

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



**NIVEL DE LOGRO EN LA COMPETENCIA SE  
DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES  
GENERADOS POR LAS TIC DE LOS ESTUDIANTES DEL 6°  
GRADO “A” DE LA I.E. “VIRGEN DE LAS MERCEDES” DE  
JANGAS, REGIÓN ÁNCASH -2022**

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

**AUTORA:  
ALEJO CRISPIN, Yanina Yilma**

**ASESOR:  
SABINO CACHA, Hugo Teodulfo**

**CHACAS – PERÚ**

**2023**

## **Título**

Nivel de logro en la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° grado “A” de la I.E. “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región 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 ASECNCIO**

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

**VOCAL**

.....  
**Mg. HUGO TEODULFO SABINO CACHA**

**ORCID: 0000-0001-5204-5559**

**ASESOR**

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación lo dedico con mucho cariño al P. Ugo De Censi, por haberme guiado hacia este hermoso camino de formación, no solo profesional sino también en fe cristiana; este camino me ha enseñado muchos valores que rigen mi vida diaria.

Dedico a mis padres, por darme la vida, por educarme en un ambiente lleno de amor, paz deseando lo mejor para mí, me acompañaron en cada momento de mi formación, con su ejemplo de vida y buscan siempre el mejor esfuerzo para darte lo mejor.

También se lo dedico a la Madre Albertina Sosio, por haberme acompañado brindándome su apoyo, amor, dedicación, consejo y su paciencia durante estos años de formación profesional.

De igual manera, a todas mis compañeras, quienes han sido como hermanas y por haber compartido muchas anécdotas, alegrías y dificultades durante los años de convivencia en la casa de Lluncu.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios, por brindarme paciencia, sabiduría y la fortaleza en los tiempos de debilidad, valores que forjaron aprendizajes, experiencias y sobre todo realzaron mi capacidad de entrega en los ideales que persigo día a día.

Agradezco al Padre Ernesto, por ser parte de mi formación espiritual, quien me acompañó dándome consejos en mi formación.

Es menester, brindar un agradecimiento especial al director general del IESSP “Don Bosco”, Dr. Abele Capponi Colombi, por los esfuerzos denodados en bien de los distintos estudiantes de la casa Don Bosco y a toda la administración de IESSP “Don Bosco”.

Agradezco de manera especial, a mi asesor, el Mgtr. Hugo Sabino, por la paciencia, dedicación y competencia, al conducir mis conocimientos de modo que mis saberes se consoliden. Así mismo agradezco a la comunidad educativa de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, quienes amablemente me brindaron la información necesaria para realizar mi trabajo de investigación.

## Índice

Título.....	ii
Asesor y Miembros del Jurado de Sustentación .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice .....	vi
Índice de Tabla.....	ix
Índice de Figura .....	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Introducción .....	14
Capítulo I: Planteamiento del Problema .....	16
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	16
1.2. Formulación del problema .....	20
1.3. Objetivo de la investigación .....	20
1.3.1. Objetivo General.....	20
1.3.2. Objetivos Específicos .....	20
Capítulo II: Marco Teórico .....	22
2.1. Antecedentes de la investigación .....	22
2.1.1 Antecedentes Internacionales .....	22
2.1.2 Antecedentes Nacionales .....	26
2.1.3 Antecedentes Regionales .....	31
2.2. Bases teóricas.....	31
2.2.1 Las TIC .....	31
2.2.1.1 Tecnología. ....	32
2.2.1.2 Información.....	32
2.2.1.3 Comunicación. ....	32
2.2.2 Ventajas y desventajas .....	33
2.2.2.1 Ventajas. ....	33
2.2.2.2 Desventajas. ....	33

2.2.3 El uso de las TIC .....	33
2.2.4 Tipos de las TIC.....	34
2.2.4.1 Redes.....	34
2.2.4.2 Terminales. ....	34
2.2.4.3 Servicios.....	34
2.2.5 Características de las TIC .....	35
2.2.6. Competencia .....	35
2.2.7 Competencia transversal .....	35
2.2.8. Enfoque de la competencia transversal.....	35
2.2.8.1 La alfabetización digital.....	36
2.2.8.2 La mediación interactiva propia de los entornos virtuales. ....	36
2.2.9. Capacidad.....	36
2.2.10. Capacidades de la competencia transversal: se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC .....	36
2.2.10.1. Personaliza entornos virtuales. ....	36
2.2.10.2. Gestiona información del entorno virtual. ....	37
2.2.10.3. Interactúa en entornos virtuales. ....	37
2.2.10.4. Crea objetos virtuales de diversos formatos. ....	37
2.2.11. Desempeño del sexto grado .....	37
2.2.12. Estándar de aprendizaje de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC .....	38
2.2.13. La influencia de las TIC en la educación.....	38
2.2.14. Integración de las TIC en la Educación en una sociedad en la que estamos .38	
2.2.15. Importancia de las TIC en la educación básica regular .....	39
2.2.16. Los recursos tecnológicos .....	39
2.2.17. Los programas más utilizados por los estudiantes.....	40
2.2.17.1. Word. ....	40
2.2.17.2. Excel. ....	40
2.2.17.3. PowerPoint.....	40
2.2.17.4. Meet. ....	40
2.2.17.5. Zoom.....	40
2.2.17.6. Hot Potatoes.....	41

2.2.17.7. Google forms. ....	41
2.2.17.8. El software educativo JClic. ....	42
2.2.17.9. Las redes sociales.....	42
2.2.18. Niveles de logro .....	43
2.3. Definiciones conceptuales .....	43
2.3.1 Tecnología .....	43
2.3.2 Información.....	43
2.3.3. Comunicación .....	43
2.3.4. Virtuales.....	43
Capítulo III: Metodología .....	45
3.1. Tipos de investigación .....	45
3.2. Nivel de investigación .....	45
3.3. Diseño de investigación .....	46
3.4. Población y muestra.....	46
3.4.1. Población .....	46
3.4.2. Muestra .....	46
3.5. Definición y operacionalización de variable .....	47
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	50
3.6.1. La técnica.....	50
3.6.2. El instrumento.....	50
3.7. Procedimientos de comprobación de la validez y confiabilidad del instrumento	51
3.7.1 Validez.....	51
3.7.2 Confiabilidad .....	51
3.8. Proceso de recolección de datos y del procedimiento de la información .....	52
3.9. Aspectos éticos .....	53
3.10. Matriz de consistencia .....	54
Capítulo IV: Resultado .....	57
4.1. Resultados y Discusión.....	57
4.1.1. Resultado del objetivo general.....	57
4.1.2. Resultados de los objetivos específicos .....	58
4.2. Discusión .....	64
Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones .....	67

5.1. Conclusiones .....	67
5.2. Recomendaciones .....	68
Referencias Bibliográficas .....	69
Anexos .....	74
Anexo 01: Informe de Similitud .....	75
Anexo 02: Autorización para la aplicación del instrumento de investigación .....	76
Anexo 03: Ficha técnica de validación del instrumento .....	77
Anexo 04: Paneles fotográficos .....	95

## Índice de Tabla

<b>Tabla 1.</b> Definición y operacionalización de variables .....	47
<b>Tabla 2.</b> Niveles de confiabilidad de un instrumento de mediación .....	51
<b>Tabla 3.</b> Resultado del proceso de datos .....	52
<b>Tabla 4.</b> Valor del coeficiente Alfa de Cronbach .....	52
<b>Tabla 5.</b> Matriz de consistencia .....	54
<b>Tabla 6.</b> Resultado del objetivo general: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.....	57
<b>Tabla 7.</b> Resultados de la capacidad: personaliza en entornos virtuales.....	58
<b>Tabla 8.</b> Resultados de la capacidad: Gestiona información del entorno virtual .....	60
<b>Tabla 9.</b> Resultados de la capacidad: Interactúa en entornos virtuales .....	61
<b>Tabla 10.</b> Resultados de la capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos .....	62

## Índice de Figura

<b>Figura 1.</b> Promedio de la puntuación del índice por grupo geográfico. ....	16
<b>Figura 2.</b> América Latina y promedio de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos. ....	17
<b>Figura 3.</b> En el Perú, hogares que tienen el acceso a las TIC, según nivel de educación. ....	18
<b>Figura 4.</b> La conexión a internet .....	18
<b>Figura 5.</b> <i>Resultado del objetivo general: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC</i> .....	57
<b>Figura 6.</b> Resultados de la capacidad: personaliza entornos virtuales.....	59
<b>Figura 7.</b> Resultados de la capacidad: Gestiona información del entorno virtual .....	60
<b>Figura 8.</b> Resultados de la capacidad: Interactúa en entornos virtuales. ....	61
<b>Figura 9.</b> Resultados de la capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos. ....	63

## Resumen

En esta investigación se determinó el nivel de logro en la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° grado “A” de la I.E. “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash - 2022. Esta investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental transversal. La población estuvo conformada por 48 estudiantes del 6° “A” y “B” y la muestra fue constituida por 24 estudiantes del 6° “A”. La técnica que se utilizó fue la encuesta, el instrumento empleado fue el cuestionario de 20 ítems, para medir la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. La confiabilidad del instrumento se determinó aplicando el coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual arrojó un valor de 0,665 demostrando que se encuentra en el nivel confiable, para analizar los resultados obtenidos en la investigación se utilizó el software SPSS versión 25.

Analizando los resultados, se concluye que, 13 estudiantes que representan el 54,17% alcanzaron el nivel de logro esperado en la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC; debido a que la mayoría emplea las TIC de manera continua, buscando, seleccionando y evaluando información.

**Palabras clave:** Competencia transversal, entornos virtuales, TIC.

## **Abstract**

In this investigation, the level of achievement of the competition was determined in virtual environments generated by ICT, of the students of the 6th grade "A" of the I.E. "Virgin of the Mercedes" of Jangas, Ancash region-2022. This research was developed under the quantitative approach, descriptive level and cross-sectional non-experimental design. The population consisted of 48 students of the 6th "A" and "B" and the sample was made up of 24 students of the 6th "A". The technique that was used was the survey, the instrument used was the 20-item questionnaire, to measure the competence: it develops in the virtual environments generated by ICTs. Reliability was determined by applying Cronbach's Alpha coefficient, reaching a value of 0.665, demonstrating that it is at a very reliable level. SPSS version 25 software was used to measure it.

With this, it is concluded that 13 students, representing 54.17%, reach the level of achievement expected in the competition, which operates in the virtual environments generated by ICTs; due to the fact that most of them use ICT continuously, searching, selecting and evaluating information.

