

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PRIVADO “DON BOSCO”**



**DON BOSCO**

**NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA SE  
DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES  
GENERADOS POR LAS TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL 4º  
DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. VIRGEN DE LAS  
MERCEDES, JANGAS, ÁNCASH – 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

**AUTORA:**

**VIDAL CERNA, Ana María**

**ASESORA:**

**ZAMBRANO ANAYA, Irma Dora**

**CHACAS – PERÚ**

**2023**

## **Título**

Nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4º de educación primaria de la I.E. Virgen de las Mercedes, Jangas, Áncash – 2022.

**Asesor y Miembros del Jurado de Sustentación**

.....  
**Dr.ABELE CAPPONI**

**ORCID: 0000-0002-1249-1033**

**PRESIDENTE**

.....  
**Mag. CLAUDIA PAMELA RAMOS SAGASTEGUI**

**ORCID: 0000-0001-7416-425X**

**SECRETARIA**

.....  
**Mag. APOLINAR RUBEN JARA ASENCIO**

**ORCID: 0000-0001-7894- 4501**

**VOCAL**

.....  
**Mg. IRMA DORA ZAMBRANO ANAYA**

**ORCID: 0000-0002-6914-4075**

**ASESORA**

## **Dedicatoria**

A mis queridos padres Demetrio Vidal y mi madre que me custodia desde el cielo Gregoria Cerna, por haberme dado la vida y por haberme incentivado a seguir adelante a pesar de las dificultades a lo largo de mi formación y que me han brindado el apoyo constante e incondicional.

A mi hermano Eder y tíos por el cariño y aprecio que tienen hacia mi persona, quienes son el motor y motivo de mi existencia.

A los amigos que me han ayudado durante mi formación y a los educadores, maestros entusiastas que me han formado y puesto en mi interior un mensaje de caridad y amor.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por todo lo vivido dentro de la casa Don Bosco. Seguidamente agradezco al querido padre Ugo De Censi por haberme dado la oportunidad de formarme en una de sus casas, bajo la protección de Don Bosco y María Auxiliadora y por haberme puesto bajo el cuidado de la Madre Albertina, quien me ha brindado su apoyo durante los años de mi formación.

Agradezco a todas las personas y amistades quienes me han sabido acompañar en mis momentos difíciles y me han incentivado a seguir adelante.

## Índice

Título .....	ii
Asesor y Miembros del Jurado de Sustentación .....	iii
Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice.....	vi
Índice de Tablas .....	ix
Índice de Figuras .....	x
Resumen .....	xi
Abstract.....	xii
Introducción .....	13
Capítulo I: Planteamiento del Problema.....	15
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	15
1.2 Formulación del problema:.....	19
1.3 Objetivos de investigación.....	20
1.3.1 Objetivo general.....	20
1.3.2 Objetivos específicos.....	20
Capítulo II: Marco Teórico .....	21
2.1 Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1 Internacionales .....	23
2.1.2 Nacionales.....	23
2.1.3 Regionales.....	26
2.2 Bases teóricas.....	27
2.2.1 Las TICS .....	27
2.2.2 Las TICS en la educación .....	28
2.2.3 Aprendizaje y Tecnología.....	28
2.2.4 Redes sociales .....	29
2.2.5 Redes Sociales en la educación .....	29
2.2.6 TICS en la educación Remota .....	29
2.2.7 Las TIC y su relación con otras disciplinas .....	30
2.2.8 Importancia de las TIC .....	30

2.2.9	Uso educativo de las TICS.....	31
2.2.10	Ventajas y desventajas de las TICS .....	31
2.2.11	Formación del docente para la educación virtual .....	32
2.2.12	Competencia .....	32
2.2.13	Competencia transversal .....	32
2.2.14	Competencia: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC...32	
2.2.15	Capacidades de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.....	33
2.2.16	Desempeños .....	33
2.2.17	Estándares de Aprendizaje.....	34
2.3	Definiciones Conceptuales .....	35
2.3.1	Entorno.....	35
2.3.2	Virtual .....	35
2.3.3	Comunicación .....	35
Capítulo III:	Metodología.....	36
3.1	Tipo de investigación.....	36
3.2	Nivel de investigación .....	36
3.3.	Diseño de investigación.....	36
3.4	Población y Muestra .....	37
3.5	Definición y operacionalización de la variable.....	37
3.6	Técnicas e instrumentos.....	38
3.7	Procedimiento de comprobación de la validez y confiabilidad de los instrumentos .....	40
3.7.1	Validez.....	40
3.7.2	Confiabilidad .....	40
3.8	Procedimiento de comprobación de la validez y confiabilidad de los instrumentos .....	41
3.9	Aspectos éticos .....	43
3.10	Matriz de consistencia .....	41
Capítulo IV:	Resultados y Discusión.....	46
4.1.	Resultados .....	46
4.2	Discusión .....	53

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones.....	57
5.1 Conclusiones.....	57
5.2 Recomendaciones .....	58
Referencias Bibliográficas .....	60
Anexo .....	66
Anexo N° 01: Informe de similitud.....	67
Anexo N° 02: Autorización para la aplicación del instrumento .....	68
Anexo N° 03: Instrumento de investigación .....	69
Anexo N° 04: Ficha técnica de validación del instrumento .....	71
Anexo N° 05: Panel fotográfico.....	88

## Índice de Tablas

<b>Tabla 01.</b> Perú: Servicio de Internet a través del teléfono de celular a niños de 6 años de edad a más .....	17
<b>Tabla 02.</b> Cuadro de operacionalización de la variable .....	38
<b>Tabla 03.</b> Niveles de confiabilidad del instrumento de medición.....	41
<b>Tabla 04.</b> Coeficiente de significancia del Alfa de Cronbach .....	42
<b>Tabla 05.</b> Resumen de procesamiento de casos .....	43
<b>Tabla 06.</b> Matriz de consistencia .....	43
<b>Tabla 07.</b> Nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC .....	47
<b>Tabla 08.</b> Nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales .....	47
<b>Tabla 09.</b> Nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno.....	49
<b>Tabla 10.</b> Nivel de logro en la capacidad interactúa en entornos virtuales.....	51
<b>Tabla 11.</b> Nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos. ....	52

## Índice de Figuras

<b>Figura 01.</b> Actitudes hacia las TIC .....	15
<b>Figura 02.</b> Lugares de uso TIC .....	16
<b>Figura 03.</b> América Latina estudiantes de 15 años de edad, que cuentan con acceso a equipamiento digital en el hogar, 2018.....	16
<b>Figura 04.</b> Perú: hogares con acceso a telefonía o móvil, menores de 16 años en el hogar .....	19
<b>Figura 05.</b> Nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC. ....	48
<b>Figura 06.</b> Nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales. ....	48
<b>Figura 07.</b> Nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno .....	49
<b>Figura 08.</b> Nivel de logro en la capacidad interactúa en entornos virtuales .....	51
<b>Figura 09.</b> Nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos. ....	52

## Resumen

El trabajo de investigación titulado “Nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la I.E. Virgen de las Mercedes, Jangas, Áncash – 2022”, tuvo como objetivo determinar el nivel de logro en la competencia “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. La investigación fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada por los 248 estudiantes de nivel primara, mientras que la muestra estuvo conformada por 27 estudiantes del 4° grado “A” y “B” de la institución mencionada.

Para el recojo de información, se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario denominado “Cuestionario para medir el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. Para determinar el nivel de confiabilidad se utilizó el software SPSS versión 25 y el coeficiente de alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0,603; valor que determina el nivel confiable para su aplicabilidad.

Al medir la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se observa que el 59, 3% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro en proceso, estos datos son alarmantes, ante ello se concluye que, los estudiantes de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” no han alcanzado el desarrollo de una de las competencias transversales referido a las TIC, es decir presentan dificultades en utilizar los medios tecnológicos de su entorno y si los utilizan no brindan el uso adecuado de los mismos.

***Palabras claves:*** Entorno, virtual y comunicación.

## Abstrac

The research work entitled "Level of achievement in the competition is carried out in the virtual environments generated by the ICT of the students of the 4th primary education of the I.E. Virgen de las Mercedes, Jangas, Áncash - 2022, "aimed to determine the level of achievement in the competition" It develops in the virtual environments generated by ICT. " The research was of quantitative approach, descriptive level and non-experimental design. The study population consisted of 248 students of primary level, while the sample consisted of 27 students of the 4th grade "A" and "B" of the aforementioned institution.

For the collection of information, the survey was used as a technique and as an instrument was used the questionnaire called "Questionnaire to measure the level of achievement in the competition is carried out in the virtual environments generated by the ICT." To determine the level of reliability, SPSS software version 25 and Cronbach's alpha coefficient were used, which yielded a value of 0.603; value that determines the reliable level for its applicability.

When measuring the competency it develops in the virtual environments generated by the ICT it is observed that 59, 3% of the students reached the level of achievement in process, these data are alarming, and it is concluded that the students of the Educational Institution "Virgen de las Mercedes" have not achieved the development of one of the transversal competences related to ICT, that is to say they present difficulties in using the technological means of their environment and if they use them they do not provide the proper use of them.

**Keywords:** Environment, virtual and communication.

## **Introducción**

La investigación está referida al nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los alumnos del 4° de educación primaria de la I.E. Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

Se vio por conveniente realizar esta investigación debido a que, al ejecutar la práctica pre-profesional se observó que el nivel de desempeño de los estudiantes en la competencia transversal referido a las TIC era deficiente, puesto que los niños tenían muchas dificultades en el manejo de los medios tecnológicos, ante la situación observada surgió la necesidad de trabajar para alcanzar el nivel esperado de la competencia propuesta por el MINEDU. Asimismo, se pudo apreciar que los estudiantes no utilizaban responsablemente las TIC.

Desde el 2020, el Perú a consecuencia de la lucha contra la Covid-19, implementó la educación remota como muchos otros países; ante la nueva realidad educativa millones de estudiantes y docentes tuvieron que adaptarse en una modalidad nueva de enseñanza-aprendizaje mediante la aplicación de diversos medios de comunicación (celulares, computadoras, tabletas, etc.) y aplicativos (zoom, WhatsApp, Google meet, etc). Esta innovación trajo en la educación ventajas y desventajas, ya que, al estar entretenidos con los aparatos tecnológicos muchos actores educativos no se establecieron los filtros necesarios para el uso adecuado de los medios tecnológicos, sobre todo para los estudiantes que se encontraban sumergidos en las redes sociales y los videojuegos.

Por lo antes mencionado, el bajo nivel en el logro de los aprendizajes de los estudiantes era evidente porque poco tiempo dedicaban al estudio aunque estaban en forma permanente entretenidos con los entornos virtuales, esta realidad educativa también está acompañado por otras debilidades como falta de concentración, pasividad, carencia de una estructura pedagógica completa y necesidad de disciplina y orden en el estudio, que requiere de un trabajo concertado entre docentes de las distintas áreas de estudio, así como de los mismos estudiantes, quienes deben reorientar su manera de acceder a la adecuada información que le permita consolidar sus aprendizajes.

La presente investigación pretende determinar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes, del distrito de Jangas, región Áncash en el año 2022.

Asimismo, se estimó el nivel de logro de los alumnos en las siguientes capacidades de la competencia transversal establecida tales como: personaliza entornos virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diversos formatos.

La investigación está dividida en cinco capítulos:

El **Capítulo I**: contiene el planteamiento del problema, es decir trata sobre la descripción de la realidad problemática, el enunciado de la investigación y los objetivos.

El **capítulo II**: presenta el marco teórico, conformado por los antecedentes y las bases teóricas que sustentan el estudio.

El **capítulo III**: contiene el enfoque metodológico de la investigación, dónde se menciona el tipo, nivel, diseño, técnica e instrumento, población, muestra, cuadro de operacionalización de la variable, aspectos éticos y la matriz de consistencia de la investigación.

El **capítulo IV**: presenta los resultados obtenidos en la investigación y su respectiva discusión e interpretación.

El **capítulo V**: presenta las conclusiones y recomendaciones fruto del análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la investigación.

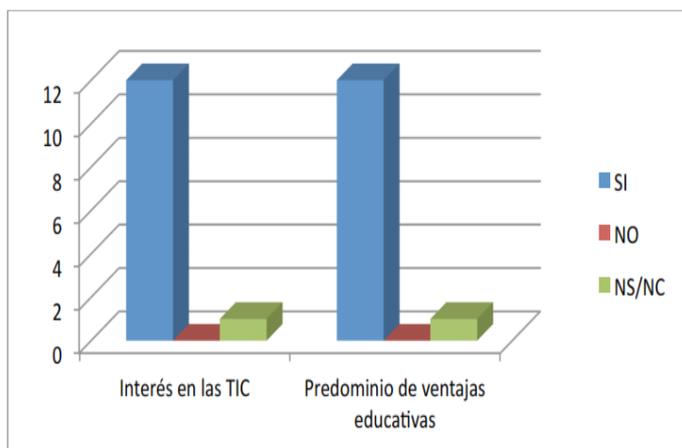
## Capítulo I: Planteamiento del Problema

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Romera (2014) muestra en el gráfico que la mayoría de los maestros formadores muestran interés referente a la utilización de las TIC, considerando que disfrutaban más ventajas, esta realidad da a conocer que solo algunos docentes han respondido “No sabe / No contesta” referente al uso de las TIC, asimismo engloba destacar que los profesores han complementado algunas informaciones hacia las TIC, describiendo que son útiles, motivadoras, facilitadoras de trabajo, etc. También remarcaron que tienen ventajas a facilitar la comprensión, colaboración y una diversión de aprendizaje simultáneo (juegos).

**Figura 1**

*Actitudes hacia las TIC*

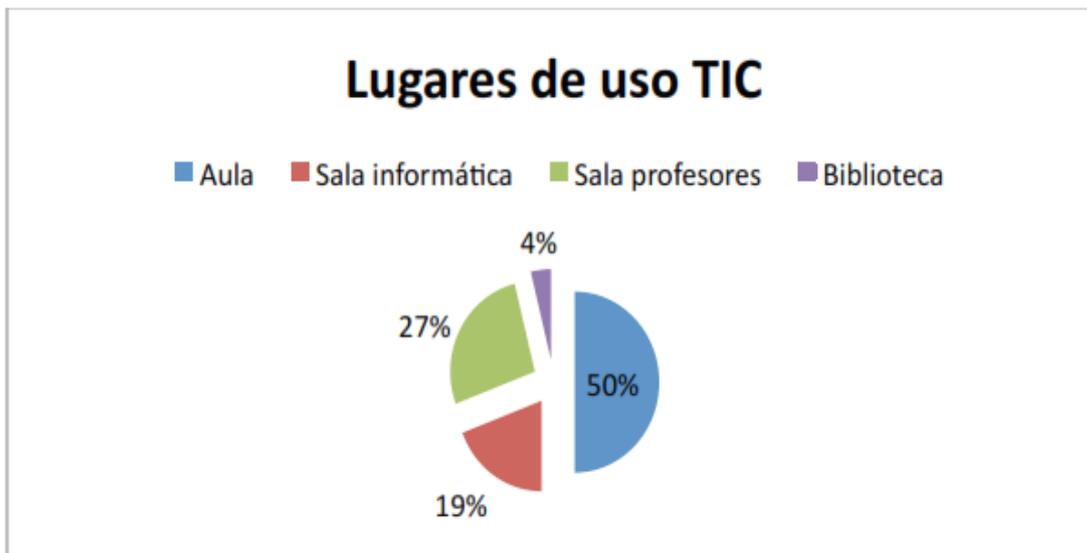


*Nota.* Informe de maestría de Celia María Romera Blasco - 2014.

