidencia el vacío, el poco aprendizaje durante este periodo de algunos de los estudiantes, lo que nos lleva a pensar que muchas de esas excelente calificaciones eran</p>	<p>El rendimiento ha sido muy variado, los estudiantes que siempre fueron sobresalientes de manera presencial lo siguieron siendo de manera virtual, y desarrollar nuevas habilidades, los ha potenciado para mejorar en su aprendizaje.</p>	<p>El rendimiento académico no fue el mismo para todos, algunos alumnos nos hacen sentir bien por el esfuerzo que hicimos, sobre todo aquellos buenos estudiantes, hemos constatado que hubo aprendizaje, pero no en todos, quizá es mayor el porcentaje de estudiantes que han aprendido, prueba de ellos es que hoy que hemos regresado a clases presenciales hemos tenido notas muy bajas en los primeros exámenes, el alumno estaba muy acostumbrado a tener algún apoyo para realizar evaluaciones.</p>	<p>Los estudiantes estaban acostumbrados a métodos de aprendizaje tradicional para ellos la nueva forma de recibir las clases y formas de evaluación era nuevo por lo que pocos estudiantes rendían académicamente en la mayoría se acomodaron a entregar actividades cuando ellos querían alegando que no tenían conexión adecuada y muchas veces ni se conectaban para recibir las clases.</p>	<p>Un porcentaje considerable aprovechó las nuevas herramientas, la nueva forma de recibir sus clases, desarrollando nuevas habilidades que contribuyeron a su buen rendimiento académico en modalidad virtual, que a la misma vez se evidenció cuando se tenían sesiones presenciales. Cabe destacar que un grupo de estudiantes tuvieron dificultades para adaptarse ya sea por falta de recurso tecnológicos, por falta de interés y poco apoyo de los responsables de los estudiantes.</p>
--	---	--	--	--	--	--

porque el alumno utilizaba apoyos para resolver sus evaluaciones y en muchos casos se pudo verificar que eran los padres que realizaban las actividades y respondían evaluaciones.

A un pequeño porcentaje de alumnos la virtualidad despertó un interés por su aprendizaje.

Análisis pregunta 10

La dinámica de la enseñanza en ambientes virtuales de aprendizaje genera una serie de dudas con respecto al rendimiento académico, los docentes consideran que una buena parte de alumnos adquirieron habilidades sobre el uso de herramientas virtuales y estas han potenciado su aprendizaje y su rendimiento, señalando que en cuanto a los resultados académicos los promedios alcanzados son muy buenos, también hacen énfasis en que hubo un sector de estudiantes mostró mucha deficiencia debido al poco interés de los estudiantes quienes utilizaban recursos de apoyo para resolver evaluaciones, lo que hace que el aprendizaje no sea realmente significativo para ellos.

Dimensión:

Formación continua.

11- ¿En cuáles procesos de formación impartidos por el MINEDUCYT ha participado?

Curso de Google Classroom

Curso de Google Classroom

Classroom, las demás capacitaciones sobre herramientas virtuales fueron

Curso de Google Classroom

Curso de Google Classroom Hemos recibido muchas capacitaciones, pero

Google Classroom

Google Classroom

dadas por la
institución.

de parte de la
institución antes y
durante la pandemia.

Análisis pregunta 11

La formación permanente de maestros, juega un papel muy importante que incide en los procesos de enseñanza aprendizaje, esta es entendida “como proceso dirigido a la revisión y renovación de conocimientos, actitudes y habilidades previamente adquiridas, determinado por la necesidad de actualizar los conocimientos como consecuencia de los cambios y avances de la tecnología y de las ciencias” (Lalangui Pereira, 2017, p. 32), los docentes entrevistados manifiestan que están en constantes procesos de actualización docente en el área de entornos virtuales, con el objetivo de ofrecer mejores condiciones de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, en cuanto a procesos de formación docente impartidos por el MINEDUCYT ha sido únicamente el curso Google Calsroom, la mayor parte de capacitaciones fueron gestionadas por la institución educativa.

Dimensión:

Rendimiento académico

12- ¿Cuál ha sido el porcentaje de reprobados de los resultados académicos en el año lectivo 2021?

En el caso de Parvularia no hubo ningún reprobados	3% de reprobados	Aproximadamente un 3% tomando en cuenta todos los niveles.	3% de reprobados	Se tuvo reprobados en bachillerato, tercer ciclo. En segundo ciclo casos mínimos. Un 4% aproximadamente.	Un 4% de porcentajes reprobados a nivel general.	A nivel institucional sí se tuvo reprobados, que fueron casos extremos, es decir aquellos alumnos que no aprovecharon las diversas oportunidades que se le dio. 4%
--	------------------	--	------------------	--	--	--

Análisis pregunta 12

A nivel general el porcentaje de reprobados fue entre un 3 y un 4%. Agregar que en su mayoría los casos de estudiantes reprobados se encuentran en los niveles de tercer ciclo y bachillerato, según información brindada por los docentes, los estudiantes mostraron poco interés por el desarrollo de actividades educativas, lo cual afectó su rendimiento académico, lo que impidió alcanzar las competencias necesarias para ser promovidos a su grado inmediato superior.