**Keywords:** Transversal competence, virtual environments, ICT.

## Introducción

La competencia transversal se desarrolla en todas las áreas curriculares durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; también se le denomina genérica porque está en todo momento del proceso educativo, tuvo como objetivo, desarrollar la capacidad de manera individual para desenvolverse en el mundo actual. Las competencias orientan la formación de los estudiantes para desenvolverse en un contexto cultural y social; ya que, el estudiante es el protagonista de su aprendizaje a partir de sus habilidades cognoscitivas y metacognitivas. La competencia transversal es la base de un aprendizaje, aprender a aprender a lo largo de toda la vida, ya que en ellas se despliegan habilidades cognoscitivas, críticas, autocríticas, el conocimiento de tecnológicas, lingüísticas y sociales, todo ello es fundamental en el aprendizaje de un individuo, en la vida personal (Sepúlveda, 2017). La variable de la investigación se denomina: nivel de logro en la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. Estas abren muchos horizontes en lo cultural, social, científico y laboral. La sociedad está en un proceso de desarrollo permanente, y se valen de estos medios o herramientas para investigar, recrear y difundir información vinculada a épocas anteriores, a través de visitas virtuales a museos; comprender fenómenos naturales, tener el pensamiento artificial, para crear objetos virtuales; intercambiar idiomas internacionales, etc. Esta competencia ayuda a personas con habilidades diferentes, abre puertas para que puedan expresarse, comunicarse e integrarse con igualdad e inclusión en la sociedad. Las TIC se caracterizan por ser: interactivos, virtualizados, propagados e heterogéneos. Las instituciones educativas deben enseñar a los estudiantes a que interpreten y utilicen los entornos virtuales con ética durante su desarrollo personal y cognoscitivo de manera eficiente y eficacia (MINEDU, 2022).

Esta competencia tiene cuatro capacidades: Personaliza en entornos virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diversos formatos; la combinación y el uso de estas capacidades en contextos reales permiten el progreso óptimo de la competencia transversal mencionada.

El presente estudio determinó el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6°

grado “A” de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022. Por ello, se considera que el buen uso de las TIC es de suma importancia en nuestra actualidad, debido a que se puede acceder a bibliotecas digitales, materiales multimedia, etc. Las TIC contribuyen a conocimientos esenciales y fundamentales apoyando en algunos espacios del contexto a solucionar dificultades en ellas o bien para facilitar la comprensión de sistemas complejos. Las TIC en la educación es fundamental, porque proporcionan informaciones de distintas fuentes, para que el estudiante se vuelva indagador, sin embargo, se observa una gran dificultad en la selección de información relevante.

Esta investigación se desarrolló bajo el tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población estuvo conformada por los estudiantes del 6° grado de la I.E. Virgen de las Mercedes de Jangas y la muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico, la cual estaba constituida por 24 estudiantes del 6° “A”. La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento empleado fue el cuestionario de 20 ítems, para medir la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

Esta investigación consta de cinco capítulos:

En el capítulo I: se encuentra el planteamiento del problema, donde se narra la descripción del problema, formulación del problema y los objetivos. En el capítulo II, está el marco teórico que contiene los antecedentes internacionales, nacionales y regionales; las bases teóricas de la competencia se desenvuelven en entornos virtuales generados por las TIC y las definiciones conceptuales más relevantes de la investigación. En el capítulo III, se encuentra la parte metodológica de la investigación, en ella se menciona el tipo de investigación, el nivel, diseño, población, muestra, técnica, instrumento y la matriz de consistencia. En el capítulo IV, se hallan los resultados y la discusión de resultados de la investigación realizada. En el capítulo V, se encuentran las conclusiones y recomendaciones fruto de la presente investigación, realizada con el propósito de mejorar el nivel del logro de los estudiantes del sexto grado en la competencia mencionada. Esta competencia es importante conocerla para guiar y orientar a los estudiantes en la utilización de las TIC, puesto que nos encontramos rodeados por los medios y dispositivos tecnológicos y una nueva generación denominada nativos digitales.

## Capítulo I: Planteamiento del Problema

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

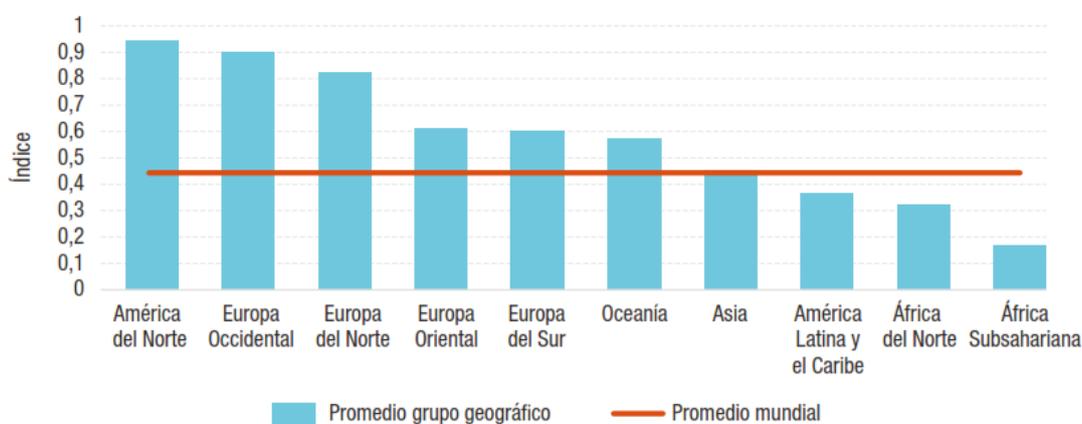
Para el Grupo Amauta (2020) la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, los estudiantes deben interpretar, modificar los entornos virtuales, en el desarrollo de actividades de aprendizaje y en las prácticas sociales. Los estudiantes deberán buscar seleccionar y evaluar informaciones, para que puedan crear o modificar los materiales digitales de acuerdo a sus necesidades e intereses (Grupo Amauta , 2020).

Para Naciones Unidas (2020) los países desarrollados tienen la oportunidad de contar con el acceso al internet, los habitantes de las zonas menos desarrolladas tienen baja cobertura, el mayor porcentaje es en las zonas urbanas que en zonas rurales; hay una gran diferencia de género en el acceso de uso del internet, en zonas urbanas se ve que el 55% de los varones y el 48% de las mujeres utilizan internet, pero en los países menos desarrollados o zonas rurales se calcula que solo el 15% de las mujeres utilizan internet ( Naciones Unidas, 2020).

Según UNCTAD (2021) los países preparados en la tecnología son: Estados Unidos, Suiza, Reino Unido, Suecia, Singapur, Corea, China y Rusia, estos países están rodeados de una tecnología avanzada y sofisticada, mientras que los países menos adelantados se encuentran en África Subsahariana (UNCTAD, 2021).

**Figura 1**

*Promedio de la puntuación del índice por grupo geográfico*

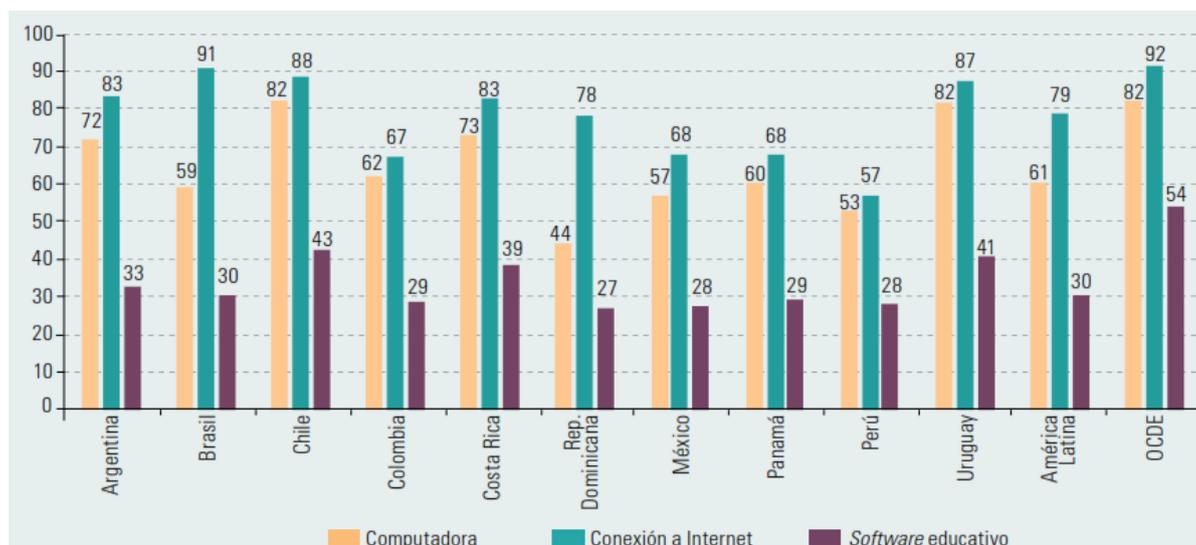


*Nota.* Se muestra el nivel de los países avanzados con la tecnología en el 2021. Fuente: Informe sobre tecnología e información (2021).

En el gráfico presentado por Bárcena & Uribe (2020) se observa que la utilización de la internet es desigual y el acceso a la internet, en estos países la mayor parte cuentan con computadora, conexión a internet y software educativo, la mayoría de los países tienen conexión a internet, en especial, Brasil, Chile, Argentina, Costa Rica, Uruguay y OCDE (organización para la cooperación y desarrollo económico) tienen la mayor parte de conexión a internet; en este gráfico se observa que el Perú tiene el 57% de la conexión a internet, la computadora el 53% y software educativo 28% (Bárcena & Uribe, 2020).