En el siguiente gráfico (Romera, 2014) da a conocer las zonas de centro dónde se utilizan las TIC. En la figura se aprecia que el aula es el lugar de más uso de las TIC como se plasma con (50%), como también el uso en sala de los docentes es (27%) y de sala de informática y de la biblioteca es (19% y 4%).

**Figura 2**

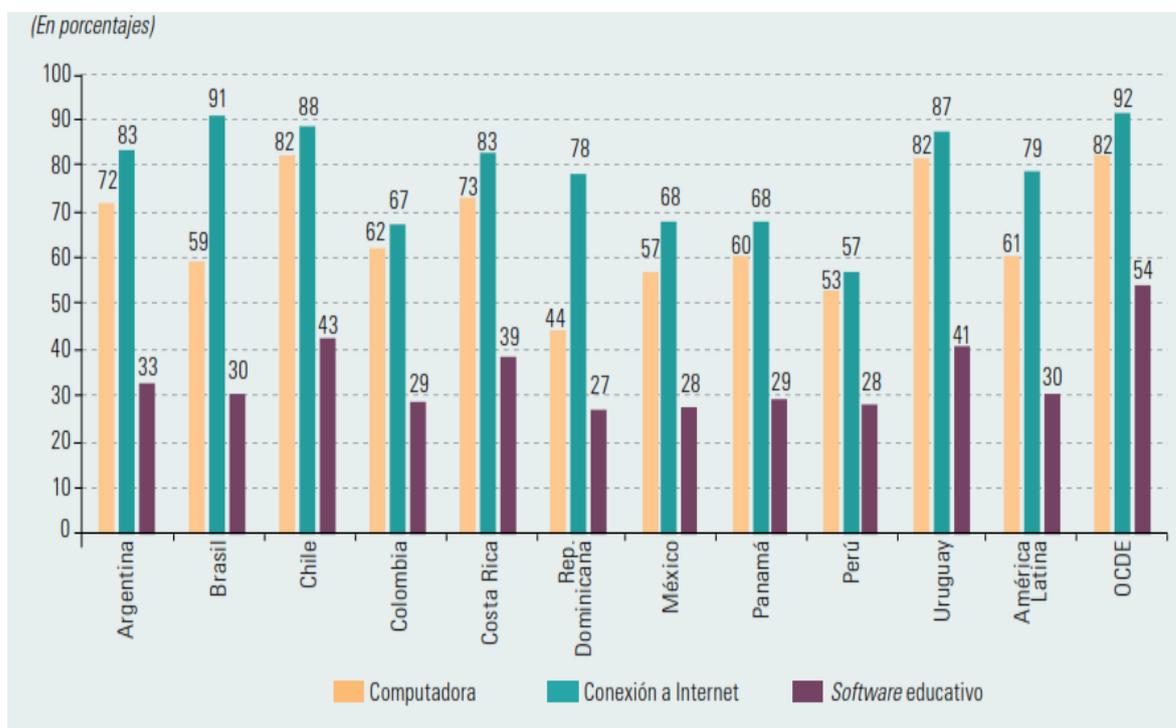
*Lugares de uso TIC*



*Nota.* Informe de maestría de Celia María Romera Blasco - 2014.

### Figura 3

*América Latina estudiantes de 15 años de edad, que cuentan con acceso a equipamiento digital en el hogar, 2018*



*Nota.* Informe de la comisión económica para América Latina y el Caribe.

En la figura mostrada por Bárcena & Uribe (2020) se observa la utilización del internet, la computadora y el software educativo en América Latina. En ella se aprecia que muchos países latinoamericanos tienen acceso a internet y cuentan con dispositivos en el hogar con los que puedan ingresar al internet y navegar, los países que se encuentran con mayor porcentaje en el acceso a internet son Brasil, Chile, Argentina, Costa Rica Uruguay y OCDE, teniendo al Perú con bajo porcentaje frente a los países mencionados.

Las TICS cada vez más forman parte de la vida de este mundo altamente competitivo y tecnológico, son herramientas necesarias, poderosas y eficaces para enseñar a los estudiantes en diversas áreas del aprendizaje y otros acontecimientos que les sirvan de forma adecuada (Coronel, R.; Cuesta, G. ; Rosario,L., 2019). Los avances en otras áreas o productividades, generan el facilismo y más producción, dejando de lado las responsabilidades éticas que tiene cada persona con fines de superar a los demás.

La dificultad que presenta la escuela de Educación General Básica “Juan José Flores”, acerca de los docentes que “no” consideran que las TIC son herramientas de apoyo, para que así, ellos también puedan tener como un apoyo que permita motivar y renovar sus clases, pues hay el problema de que los docentes utilizan el método de la enseñanza tradicional resistiéndose a los cambios actuales, solo utilizando como herramienta la pizarra y el marcador, sintiéndose ajeno a la cooperación activa de los estudiantes en el mundo de la comunicación tecnológica (Zhiñin, 2018).

Según Loyola (2020) el mayor porcentaje de utilización de la telefonía móvil por grupos de edad entre 12 a 59 años, se observa en los púberes y adolescentes de 12 a 18 años, ya que presentan 31,5 puntos porcentuales, mientras que los niños de 6 a 11 años muestran 12,8 y los adultos mayores 12,2.

### **Tabla 1**

*Perú: Servicio de Internet a través del teléfono de celular a niños de 6 años de edad a más*

Grupos de edad	Jul-Ago-Sept 2019	Jul-Ago-Sept 2020 P/	Variación (Puntos porcentuales)	
<b>Total</b>	<b>83,0</b>	<b>87,9</b>	<b>4,9</b>	<b>***</b>
6 a 11 años	46,2	59,0	12,8	***
12 a 18 años	64,4	77,9	13,5	***
19 a 24 años	90,6	92,3	1,7	***
25 a 40 años	93,8	96,9	3,1	***
41 a 59 años	92,4	96,6	4,2	***
60 y más	85,1	97,3	12,2	***

*Nota.* Se incluye celulares con o sin plan de datos. Fuente: Instituto nacional de Estadística e informática-Encuesta nacional de Hogares.

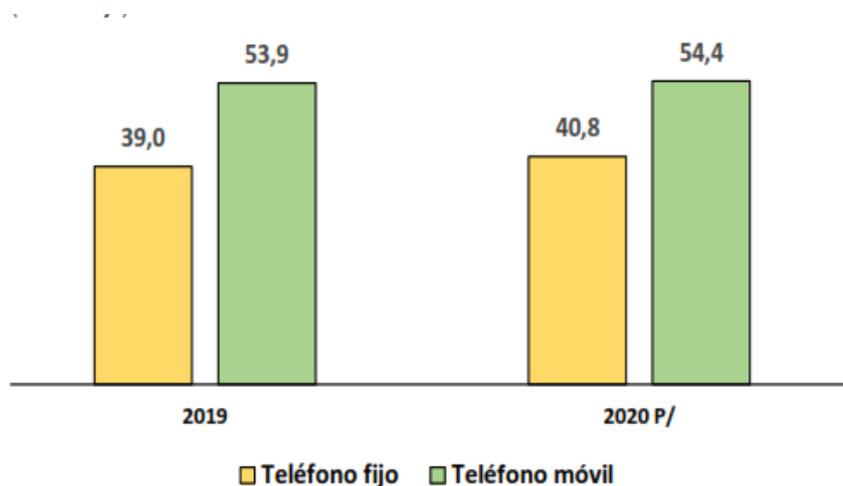
Durante el confinamiento social de COVID-19 surge la necesidad de participar a las capacitaciones virtuales, puesto que anterior a ello las capacitaciones se realizaban de manera presencial, para ello el docente tenían que familiarizarse con los entornos virtuales, sin embargo cabe recalcar que fue de gran importancia participar en los cursos virtuales de manera que las TIC puedan dar nuevas visiones pedagógicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, con el fin de que el estudiante pueda tener un aprendizaje de forma innovadora, con clases más dinámicas y estimulantes teniendo en cuenta un trabajo colaborativo y en equipo.

Según Armas (2020) el uso de las TICS en las escuelas del Perú, no son implementadas como deberían de ser, en muchos de los colegios se siguen aplicando tecnologías antiguas; es decir, no se cuentan con los recursos óptimos que motiven a los estudiantes a fortalecer su propio aprendizaje, ya que las tecnologías innovadoras conducen al descubrimiento a través de la manipulación de los mismos. El docente en algunos lugares, aún persiste en su función de transmisor único de conocimientos y no de facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje como debería de ser, según los enfoques constructivistas y socio-constructivistas de las últimas décadas (Armas, 2020).

Según el informe técnico de Richard Ruiz Calderón (2018) que muestra los indicadores sobre acceso de los peruanos a las Tecnologías de Información y Comunicación, acerca de cómo y desde dónde acceden.

**Figura 4**

*Perú: hogares con acceso a telefonía o móvil, menores de 16 años en el hogar*



*Nota. La figura muestra el uso del teléfono fijo y móvil en el Perú. Fuente: INEI.*

En la región Áncash, las TIC se utilizaron en las clases remotas de Aprendo en Casa y, retroalimentaciones que brindaron los docentes a sus estudiantes; y se han observado las reacciones negativas en los estudiantes que han empleado de manera irresponsable los entornos virtuales, esto aunado a la terrible realidad de que en la mayoría de las zonas rurales, los padre y apoderados de los estudiantes desconocen totalmente las TICS, esto les ha permitido que los estudiantes descuiden su formación académica y ética.

Los educandos del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 86043 Virgen de las Mercedes, del distrito de Jangas, provincia de Huaraz, departamento de Áncash, influenciado por las redes sociales como el Facebook y WhatsApp, etc pierden la cultura e idiosincrasia de sus pueblos, al igual que los valores de su comunidad, manifestando este cambio a través de la forma de vestirse, expresarse, respetar y valorar.

## **1.2. Formulación del problema:**

Tomando en cuenta, la problemática descrita se formula el siguiente enunciado: ¿Cuál es nivel de logro de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año

2022 en la competencia "se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC"?

### **1.3. Objetivos de investigación**

Los objetivos que se han planteado, ayudan a señalar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generadas por las TIC de los estudiantes de 4° de educación primaria de la institución educativa mencionada en el párrafo anterior.

#### ***1.3.1 Objetivo general***

Determinar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

#### ***1.3.2 Objetivos específicos***

Describir la capacidad: Personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

Describir la capacidad: Gestiona información del entono virtual de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

Describir la capacidad: Interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

Describir la competencia: Crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.

## Capítulo II: Marco Teórico

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Internacionales

Pupo & Toledo (2021) publicaron la tesis titulada: Proyecto en aula “Me recreo y Aprendo con las TIC” para fortalecer la lectoescritura en los niños de 2° de primaria, para alcanzar el propósito mencionado se desarrollaron actividades a través de un recurso didáctico Ebook Creator. El objetivo de la investigación fue analizar la influencia del Ebook Creator en la escritura.

Según el aspecto metodológica de esta investigación, el estudio pertenece al enfoque cualitativo y modelo de investigación acción pedagógica. Como población se tuvo a los 23 niños de segundo grado de la institución educativa departamental José de la Luz Martínez sede Bermejál y como muestra seleccionada a 10 estudiantes, con edad de siete y nueve años; las técnicas que se emplearon fueron la encuesta, y la observación directa, y como instrumento el cuestionario, el formato de observación, prueba de caracterización y rúbricas. Al finalizar la investigación, los investigadores concluyeron que los alumnos obtuvieron avances efectivos al final del estudio debido a las influencias e insumos de las TIC.

Carvajal (2020) presentó la tesis titulada los recursos tecnológicos como herramientas para el mejoramiento de la lectura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa José Celestino Mutis, cuyo objetivo fue identificar las formas en que se transforman las prácticas lectoras de los estudiantes a partir de las interacciones con las herramientas digitales; según la metodología del estudio, la investigación fue descriptiva, con enfoque cualitativo. Los niños y niñas de 4° de educación primaria de la institución mencionada conformaron la población y como muestra se tuvo a los 35 estudiantes. Como técnica se utilizó la observación y como instrumento una prueba diagnóstica y un ejercicio de observación acerca de la tendencia o no de los aparatos tecnológicos. La investigación llegó a la conclusión de que, el uso de las TIC mejora el nivel de la comprensión lectora de los estudiantes.

Amigo, Cisternas, Díaz, Henríquez, & Uribe (2021) publicaron la tesis titulada “Potencialidades y limitaciones del uso de las TIC en el desarrollo lingüístico de estudiantes con trastorno del lenguaje durante las clases virtuales en contexto de

pandemia en dos escuelas especiales de lenguaje de la comuna de Hualpén”, cuyo objetivo del estudio fue analizar el impacto de las TICS como herramientas didácticas o metodológicas, en dos centros educativos especiales de lenguaje.

Según la metodología de la investigación, el estudio fue de enfoque cualitativo, diseño no experimental. Como población se tuvo a las 2 escuelas especiales en Hualpén. Para obtener los resultados se utilizó como técnica la entrevista y encuesta y un instrumento de preguntas basada en un guion. En conclusión, se afirma que la utilización de las TIC con los niños que presentan los trastornos de lenguaje es más eficiente y provechosa cuando se realiza el uso de los entornos virtuales en forma presencial.

Mayta (2019) publicó la tesis titulada la aplicación de las TIC’S y el software libre como herramientas de apoyo docente para la generación del aprendizaje significativo en los estudiantes de 5° de primaria, cuyo objetivo fue establecer el software educativo libre JClic como herramienta de ayuda docente con el fin de renovar e incentivar el aprendizaje significativo de la materia de las matemáticas. La investigación fue descriptiva, con diseño no experimental y enfoque cuantitativo. Como población se tuvo a la comunidad educativa del nivel primario de la Unidad Educativa República del Perú y como muestra se tomó un grupo de 10 docentes y los alumnos que cursan la asignatura de matemáticas en 5° del nivel primario de la Unidad Educativa República del Perú. Para recolectar los datos se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario de 10 preguntas. Dicha investigación concluyó que, la percepción en las matemáticas sigue siendo la más temida por los estudiantes, a causa de que ellos tienen una baja motivación o iniciativa para desarrollar, por falta de actualizaciones pedagógicas por parte de los docentes que no utilizan herramientas pedagógicas y no cuentan con el equipamiento tecnológico.

Mendoza (2022) publicó la tesis titulada: Análisis de las condiciones de acceso a la educación en época de pandemia por covid-19 de los niños de quinto de primaria del IED Las Gardenias de Barranquilla, cuyo objetivo de la investigación fue realizar un estudio de las condiciones del acceso a la educación en la temporada de la pandemia.

Según el marco metodológico de la investigación, el estudio perteneció al enfoque cualitativo-cualitativo y tipo descriptivo. La población estaba conformada por

las 18 aulas de preescolar, básica y media y la muestra se consideró a 8 niños y niñas de cada salón de 5° A, 5° B y 5° C precisamente de 29, 27 y 29 estudiantes respectivamente. La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue una búsqueda de bibliografía sistemática y como instrumento se empleó 3 instrumentos de encuesta para obtener la información pertinente. Al finalizar la investigación se llegó a la siguiente conclusión: La pandemia por covid-19 ha permitido la implementación de la clase remota en el proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo ayudó a confinarse en sus hogares y mejorar en todos los ámbitos a la ciudadanía en general.

### **2.1.2 Nacionales**

Ortiz (2020) realizó una tesis titulada “El uso de los Tics y la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. N° 20392, Chancay-2019, cuyo objetivo fue determinar la relación entre el uso de las TICs y la comprensión lectora. Según el aspecto metodológico, la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional. Como población se tuvo a 604 estudiantes de la I.E N° 20392 de Chancay, incluidos los niveles de inicial, primaria y secundaria y, como muestra se tuvo a 90 estudiantes de cuarto grado de primaria. Para el recojo de la información, se utilizó como la técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. El investigador concluye que, existe relación positiva entre ambas variables de estudio. Según la prueba no paramétrica del coeficiente de rangos de Rho de Spearman entre el uso de las TIC y la comprensión lectora, se aprecia que el mayor uso de las TICS permite mejor comprensión lectora en los estudiantes.

García Pastor de Acosta (2021) realizó la tesis titulada “TIC y aprendizaje significativo en educandos de 1° de primaria de la institución educativa N° 80143 de Marcabal, 2020”, cuyo objetivo fue establecer el grado de relación entre las Tecnologías de la Información y Comunicación y el aprendizaje significativo en los educandos. Según el marco metodológico, la investigación pertenece al enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional simple. Se tuvo como población y muestra, una “población muestral” representativa conformada por 32 educandos del 1° de nivel primaria de la institución educativa, el autor para el recojo de información utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento dos cuestionarios sobre Tecnologías de la Información y Comunicación y el aprendizaje significativo.

La investigación concluye que, finalmente se logró establecer que hay una correlación altamente significativa entre las variables de estudio.

Carmen (2021) publicó la tesis titulada: “Importancia del dominio de las TIC por parte de los profesores en contexto de educación remota para el proceso de enseñanza-aprendizaje en 2º grado de educación primaria de una institución educativa pública de Lima Metropolitana”. La cual tuvo como objetivo, examinar la relevancia del dominio de las tecnologías por parte de los docentes con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la educación remota. Según el aspecto metodológico, la investigación perteneció al enfoque cualitativo y nivel descriptivo; como población y muestra se tuvo a los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana; el autor para el recojo de información utilizó como técnica la encuesta mediante Zoom para el recojo de datos, teniendo en cuenta un instrumento para los padres familia, así como para la visualización de las interacciones entre educadores y los educandos, de la misma manera para el recojo de datos se utilizó un instrumento (cuestionario) mediante el Google Forms, siendo indispensable la técnica de la encuesta y entrevista para la aplicabilidad del instrumento. La investigación concluye que el manejo de los recursos tecnológicos por parte de los docentes trajo muchas ventajas y fortalezas en la educación remota, asimismo se aprecia que la mayoría de los docentes no tienen el apoyo suficiente para fortalecer las habilidades tecnológicas.

Gonsales & Cucho (2021) presentaron la tesis titulada “Nivel de uso de recursos tecnológicos en estudiantes de educación primaria de una I.E. en Lauramate - Ayacucho”, teniendo como objetivo determinar el nivel de uso de los recursos tecnológicos; según la metodología, el estudio perteneció a una investigación descriptiva, diseño no experimental y enfoque cuantitativo; como población se tuvo a 108 alumnos desde primero a sexto grado de primaria y como muestra se seleccionó a 72 de ellos de quinto y sexto grado, a quienes se les aplicó el instrumento de forma remota utilizando como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario para medir el nivel de uso de recursos tecnológicos. La investigación llegó a la conclusión de que hay bajo nivel de uso de recursos tecnológicos en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 23019 de Laramate en Ayacucho en el año 2020.

Joselín (2021) presentó la tesis titulada: Uso de las TICs y el desempeño docente de nivel primaria en la Institución Educativa N° 1283 de Okinawa durante la pandemia, Lima, 2021, cuyo objetivo fue analizar el uso de las TICs y su relación con el desempeño docente de nivel primaria, según el marco metodológico, la investigación perteneció al enfoque cuantitativo, diseño no experimental y alcance descriptivo correlacional. Como población se tuvo a los 36 docentes de nivel primaria de la institución mencionada y como técnica se utilizó la encuesta mediante un cuestionario. Los resultados de la investigación permitieron afirmar que, existe una relación significativa entre el uso de las TIC y el desempeño docente de nivel primaria de la I.E N° 1283 de Okinawa.

Reyes Campos (2021) presentó la tesis titulada: “La competencia TIC en los educandos del tercer grado de una institución educativa estatal en el marco de la educación a distancia”, cuyo objetivo fue, determinar el desarrollo de los desempeños correspondientes a la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC en los estudiantes del tercer grado de primaria. Según el aspecto metodológico, el estudio perteneció al diseño cualitativo y tipo descriptivo. La muestra y población de la investigación fueron los alumnos del tercer grado de la EBR de una institución pública. Para el recojo de los datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento las entrevistas semiestructuradas, estas, se aplicaron tanto a padres de familia y alumnos del grado correspondiente. Analizando los resultados se concluyó que, los desempeños más desarrollados en los estudiantes corresponden a las capacidades de interactuar en entornos virtuales y gestionar información en los entornos virtuales.

Espinoza & Arias (2021) presentaron la tesis titulada: Nivel de uso de recursos tecnológicos en estudiantes de educación primaria de una I.E. N° 23019 en Laurente-Ayacucho, cuyo objetivo fue determinar el nivel de uso de recursos tecnológicos, según el aspecto metodológico, la investigación fue de nivel descriptivo, diseño no experimental y enfoque cuantitativo, asimismo su población estaba conformada por los 108 estudiantes de 1° grado a 6° grado de primaria y como muestra se tomó a 72 estudiantes 5° y 6° grado de primaria. Para medir el nivel de uso de recursos tecnológicos se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario para medir el uso de recursos tecnológicos por parte de los estudiantes. Al finalizar la

investigación se concluye que, hay un nivel bajo de utilización de los recursos tecnológicos en los estudiantes de educación primaria de la I.E. N° 23019 de Laramate en Ayacucho en el año 2020.

Sarmiento (2022) publicó la tesis titulada: “Construyendo la identidad cultural con estrategias didácticas por las TIC en primaria”, cuyo objetivo de la investigación fue analizar las estrategias didácticas mediadas por las TIC que se utilizan para promover la construcción de la identidad cultural. Según el nivel de profundidad investigativa, la investigación fue descriptiva que se enfocó a estudiar y describir el problema de estudio, el enfoque de la investigación fue cualitativa, la población y la muestra de la investigación fueron los estudiantes del cuarto grado de primaria de un colegio estatal de Lima Metropolitana. Las técnicas que se emplearon en la presente investigación fueron entrevista y la encuesta y como instrumento se utilizaron los cuestionarios. En conclusión, podemos afirmar que la identidad cultural se puede construir con estrategias didácticas mediadas por las TIC en la EBR.

### ***2.1.3 Regionales***

De la cruz (2019) presentó la tesis titulada “Análisis y evaluación de la plataforma CODE.ORG como software educativo para el aprendizaje de las estructuras de control algorítmicas en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. Jesús Nazareno” – Huaraz; 2017”. El propósito de la investigación fue analizar y evaluar la plataforma CODE.ORG como software educativo para el aprendizaje de las estructuras de control algorítmicas. Según el aspecto metodológico, la investigación fue descriptiva con diseño no experimental y enfoque cuantitativo. La investigación tuvo como población y muestra a los 35 estudiantes de tercer grado de primaria, utilizando para medir la técnica de observación simple y como instrumento la “escala de apreciación”. Obteniendo los resultados se concluyó que, los estudiantes del 3° grado de educación primaria aprendieron a identificar, usar y aplicar las estructuras de control en diferentes casos.

Rosa (2022) publicó la tesis titulada: Uso de las TIC y la lectoescritura de niños del 4° grado de la Institución Educativa de Conchucos-Áncash, 2021; la investigación tuvo como finalidad determinar la influencia del uso de las TIC en la lectoescritura. Según el marco metodológico, el estudio fue de enfoque cuantitativo, nivel no

experimental y diseño correlacional. La población de dicha investigación estaba conformada por los 33 estudiantes de ambas secciones del cuarto grado de primaria y como muestra también se consideró a los 33 estudiantes debido al escaso número de la población. Como técnica se empleó la encuesta y como instrumento el cuestionario de 20 ítems con respuestas dicotómicas. Finalizando la investigación se concluye que, el uso de las TIC sí influye significativamente en la lectoescritura.

Vargas A. (2021) publicó la tesis titulada: Uso de scratch para el aprendizaje lógico de programación en estudiantes de nivel primaria, Huaraz-2019; cuyo estudio fue realizada bajo la línea de investigación: Desarrollo de modelos y aplicación de las TIC. El propósito de la investigación fue realizar un manual interactivo basado en el uso de software educativo Scratch para potenciar el aprendizaje lógico de programación en los niños y la utilización de los recursos tecnológicos como el software en las sesiones de aprendizaje. Según la metodología del estudio, la investigación fue descriptiva de enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La población estaba constituida por 198 estudiantes y como muestra se tuvo a los 33 estudiantes del sexto grado “A” de nivel primario de la I. E. P. “Santa Rosa de Viterbo”. Finalizando la investigación se concluye que, el uso del software educativo scratch mejora significativamente el aprendizaje lógico de programación de los niños del 6º “A” de la institución educativa mencionada.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Las TICS**

De la cruz (2019) define a las TIC como un conjunto de tecnologías establecidas para gestionar la información, que realizan diversos procesamientos de acuerdo a las necesidades del individuo como enviar documentos, fotografías, videos, músicas entre otros archivos digitales. Están conformadas de diversas digitaciones tecnológicas (radio, televisión, celular, líneas telefónicas, etc) que en diversas circunstancias de la vida utilizamos y vivimos junto a las ellas, de manera particular cuando realizamos una llamada, envió de mensaje por los diversos medios (Facebook, WhatsApp, correo electrónico, telegrama), escuchamos la radio o vemos la televisión, todos aquellos considerados notables inherentes en la vida del ser humano en la actualidad.

### ***2.2.2 Las TICS en la educación***

Martínez, Ceceñas, & Martínez (2014) dan a conocer que las TICS en el proceso de enseñanza-aprendizaje, son elementos fundamentales que favorecen la educación; incluyendo docentes y alumnos en una comunidad educativa y sociedad en general. Fueron impuestas en el aula para brindar a los estudiantes y docentes sistemas multimedia con navegación en línea, mediante computadoras, pizarras inteligentes, incluyendo diferentes áreas con sus avances, siendo relevantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Flores, Lazo, & Palacios (2015) las TIC en la educación, facilitan una mejor oportunidad a los jóvenes, ya que muchas instituciones y centros de formación aprovechan para facilitar educación a distancia y habilitar capacitaciones a los docentes utilizando las actualizadas metodologías de interacción pedagógica. Su utilidad es importante porque brinda oportunidades digitales, convirtiéndose en una poderosa herramienta a través del internet permitiendo a informaciones y conocimientos favorables en todo el mundo, principalmente para llegar a las comunidades rurales que carecen de bibliotecas y otros recursos educativos.

### ***2.2.3 Aprendizaje y Tecnología***

Según Martínez, Ceceñas, & Diana (2003) las diversas tecnologías son utilizadas para el aprendizaje (computadoras, línea telefónica, modem, antena parabólica...), medios que manejan los maestros y estudiantes para mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje de cualquier parte del mundo, asimismo ayuda a una comunicación entre maestro, estudiante y los apoderados de los alumnos para la resolución de las actividades que se desarrollaron en el momento de la clase. La utilización de la tecnología frente al aprendizaje, ayuda a los envíos y recepciones de informaciones escritas, videos, audios, imágenes entre otros fomentando una ayuda al aprendizaje individual y colectivo aumentando una motivación y colaboración entre compañeros en el desarrollo de los trabajos. De ese modo los autores afirman que el empleo de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje son muy beneficiosos.

#### ***2.2.4 Redes sociales***

Para Jimenez (2020) “Las redes sociales son consideradas como plataformas en línea, que permiten a las personas a comunicarse y compartir informaciones según las necesidades que tiene de quien lo utiliza, también se puede decir que es una estructura social capaz de transmitir eventos en tiempo real como conferencias, conciertos, juegos participando de forma activa o informal entre sí o más personas, generando un contacto mutuo entre emisor y receptor mediante diversas actividades como chats, juegos en línea, video llamas, etc” (p. 7).

#### ***2.2.5 Redes Sociales en la educación***

Jimenez (2020) también aporta referente a las redes sociales en la educación que, los docentes al igual que los estudiantes pueden utilizar el Facebook, para socializar e incrementar los saberes, los conocimientos que se desean compartir (escritas u orales), transmitiendo mediante WhatsApp, Facebook enlazando los recursos necesarios que son propicios a ejecutarse en la actividad (traductores, diccionarios, plataformas de escritura o dibujo).

#### ***2.2.6 TICS en la Educación Remota***

Peramas (2021) aporta que la educación remota es entendida como educación virtual, es decir el docente desarrolla las sesiones de aprendizaje mediante los entornos virtuales de videoconferencias, de manera que hace lo posible para hacer llegar un aprendizaje en situaciones en las que la enseñanza es no fortuita a raíz de diversos factores (Pandemia). Por ende, las TICS en la educación remota permiten un progreso de enseñanza-aprendizaje; favoreciendo al estudiante que indague y cree sus propias estrategias de aprendizaje y realice sus envíos y/o entregas de sus trabajos mediante la interacción de las tecnologías de información y con el uso del internet según sus posibilidades. Dada la situación, en contexto de la pandemia se realizó y en algunos lugares continúa aún la educación remota gracias a las posibilidades de acceder mediante las TIC en un contexto de la educación remota, siendo más pertinentes para continuar con la formación pedagógica.