**Figura 2**

*América Latina y promedio de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos*



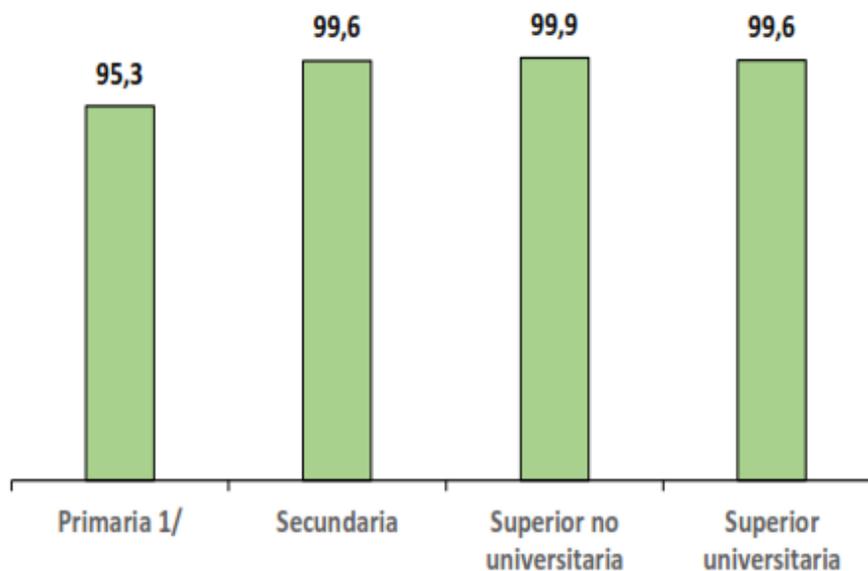
*Nota.* Estudiantes de 15 años que tienen acceso a equipamiento digital en el hogar, 2018. Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe, programa para la evaluación internacional de estudiante (PISA) (2018).

Según Calderón (2020) en el mes de julio, agosto, septiembre del 2019, el 93,7% de los hogares tienen acceso a las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), mientras que, en el año 2020 se ha registrado que el 98,4% utilizan las TIC, se ve que ha incrementado el 4,7 porcentual, es decir, que han aumentado en la utilización de las TIC (Calderón, 2020).

### Figura 3

*En el Perú, hogares que tienen el acceso a las TIC, según nivel de educación*

Trimestre: julio – agosto - septiembre 2020



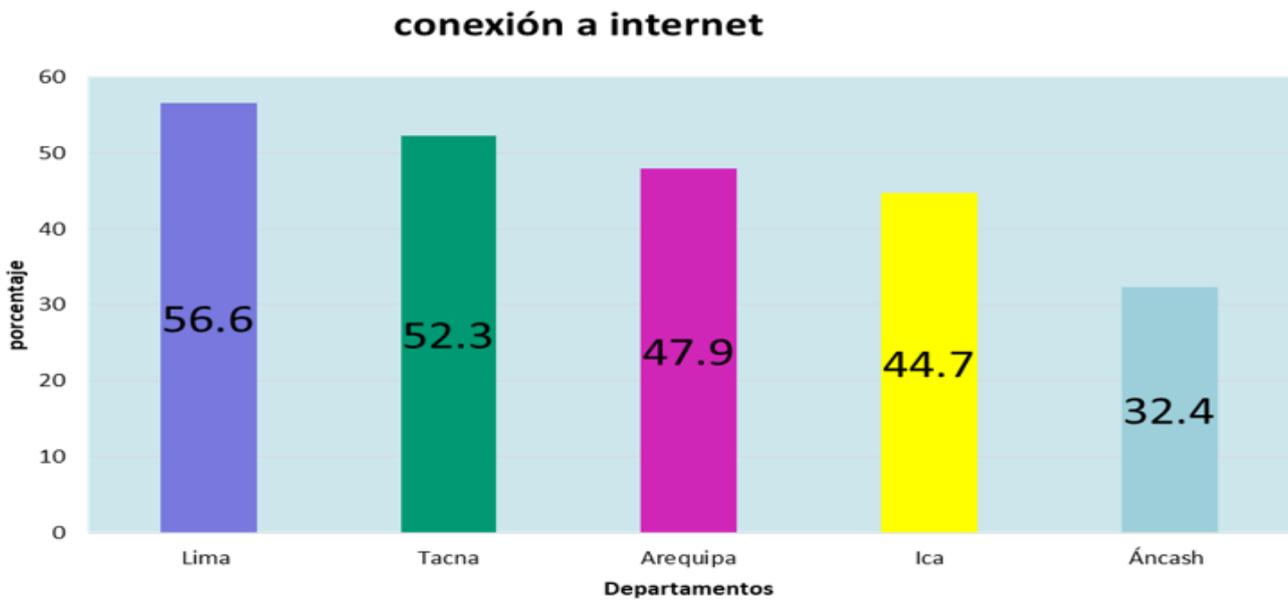
*Nota.* El porcentaje que utilizan las TIC de primaria, secundaria, superior universitario y superior no universitario en el 2020. Instituto Nacional de Estadística e Informática- Encuesta Nacional de Hogares (2020).

Las TIC se están introduciendo en la educación, el 2020 han utilizado el 95,3% en el nivel primario a raíz de la propagación de una educación remota.

Los datos que se observa en la conexión de internet de los departamentos del Perú, Lima el 56.6 %, Tacna el 52.3%, Arequipa 47.9 %, Ica 44.7 % y Áncash 32.4%. En estos datos podemos apreciar que el uso y el acceso de la internet no son iguales en todas las regiones, las tres regiones que cuenta más con la internet son, Lima 56,6%, Tacna 52,3% y Callao 51,3%, mientras que en la región Áncash solo el 32,4% cuentan con internet , esto quiere decir, que está en un nivel bajo, no cuenta con mucha conexión a internet (La Cámara, 2020).

### Figura 4

*La conexión a internet*



*Nota.* En esta figura se muestra el porcentaje de las regiones del Perú que tienen la conexión a internet en el año 2019.

Las TIC son importantes a nivel mundial, con ello el mundo se ha transformado en muchos aspectos como, social, educativo, económico; el país que utiliza más la tecnología son los países desarrollados, donde la educación se hace cada vez más tecnológica, los estudiantes están preparados para enfrentar diferentes dificultades a través de la tecnología, pero ante ello tiene su desventaja y ventaja.

En el Perú, las TIC también son muy importantes especialmente en los estudiantes y docentes, donde pueden trabajar utilizando metodologías actuales, novedosos; en la actualidad la sociedad ha cambiado a través de la tecnología, se ve que la mayor parte de la población lo utiliza, pero no dan el buen uso, los niños, jóvenes pierden mucho tiempo en videojuegos, vídeos, redes sociales, entre otros. Incluso se ha podido evidenciar que los jóvenes a causa del mal uso de la tecnología han llegado a suicidarse.

Asimismo, la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas no es ajena a las problemáticas descritas en los párrafos anteriores, tales como, la pérdida de tiempo en los videojuegos, el mal uso de reglas gramáticas y ortográficas en las redes sociales, el uso excesivo de los medios tecnológicos, el mal uso de las

tabletas del MED, etc; viendo las realidades críticas se pretendió estudiar esta problemática, para determinar en qué nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC se encuentran los estudiantes del sexto grado “A” de la institución mencionada.

## **1.2. Formulación del problema**

Luego de haber descrito de la problemática, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿Cuál es el nivel de logro en la competencia “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” de los estudiantes del 6° A de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022?

## **1.3. Objetivo de la investigación**

### **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 6° “A” 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: Problematiza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° “A” 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 entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° “A” 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 entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° “A” de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022.
- ❖ 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 6° “A” 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 Antecedentes Internacionales

Bosch & Guerrero (2022) realizaron una tesis titulada “El uso de las TIC para el mejoramiento de la producción textual en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa María Mancilla Sánchez de Puerto Colombia, Atlántico”. “Su objetivo fue fortalecer el proceso de producción textual mediadas por TIC para los estudiantes del quinto grado de la institución mencionada”. La investigación fue de tipo cualitativo y nivel explicativo. La población estuvo conformada por 1476 estudiantes y la muestra estaba conformada por 15 estudiantes, 8 varones y 7 mujeres. La técnica que se utilizó fue encuesta y observación, mientras que el instrumento que se utilizó fue cuestionario, test diagnóstico y guía de observación. Los investigadores concluyeron que las estrategias didácticas juntamente con las TIC apoyan significativamente en el fortalecimiento y mejoramiento de las áreas curriculares, ya que generan una motivación, una indagación en cada estudiante por su presentación que es llamativo y colorido y un desarrollo del aprendizaje en distintas temáticas.

Salas (2019) publicó una tesis titulada “Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba - Colombia”. “Cuyo objetivo fue proponer estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza de inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería”. La investigación fue de tipo descriptivo, el diseño corresponde al no experimental transversal; la población estaba conformada por todos los estudiantes y docentes de la institución mencionada, la muestra está constituida por 2 docentes y 84 estudiantes del segundo y tercer grado con las edades entre 7 y 12 años; la técnica que se manejó fue la observación directa y la encuesta; el instrumento fue el cuestionario y la escala de likert. La investigadora concluyó que, al aplicar la plataforma lúdica duolingo generó en los estudiantes el interés, la creatividad, la producción en aprender el idioma inglés, se motivaron en participar en las sesiones de clase; para los docentes la plataforma lúdica duolingo se planteó como estrategia

metodologica, de esa manera formar estudiantes capaces de solucionar diferentes dificultades o problemas que encontraran en su vida.

Martínez & Zamora (2022) publicaron una tesis titulada, “Incidencia de la Tecnología de la Información y la Comunicación como herramienta pedagógica, implementada en el sexto grado de educación primaria del turno vespertino, en el centro escolar Pedro Joaquín Chamorro, ubicado en el distrito II Managua, durante el II semestre del año 2021”. “Cuyo objetivo fue estudiar la Incidencia de la Tecnología de la Información y la Comunicación como herramienta pedagógica, implementada en el sexto de educación primaria”. La investigación fue de enfoque cualitativo, tipo descriptivo; la población estaba conformada por los estudiantes del centro escolar Pedro Joaquín Chamorro más el director y el docente de TIC, la muestra costaba de 30 estudiantes de las cuales se tomó 15 estudiantes del sexto grado; los instrumentos que se utilizaron para recoger la información fueron: guía de observación, entrevistas y encuestas. Los investigadores afirman que los educandos están adaptados con la utilización de las tecnologías en el desarrollo de su enseñanza - aprendizaje, las tecnologías se han convertido en un agente motivador, innovador y útil para el desarrollo de habilidades y aprendizajes significativos; mientras que, para los docentes la tecnología es una herramienta que ha influenciado de manera positiva, con el propósito de elaborar sesiones eficientes y eficaces y brindar a los educandos una información más atractiva y novedosa; los programas o aplicaciones más utilizadas son: Ajedrez, Duolingo y mapa mental. Las TICs en el ámbito laboral son fundamentales porque permiten a los educandos el beneficio de otras habilidades que serán útiles en el talento estudiantil y en el futuro, es un componente llamativo que genera información rápida para la elaboración de trabajos o actividades escolares e interés en la retención de información. El centro educativo tiene como prioridad la ruta Tecnología Educativa dando acatamiento a las orientaciones del Ministerio de Educación viéndose manifestado en el beneficio adecuado de la utilización de los recursos; la dificultad que se aprecia en algunos estudiantes es la falta de familiarización con los medios tecnológicos desde las viviendas porque muchos de ellos no tienen padres o personas mayores que enseñen el uso adecuado de las TIC.

Carvajal (2020) publicó una investigación titulada “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”. Su objetivo fue identificar la manera en que se convierten en habilidades lectoras en los estudiantes del cuarto grado, a partir de las interacciones con los materiales digitales. La investigación fue de tipo cualitativo, alcance descriptivo y diseño de teoría fundamentada; la población constaba por los alumnos del 4° grado de primaria, la muestra estaba conformada por 35 estudiantes; la técnica que manejó fue grupo focal, el instrumento que se utilizó fue la observación, la entrevista y el diagnóstico. La investigadora afirma que los educandos del cuarto grado se encuentran en el nivel inicial de comprensión lectora, es decir, en el nivel bajo debido a muchos factores no logran leer de manera fluida, por ello es necesario que se practique con mayor intensidad la lectura fluida, para mejorar la comprensión de los textos leídos. Es necesario el uso de las tecnologías de diferente software de lecturas interactivas y poseer un hábito de lectura para analizar y comprender. Las tecnológicas deben ser utilizadas para el mejoramiento de la comprensión lectora, la totalidad de los estudiantes cuentan con los equipos de su alcance, pero la mayoría de los educandos lo utilizan para ver videos, juegos, escuchar música, etc, Los educandos no tienen el hábito de lectura con los recursos tecnológicos. Los docentes deben orientar a los estudiantes en cómo utilizar las tecnologías, para ello deben capacitarse sobre el uso de las tecnologías con el fin de cambiar y mejorar su práctica pedagógica de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y dar una buena orientación a los padres de familia para que los padres apoyen a sus hijos en el mejoramiento de la lectura fluida y la comprensión lectora.

Palomar et al. (2022) publicaron una tesis titulada “La lectura y las TIC: Estructuración y diseño de un entorno virtual de aprendizaje en EXeLearning para fomentar el hábito lector en estudiantes del grado sexto “A” en la I. E. María Auxiliadora de Elías - Huila”. “Su objetivo fue promover la competencia lectora en los estudiantes del sexto grado “A” de la Institución Educativa María Auxiliadora de Elías Huila, permitiendo que sean los protagonistas de su propio aprendizaje con la implementación de un entorno virtual en EXeLearning, incentivando el hábito lector”. El estudio perteneció al enfoque cualitativo de investigación acción, la técnica y el instrumento que se emplearon fueron la entrevista, ficha de observación y cuestionario. La población estaba constituida por todos los estudiantes de la I. E. María Auxiliadora,

la muestra costaba de 77 estudiantes del sexto grado, con 32 mujeres y 45 varones. Se concluyó que, la ejecución de las actividades novedosas y el uso de diferentes textos de lectura siguiendo los procesos didácticos de la comprensión lectora despiertan el interés y el gusto por la lectura.

Bueno (2021) realizó una tesis titulada “Las TIC como mediadoras didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de Matemática en la básica primaria de la Institución Educativa la Laguna del Municipio de los Santos”. “Su objetivo es incorporar herramientas TIC para el desarrollo de pensamiento y procesos matemáticos en los educandos de primero y segundo de primaria”. El informe fue de enfoque cualitativo, alcance descriptivo y tipo exploratorio; la población estaba constituida por los estudiantes de la Institución Educativa La Laguna con un total de 496 estudiantes, la muestra estaba conformada por los estudiantes del 1° y 2° grado de primaria, un grupo maestral de 15 estudiantes, 8 niños de primer grado y 7 niños de segundo grado, el cual fue seleccionado a través del muestreo no probabilístico. La técnica que se utilizó fue encuesta y el instrumento cuestionario online. La investigadora concluyó que, las herramientas digitales ayudan a los estudiantes a entender y comprender las matemáticas utilizando diferentes aplicativos offline y online con el fin de mejorar el rendimiento académico, utilizando métodos didácticos e interactivos ya que son llamativos y divertidos, es decir, los niños de hoy, deben aprender las matemáticas jugando, puesto que los niños de 1° y 2° grado tienen la habilidad creativa y analítica.

Hernández (2019) realizó una tesis titulada “Importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria”. “Su objetivo fue investigar la importancia de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en la educación básica primaria”. La investigación fue de tipo cualitativo y diseño descriptivo. La población de la investigación está conformada por los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Divino Niño Jesús, la muestra estaba constituida por 25 estudiantes. La técnica y el instrumento que se utilizaron, fueron la observación, prueba diagnóstica, diario de campo y recursos informáticos. La investigación llegó a la conclusión de que, las tecnologías son importantes en el conocimiento de los estudiantes, no solo en las matemáticas, sino en distintas áreas

curriculares, puesto que los medios tecnológicos ayudan a desarrollar diferentes habilidades en los estudiantes, tales como: investigar, analizar, pensar, crear, explorar, etc.

### ***2.1.2 Antecedentes Nacionales***

Tuesta (2021) ejecutó una tesis titulada “Nivel de uso de las TICS y su relación con el aprendizaje significativo en el área de Matemática de los estudiantes del 5to y 6to grado "A" y "B" de educación primaria de la Institución Educativa Champagnat, Tacna - 2021”. “Su objetivo fue determinar el nivel de relación entre las TIC’S y el aprendizaje significativo en el área de Matemática”. La investigación perteneció al enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La población estaba constituida por los estudiantes del 5to y 6to, mientras que la muestra estaba conformada por 118 estudiantes de educación primaria del grado mencionado. La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento cuestionario. El investigador concluyó que, existe relación en el uso de las TICs y la enseñanza significativa en el área de Matemática en los educandos del 5° y 6° grado, las TIC ayudan a entender mejor el desarrollo de los ejercicios matemáticos, usando diferentes programas, aplicaciones tales como: El software, Google, WhatsApp, etc y las herramientas del web facilitan en el aprendizaje de los estudiantes; el aprendizaje de las matemáticas no se aprende solo con el uso de las TIC, sino requiere del desarrollo de los ejercicios utilizando las herramientas tecnológicas para que los estudiantes no se aburran, dado que hoy en día los estudiantes son activos y curiosos ante las diversas herramientas tecnológicas.

Canchucaya (2019) ejecutó una tesis titulada “TICs y capacidades cognitivas de 5to de primaria de la I. E. José Marelló La Victoria - Lima 2019”. “Su objetivo fue determinar la relación entre las TICs y las capacidades cognitivas en los estudiantes del 5to grado”. La investigación fue de enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal, el método que se utilizó fue deductivo – hipotético, mientras que el alcance del estudio fue correlacional. La población y muestra estaba constituida de 40 estudiantes del quinto grado de educación primaria, la muestra pertenece a la no probabilística. La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento fue cuestionario. El investigador concluyó que, el uso adecuado de las TIC, influye de manera positiva en el logro de aprendizaje de los estudiantes en las distintas áreas curriculares, ya que a los estudiantes les llama la atención la tecnología, dado que

durante la pandemia han sido obligados a utilizar las TIC, esto ha traído consigo ventajas y desventajas, porque algunos estudiantes han utilizado para realizar las actividades escolares, mientras que otros no han utilizado con fines educativos, esto se ha observado en la educación remota, donde algunos niños se encuentran en un nivel bajo, porque no han dedicado su tiempo al estudio.

Ventura (2021) realizó una tesis titulada “Uso de los Programas Virtuales por los estudiantes del v ciclo en las Instituciones Educativas primarias de la provincia de Azángaro 2019”. “Su objetivo fue determinar los fines de uso de los programas virtuales por los alumnos del V ciclo (quinto y sexto grado)”. La investigación fue de tipo cualitativo, no experimental, diseño diagnóstico de carácter comparativo; la población estaba conformada por todos los estudiantes del V ciclo de educación primaria de las tres instituciones educativas, la muestra estaba constituida por los estudiantes del sexto grado de primaria; la técnica que se utilizó fue la observación, mientras que el instrumento fue cuestionario. El investigador concluyó que, los educandos del V ciclo utilizan con poca frecuencia los programas virtuales como: JClic, PowerPoint, Hot Potatoes, no lo utilizan de manera adecuada, sin embargo, todos estos programas son de gran ayuda en el aprendizaje académico.

Olarte (2020) publicó una tesis titulada “Estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora mediante entornos virtuales en estudiantes de primaria en una Institución Educativa Cusco, 2020”. “Su objetivo fue determinar si la aplicación de las estrategias metacognitivas mejora la comprensión lectora utilizando los entornos virtuales en estudiantes de primaria”. La investigación fue de enfoque cuantitativo, el método que se utilizó fue hipotético deductivo, tipo aplicativo y diseño experimental de subtipo pre-experimental de corte transversal. La población estaba constituida por 182 estudiantes de nivel primaria de la Institución Educativa N° 51070 Barrio de Dios del Cusco, la muestra constaba por 24 estudiantes entre 11 y 12 años, esta fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico. La técnica que se utilizó fue encuesta y el instrumento fue una prueba. La investigadora afirma que el programa que se utilizó mejoró la comprensión de nivel literal, al inicio 8 estudiantes estaban en el nivel bajo, esta cifra cambió con el uso del programa, por ello se aprecia que un 8,3% tuvieron un nivel alto en el pre test, mientras que en el post test se evidencia

que el 50% de los estudiantes mejoraron en la comprensión lectora de manera significativamente.

Cayro (2019) realizó una investigación titulada “Efectos de la aplicación del software educativo scratch en el desarrollo de la competencia produce textos escritos del área de Comunicación en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I. E. N° 40172 Villa el Golf del distrito de Socabaya Arequipa 2018”. “Cuyo objetivo fue establecer la aplicación del software educativo Scratch para desarrollar la competencia produce textos escritos del área de Comunicación en los estudiantes de sexto grado de primaria”. La investigación fue de enfoque cuantitativo del nivel pre experimental, diseño con pre test y post test, la aplicación del software y muestra de estudio; las técnicas que se utilizó fue la observación indirecta a Scratch y la observación directa a producción de textos, el instrumento fue lista de cotejo para Scratch y lista de cotejo para produce textos escritos. La población estaba conformada por la Institución ya mencionada, la muestra estaba constituida por 28 estudiantes del sexto grado de educación primaria. El investigador afirma que la aplicación del Scratch y software educativo fue significativa puesto que el 86% de los estudiantes lograron mejorar; antes de utilizar el software educativo Scratch se encontraban en un nivel bajo, es decir, los estudiantes no lograban escribir un texto coherente con intención comunicativa dado que el 89% de estudiantes presentaban escritos con muchos errores; por ello haciendo una comparación con lo de antes y después de utilizar la aplicación de Scratch y el software concluye el investigador que, se ha visto una gran mejora en los estudiantes en la redacción de textos.