### ***2.2.7 Las TIC y su relación con otras disciplinas***

Las tecnologías de investigación y comunicación cada vez más son modernizadas, sus aportes a las aplicaciones distintas del ser humano han logrado mejorar la calidad de vida (negocios, arte, diseños, construcciones, deportes, medicina, educación, astronomía, conferencias virtuales, comunicaciones del mundo) haciendo que toda persona se adapte a las nuevas tecnologías, siendo cada vez más una herramienta fundamental para las demás disciplinas, por ende en la formación del niño se debe de integrarlas desde temprana edad, para despertar en los estudiantes el hábito de la indagación científica mediante las TIC (Flores, Lazo, & Palacios, 2015).

### ***2.2.8 Importancia de las TIC***

De la cruz (2019) define que las TIC son significativas, puesto que permiten que las personas logren interactuar y acceder a diversas informaciones y posibilidades de beneficios (educación-salud) sin tener que movilizarse, permitiendo ahorros de tiempo, dinero y brindar una comunicación más rápida que ayuda al progreso y bienestar.

Las TIC son importantes en todo ámbito de la vida; de manera particular en el proceso de la enseñanza-aprendizaje, ya que con el pasar del tiempo y por las circunstancias de las situaciones de la vida se han revertido en un aspecto fundamental, por el hecho que brindan muchos beneficios al ser humano de una u otra forma. La utilización por parte de docentes beneficia para que su vinculación de enseñanza y aprendizaje sea demostrativa, asimismo le permita utilizar nuevos métodos, estrategias, alcances, herramientas y técnicas novedosas y actualizadas (Peramas, 2021).

De la cruz (2019) también define que las TIC son importantes, considera que gracias a aquello las personas han logrado interactuar y acceder a diversas informaciones y posibilidades de beneficios sin tener que movilizarse, de igual manera señala que han sido relevantes para la educación y la salud, permitiendo ahorros de tiempo, dinero y brindar una comunicación más rápida que ayuda al progreso y bienestar de todos los ciudadanos.

### ***2.2.9 Uso educativo de las TIC***

Blásquez, Paredes, & Pulido (2015) manifiestan que, el estudiante debe tener presente algunos principios para poder asumir un buen uso de la tecnología: Como controlar bien el tiempo que se mantiene con acceso a alguna conectividad o uso, ser prudentes y no concertar encuentros con individuos desconocidos, NO suplantar la identidad de nadie en la red y saber manejar los accesos del internet de forma segura.

También para que una familia tenga un buen uso educativo de las TIC (Blásquez, Paredes, & Pulido, 2015) sugieren que los padres de familia sepan crear un espíritu crítico sobre las informaciones que hallan. Los padres también deben de proponer acuerdos comunes con los miembros de familia para saber acudir en las páginas recomendables y educativas.

### ***2.2.10 Ventajas y desventajas de las TICS***

Flores, Lazo, & Palacios (2015) presentan las siguientes ventajas y desventajas que tienen las TICS en el contexto actual:

- **Ventajas:** Las TICS brindan un aprendizaje cooperativo, que proporciona trabajos en grupo generando intercambio de ideas, de tal forma fomentan interdisciplinaridad en las actividades realizadas con las computadoras, ya que mediante aquello puedan realizarse trabajos con diversos diseños y estilos permitiendo amplias y variadas opciones.
- **Desventajas:** Las actividades cooperativas puedan ser que resulten trabajos realizados solo por algunos de los estudiantes y por otro lado caigan en el facilismo en la búsqueda y selección de informaciones, aparte de ello, los medios tecnológicos y de comunicación (computadora, internet) tienen costos no tan favorables para las personas vulnerables.

### ***2.2.11 Formación del docente para la educación virtual***

El docente antes de la crisis de la pandemia ha desarrollado clases presenciales sin tener en cuenta los entornos virtuales en las actividades académicas (reuniones de Google meet, zoom, etc.) A medida que va pasando el tiempo, las TIC se han vuelto más indispensables para el docente, ya que por medio de ello tiene el deber de asistir

a algunas capacitaciones y/o reuniones, informarse, buscar estrategias de enseñanza, estar en constante información de los sucesos, elaborar materiales para emplear en su tarea mediadora, etc. Por ende, el docente debe conocer y utilizar en su práctica pedagógica en forma permanente.

### ***2.2.12 Competencia***

Según el DCN, la competencia es una capacidad humana que radica en evidenciar actitudes y producciones de actividades según los indicadores de la competencia que muestran cada área (MINEDU, 2016). La competencia es definida como comportamiento del estudiante, es decir, es definida como la expresión de las distintas habilidades que tienen los estudiantes, tales como: “confeccionar, elaborar, preparar, fabricar, diseñar, producir, expresar, escribir, leer, demostrar” etc.

Según López (2016) la competencia es una actuación que integra habilidades cognitivas y prácticas, capacidades, destrezas, motivaciones, emociones y valores, es decir saber conocer, hacer y ser para que actúen en un contexto en el que participa, interactúa y aprende a lo largo de su vida.

### ***2.2.13 Competencia transversal***

El currículo Nacional MINEDU (2016) define a la competencia transversal como un desarrollo de actividades a través de diversas situaciones significativas estando incluidas en distintas áreas curriculares, de modo que cada actividad realizada sea pertinente y se complemente para obtener un objetivo en las diferentes áreas curriculares.

### ***2.2.14 Competencia: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC***

Consiste que el alumno debe de interpretar, modificar y optimizar los entornos virtuales en el desarrollo de las acciones de aprendizaje y la vida comunitaria en la sociedad con responsabilidad y ética (MINEDU, 2016) comprendiendo de las búsquedas que realiza para ejecutar su trabajo/actividad en las distintas áreas curriculares o responsabilidad social, para ello debe analizar, seleccionar, construir

nuevos conocimientos utilizando los materiales digitales de su interés con responsabilidad.

### ***2.2.15 Capacidades de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC***

Según MINEDU (2016) la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generadas por las TIC, involucra que los estudiantes logren combinar las siguientes capacidades:

- **Personaliza entornos virtuales:** El estudiante muestra su habilidad referente al entorno virtual de acuerdo a las actividades considerando los valores, su cultura y personalidad.
- **Gestiona Información del entorno virtual:** El estudiante deberá de organizar y sistematizar las informaciones del entorno virtual teniendo en cuenta su ética y cultura. Ejemplo: Realiza PPTs, realiza organizador visual según su nivel de desarrollo, organiza portafolios etc.
- **Interactúa en los entornos virtuales:** En esta capacidad el estudiante deberá de interactuar con los demás realizando trabajo en equipo. Ejemplo los estudiantes interactúan en las actividades de aula virtual, envíos de trabajos u otros archivos o mensajes mediante las redes sociales, el WhatsApp, Google meet, Zoom según las indicaciones de su docente u otra ayuda de una persona mayor.
- **Crea Objetos virtuales en diversos formatos:** El niño construye materiales digitales, dibujos, gráficos, textos, audios multimedia según su diseño utilizando los entornos virtuales como en el Paint, Word, Publisher entre otros que sean acordes al nivel y ciclo del estudiante.

### ***2.2.16 Desempeños***

Según el MINEDU (2016) los desempeños son descripciones que especifican lo que deben de realizar los estudiantes, referente a los niveles que se desarrollan en cada capacidad de la competencia; los desempeños dan a conocer de forma más clara

y pertinente las acciones y/o actuaciones que el estudiante manifiesta durante el trayecto de la formación para lograr el nivel esperado de la competencia.

El ministerio de la educación propone los siguientes desempeños, para poder visualizar las evidencias que realiza el estudiante a través de las TIC.

- El niño del 4° grado de primaria logra configurar o modificar de forma coherente los dispositivos tecnológicos de acuerdo a sus necesidades (cambiar el fondo de pantalla de cualquier dispositivo).
- El estudiante ejecuta diversas búsquedas de informaciones, para que después pueda analizar, organizar y sistematizar las informaciones que extrajo mediante el uso de los entornos virtuales para que lo utilice de manera ética y pertinente.
- El educando logra interactuar con los demás compañeros o personas de su alrededor, intercambiando experiencias mediante espacios virtuales (chat, videoconferencia entre otros) propiciando que sean seguros y coherentes.
- El estudiante realiza o construye materiales digitales (videos, audios, animaciones, presentaciones combinadas con estilos diferentes) siguiendo un proceso de perfeccionamiento.

### ***2.2.17 Estándares de Aprendizaje***

La administración Federal de Servicios Educativos AFSE (2010) definen a los estándares de aprendizaje como una meta, nivel o descripción establecida. Sirve como orientador para el docente que señala con precisión lo que debe de alcanzar su estudiante al finalizar el ciclo, asimismo le servirá al docente para estructurar una evaluación diagnóstica con la finalidad de que los estudiantes logren los mismos aprendizajes (AFSE, 2010).

Según el MINEDU (2016) los estándares de aprendizaje son representaciones del avance de cada competencia que definen lo que debe de alcanzar el estudiante al finalizar su escolaridad, también sirve para poder construir criterios de evaluación, puesto que teniendo las descripciones acerca del logro que debe de obtener el estudiante, el docente identifica cuan cerca o lejos se encuentra para lograr lo que se espera al concluir el ciclo.

## **2.3 Definiciones conceptuales**

### ***2.3.1 Entorno***

Según la asociación de academias de la lengua española ASALE (2014) entorno significa todo lo que se encuentra alrededor de una cosa o persona.

### ***2.3.2 Virtual***

ASALE (2014) define como una tecnología que se encuentra ubicada en línea a través del internet, es decir que virtual es todo lo que se construye mediante los sistemas digitales.

### ***2.3.3 Comunicación***

Significa una acción de comunicarse entre dos o más personas, es decir una transmisión de una información que da a conocer algún objetivo a dar (ASALE, 2014).

## **Capítulo III: Metodología**

### **3.1 Tipo de investigación**

La presente investigación es de tipo o enfoque cuantitativo, ya que se encargó del recojo y análisis de información adquirida, mediante la cuantificación de los objetivos que se pretendió lograr. Para (Hernandez, Fernades, & Batista, 2017) la investigación cuantitativa recoge los datos y prueba las hipótesis en base a las mediciones numéricas y análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de conductas.

Según Muñoz (2015) un estudio cuantitativo favorece a la recopilación de datos, para interpretar según las necesidades que desea el investigador describiendo la realidad y fundamentando los resultados de la investigación.

### **3.2 Nivel de investigación**

Según Hernandez, Fernandez, & Batista (2017) los estudios descriptivos buscan de especificar las características de cualquier fenómeno que se desea examinar; lo que pretende es discernir las situaciones de lo que se desea investigar, ya sea viendo, describiendo y analizando con el fin de alcanzar los objetivos establecidos en la investigación.

De mismo modo Cortés & Iglesias (2004) expresan que los estudios descriptivos buscan la manera de detallar relevancias, características y los perfiles importantes ya sea de una institución, comunidad, persona o cualquier otro fenómeno que es sometida a un estudio de análisis.

El presente trabajo de investigación pertenece al nivel descriptivo, que tiene como objetivo llegar a conocer, detallar, describir, examinar y analizar el nivel de logro acerca de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria.

### **3.3. Diseño de investigación**

Para los autores Ñaupás, et al. (2018) el diseño de investigación es una estructura que estudia las cuestiones de la investigación para poder adquirir, analizar y determinar respuestas referentes a lo que se desea averiguar. Con esta precisión el

presente estudio pertenece a diseño no experimental, estudio que se realizó sin la manipulación de la variable.

El diseño no experimental para Cortés & Iglesias (2004) es entendida como una investigación que no manipula la variable de estudio, sino solo se encarga de observar y estudiar deliberadamente de cómo es el contexto actual del estudio, es decir, es aquella que solo se encarga de visualizar la situación existente para recolectar los datos que sirvan al estudio.

### **3.4 Población y muestra**

#### ***3.4.1 Población***

La población es el total de lo que se desea estudiar, averiguar, describir, y/o examinar. Esta población o conjunto de personas pueden ser personas, objetos que presentan características requeridas para la investigación (Ñaupás, et al., 2014).

Por ende, la población de la presente investigación estuvo constituida por 248 estudiantes de nivel primaria de la institución educativa N° 86043 Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas.

#### ***3.4.2 Muestra***

Para los autores Ñaupás, et al (2014) la muestra es una parte de la población, es decir es un grupo reducido de elementos de la población que es considerado como unidad de análisis, al cual se realiza distintos estudios o se evalúan las características según lo que se desea adquirir.

Pues, teniendo presente el concepto mencionado, la muestra que se tuvo como representación de la población para realizar el estudio planteado estaba conformada por 27 estudiantes del cuarto grado “A” y “B” de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas.

### 3.5 Definición y operacionalización de la variable

**Tabla 2**

*Cuadro de operacionalización de la variable*

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES
NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA "SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC".	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b> Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC consiste en que el estudiante demuestre, transforme y optimice los entornos virtuales en el transcurso de su aprendizaje y en la sociedad (MINEDU, 2016).  <b>DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LA VARIABLE</b> Para medir el nivel del logro en la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de primaria, se utilizó	Personaliza entornos virtuales	Configura aplicaciones y herramientas digitales cuando desarrolla actividades de aprendizaje. Ejemplo: El estudiante cambia el fondo de pantalla de cualquier dispositivo.
		Gestiona información del entorno virtual	Realiza búsquedas de información, escoge y utiliza lo más importante según el propósito de aprendizaje.
		Interactúa en entornos virtuales	Realiza pasos para organizar documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado.
			Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativos (chat, videoconferencia).
		Crea objetos virtuales en diversas formas	Ejecuta materiales digitales, como videos, audios, animaciones y presentaciones, combinando diferentes recursos multimedia, para representar sus vivencias, ideas, conceptos historias o relatos.
			Realiza secuencias lógicas o procedimientos para la resolución de problemas.

	<p>como instrumento el “cuestionario”, conformado por 20 ítems según los indicadores establecidos. Fue validado por 3 docentes expertos con grado de maestría en educación y analizado por la técnica de Alfa de Cronbach para evaluar el grado de confiabilidad del mismo. Luego se aplicó el instrumento a los 27 estudiantes del grado mencionado de la I.E. “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas perteneciente a la UGEL Huaraz.</p>		
--	---	--	--

*Nota.* Resumen de la competencia y la relación de los indicadores con las dimensiones.

### **3.6 Técnicas e instrumentos**

#### **3.6.1 Técnicas**

Para la recolección de datos y medir el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa N° 86043 Virgen de las Mercedes del distrito-Jangas, se utilizó la técnica de encuesta.

Según Bernal (2006) las técnicas son conjunto de saberes prácticos o procedimientos para poder adquirir los resultados de lo que se desea evaluar.

Ejemplos:

- Observación
- Encuestas
- Entrevistas
- Test
- Pruebas de rendimiento
- Lista de cotejo.