Reyes (2021) Realizó una investigación titulada “La competencia TIC en los estudiantes de Tercer grado de una I. E. estatal en el marco de la educación a distancia”. “Su objetivo fue describir los desempeños de la competencia TIC demostrados por los estudiantes de tercer grado”. El nivel de investigación fue descriptivo, diseño no experimental, la técnica que se utilizó fue la observación y entrevista; la población estuvo conformada por los estudiantes del tercer grado, cuya muestra estaba conformada por 23 estudiantes. La investigadora afirma que, en el Perú, antes de la pandemia la educación a distancia no ha sido una modalidad adaptada, debido a que muchos docentes desconocían el uso de los medios tecnológicos, aunque estaban considerados dentro del Currículo Nacional. Durante la primera pandemia de

(influenza H1N1) no todos los estudiantes han tenido la oportunidad de acceder a una educación de forma virtual (e-learning) porque no tenían acceso a internet, por ello algunos han tenido que utilizar tecnología tradicional (radio). Las clases remotas se pueden brindar mediante la radio o la televisión, pero no es un espacio máximo para desarrollar la competencia TIC en el educando, porque la competencia misma dice que el educando logre utilizar los entornos virtuales generados por las TIC, es decir, el estudiante deba utilizar los aparatos electrónicos como: Laptop, computadora, tablet, televisor inteligente, etc. Los desempeños que han sido utilizados son los siguientes: navega en los entornos virtuales y recursos digitales con el propósito de mejorar el aprendizajes de las distintas áreas curriculares, estos desempeños se utilizaron porque los estudiantes navegaron en entornos virtuales al buscar información en Google, en el celular, tablet o laptop, además utilizaron el YouTube, las plataformas aprendiendo juntos y aprendo en casa; el segundo desempeño: utiliza procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar informaciones de diversos programas y aplicaciones digitales, el tercer desempeño que se perpetró fue utiliza espacios y servicios virtuales de participación en red, cuando intercambiaban informaciones con sus pares, como videollamadas por WhatsApp, zoom; cuarto desempeño fue elabora materiales digitales combinando textos, imágenes, audios, y videos y el desempeño que no ha sido utilizado es el manejo de bloques gráficos o instrumentos simples en secuencias lógicas para simular comportamientos de objetos o seres vivos diseñados previamente. Estudiar a distancia ha permitido desarrollar los desempeños de la competencia relacionada a las TIC, la más usada ha sido la aplicación de WhatsApp, dado que con ello han tenido que enviar sus evidencias, actividades de aprendo en casa a sus respectivos mediadores.

Mendez (2019) realizó una tesis titulada “El uso de las TIC’S y los procesos de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E.P. Rubén Darío - Santa María”. “Su objetivo fue determinar de qué manera el uso de las TIC se relaciona con los procesos de la comprensión lectora en los estudiantes del quinto grado de la institución mencionada”. La investigación fue de enfoque mixto, de tipo aplicativo, nivel correlacional, diseño no experimental transeccional correlacional. La población estaba conformada por 86 estudiantes el quinto grado, la muestra estaba constituida por la misma población el 100% de los estudiantes del grado seleccionado.

La técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario. La investigación llegó a concluir de que, las TIC si se relacionan de manera significativamente con la comprensión lectora en lo inferencial, literal y crítico.

Santos (2021) realizó una tesis titulada “Aplicación de herramientas de aprendizaje en ambientes virtuales para fortalecer el pensamiento geométrico en estudiantes de primaria de Barrancabermeja, Colombia - 2019”. Su objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de herramientas de aprendizaje en ambientes virtuales fortalece el pensamiento geométrico en estudiantes del quinto de primaria en la I. E. John F. Kennedy. La investigación es de enfoque cuantitativo, el método de la investigación es hipotético-deductivo, el tipo de investigación aplicativo, diseño experimental y subdiseño cuasi experimental; la población está conformada por todos los estudiantes del quinto de primaria con un equivalente de 750 estudiantes entre los 9-12 años, la muestra estaba constituida por 90 estudiantes de dos aulas de quinto grado, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico. La técnica que se utilizó fueron la observación, encuesta y test, cuyo instrumento fue la prueba de conocimiento. La investigación llegó a la conclusión de que, el uso de ambientes virtuales han sido una gran fortaleza en los estudiantes del quinto grado, ya que se ha podido observar una diferencia con el uso de las herramientas virtuales, han logrado desarrollar mejor el pensamiento geométrico; integrando un ambiente virtual les ha sido motivador, llamativo el área de Matemática y han logrado entender, realizar diferentes actividades, gracias a los entornos virtuales.

Quisocala (2019) realizó una investigación titulada “Uso de las tecnologías de información y comunicación y logro de aprendizaje en el área de Comunicación de estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa N° 71008 del distrito y provincia de Lampa, Región Puno, año 2019”. “Su objetivo es evaluar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación y su influencia en el logro de los aprendizajes en el área de Comunicación de los estudiantes ya mencionados”. La investigación es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental simple; la población y la muestra fueron los estudiantes del cuarto grado de primaria. La técnica fue encuesta, el instrumento el cuestionario. La investigación llegó a la conclusión de que, las Tecnologías de Información y Comunicación influye de manera efectiva en la comprensión y expresión oral de los estudiantes del cuarto grado; debido

a que el 67.4% de los alumnos utilizaron las tecnologías para elaborar un texto, además utilizan conectores para poder enlazar las oraciones de manera eficiente.

### **2.1.3 Antecedentes Regionales**

Vergara (2022) realizó una tesis titulada “Estrategias didácticas y la expresión oral en los estudiantes del 4° grado de educación primaria en la I.E. Militarizada Almirante Miguel Grau, Huaraz, 2022”. Su objetivo fue determinar el predominio entre las estrategias didácticas y la expresión oral en los educandos del grado mencionado. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental de corte transversal. La población del estudio estaba conformada por 159 estudiantes, la muestra estuvo constituida por 60 educandos. La técnica de la investigación fue encuesta y el instrumento el cuestionario. Se concluyó que, las estrategias didácticas intervienen de manera positiva en la expresión oral en los educandos, porque utilizaron distintas herramientas tecnológicas, por medio de estas se pueden seguir mejorando el vocablo oral en los estudiantes del cuarto grado.

Vargas (2021) realizó una tesis titulada “Uso de Scratch para el aprendizaje lógico de programación en estudiantes de nivel primaria, Huaraz-2019”. Su objetivo fue elaborar un manual interactivo basado en el uso del software educativo Scratch para potenciar el aprendizaje lógico de programación en los estudiantes de primaria. El enfoque de la indagación fue cuantitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental. La población de la investigación estuvo constituida por 189 estudiantes del sexto grado del Colegio Nacional Parroquial Santa Rosa de Viterbo, la muestra estaba conformada por 33 estudiantes del sexto grado. La técnica de la investigación fue encuesta y el instrumento el cuestionario. Al término de la investigación se concluye que, el uso del programa Scratch mejoró significativamente en la capacidad y habilidad de los estudiantes, ya que es un programa atractivo que les atrae a los estudiantes, por ende se afirma que en la actualidad hay muchas herramientas tecnológicas que tienen muchos beneficios para brindar a los educandos con el fin de mejorar la educación, solo se debe saber usar de forma correcta.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 Las TIC**

Las Tecnologías de Información y Comunicación, son recursos y/o materiales que se dan uso para el proceso, administración y distribución de la información, como:

ordenadores, celulares, televisores, etc. Con el transcurrir de los años han ido desarrollándose en el servicio de utilidad, tal es el caso del uso del correo electrónico, la búsqueda y el filtro de información, descarga de distintos materiales, entre otros (Universidad Latina de Costa Rica , 2020).

Las TIC están entrando con una potencia en todas las áreas y en la vida habitual, con estas herramientas nos han resultado nuestras vidas más cómodas; así también en la escuela se pueden utilizar estas herramientas dando un eficiente uso como estrategias de aprendizaje, ya que hoy en día los escolares están más pendientes de la tecnología.

#### **2.2.1.1 Tecnología.**

La tecnología es un proceso y la capacidad de transformar o cambiar algo ya existente para construir una cosa nueva o darle otra función. La tecnología se ocupa de investigar, diseñar, artefactos y planear su realización operación y mantenimiento con el uso del conocimiento científico; es una herramienta fundamental, para cada individuo; la tecnología soluciona los problemas de la sociedad hasta lograr satisfacer las necesidades de cada persona; beneficia en muchos ámbitos de la vida diaria, estudio, trabajo, etc. (García, 2010).

#### **2.2.1.2 Información.**

Conjunto de noticias y datos sobre cualquier asunto, que se desea informar a un individuo, para dar a conocer sobre una noticia, eventos, a través de textos, imágenes, audios etc. Por medio de las tecnologías, las informaciones llegan con facilidad de un lugar a otro sin la necesidad de estar viajando a un país, por ello es más vertiginoso la información a través de las TIC.

#### **2.2.1.3 Comunicación.**

Según Kaplún (1985), la comunicación procede de la raíz latina communis, que significa tener un dialogo con otro.

Existen dos tipos del término comunicación:

- Acto de informar, transmitir, emitir, (Comunicar).
- Diálogo, intercambio, (Comunicarse).

Los norteamericanos lo eligieron medios masivos, para justificar su aparición designaron medios de comunicación social, ellos se apropiaron del término comunicación.

La comunicación es el proceso por el cual un individuo entra en cooperación mental con otro individuo consiste en emisión y recepción de mensajes entre interlocutores en estado de control recíproco, el intercambio de signos por el cual comparten sus experiencias a través de un diálogo y participación, como una prensa, la radio, la televisión, etc (Kaplún, 1985).

La comunicación es una herramienta que permite que el mensaje enviado por el emisor sea correctamente descifrado por el receptor. Transmisión de un mensaje con un código común (Chen, 2019).

### **2.2.2 Ventajas y desventajas**

Las TIC son muy importantes en la vida del hombre, en ellas podemos encontrar:

#### **2.2.2.1 Ventajas.**

Las TIC, ofrecen herramientas para el aprendizaje interactivo, se pueden encontrar una gran cantidad de información; facilitan una educación a distancia, también una comunicación a distancia, se pueden conocer con distintas personas de otros lugares, países, es decir, se puede intercambiar ideas con personas de otros países, a través de una videollamada, Zoom, Meet, Gmail, etc. Es más, brindan materiales para realizar distintos trabajos (Morales A. , 2019).

Según Díaz (2019), las tecnologías ayudan en la motivación de los estudiantes, un 76.9% facilitan en práctica de un trabajo cooperativo, es más dinámico en las horas de clase de los estudiantes (Díaz M. , 2019).

#### **2.2.2.2 Desventajas.**

Según Morales (2019) las desventajas de las TIC son las siguientes: Las redes en algunos lugares son lentas, por ello la comunicación o al acceso a la comunicación se hace difícil o para buscar una información, los celulares deben tener internet para buscar una buena información, para ello se debe pagar una cuenta para contar con la internet; en lo académico las TIC pueden generar distracciones en los estudiantes, ya que ellos se dedican a jugar, ver imágenes, videos, escuchar música, etc de una manera desordenada (Morales A. , 2019).

### **2.2.3 El uso de las TIC**

Según los autores Gerhard, et, al. ( 2017) las TIC ayudan al acceso universal de la educación, la igualdad en la enseñanza-aprendizaje; donde se propicia a mejorar la

calidad e integración de la educación. Las TIC intervienen actualmente en la sociedad generando nuevos retos, tanto en la educación como en la sociedad, cada vez más se está integrando en los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje ya que fortalecen los conocimientos de los estudiantes y docentes. El impacto de las TIC, tienen una mayor importancia, la accesibilidad a los materiales básicos, la computadora con acceso a internet, la capacidad de utilizar por parte del profesor y estudiante en la conducción de estas tecnologías. Los docentes deben estar preparados, capacitados para el funcionamiento de las tecnologías así lograr una educación de calidad; con el surgimiento de las TIC se dieron muchas oportunidades en la educación, ya que muchos estudian a distancia, por ello es muy útil el uso de las TIC. El uso de las TIC se ha elevado en un mayor nivel de porcentaje en los estudiantes, docentes, administrativos, etc (Gerhard, Olmedo, & Andoney, 2017).

#### ***2.2.4 Tipos de las TIC***

Según el desarrollo de la ciencia y la tecnología, en la actualidad existen diversos tipos de TICs las más importantes son:

##### **2.2.4.1 Redes.**

Las redes son equipos acoplados entre sí, que permiten transmitir por medio de un cable u otro medio físico con el fin de colaborar recursos, por ejemplos tenemos: telefonía fija, televisión, radio, satélites (Acosta, Martinis, & Abreu, 2012).

##### **2.2.4.2 Terminales.**

“Un terminal, conocido también como un dispositivo electrónico o electromecánico de hardware, usado para implantar o mostrar datos de una computadora. Ejemplos: Televisores, computadoras de escritorio y portátiles, teléfonos móviles, transmisores de radio, reproductores de audio" (Acosta, Martinis, & Abreu, 2012).

##### **2.2.4.3 Servicios.**

Los servicios son tecnologías que han ido evolucionando, antes estaban de manera estática, luego aparecieron comercios electrónicos, servicios por vía internet, muchas informaciones a través de la tecnología y la administración pública. Tenemos como: radio, mensajería instantánea, E-learning y GPS (Acosta, Martinis, & Abreu, 2012).

### ***2.2.5 Características de las TIC***

Según Morales (2019) las características de las TIC son:

- La capacidad de la interconexión de la tecnología, obtiene propiciar nuevas herramientas de comunicación.
- El cambio de informaciones entre distintos beneficiarios por medio de dispositivos tecnológicos. En el día de hoy se realizan diferentes actividades escolares por medio del uso de las TIC.
- Marchan a gran rapidez con una buena conexión a internet, ahorran tiempo y permiten a las personas que se encuentran en otro lugar o país, para comunicarse.
- Las tecnologías tienen una amplia importancia en lo individual como social, porque ayuda en las actividades económicas, educativas, culturales, científicas, en el sector industrial, entre otros campos.
- Las TIC están en constantes cambios y creaciones debido a su desarrollo indetenible para brindar mayor información (Morales A. , 2019).

### ***2.2.6. Competencia***

Son habilidades, conocimientos que cada individuo posee, para que pueda resolver una tarea asignada. Las competencias adoptan destrezas, pensamientos, carácter, valores, que son adquiridas mediante un aprendizaje, es decir, la competencia es un instrumento para el desenvolvimiento de una persona en la sociedad (MINEDU, 2016).

### ***2.2.7 Competencia transversal***

Según MINEDU (2016) son habilidades de cada persona que no dependen del ámbito temático o disciplinario específico, sino que aparecen en todos los dominios.

El estudiante debe modificar, interpretar los medios virtuales durante su enseñanza, ya que esta competencia está vinculada en todas las áreas curriculares, para que el docente pueda enseñar a los estudiantes a crear materiales digitales y participen en comunidades virtuales.

### ***2.2.8. Enfoque de la competencia transversal***

Según el Ministerio de educación (2017) la competencia está sustentada en el enfoque metacognitivo y autorregulado. Señalan dos líneas: teórica y práctica.

**Teórica.** - Relaciona el conocimiento metacognitivo.

**Práctica.** - Por ser concretamente de carácter procedimental (MINEDU, 2017).

### **2.2.8.1 La alfabetización digital.**

Es la capacidad de una persona para realizar diferentes tareas en un ambiente digital; es la habilidad de investigar, analizar, información y elaborar, diseñar a través de los medios digitales.

Son las nuevas redes que sirven para ocuparse y progresar en la actualidad, para ello se deben utilizar de manera responsable las redes. Los estudiantes y otras personas deben desarrollar la habilidad de buscar, interpretar, comunicar y transmitir información para que puedan aprender y participar de manera eficiente y desempeñarse en las necesidades que la sociedad actual tiene (Cassany, 2004).

### **2.2.8.2 La mediación interactiva propia de los entornos virtuales.**

La mediación es una manera de interactuar de los estudiantes con los docentes mediante medios digitales, hoy en día esto se ha visto mucho con los jóvenes y docentes, por la pandemia han tenido que utilizar plataformas virtuales donde han intercambiado ideas, es decir, la mediación es una cultura digital donde se puede buscar informaciones complejas, que cada individuo encuentra para su propio conocimiento o transmitir a otras personas (Martín M. , 2015).

### **2.2.9. Capacidad**

Son habilidades, conocimientos que cada individuo posee, para que pueda resolver una tarea asignada.

### **2.2.10. Capacidades de la competencia transversal: se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC**

Según el ministerio de educación (2017) los estudiantes deben interpretar, modificar los entornos virtuales en la mejora de actividades y en prácticas sociales, donde deben buscar informaciones de materiales digitales de acuerdo a sus necesidades e intereses (MINEDU, 2017). Las principales capacidades de esta competencia son las siguientes:

#### **2.2.10.1. Personaliza entornos virtuales.**

Consiste en adecuar la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad (MINEDU, 2017, p. 325).

Se manifiesta de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (Elkan, 2019).

#### **2.2.10.2. Gestiona información del entorno virtual.**

Consiste en organizar y sistematizar la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la excelencia para sus actividades (MINEDU, 2017, p. 325).

#### **2.2.10.3. Interactúa en entornos virtuales.**

Consiste en organizar e interpretar las interacciones con otros, para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes según la edad, valores y contexto sociocultural (MINEDU, 2017, p. 325).

#### **2.2.10.4. Crea objetos virtuales de diversos formatos.**

“Es construir materiales digitales con diversos propósitos. Es el resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde el contexto escolar y en su vida cotidiana” (MINEDU, 2017, p. 325).

### **2.2.11. *Desempeño del sexto grado***

Son descripciones concretas que un estudiante debe lograr al finalizar la competencia deseada y obtener el propósito planteado o propuesto.

Los desempeños del sexto grado son los siguientes:

- Modifica un entorno virtual personalizado cuando clasifica aplicaciones y herramientas de navegación, para utilizarlo según las necesidades, el contexto y las actividades en las que participa (MINEDU, 2017, p. 331).
- Emplea portafolios digitales cuando organiza la información que obtuvo, de manera que esté disponible para actividades frecuentes. Ejemplo: El estudiante crea un blog para difundir las actividades (MINEDU, 2017, p. 331).
- Accede a entornos virtuales establecidos, mediante credenciales de identificación digital y considerando procedimientos seguros, éticos y responsables; por ejemplo, para ingresar a una red social (MINEDU, 2017, p. 331).
- Construye objetos virtuales a partir de información seleccionada de diversas fuentes y materiales digitales que respalden sus opiniones o posturas en los diversos trabajos que realiza. Ejemplo: El estudiante hace uso de un presentador visual (MINEDU, 2017, p. 331).

- Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales; por ejemplo, en la participación en videoconferencias (MINEDU, 2017, p. 331).
- Elabora documentos, hojas de cálculo y presentaciones digitales utilizando diferentes recursos digitales multimedia y aplicaciones de simulación interactiva de la realidad cuando presenta ideas y proyectos (MINEDU, 2017, p. 331).
- Programa secuencias lógicas cuando simula procesos o comportamientos de acuerdo a la construcción de un diseño elaborado para presentar soluciones; por ejemplo, para mostrar una historieta interactiva (MINEDU, 2017, p. 331).
- Utiliza herramientas de *software* y plataformas digitales cuando aprende diversas áreas del conocimiento de manera autorregulada y consciente. Por ejemplo: El estudiante accede a un portal educativo y utiliza los recursos digitales (MINEDU, 2017, p. 331).

#### ***2.2.12. Estándar de aprendizaje de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC***

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando personaliza de manera coherente y organizada su espacio virtual representando su identidad, conocimiento y formas de interacción con otros. Elabora materia digital (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) comparando y seleccionando distintas actividades según sus necesidades, actitudes y valores. (MINEDU, 2017, p. 327)

#### ***2.2.13. La influencia de las TIC en la educación***

Según Romera, (2014) las tecnologías de la información y comunicación que posibilitan y ayudan a adquirir, almacenar, producir, recuperar, cualquier tipo de información a través de electromagnética; para obtener un amplio conocimiento a los estudiantes. Tiene un impacto socio-educativo, cada vez más estamos en un mundo virtual y tecnológico; es muy necesario en la educación, pero también puede tener un alto nivel de riesgo en los estudiantes, por el mal uso de las redes sociales (TIC), es por ello que el estudiante debe estar acompañado por un docente o persona mayor, con la ayuda de ellos el estudiante pueda construir su conocimiento (Romera, 2014).