Para Ñaupas, et al. (2018) la técnica es un conjunto y formas de normas para poder regular un determinado proceso y alcanzar un determinado objetivo, siendo utilizada para la recolección de datos o las informaciones para así poder verificar las hipótesis.

#### **3.6.2 Instrumento**

Para Bernal (2006) los instrumentos son los medios donde se registran las informaciones que se recolecta durante la investigación.

Con este entender como instrumento se elaboró un cuestionario, que permitió ver el nivel de logro de los estudiantes en cada capacidad de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de nivel primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas.

### **3.7 Procedimiento de comprobación de la validez y confiabilidad de los instrumentos**

La comprobación de validez y confiabilidad del instrumento se realizó antes del recojo de datos puesto que fueron cualidades fundamentales de un instrumento de investigación.

#### **3.7.1 Validez**

La validez es la pertinencia de un instrumento de medición, con la finalidad de medir lo que se requiere calcular, es decir la “eficacia” de un instrumento para representar, describir o pronosticar el atributo que le interesa al examinado; el instrumento es válido cuando mide lo que pretende medir.

La validez, para Ñaupas, et al (2018) también es denominada como exactitud, autenticidad o eficacia de la prueba; la validez de la investigación fue determinada por tres juicios de expertos conformados por los docentes de educación primaria con grado de maestría y de trayectoria laboral representativa. El presente instrumento fue validado por 3 expertos de educación primaria, quienes brindaron sus recomendaciones para la mejora del mismo.

#### **3.7.2 Confiabilidad**

Para Ñaupas, et al. (2018) la confiabilidad es una prueba, que merece confianza porque al aplicarse en condiciones iguales o similares los resultados siempre serán los mismos.

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba a un grupo piloto, que fueron los estudiantes del 4° de primaria de otra institución educativa de la zona urbana, luego se analizaron los resultados mediante el software SPSS versión 25 y el coeficiente de alfa de Cronbach.

### **Tabla 3**

*Niveles de confiabilidad del instrumento de medición*

<b>0,53 a menos</b>	<b>nula confiabilidad</b>
<b>0,54 a 0.59</b>	baja confiabilidad
<b>0,60 a 0.65</b>	confiable
<b>0,66 a 0,71</b>	muy confiable
<b>0,72 a 0,99</b>	excelente confiabilidad
<b>1.00</b>	perfecta confiabilidad

*Nota.* En la tabla se describe la confiabilidad según el Alpha de Cronbach. (Herrera, 1998).

#### **Tabla 4**

*Coefficiente de significancia del Alfa de Cronbach*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,603	20

*Nota.* Resultado extraído de la base de datos del reporte de SPSS versión 25.

#### **Tabla 5**

*Resumen de procesamiento de casos*

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	27	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	27	100,0

*Nota.* Apreciación de confiabilidad del instrumento.

### **3.8 Procesos de recolección de datos y del procesamiento de la información**

Referente a la recolección de datos, se solicitó a la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas la autorización para aplicar el instrumento de investigación a la unidad de análisis.

Una vez obtenida la autorización se procedió a establecer acuerdos necesarios con el docente de aula para fijar el horario para la aplicación del instrumento mencionado y la participación voluntaria de los integrantes de la muestra. La

investigadora se presentó con puntualidad y responsabilidad para el recojo de datos, asimismo brindó las instrucciones generales antes de repartir el instrumento mencionado. Una vez concluida la aplicación se procedió con la calificación respectiva para organizar los resultados en la base de datos utilizando el Excel. Para el análisis de estos y la generación de los gráficos estadísticos se utilizó el Software SPSS versión 25.

### 3.9 Aspectos éticos

Durante el desarrollo de la presente investigación se tuvo en cuenta los siguientes aspectos éticos que amparan los derechos de los participantes:

- **La neutralidad:** Para la recolección de datos, se utilizó un instrumento validado y confiable, es decir un instrumento que garantice el estudio y que mida el nivel real de los estudiantes en la competencia mencionada.
- **El respeto:** La investigación se realizó teniendo en cuenta el reglamento de investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Don Bosco y para las citas se tuvo presente las normas APA versión 07.
- **La veracidad:** Según el presente principio ético, la investigadora afirma que los datos fueron recogidos por su persona y los resultados fueron verdaderos o transparentes como arrojó el resultado en la aplicación del instrumento.
- **La confidencialidad:** Los resultados obtenidos se utilizaron exclusivamente para la investigación y no para otros fines de carácter social.
- **El consentimiento informado:** Según este principio ético de la investigación se manifiesta que la participación de los integrantes de la muestra en la aplicación del instrumento fue voluntaria y previa autorización de los padres de familia, docente de aula y la directora de la institución educativa.

### 3. 10 Matriz de consistencia

#### Tabla 6

*Matriz de consistencia*

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO
¿Cuál es nivel de logro de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022 en la competencia "se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC"?	Determinar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas, región Áncash en el año 2022.	<p>Describir la capacidad: personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.</p> <p>Describir la capacidad: gestiona información del entono virtual de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.</p> <p>Describir la capacidad: interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria</p>	<p><b>TIPO:</b> Cuantitativo</p> <p><b>ALCANCE:</b> Descriptivo</p> <p><b>DISEÑO:</b> No experimental.</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> Los 248 estudiantes del nivel primario de la institución educativa Virgen de las Mercedes.</p> <p><b>MUESTRA:</b> 27 estudiantes del 4° grado A y B de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes.</p>	<p><b>TÉCNICA:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO:</b> Cuestionario (Cuestionario para medir el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC).</p>

		de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.			
		Describir la competencia: crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022.			

*Nota.* Esta tabla muestra la síntesis de la investigación.

## Capítulo IV: Resultados y Discusión

Este capítulo tiene el fin de presentar los resultados encontrados en la investigación con su respectivo análisis e interpretación de datos que se han recabado en el trayecto del presente trabajo de investigación.

### 4.1. Resultados

**4.1.1. Resultado del objetivo general:** Determinar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° grado de educación primaria.

**Tabla 7**

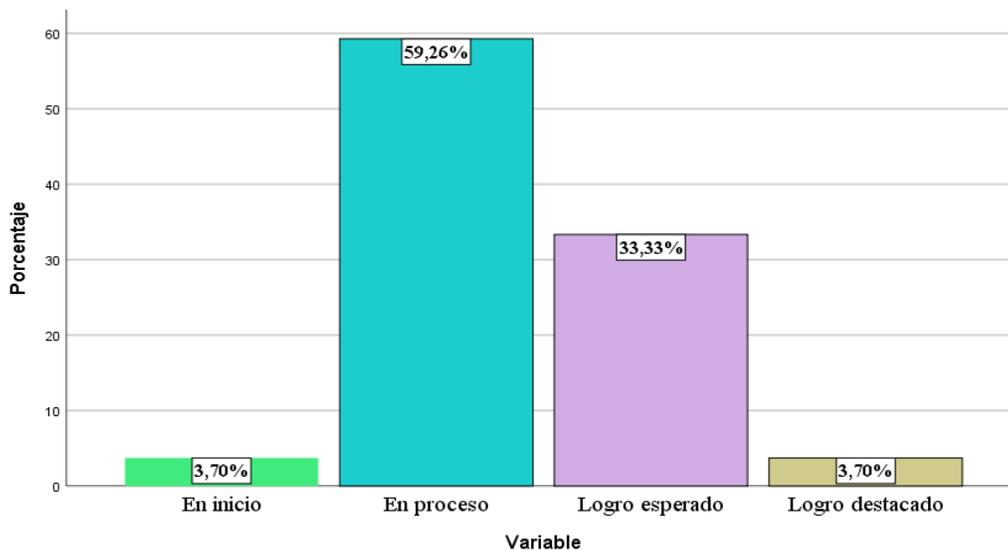
*Nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC*

	<b>Niveles de logro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
	En inicio	1	3,70
	En proceso	16	59,26
<b>Válido</b>	Logro esperado	9	33,33
	Logro destacado	1	3,70
	Total	27	100,0

*Nota.* La tabla muestra los resultados del nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC.

**Figura 5**

*Nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC*



*Nota.* El gráfico de barras muestra los resultados del nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC.

En la tabla 7 y la figura 5, se aprecian los resultados del nivel de logro de los estudiantes referente a la competencia “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. En ellas se pudo observar que el 3,70%, equivalente a 1 estudiante, se encuentra en el nivel de logro en inicio; mientras que el 59,26%, conformado por 16 estudiantes, se ubican en el nivel de logro en proceso; el 33,33%, representado por 9 estudiantes, en el nivel de logro esperado y finalmente el 3,70%, constituido por 1 estudiante, alcanzaron el nivel de logro destacado.

#### 4.1.2. Resultados de objetivos específicos

a) **Dimensión 1:** Describir la capacidad: personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4º de educación primaria.

#### Tabla 8

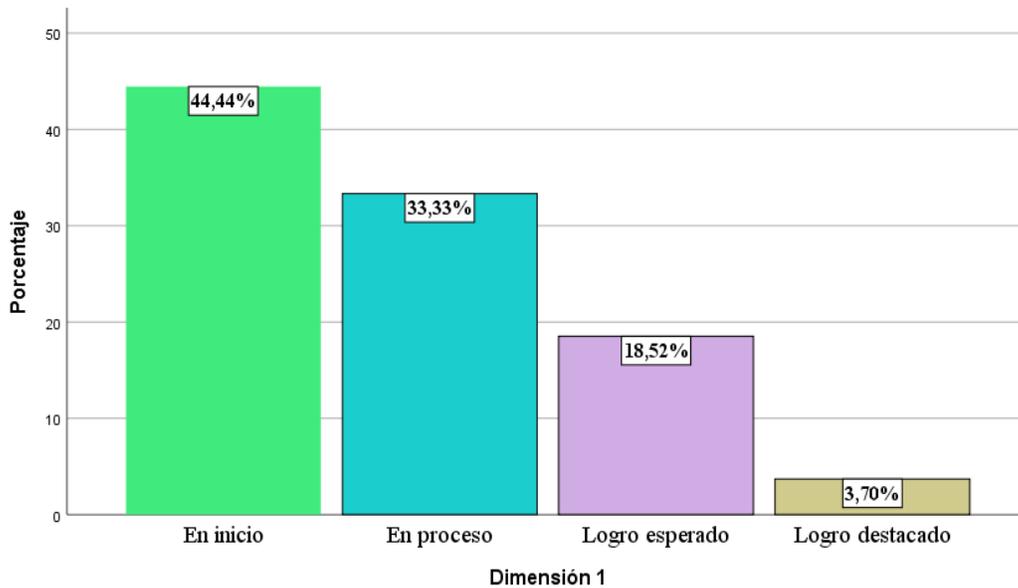
*Nivel de logro en la capacidad: personaliza entornos virtuales*

	<b>Niveles de logro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Válido</b>	En inicio	12	44,44%
	En proceso	9	33,33%
	Logro esperado	5	18,52%
	Logro destacado	1	3,70%
	Total	27	100,0

*Nota.* Resultados del nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales.

**Figura 6**

*Nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales*



*Nota.* El gráfico de barras muestra el nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales.

En la tabla 8 y figura 6 se aprecian los resultados obtenidos después de haber aplicado el cuestionario para determinar el nivel de logro en la capacidad personaliza entornos virtuales. En ello se evidencia que hay 12 estudiantes que se encuentran en el

nivel de logro en inicio, lo cual representa el 44,44% del total de la muestra en estudio, asimismo la tabla muestra que hay 9 estudiantes que se encuentran en el nivel de logro en proceso que representan el 33,33%. También se observa que 5 estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro esperado siendo este el 18,52% de la muestra en estudio, finalmente hay un estudiante que logró alcanzar el nivel de logro destacado siendo el 3,70% del total. Por todo lo mencionado con respecto a la dimensión 1, se afirma que los estudiantes no poseen recursos y habilidades de personalización en los entornos virtuales por lo que aún hay una deficiencia en el manejo de esta capacidad.

**b) Dimensión 2:** Describir la capacidad: gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° grado de educación primaria.

**Tabla 9**

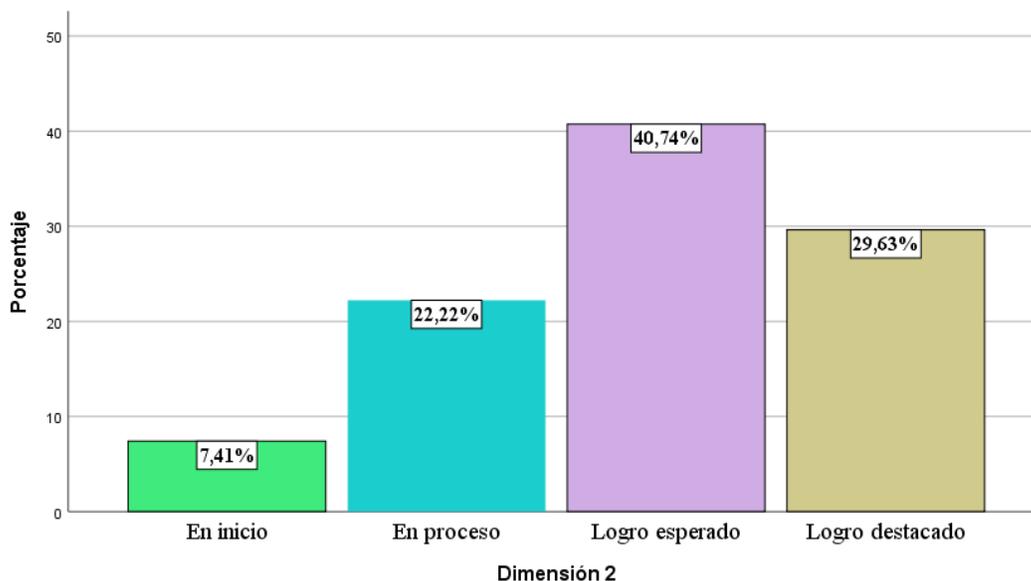
*Nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno*

	<b>Niveles de logro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
	En inicio	2	7,41
	En proceso	6	22,22
<b>Válido</b>	Logro esperado	11	40,74
	Logro destacado	8	29,63
	Total	27	100,0

*Nota.* Resultados del nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno virtual.

**Figura 7**

*Nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno*



*Nota.* El gráfico de barras muestra el nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno virtual.

En la tabla 9 y figura 7 se evidencian los resultados obtenidos al aplicar el instrumento para determinar el nivel de logro en la capacidad gestiona información del entorno virtual, en las cuales se aprecia de que hay 2 estudiantes que se encuentran en el nivel de logro en inicio que son el 7,41% del total de la muestra, también se observa que 6 estudiantes se encuentran en el nivel de logro en proceso siendo el 22,22%; asimismo 11 estudiantes se ubican en el nivel esperado siendo un total del 40,74% de los estudiantes evaluados, de la misma manera se evidencia que 8 estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro destacado en la capacidad gestiona información del entorno siendo el 29,63% de la muestra. Por todo lo expuesto en el análisis de la capacidad mencionada se observa un mayor logro, ya que la gran parte de los estudiantes se encuentran entre el nivel de logro esperado y el nivel de logro destacado, sin embargo, requiere arduo trabajo para la mejora de esta capacidad, puesto que dos estudiantes se encuentran en el nivel de logro en inicio.

c) **Dimensión 3:** Describir la capacidad: interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° grado de educación primaria.

**Tabla 10**

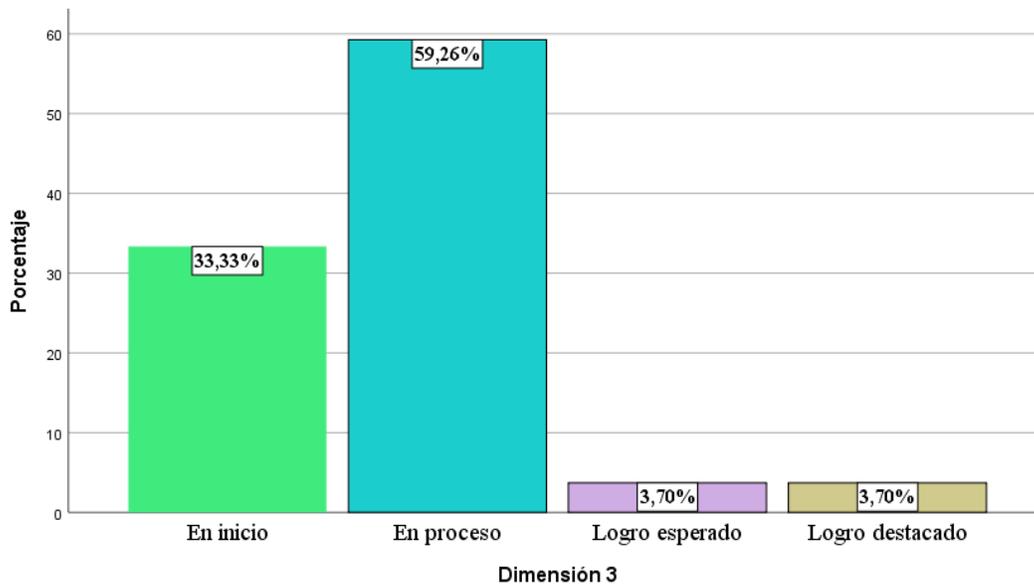
*Nivel de logro en la capacidad interactúa en entornos virtuales*

	<b>Niveles de logro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
	En inicio	9	33,3
	En proceso	16	59,26
<b>Válido</b>	Logro esperado	1	3,70
	Logro destacado	1	3,70
	<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Resultados del nivel de logro en la capacidad interactúa en entornos virtuales.

**Figura 8**

*Nivel de logro en la capacidad interactúa en entornos virtuales*



*Nota.* El gráfico de barras muestra el nivel de logro en la capacidad interactúa en los entornos virtuales.

Con relación a la capacidad interactúa en entornos virtuales de la competencia transversal se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC, en la tabla 10 y la figura 8 se aprecia que 9 estudiantes se encuentran en el nivel de logro en inicio siendo el 33,33% del total de la muestra, asimismo se observa que la mayor cantidad de los estudiantes, es decir 16 niños se encuentran en un nivel de logro en proceso representado por 59,26% superando a los demás niveles, mientras que en el nivel de logro esperado y logro destacado se halla solo 1 estudiante representado por 3,70% respectivamente. Finalmente se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro en proceso, siendo necesario y urgente desarrollar clases remotas y las interacciones permanentes utilizando los diferentes medios tecnológicos.

**d) Dimensión 4:** Describir la capacidad: crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° grado de educación primaria.

**Tabla 11**

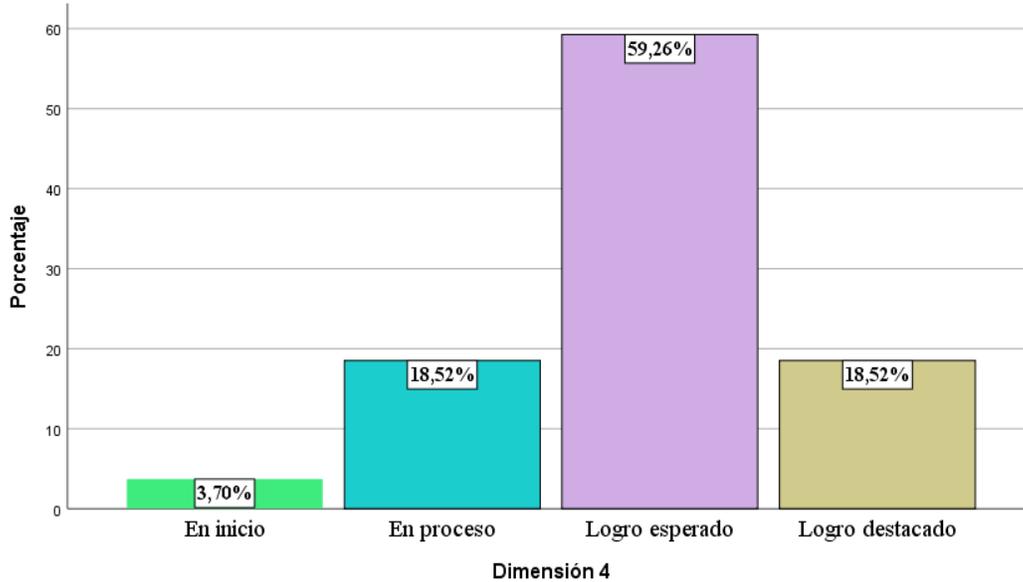
*Nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos*

	<b>Nivel de logro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
	En inicio	1	3,70
	En proceso	5	18,52
<b>Válido</b>	Logro esperado	16	59,26
	Logro destacado	5	18,52
	Total	27	100,0

*Nota.* Resultados del nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos.

**Figura 9**

*Nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos*



*Nota.* El gráfico de barras muestra el nivel de logro en la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos.

En la tabla 11 y figura 8 se observan los resultados obtenidos referente a la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos, en las cuales se aprecia que hay un estudiante que se encuentra en el nivel de logro en inicio de los 27 estudiantes, representando el 3,70%, del mismo modo se observa que hay 5 estudiantes quienes se encuentran en nivel de logro en proceso representado por 18,52% del total, mientras que 16 estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro esperado siendo el 59,26% de la muestra. Asimismo, se observa que 5 estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado que representa el 18,52%. Por consiguiente, se afirma que la mayoría de los estudiantes gozan de la capacidad mencionada, debido al uso de las estrategias metodológicas más motivadoras e innovadoras por parte de los docentes.

#### **4.2. Discusión**

En el presente trabajo de investigación, el objetivo general fue determinar el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4º de educación primaria de la I.E. Virgen de las Mercedes de

Jangas, región Áncash en el año 2022. Para alcanzar el propósito del estudio se elaboró un cuestionario de 20 preguntas de opción múltiple respetando los indicadores establecidos en el cuadro de operacionalización de la variable de estudio.

Realizando el respectivo análisis de datos obtenidos sobre el nivel de logro en la competencia se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC, se obtuvo que el 3,70% se encuentran en el nivel inicio, mientras un 59,26% de ellos se ubican en el nivel en proceso, asimismo el 33,33 de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado, mientras que 3,70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado de la competencia. Estos resultados demuestran que existe una insuficiencia en el desarrollo de esta competencia transversal, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso de la competencia, y que solo pocos estudiantes se encuentran en nivel de logro previsto y un estudiante en logro destacado. Estos resultados se asemejan a los Anto (2021) ya que en su investigación menciona, que el 88% de estudiantes alcanzaron el nivel intermedio, el dato registrado evidencia que el rendimiento académico de los estudiantes aún no ha alcanzado el nivel avanzado. Por ende, para el desarrollo de la competencia transversal mencionada es recomendable la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras y el uso adecuado de los entornos virtuales.

En cuanto al primer objetivo específico: Describir la capacidad personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes de Jangas se aprecia que 12 estudiantes se encuentran en el nivel de logro en inicio que representa el 44.44% del total de la muestra, asimismo en el nivel de logro en proceso se encuentran 9 estudiantes representado por el 33,33%. También, se puede apreciar que 5 estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado siendo este el 18,52% de la muestra en estudio, y finalmente solo un estudiante alcanzó el logro destacado que representa el 3,70% del total. Por todo lo mencionado se afirma que los estudiantes no poseen recursos y habilidades de personalización en los entornos virtuales.

En relación al segundo objetivo específico: Describir la capacidad gestiona información del entono virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales por las TIC los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de

las Mercedes del distrito de Jangas se observa que 2 alumnos se encuentran en el nivel en inicio, representado por 7, 41%, asimismo se visualiza que 6 estudiantes se encuentran en el nivel en proceso siendo este el 22, 22% de la muestra, mientras que en el nivel de logro esperado se encuentran 11 estudiantes superando a los demás niveles, representado por el 40,74% del total de la muestra, finalmente el nivel de logro destacado alcanzaron un total de 8 estudiantes representado por 29, 63%. Estos resultados son corroborados por Anto (2021) que obtuvo resultados similares puesto que el 82% de estudiantes alcanzaron el nivel intermedio con respecto al uso de las TIC como herramienta para gestionar la información. En conclusión, se manifiesta que la mayoría de los estudiantes tienen la habilidad de utilizar las TIC para gestionar y buscar nuevas informaciones confiables.

Con relación al tercer objetivo específico: Describir la capacidad interactiva en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales por las TIC los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas se consta que 9 estudiantes se encuentran en el nivel de logro en inicio siendo el 33,33% del total. También se observa que la mayor parte de los estudiantes, es decir 16 niños representado por 59,26% se encuentran en el nivel de logro en proceso, superando a los demás niveles, mientras que en el nivel de logro esperado se halla solo 1 estudiante, representado por 3,70%; de la misma manera se contempla que un 3,70% alcanzaron el nivel de logro destacado representado por un solo estudiante de los 27. Estos datos son corroborados por Anto (2021) puesto que en su estudio demuestra que el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel intermedio en la habilidad del uso de las TIC como herramienta para compartir la información.

Respecto al cuarto objetivo específico: Describir la competencia crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales por las TIC de los estudiantes del 4° de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas, se vislumbra que 5 estudiantes se encuentran en un nivel en logro destacado siendo el 18,52% del total, mientras que 16 estudiantes lograron alcanzar el nivel de logro esperado siendo 59,26%. Asimismo, se aprecia que 5 estudiantes se localizan en un nivel de logro en proceso representado por 18,52% del total, finalmente se observa que 1 estudiante siendo el 3,7% del total se encuentra en un nivel de logro en

inicio. Por consiguiente, se afirma que los resultados son muy alentadores y gratificantes, puesto que los estudiantes tienen las habilidades para crear materiales digitales utilizando y combinando diversos recursos del entorno virtual, por tener estos resultados se recomienda al docente de aula continuar con el trabajo que se viene realizando en las diferentes áreas promoviendo el desarrollo de la competencia transversal referido al manejo y uso adecuado de las TIC.

Teniendo en cuenta los resultados de los objetivos específicos se avizora que hay una deficiencia en el manejo de las habilidades tecnológicas y digitales, puesto que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro en proceso, en tal sentido es oportuno reflexionar que en la dicha competencia transversal no se está empleando las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ante todo lo mencionado es importante promover una educación híbrida para fortalecer las competencias tecnológicas y digitales de los estudiantes y los docentes de la institución educativa Virgen de las Mercedes del distrito de Jangas.

## Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1. Conclusiones

El desarrollo de la presente investigación ha permitido llegar a las siguientes conclusiones:

**Primera.** Los estudiantes del 4° “A y B” de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 86043 de Jangas, provincia de Huaraz, región Áncash en el año 2022, se encuentran ubicados en el nivel de logro en proceso en la competencia transversal denominado se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC, el cual refleja una situación crítica y alarmante, esto requiere el cambio de las estrategias de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes y el uso adecuado de los medios tecnológicos por parte de los estudiantes porque que solo 1 estudiante ha alcanzado el nivel de logro destacado.

**Segunda.** Con relación a la capacidad personaliza entornos virtuales, se concluye que, 12 estudiantes se encuentran en el nivel de logro en inicio que representa el 44.44% del total de la muestra, porque los estudiantes tienen dificultades en configurar aplicaciones y herramientas digitales cuando desarrollan diversas actividades de aprendizaje.

**Tercera.** Con respecto a la segunda capacidad gestiona información del entorno virtual, se observa que el 22, 22% de la muestra se encuentran en el nivel de logro en proceso, mientras que en el nivel de logro esperado se ubicaron el 40,74% de los integrantes de la muestra. En conclusión, se afirma que la mayor parte de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado y destacado en la segunda dimensión, debido a las habilidades que tienen los estudiantes cuando realizan la búsqueda de informaciones, aunque les falta seleccionar o diferenciar una información confiable de primera mano.

**Cuarta.** Respecto a la capacidad interactúa en los entornos virtuales de la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se observa que el 59,26% de los estudiantes del 4° de primaria se encuentran en el nivel de logro en proceso debido a muchos factores, por ende, se concluye que muchos estudiantes tienen dificultades en intercambiar experiencias e ideas en espacios virtuales, tales como:

videoconferencias, chats, participación en clases remotas a través de Zoom, Google Meet, etc.

**Quinta.** Respecto a la capacidad crea objetos virtuales en diversos formatos se concluye que, la mayoría de los estudiantes del 4° de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes alcanzaron el nivel de logro esperado porque los estudiantes tienen la habilidad para crear materiales digitales como videos, audios, etc combinando diversos recursos de multimedia y teniendo presente las secuencias lógicas o procedimientos para la resolución de problemas, por lo tanto, se debe seguir aplicando las estrategias metodológicas innovadoras incluyendo los recursos y medios tecnológicos en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

## **5.2 Recomendaciones**

En base a los resultados del trabajo realizado y teniendo presente las conclusiones, se brinda las siguientes recomendaciones:

**Primera.** Se recomienda a los docentes de la institución educativa Virgen de las Mercedes de Jangas promover el desarrollo de la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC en todas las áreas curriculares utilizando los diversos medios y recursos tecnológicos en la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

**Segunda.** Se recomienda a la directora de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas realizar capacitaciones y/o actualizaciones para los docentes sobre el uso eficiente de los entornos virtuales en las interacciones pedagógicas.

**Tercera.** A todos los docentes de la Institución Educativa “Virgen de la Mercedes” se recomienda realizar clases remotas utilizando el zoom y Google Meet estableciendo algunos acuerdos de convivencia y exigiendo la participación de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades planificadas.

**Cuarta.** Se recomienda a los padres de familia establecer horarios determinados para el uso adecuado de los medios digitales, asimismo brindar el acompañamiento permanente a sus hijos durante la ejecución de las tareas escolares en casa, ya que, teniendo la oportunidad de contar con las herramientas virtuales, la mayoría de los estudiantes hacen un uso inadecuado de los mismos.