#### ***2.2.14. Integración de las TIC en la Educación en una sociedad en la que estamos***

Las TIC, en la sociedad están entrando con mayor fuerza, permitiendo la creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, ofrece el aprendizaje

independiente y en grupo, favorecen los procesos interactivos entre alumnos-docentes, accede a muchos recursos para el aprendizaje (Guzmán, 2008).

#### **2.2.15. Importancia de las TIC en la educación básica regular**

Las TIC son muy importantes en la educación porque permiten a elevar el rendimiento académico; los estudiantes se sienten motivados en distintas áreas curriculares a través de los videos, imágenes, audios, etc. Refuerzan el intercambiado de experiencias entre compañeros realizando trabajos en equipo (Williams, colegio, 2021).

Según Reyes & Prado (2020) la desigualdad en el uso de la TIC es muy relevante porque muchos no tienen la posibilidad de contar con una herramienta de una laptop, celular u otro artefacto, por tal motivo muchos estudiantes de zonas rurales no saben cómo utilizar las TIC, algunos aprenden aplicaciones que no son educativos; las TIC brindan beneficio para una educación inclusiva, en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje, tanto como en la escuela y en la sociedad, por ello las TIC ayudan al educando a fortalecer su conocimiento (Reyes & Prado, 2020).

Según Delgado (2013) las TIC contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas comunicativas entre docentes y estudiantes; dan la facilidad de crear, procesar informaciones de distintos temas. Ha cambiado la forma de enseñanza y aprendizaje, en el rol del maestro y el estudiante; las TIC nos ofrecen diversidades de recursos de apoyo en la enseñanza, como entornos virtuales, material didáctico, etc. Es activo y flexible, el mundo actualizado lleno de informaciones de fácil acceso para docentes y estudiantes (Delgado, 2013).

#### **2.2.16. Los recursos tecnológicos**

Los recursos tecnológicos son de dos tipos: Tangibles e intangibles, cada una de las herramientas son muy importantes en el ámbito educativo y en la sociedad, son utilizados por los docentes y estudiantes, entro otros agentes.

**Tangibles:** Son todos los recursos tecnológicos que se pueden ver, tocar, como: La laptop, celular, computadora, Tablet, proyector, televisor, etc.

**Intangibles:** son aquellos que no se pueden tocar, estos son los siguientes: Correo electrónico, Siagie, Facebook, Microsof office, youtube, PerúEDUCA, blog, wiki, Google does, ediciones de videos, Google drive. Aplicaciones intangibles

educativas, JClic, GCompris, Childz play, Geogebra, Hot Potatoes, Scratch, Tux Mind, Mindono.

### ***2.2.17. Los programas más utilizados por los estudiantes***

#### **2.2.17.1. Word.**

Es un programa que sirve para elaborar diferentes documentos, como: solicitud, carta, realizar trabajos de diferentes temas, resumen, entre otros. En este programa se puede escribir, pegar imágenes, figuras, gráficos, color y tamaño de letras, formas, sombreado, etc. Este programa a medida que los años han pasado ha ido mejorando. Es utilizado por millones de personas, docentes, empresarios, agentes, etc (Mendoza, 2010).

#### **2.2.17.2. Excel.**

Es un programa que sirve para procesar datos, donde se puede realizar cálculos numéricos a través de fórmulas, para obtener un resultado más rápido y verídico, se puede guardar mucha información, ya que tiene espacio suficiente para almacenar archivos; además se puede realizar tablas, gráficos, etc. (Gazco, 2010).

#### **2.2.17.3. PowerPoint.**

Es un programa que sirve para elaborar presentaciones de cualquier evento, tema, etc. Con este programa la presentación es más llamativa y entretenida, se capta la atención de las personas, además se puede convertir en video; gracias a la tecnología se puede realizar infinidad de cosas, para captar la atención de los demás (Uribe, 2009).

#### **2.2.17.4. Meet.**

Es una aplicación que sirve, para realizar reuniones, sesiones de clases, charlas, entre otros eventos, es casi similar que el zoom; para utilizar esta herramienta se debe tener una cuenta de Google, de esa manera crear una reunión, invitar a los participantes. Esta aplicación ha sido utilizada en la pandemia por muchos docentes, empresarios, es decir, por muchas instituciones y compañías de trabajo.

#### **2.2.17.5. Zoom.**

Es una herramienta muy útil en la educación, sirve para diferentes niveles de los estudiantes, con ello podemos realizar una videoconferencia, para compartir videos, informaciones, imágenes, realizar debates, etc. No solo sirve en la educación, sino también sirve para los empresarios para realizar reuniones con otros clientes. Los participantes pueden ser muchas personas por lo menos 500 o también solo una

persona, tiene un gran beneficio, en un tiempo real, chat personal, para realizar todo ello esta aplicación funciona con la conexión del internet, la plataforma que se utiliza es gratuita.

#### **2.2.17.6. Hot Potatoes.**

Torrealva (2013) citado por (Vásquez, 2017) manifiesta la utilidad del Hot potatoes, que consiste en realizar una actividad más dinámica y participativa; esta aplicación es muy favorable en el aprendizaje de los estudiantes, porque es llamativa donde despierta la creatividad de los educandos, es decir, activa los procesos cognitivos.

Hot Potatoes tiene 6 programas:

- **JQuiz:** Es una herramienta que sirve para formular preguntas de diferentes tipos, sirve para realizar un repaso de los temas realizados, donde puedan reflexionar y tener un pensamiento crítico al momento de resolver las preguntas.
- **JCloze:** Se realiza actividades de rellenar los espacios en blanco, para ello el estudiante debe leer un cuento, un tema en específico, para luego rellenar los espacios, su objetivo es desarrollar la memoria de largo plazo, el pensamiento lógico.
- **JMatch:** La actividad que se realiza con esta aplicación es el emparejamiento.
- **JMix:** Con este programa se puede realizar actividades como, construir oraciones, frases de palabras desordenadas.
- **JCross:** Se realiza crucigrama de manera horizontal o vertical. Estimulan la creatividad, la memoria y la concentración
- **The Masher:** Con esta herramienta se combina distintas actividades; ayuda a los estudiantes a mejorar en el aprendizaje. (Vásquez, 2017)

#### **2.2.17.7. Google forms.**

Es una herramienta muy útil en nuestra era, con ello se puede crear preguntas simples y complejas para ver los efectos de los aprendizajes de los educandos, es decir, evaluar sobre un tema realizado utilizando el Google forms, ya que es automático su calificación; este programa tiene su ventaja, es fácil de acceder, solo con un enlace, es gratuita, se puede ingresar de un celular, se puede incluir imágenes, videos en el

formulario; como también tiene su desventaja. Para la creación del Google forms se debe tener un Gmail, es limitado realizar los formularios, si se desea un formulario amplio se debe realizar pagos (Guzman, 2021).

#### **2.2.17.8. El software educativo JClic.**

Es una herramienta que fue creado por Francesc Busquets, esta aplicación hoy en día es fundamental en la educación, sirve para desarrollar muchas actividades en distintas áreas curriculares, como sopa de letras, rompecabezas, bingo matemático, etc. En esta aplicación se puede regular los niveles de logro (en nivel bajo o nivel avanzado), de los estudiantes, ya que tienen diferentes capacidades para desarrollar una actividad, asimismo para que los estudiantes no se aburran en realizar una actividad, por ejemplo, si es fácil subir el nivel y si es muy difícil bajar el nivel de cada actividad, de esa manera el estudiante se motivará en aprender y realizar la actividad (Mamani, 2019).

Esta aplicación consta de cuatro componentes como:

- ❖ **“JClic applet.** Un applet que permite incrustar las actividades JClic en una página web”.
- ❖ **“JClic player.** Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador sin la necesidad de estar conectado a internet”.
- ❖ **“JClic author.** La herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva”.
- ❖ **“JClic reports.** Un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los estudiantes” (Mamani, 2019, pág. 55).

#### **2.2.17.9. Las redes sociales.**

Las redes sociales sirven para intercambiar ideas, pensamientos, entre diferentes personas de distintos países, lugares que comparten gustos y pensamientos. En la temporada de pandemia las redes sociales han sido utilizadas en su totalidad, para comunicarse con los familiares, amigos, no solo para ello sino también para seguir estudiando y trabajando. Con estas herramientas se han podido realizar diferentes actividades. Las redes sociales más utilizadas en la pandemia han sido: Facebook,

WhatsApp, entre otros, pero muchas personas han utilizado estas dos aplicaciones, asimismo los docentes han tenido que trabajar utilizando estas herramientas; las redes sociales tienen una utilización importante en el ámbito educativo, solo se debe dar un adecuado uso.

### **2.2.18. Niveles de logro**

Hay 4 niveles de logro que son los siguientes:

- Nivel de logro en inicio
- Nivel de logro en proceso
- Nivel de logro esperado
- Nivel de logro destacado

Con estos niveles se pueden saber en qué nivel se encuentra cada estudiante, esta información ayuda al docente, estudiante y a los padres de familia, si los educandos se encuentran en el nivel de logro en inicio, requiere reforzar el aprendizaje mediante ejercicios u otras estrategias metodológicas.

## **2.3. Definiciones conceptuales**

### **2.3.1 Tecnología**

Según Institucional (2019) las tecnologías en el siglo XXI se han vuelto en un agente principal, soluciona distintos problemas de la sociedad; ha llegado en distintos lugares, países y ha transformado la vida de las personas, ha llegado al punto que ciudades enteras no funcionan sin la tecnología.

### **2.3.2 Información**

Según Chen (2019) se refiere a la transferencia de datos de un modo innovador, los cuales abarcan textos, imágenes y audios; es todo lo que podemos encontrar en los entornos virtuales (Chen, 2019).

### **2.3.3. Comunicación**

Son códigos o mensajes enviados por el emisor, deben ser entendidos correctamente por el receptor, es decir, transmisión de un mensaje con un código común (Chen, 2019).

### **2.3.4. Virtuales**

La internet es una virtualidad más utilizada por la sociedad actual, donde marca la creación de nuevos paradigmas educativos, permitiendo gestionar informaciones,

estrategias para el conocimiento del educando. La virtualización cada vez más contribuye en la educación de muchos países (González, 2014).

## **Capítulo III: Metodología**

### **3.1. Tipos de investigación**

El presente trabajo de indagación fue de enfoque cuantitativo, porque se recogió datos numéricos dando a conocer en qué nivel se encuentra cada estudiante.