**Quinta.** Se recomienda a los estudiantes establecer horarios determinados para el aprendizaje autónomo utilizando de manera adecuada los medios tecnológicos tales como: tableta, internet, computadora, celular, televisión, radio, etc para fortalecer la capacidad investigativa y cumplir las tareas escolares.

## Referencias Bibliográficas

- AFSE. (2010). *Aprender a Aprender con TIC Estándares TIC para la Educación Básica en el distrito Federal*. Administración Federal de Servicios Educativos en el distrito Federal.
- Alegre, L.; Espinoza, R.; Espinoza, R. (2017). *Influencia de los medios multimediales para el fortalecimiento del idioma quechua en los alumnos del tercer grado de primaria de la institución educativa Señor de los Milagros de Ranrahirca, Yungay- 2017*. Huaraz: Universidad Nacional “SAantiago Atunes de Mayolo”.
- Armas, B. H. (2020). *Las TICS en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de 2º grado de primaria*. Lima: Universidad César Vallejo.
- ASALE. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real academia española.
- Bárcena, A., & Uribe, C. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. America Latina - Caribe: Naciones Unidas.
- Beltrán, R., Lázaro. E.: Rodríguez, .., & Cisneros, C. (2017). Conocimiento para el desarrollo- Revista Oficial de Investigación Científica. *latindex*, 159.
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. ITSON Educar para trascender.
- Carvajal, J. (2020). *Los recursos tecnológicos como herramientas para el mejoramiento de la lectura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa José Celestino Mutis*. San José del Guaviare: Universidad nacional de Colombia.
- Ceballos, H.; Ospina,L; Restrepo, G. (2017). *Integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. MOCO: Universidad Pontificia Bolivariana facultad de educación.

- Coronado, A., Perira, N., & Villarreal, M. (2018). *Planeamiento estratégico para las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) de Colombia*. Bogotá : Certrum graduate business school pontificia universidad católica del Perú.
- Coronel, R.; Cuesta, G. ; Rosario,L. (2019). Implicaciones de las TIC en los derechos de autor. *Revista Digital Universitaria*, 4.
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre la metodología de la investigación*. Ciudad del Carmen, Campeche, México: Universidad autónoma del carmen.
- De la cruz, D. C. (2019). *Análisis y evaluación de la plataforma CODE.ORG como software educativo para el aprendizaje de las estructuras de control algorítmicas en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la “I.E. Jesús. Chimbote: Uladech.*
- Espinoza, A., & Arias, V. (2021). *Nivel de uso de recursos tecnológicos en estudiantes de educación primaria de una I.E. N°23019 en Laurente-Ayacucho*. Huancavelica: Universidad nacional de huancavelica.
- Flores, F., Lazo, Y., & Palacios, M. (2015). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014*. Estelí: Universidad Nacional autónoma de nicaragua UNAM-MANAGUA.
- García, L. M. (2011). *Evolución de actitudes y competencias matemáticas en estudiantes de secundaria al intruducir GeoGebra en el aula*. Almería: Universidad de Almería.
- García, S. (2021). *TIC y aprendizaje significativo en educandos de 1° de primaria de la institución educativa N° 80143 de Marcabal, 2020*. Trujillo: Universidad César Vallejo.

- Gonsales, A., & Cucho, V. (2021). *Nivel de uso de recursos tecnológicos en estudiantes de educación primaria de una I.E. en Lauramate - Ayacucho*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Henández, C. (2004). En torno al concepto de competencia. *Revista Peruana de Educación, año 2000*, 56.
- Hernandez, R., Fernades, C., & Batista, M. (2017). *Metodología de la investigación*. México: Navarro.
- Jimenez, G. O. (2020). *Uso de la red social whatsapp por los estudiantes del tercer y cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa libertador San Martín-San Borja, Lima-2019*. Lima: Universidad católica los ángeles Chimbote.
- Joselín, Q. J. (2021). *Uso de las tecnologías de la información y comunicaciones (TICs) y desempeño docente de nivel primaria en la institución educativa N° 1283 Okinawa durante la pandemia, Lima, 2021*. Lima: Universidad César Vallejo.
- López, E. (2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 312-322.
- López, J. (2020). *Los recursos tecnológicos como herramienta para el mejoramiento de la lectura de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa José Celestino Mutis*. San José del Guaviare, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Loyola, R. (2020). *Estadísticas de las tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Lima: INEI.
- Mariscal, C. (2018). *Trabajo colegiao para entornos virtuales generados por las TIC en educación primaria*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Martinez, L., Ceceñas, P., & Diana. (2003). *¿Qué son las TIC'S?* México: Resd Durango de investigadores Educativos, A.C.

- Mayta, A. M. (2019). *La aplicación de las TIC's y el software libre como herramientas de apoyo docente para la generación del aprendizaje significativo en niños de quinto de primaria*. La Paz: Universidad Mayor Pacensis Divi Andre AE.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. Lima: Ministerio de Educación.
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Mexico: Oxford.
- Neira, N.; Ortiz, Ida.; Salinas, A. (2017). *Cómo incide la utilización de recursos tecnológicos en el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje en estudiantes de 1° básico de una escuela municipal rural de la comuna de Romeral (VII Región) y de una escuela municipal urbana de la comuna de Graneros*. Santiago: Universidad academia de Huamanismo Cristiano.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: U, 2014.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Quinta edición: Bogotá, Colombia, septiembre de 2018.
- Olaya, A., & Gaitán, W. (2018). *Usode las TIC y su relación con las competencias básicas de lenguaje en estudiantes del grado cuarto de primaria de la Institución Educativa José María Carbonell-Colombia,2018*. Lima: Universidad Norbert Wiener.
- Orrego, J. d. (2017). *Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria*. Salamanca: universidad de salamanca .
- Ortiz, C. P. (2020). *El uso de las tics y la comprensión lectotra en los estudiantes de cuarto grado de prinaria de la IE.N° 2039, Chancay-2019*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Peramas, G. d. (2021). *Importancia del dominio de las TIC por parte de los profesores en contexto de educación remota para el proceso de enseñanza-aprendizaje en 2º grado de educación primaria de una institución educativa pública de Lima Metropolitana*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Quizhpi, D. (2018). *"Guía metodológica par el uso de las TICs en el proceso de la enseñanza de la lecto-escritura, en segundo año de educación general básica, de la escuela Juan José Flores del catón giron, periódica lectivo 2017-2018"*. CUENCA: Universidad Politécnicas Salesiana: SEDE CUENCA.
- Ramírez., E. E. (2020). *La tesis titulada aplicación del método global para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del primer grado de primaria de las instituciones educativas de la red rural Sihuas, 2017*. Nuevo Chimbote: Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Santa.
- Reyes Campos, C. A. (2021). *La competencia TIC en los estudiantes de Tercer grado de una IE estatal en el marco de la educación a distancia*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Richard Ruiz Calderón. (2018). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares. *Informe Técnico* , 55.
- Romera, B. C. (2014). *Análisis del impacto de las TIC en educación primaria y pautas de intervención para su utilización óptima y eficiente*. Soria: Universidad Internacional de la Rioja.
- Salcedo, S. M. (2018). *Incorporación de las TIC en la educación física de educación primaria en contextos bilingües*. Soria: Universidad de Valladolid.
- Sánchez, E. E. (2015). *Tecnologías de la Información y la comunicación*. Lima-Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Vargas, C. E. (2018). *El uso de las TICs y la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 29788, Chancay, 2018*. Lima: Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo.

- Vega, J. c. (2018). *Acompañamiento pedagógico para mejorar el manejo del TIC en proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de I.E. N° 84151 Virgen Encarnación-Canrash*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Ventura, D. R. (2017). *La Integración de las Tecnologías de la Información*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Zhiñin, Q. D. (2018). *Guía metodológica para el uso de las TICs en el proceso de la enseñanza de lecto-escritura*. Cuenca Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca.

## **Anexos**

## Anexo N° 01: Informe de similitud.

### Informe de tesis

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

**3%**

INDICE DE SIMILITUD

**7%**

FUENTES DE INTERNET

**4%**

PUBLICACIONES

**5%**

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

24%

★ [hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 2%

**Anexo N° 02: Autorización para la aplicación del instrumento de investigación.**



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VIRGEN DE LAS MERCEDES" - JANGAS**

*Todo Mercedino Es Manantial De Sabiduría y Prosperidad*



**“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”**

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 074-2022/ME/DREA-UGEL.HZ/I.E. “VM” J.D.**

Jangas, 05 de diciembre del 2022

**VISTO**, el expediente N° 651 que solicita la autorización para la aplicación del Instrumento de investigación denominado: Cuestionario para medir la competencia **“Se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC”** en los estudiantes del 4° grado A y B, en el año escolar 2022.

**CONSIDERANDO:**

Que, el artículo 79 de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, establece que el Ministerio de Educación (MINEDU) es el órgano del Gobierno Nacional que tiene por finalidad definir, dirigir y articular la política de educación, recreación y deporte, en concordancia con la política general del Estado.

Que mediante la **RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 108-2022-MINEDU** - Modifican documento normativo denominado “Disposiciones para el retorno a la presencialidad y/o semi presencialidad, así como para la prestación del servicio educativo para el año escolar 2022 en instituciones y programas educativos de la Educación Básica, ubicadas en los ámbitos urbano y rural, en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19” y dictan otras disposiciones.

**SE RESUELVE:**

**Artículo 1°.-** Autorizar la aplicación del instrumento de investigación denominado: Cuestionario para medir la competencia **“Se desenvuelven en los entornos virtuales generadas por las TIC”** en los estudiantes del 4° grado A y B, en el año escolar 2022.

**Artículo 2°.-** Aprobar el Plan de Trabajo presentado por Vidal Cerna, Ana María.

**Artículo 3°.-** Comunicar a los (as) docentes de los diferentes grados y secciones para el recojo de datos mediante el instrumento mencionado.

**Regístrese y comuníquese.**

DGCM/DIR/I.E.”VM” /J.

Sec. Fvv.

Archivo



### Anexo N° 03: Instrumento de investigación.

#### CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

**NOMBRES Y APELLIDOS:**

**GRADO:**

**SECCIÓN:**

El cuestionario contiene 20 preguntas referente al conocimiento y el uso de las TIC, teniendo como objetivo medir el nivel de desempeño de los estudiantes en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

#### INDICACIONES:

- Lee atentamente y responde todas las preguntas.
- Marca con una (x) sólo una alternativa

PREGUNTAS			Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
01	D1	¿Cambias el fondo de pantalla de un dispositivo – laptop o computadora?			
02	D1	¿Realizas cambios de diseño en tus trabajos elaborados utilizando el Word?			
03	D2	¿Configuras las aplicaciones según tus conocimientos y gustos?			
04	D2	¿Realizas búsquedas de informaciones en el internet?			
05	D2	¿Seleccionas información que encuentras en el internet para todas las áreas curriculares?			
06	D2	¿Comparas la información que encuentras en el internet con las informaciones del libro en físico?			
07	D3	¿Organizas la información que extraes del internet?			
08	D4	¿En la clase hacen uso de vídeos?			

<b>09</b>	<b>D4</b>	¿Utilizan los estudiantes en tu escuela el aula de innovación pedagógica?			
-----------	-----------	---	--	--	--

<b>PREGUNTAS</b>			<b>No opino (1)</b>	<b>No (2)</b>	<b>Sí (3)</b>
<b>10</b>	<b>D3</b>	¿Conoces cómo usar el programa Paint?			
<b>11</b>	<b>D3</b>	¿Conoces cómo usar el programa Microsoft Word?			
<b>12</b>	<b>D3</b>	¿Conoces cómo usar el programa Power Point?			
<b>13</b>	<b>D3</b>	¿Conoces cómo usar el programa Excel?			
<b>14</b>	<b>D3</b>	¿Utilizas videos tutoriales de YouTube para aprender más o para ejemplificar tus informaciones acerca de un tema?			
<b>15</b>	<b>D3</b>	¿Utilizas el Facebook para desarrollar tus actividades o tareas escolares?			
<b>16</b>	<b>D3</b>	¿Utilizar el wasap para asistir en las clases virtuales?			
<b>17</b>	<b>D3</b>	Cuando te toca realizar trabajos de investigación ¿Buscas las informaciones en el Google?			
<b>18</b>	<b>D4</b>	¿Utilizas el wasap para comunicarte con tus compañeros y docente sobre los trabajos en quipo?			
<b>19</b>	<b>D4</b>	Cuando realizas tus trabajos ¿Utilizas la computadora u otro medio tecnológico?			
<b>20</b>	<b>D4</b>	¿Recurres al internet para obtener recursos que puedes emplear es Tus tareas o actividades escolares?			

## **Anexo N° 04: Ficha técnica de validación del instrumento de investigación.**

### **FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEL PRIMER EXPERTO**

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando un estudio para llevar a cabo la validez de contenido de un instrumento destinado a medir **el nivel de logro en la competencia transversal, “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”**. En ese sentido, agradezco que evalúe los **20 ítems** considerando los criterios de relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en el instrumento.

#### **I. DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>Título del proyecto de investigación:</b>	NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL 4° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. VIRGEN DE LAS MERCEDES, JANGAS, ÁNCASH – 2022
<b>Nombre del instrumento:</b>	CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de logro en la COMPETENCIA TRANSVERSAL se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC
<b>Alcance:</b>	Estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	9 - 11 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	90 minutos (2 horas pedagógicas)
<b>Realidad local:</b>	Jangas- Áncash
<b>Autor(a):</b>	Vidal Cerna Ana María

#### **II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO**

<b>Nombre completo:</b>	YOEL ANTONIO LÓPEZ PAREDES
<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Años de experiencia profesional:</b> (desde la obtención del título)	12 AÑOS DE EXPERIENCIA LABORAL
<b>Grado académico:</b>	Magíster en Educación con mención en Docencia, Currículo e Investigación
<b>Fecha de llenado del formato:</b>	01-12- 2022
<b>N° de DNI:</b>	46327646
<b>Firma:</b>	

### **III. BREVE EXPLICACIÓN DEL CONSTRUCTO**

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular requiere el desarrollo de diversas competencias. En el Currículo Nacional también se encuentran plasmadas las competencias transversales, siendo una de ellas, la competencia referido al manejo de las TIC, la cual debe ser desarrollada en las diversas áreas curriculares.

A través del enfoque centrado en la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se promueve que los estudiantes desarrollen las capacidades y habilidades para el uso de las TIC.

La competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC tiene cuatro capacidades fundamentales tales como: Personaliza entornos virtuales, Gestiona información del entorno virtual, Interactúa en entornos virtuales y Crea objetos virtuales en diversos formatos.

El instrumento está constituido de 20 ítems para medir la variable SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones que son las CAPACIDADES de la competencia. La primera competencia está constituida por 2 ítems, la segunda competencia por 4 ítems, la tercera por 9 ítems y la cuarta capacidad está constituida por 5 ítems.

### **IV. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

**a) Relevancia**

Se refiere al grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la variable. Se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “nada relevante” (puntaje 0), “poco relevante” (puntaje 1), “relevante” (puntaje 2) y “totalmente relevante” (puntaje 3).

<b>Nada relevante</b>	<b>Poco relevante</b>	<b>Relevante</b>	<b>Totalmente relevante</b>
0	1	2	3

**b) Coherencia**

Se refiere al grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “Nada coherente” (puntaje 0), “poco coherente (puntaje 1), “coherente” (puntaje 2) y “totalmente coherente” (puntaje 3).

<b>Nada coherente</b>	<b>Poco coherente</b>	<b>Coherente</b>	<b>Totalmente coherente</b>
0	1	2	3

**c) Claridad**

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<b>Nada claro</b>	<b>Medianamente claro</b>	<b>Claro</b>	<b>Totalmente claro</b>
0	1	2	3

**V. FICHA TÉCNICA**

Estimado experto, coloque una “X” dentro del recuadro, según considere conveniente. La mayor puntuación, indica que el ítem está debidamente formulado.

Dimensión	Ítem	Descripción del Ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Personaliza entornos virtuales	01	¿Cambias el fondo de pantalla de un dispositivo – laptop o computadora?				X				X				X	
	02	¿Realizas cambios de diseño en tus trabajos elaborados utilizando el Word?				X				X				X	
Gestiona información del entorno virtual.	03	¿Configuras las aplicaciones según tus conocimientos y gustos?				X				X				X	
	04	¿Realizas búsquedas de informaciones en el internet?				X				X				X	
	05	¿Seleccionas información que encuentras en el internet para todas las áreas curriculares?				X				X				X	
	06	¿Comparas la información que encuentras en el internet con las informaciones del libro en físico?				X				X				X	
Interactúa en entornos virtuales	07	¿Organizas la información que extraes del internet?				X				X				X	
	08	¿Conoces cómo usar el programa Paint?				X				X				X	
	09	¿Conoces cómo usar el programa Microsoft Word?				X				X				X	

	<b>10</b>	¿Conoces cómo usar el programa Power Point?				X				X				X
	<b>11</b>	¿Conoces cómo usar el programa Excel?				X				X				X
	<b>12</b>	¿Utilizas videos tutoriales de YouTube para aprender más o para ejemplificar tus informaciones acerca de un tema?				X				X				X
	<b>13</b>	¿Utilizas el Facebook para desarrollar tus actividades o tareas escolares?				X				X				X
	<b>14</b>	¿Utilizar el wasap para asistir en las clases virtuales?				X				X				X
	<b>15</b>	Cuando te toca realizar trabajos de investigación ¿Buscas las informaciones en el Google?				X				X				X
Crea objetos virtuales en diversas formas.	<b>16</b>	¿En la clase hacen uso de vídeos?				X				X				X
	<b>17</b>	¿Utilizan los estudiantes en tu escuela el aula de innovación pedagógica?				X				X				X
	<b>18</b>	¿Utilizas el wasap para comunicarte con tus compañeros y docente sobre los trabajos en quipo?				X				X				X
	<b>19</b>	Cuando realizas tus trabajos ¿Utilizas la computadora u otro medio tecnológico?				X				X				X

20	¿Recurre al internet para obtener recursos que puedes emplear en Tus tareas o actividades escolares?				X					X						X	
----	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--



-----  
**DNI: 46327646**

**FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEL SEGUNDO  
EXPERTO**

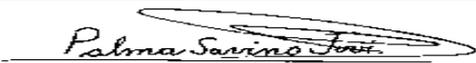
Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando un estudio para llevar a cabo la validez de contenido de un instrumento destinado a medir **el nivel de logro en la competencia transversal, “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”**. En ese sentido, agradezco que evalúe los **20 ítems** considerando los criterios de relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en el instrumento.

**I. DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>Título del proyecto de investigación:</b>	NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL 4° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. VIRGEN DE LAS MERCEDES, JANGAS, ÁNCASH – 2022
<b>Nombre del instrumento:</b>	CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de logro en la COMPETENCIA TRANSVERSAL se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC
<b>Alcance:</b>	Estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	9 - 11 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	90 minutos (2 horas pedagógicas)
<b>Realidad local:</b>	Jangas- Áncash
<b>Autor(a):</b>	Vidal Cerna Ana María

**II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO**

<b>Nombre completo:</b>	JOVITO DASIO PALMA SAVINO
<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Años de experiencia profesional:</b> (desde la obtención del título)	17 AÑOS DE EXPERIENCIA LABORAL
<b>Grado académico:</b>	Magíster en Educación con mención en Docencia, Currículo e Investigación
<b>Fecha de llenado del formato:</b>	01-12- 2022
<b>N° de DNI:</b>	31681021
<b>Firma:</b>	

### III. BREVE EXPLICACIÓN DEL CONSTRUCTO

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular requiere el desarrollo de diversas competencias. En el Currículo Nacional también se encuentran plasmadas las competencias transversales, siendo una de ellas, la competencia referido al manejo de las TIC, la cual debe ser desarrollada en las diversas áreas curriculares.

A través del enfoque centrado en la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se promueve que los estudiantes desarrollen las capacidades y habilidades para el uso de las TIC.

La competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC tiene cuatro capacidades fundamentales tales como: Personaliza entornos virtuales, Gestiona información del entorno virtual, Interactúa en entornos virtuales y Crea objetos virtuales en diversos formatos.

El instrumento está constituido de 20 ítems para medir la variable SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones que son las CAPACIDADES de la competencia. La primera competencia está constituida por 2 ítems, la segunda competencia por 4 ítems, la tercera por 9 ítems y la cuarta capacidad está constituida por 5 ítems.

### IV. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### a) Relevancia

Se refiere al grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la variable. Se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “nada relevante” (puntaje 0), “poco relevante” (puntaje 1), “relevante” (puntaje 2) y “totalmente relevante” (puntaje 3).

<b>Nada relevante</b>	<b>Poco relevante</b>	<b>Relevante</b>	<b>Totalmente relevante</b>
0	1	2	3

**b) Coherencia**

Se refiere al grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “Nada coherente” (puntaje 0), “poco coherente (puntaje 1), “coherente” (puntaje 2) y “totalmente coherente” (puntaje 3).

<b>Nada coherente</b>	<b>Poco coherente</b>	<b>Coherente</b>	<b>Totalmente coherente</b>
0	1	2	3

**c) Claridad**

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<b>Nada claro</b>	<b>Medianamente claro</b>	<b>Claro</b>	<b>Totalmente claro</b>
0	1	2	3

**V. FICHA TÉCNICA**

Estimado experto, coloque una “X” dentro del recuadro, según considere conveniente. La mayor puntuación, indica que el ítem está debidamente formulado.

Dimensión	Ítem	Descripción del Ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Personaliza entornos virtuales	01	¿Cambias el fondo de pantalla de un dispositivo – laptop o computadora?				X				X				X	
	02	¿Realizas cambios de diseño en tus trabajos elaborados utilizando el Word?				X				X				X	
Gestiona información del entorno virtual.	03	¿Configuras las aplicaciones según tus conocimientos y gustos?				X				X				X	
	04	¿Realizas búsquedas de informaciones en el internet?				X				X				X	
	05	¿Seleccionas información que encuentras en el internet para todas las áreas curriculares?				X				X				X	
	06	¿Comparas la información que encuentras en el internet con las informaciones del libro en físico?				X				X				X	
Interactúa en entornos virtuales	07	¿Organizas la información que extraes del internet?				X				X				X	
	08	¿Conoces cómo usar el programa Paint?				X				X				X	
	09	¿Conoces cómo usar el programa Microsoft Word?				X				X				X	

	<b>10</b>	¿Conoces cómo usar el programa Power Point?				X				X				X
	<b>11</b>	¿Conoces cómo usar el programa Excel?				X				X				X
	<b>12</b>	¿Utilizas videos tutoriales de YouTube para aprender más o para ejemplificar tus informaciones acerca de un tema?				X				X				X
	<b>13</b>	¿Utilizas el Facebook para desarrollar tus actividades o tareas escolares?				X				X				X
	<b>14</b>	¿Utilizar el wasap para asistir en las clases virtuales?				X				X				X
	<b>15</b>	Cuando te toca realizar trabajos de investigación ¿Buscas las informaciones en el Google?				X				X				X
Crea objetos virtuales en diversas formas.	<b>16</b>	¿En la clase hacen uso de vídeos?				X				X				X
	<b>17</b>	¿Utilizan los estudiantes en tu escuela el aula de innovación pedagógica?				X				X				X
	<b>18</b>	¿Utilizas el wasap para comunicarte con tus compañeros y docente sobre los trabajos en quipo?				X				X				X
	<b>19</b>	Cuando realizas tus trabajos ¿Utilizas la computadora u otro medio tecnológico?				X				X				X

20	¿Recurre al internet para obtener recursos que puedes emplear en Tus tareas o actividades escolares?				X				X						X	
----	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

*Palma Savina Jara*

-----

**DNI: 31681021**

**FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DEL TECER  
EXPERTO**

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando un estudio para llevar a cabo la validez de contenido de un instrumento destinado a medir **el nivel de logro en la competencia transversal, “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”**. En ese sentido, agradezco que evalúe los **20 ítems** considerando los criterios de relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en el instrumento.

**I. DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>Título del proyecto de investigación:</b>	NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL 4° DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. VIRGEN DE LAS MERCEDES, JANGAS, ÁNCASH – 2022
<b>Nombre del instrumento:</b>	CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Medir el nivel de logro en la COMPETENCIA TRANSVERSAL se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC
<b>Alcance:</b>	Estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Virgen de las Mercedes de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	9 - 11 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	90 minutos (2 horas pedagógicas)
<b>Realidad local:</b>	Jangas- Áncash
<b>Autor(a):</b>	Vidal Cerna Ana María

**II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO**

<b>Nombre completo:</b>	HUGO TEODULFO SABINO CACHA
<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Años de experiencia profesional:</b> (desde la obtención del título)	16 AÑOS DE EXPERIENCIA LABORAL
<b>Grado académico:</b>	Magíster en Educación a Distancia
<b>Fecha de llenado del formato:</b>	01-12- 2022
<b>Nº de DNI:</b>	40742403
<b>Firma:</b>	

### III. BREVE EXPLICACIÓN DEL CONSTRUCTO

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular requiere el desarrollo de diversas competencias. En el Currículo Nacional también se encuentran plasmadas las competencias transversales, siendo una de ellas, la competencia referido al manejo de las TIC, la cual debe ser desarrollada en las diversas áreas curriculares.

A través del enfoque centrado en la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se promueve que los estudiantes desarrollen las capacidades y habilidades para el uso de las TIC.

La competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC tiene cuatro capacidades fundamentales tales como: Personaliza entornos virtuales, Gestiona información del entorno virtual, Interactúa en entornos virtuales y Crea objetos virtuales en diversos formatos.

El instrumento está constituido de 20 ítems para medir la variable SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones que son las CAPACIDADES de la competencia. La primera competencia está constituida por 2 ítems, la segunda competencia por 4 ítems, la tercera por 9 ítems y la cuarta capacidad está constituida por 5 ítems.

### IV. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

**a) Relevancia**

Se refiere al grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar la variable. Se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “nada relevante” (puntaje 0), “poco relevante” (puntaje 1), “relevante” (puntaje 2) y “totalmente relevante” (puntaje 3).

<b>Nada relevante</b>	<b>Poco relevante</b>	<b>Relevante</b>	<b>Totalmente relevante</b>
0	1	2	3

**b) Coherencia**

Se refiere al grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “Nada coherente” (puntaje 0), “poco coherente (puntaje 1), “coherente” (puntaje 2) y “totalmente coherente” (puntaje 3).

<b>Nada coherente</b>	<b>Poco coherente</b>	<b>Coherente</b>	<b>Totalmente coherente</b>
0	1	2	3

**c) Claridad**

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<b>Nada claro</b>	<b>Medianamente claro</b>	<b>Claro</b>	<b>Totalmente claro</b>
0	1	2	3

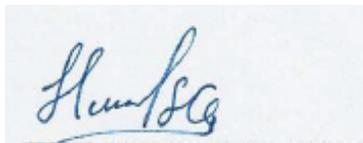
**V. FICHA TÉCNICA**

Estimado experto, coloque una “X” dentro del recuadro, según considere conveniente. La mayor puntuación, indica que el ítem está debidamente formulado.

Dimensión	Ítem	Descripción del Ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Personaliza entornos virtuales	01	¿Cambias el fondo de pantalla de un dispositivo – laptop o computadora?				X				X				X	
	02	¿Realizas cambios de diseño en tus trabajos elaborados utilizando el Word?				X				X				X	
Gestiona información del entorno virtual.	03	¿Configuras las aplicaciones según tus conocimientos y gustos?				X				X				X	
	04	¿Realizas búsquedas de informaciones en el internet?				X				X				X	
	05	¿Seleccionas información que encuentras en el internet para todas las áreas curriculares?				X				X				X	
	06	¿Comparas la información que encuentras en el internet con las informaciones del libro en físico?				X				X				X	
Interactúa en entornos virtuales	07	¿Organizas la información que extraes del internet?				X				X				X	
	08	¿Conoces cómo usar el programa Paint?				X				X				X	
	09	¿Conoces cómo usar el programa Microsoft Word?				X				X				X	

	<b>10</b>	¿Conoces cómo usar el programa Power Point?				X				X				X
	<b>11</b>	¿Conoces cómo usar el programa Excel?				X				X				X
	<b>12</b>	¿Utilizas videos tutoriales de YouTube para aprender más o para ejemplificar tus informaciones acerca de un tema?				X				X				X
	<b>13</b>	¿Utilizas el Facebook para desarrollar tus actividades o tareas escolares?				X				X				X
	<b>14</b>	¿Utilizar el wasap para asistir en las clases virtuales?				X				X				X
	<b>15</b>	Cuando te toca realizar trabajos de investigación ¿Buscas las informaciones en el Google?				X				X				X
Crea objetos virtuales en diversas formas.	<b>16</b>	¿En la clase hacen uso de vídeos?				X				X				X
	<b>17</b>	¿Utilizan los estudiantes en tu escuela el aula de innovación pedagógica?				X				X				X
	<b>18</b>	¿Utilizas el wasap para comunicarte con tus compañeros y docente sobre los trabajos en quipo?				X				X				X
	<b>19</b>	Cuando realizas tus trabajos ¿Utilizas la computadora u otro medio tecnológico?				X				X				X

20	¿Recurre al internet para obtener recursos que puedes emplear en Tus tareas o actividades escolares?				X				X					X	
----	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--



-----  
**DNI: 40742403**

**Anexo N° 05: Panel Fotográfico.**