El enfoque cuantitativo, nace en los siglos XVIII y XIX, en el industrialismo y en el centro de la sociedad Burguesa Occidental. Basado en Cientifismo y el Racionalismo como posturas Epistemológicas Institucionalistas. Está ligada a la tradicionalidad de la ciencia, la utilización de las neutralidades valorativas como criterios de objetivos.

El contenido de la exploración cuantitativa se agrupa en las mediaciones numéricas, con ello se puede recopilar informaciones para dar solución a un problema, es decir, para responder las preguntas de una investigación.

Según Hernández et al. (2017) el enfoque cuantitativo es un conjunto de procedimientos manipulables por el investigador. En el enfoque mencionado es muy importante el camino o la ruta, si se desvía ya no es correcto, de esa manera podamos hacer una buena investigación. Parte de una intención del investigador para llegar a una finalidad donde se plantea interrogantes, para dar una solución al problema, pero eso no es todo, hay muchos pasos que se debe seguir; la revisión de la literatura para elaborar el marco teórico.

La metodología cuantitativa es una labor formativa, es un refuerzo para la educación para que los docentes se den cuenta en qué nivel de desarrollo están los estudiantes, por ello el enfoque cuantitativo es muy útil para los educadores.

### **3.2. Nivel de investigación**

La presente investigación fue descriptiva, porque describió el nivel del logro en la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° “A” de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas.

Según Hernández et al. (2017) el científico averigua para recoger y realizar un informe o calcular, sobre lo estudiado puede ser individualmente o grupalmente mediante las variables.

### **3.3. Diseño de investigación**

El presente trabajo fue de diseño no experimental transversal, porque recogió los datos en un solo momento.

Según Hernández et al. (2017) el diseño no experimental se basa en ver los hechos que ocurren sin la manipulación, por ello al investigador le sirve como una ayuda para recoger un relato sobre un fenómeno, de esa manera pueda responder las interrogantes de investigación.

### **3.4. Población y muestra**

#### ***3.4.1. Población***

La población estuvo conformada por 48 estudiantes de 6° “A” y “B” de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas.

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

La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes del 6° “A” de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas.

Para Hernández et, al. (2017) la muestra es una parte de la población, que seleccionamos para medir o sacar información, de esa manera podamos recoger una información segura, la muestra no debe ser de gran tamaño, es decir debe ser limitado; sino no se lograría recoger una buena información .

### 3.5. Definición y operacionalización de variable

**Tabla 1**

*Definición y operacionalización de la variable*

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES
<p>El nivel de logro en la competencia. Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</p>	<p><b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL:</b> Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los entornos virtuales de</p>	<p>Personaliza entornos virtuales.</p>	<p>Modifica un entorno virtual personalizado cuando clasifica aplicaciones y herramientas de navegación, para utilizarlo según las necesidades, el contexto y las actividades en las que participa (MINEDU, 2017, p. 331).</p>
		<p>Gestiona información del entorno virtual</p>	<p>Emplea portafolios digitales cuando organiza la información que obtuvo, de manera que esté disponible para actividades frecuentes. Ejemplo: El estudiante crea un blog para difundir las actividades de “El día del logro (MINEDU, 2017, p. 331).</p>
		<p>Interactúa en entornos virtuales</p>	<p>Accede a entornos virtuales establecidos, mediante credenciales de identificación digital y considerando procedimientos seguros, éticos y</p>

	<p>acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática (MINEDU, 2017, p. 187).</p> <p><b>DEFINICIÓN OPERACIONAL:</b></p> <p>Para medir el nivel del logro en la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° “A”, se utilizó como instrumento el “cuestionario”, conformado por 20 ítems según los indicadores establecidos, el cual fue validado por 3 expertos de la especialidad de educación primaria y analizado por el coeficiente de Alfa de Cronbach para evaluar el grado de confiabilidad del mismo. Luego se aplicó el instrumento a los 24 estudiantes de la sección mencionada de la I.E. “Virgen de las Mercedes” del distrito de Jangas perteneciente a la Ugel Huaraz.</p>		<p>responsables; por ejemplo, para ingresar a una red social (MINEDU, 2017, p. 331).</p> <p>Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales; por ejemplo, en la participación en videoconferencias (MINEDU, 2017, p. 331).</p>
		<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>Utiliza herramientas de software y plataformas digitales cuando aprende diversas áreas del conocimiento de manera autorregulada y consciente. Por ejemplo: El estudiante accede a un portal educativo y utilizo los recursos digitales (MINEDU, 2017, p. 331).</p> <p>Construye objetos virtuales a partir de información seleccionada de diversas fuentes y materiales digitales que respalden sus opiniones o posturas en los diversos trabajos que realiza.</p>

			<p>Ejemplo: El estudiante hace uso de un presentador visual (MINEDU, 2017, p. 331).</p> <p>Elabora documentos, hojas de cálculo y presentaciones digitales utilizando diferentes recursos digitales multimedia y aplicaciones de simulación interactiva de la realidad cuando presenta ideas y proyectos (MINEDU, 2017, p. 331).</p> <p>Programa secuencias lógicas cuando simula procesos o comportamientos de acuerdo a la construcción de un diseño elaborado para presentar soluciones; por ejemplo, para mostrar una historieta interactiva (MINEDU, 2017, p. 331).</p>
--	--	--	--

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

#### **3.6.1. La técnica**

En la presente investigación la técnica que se utilizó fue encuesta.

La técnica consta de reglas o métodos que le sirve a un científico para recoger información y dar solución al problema. Las técnicas de la investigación manifiestan las informaciones; deben ser adecuadas al problema, con ello se pueda recoger una buena información, si la técnica no es de acuerdo a la investigación no se recogerá una información fiable (Hernández & Duana, 2020).

La técnica siempre debe tener un instrumento de aplicación, con el cual se podrá buscar una información verídica, para dar solución al problema o la problemática de la investigación. Por ejemplo, la técnica puede ser: encuesta y el instrumento, el cuestionario (Rojas, 2011).

#### **3.6.2. El instrumento**

El instrumento que se utilizó en la investigación fue el cuestionario denominado **“Cuestionario para medir la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”**, el cual estuvo constituido por 20 preguntas.

Son los recursos o estrategias para recoger datos, es decir, una herramienta. El instrumento es una gran ayuda para el investigador para recoger información existente, toda información que se pueda recoger con el instrumento se puede observar y calcular. Coexisten diversos instrumentos que sirven para recoger información, estos instrumentos se utilizan para los enfoques cuantitativos, cualitativos y mixtas. El instrumento debe ser válido y confiable, sino no valdrá las informaciones recogidas (Hernández & Duana, 2020).

Uno de los instrumentos es el cuestionario sirve para recoger datos, se utiliza mayormente en las investigaciones científicas, el cuestionario estuvo conformada por preguntas, estas no deben ser extensas sino ser sencillas, para que el individuo encuestado logre contestar las preguntas asignadas de manera adecuada. Los tipos de cuestionario: dicotómico y politómico; también podemos encontrar tipos de cuestionario según las preguntas como: abierto, cuando el individuo encuestado no tiene límite en responder, mientras la pregunta cerrada, son parecidos a las preguntas dicotómicas y politómicas, que pueden responder con dos alternativas (sí, no) o también de acuerdo, desacuerdo, etc (Arias, 2020).

### **3.7. Procedimientos de comprobación de la validez y confiabilidad del instrumento**

En esta indagación se dio énfasis en la comprobación de la validez y la confiabilidad del instrumento para la recolección de los datos.

#### **3.7.1 Validez**

Es conveniente recurrir al concepto de la validez, para entender en que consiste.

Para Hernández et, al., (2014) la validez, es el valor en el que un instrumento mide la variable que se busca medir. La validación de todo instrumento se da en un aspecto: validez de contenido, se basa en que un instrumento da a conocer su concepto de lo que se mide.

Es un instrumento que sirve para definir las características, los rasgos que se desea estudiar, a estas características o rasgos se le denominan variables, es un instrumento que realmente mide para tener evidencia real del estudio.

El instrumento fue validado por tres expertos conformados por docentes de Educación Primaria con el grado de maestría y con una trayectoria profesional considerable.

#### **3.7.2 Confiabilidad**

Para determinar la confiabilidad del instrumento se aplicó el cuestionario a un grupo piloto para la luego ser analizado los resultados adquiridos utilizando el software SPSS versión 25, mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach. El resultado que se obtuvo fue de 0,665, cifra que determina que el instrumento utilizado ha sido muy confiable según los niveles de confiabilidad propuesto por Herrera (1998).

Según Hernández et al. (2014) la confiabilidad es una herramienta de mediación donde se relata el grado en que su aplicación debe ser repetida al mismo sujeto o cosa para obtener el resultado equivalente.

**Tabla 2**

*Niveles de confiabilidad de un instrumento de mediación*

0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable

0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

*Nota.* En esta tabla se muestra los niveles de confiabilidad del instrumento propuesto por (Herrera, 1998).

### **Tabla 3**

*Resultado del proceso de datos*

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	24	100,0

*Nota.* Obtenidos del procesamiento de datos del SPSS V25.

### **Tabla 4**

*Valor del coeficiente Alfa de Cronbach*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,665	20

*Nota.* La tabla muestra el valor específico del instrumento de medición.

### **3.8. Proceso de recolección de datos y del procedimiento de la información**

Para la recolección de datos se solicitó a la dirección del plantel, la autorización para aplicar el instrumento de investigación en la unidad de análisis. Una vez obtenida la autorización, se procedió a acordar con el docente de aula, para establecer el cronograma para la aplicación del instrumento mencionado a los integrantes de la muestra. La investigadora se presentó con puntualidad y responsabilidad para el recojo de datos, al ingresar brindó las instrucciones generales antes de repartir el instrumento, absolviendo las dudas que surgieran en el momento. Una vez concluido el proceso, se recogió el instrumento a la hora indicada, luego se procedió con la calificación, organización y tabulación de los resultados utilizando el programa Excel. Para

el análisis final de los resultados y generar los gráficos estadísticos para su interpretación se utilizó el software SPSS versión 25.

### **3.9. Aspectos éticos**

**Consentimiento**, se contó con la autorización del director de la Institución Educativa y a participación de la muestra fue voluntaria y no forzada.

**Neutralidad**, para la recolección de datos, el instrumento cumplía con los requisitos fundamentales que son la validez y la confiabilidad con el objetivo de medir el nivel real de los estudiantes.

**Confidencialidad**, en este aspecto se considera que los resultados del estudio solo sirvieron para la investigación y no para otras finalidades.

**Respeto**, Se ha respetado en todo momento, los lineamientos metodológicos del IESPP. Don Bosco y las normas APA versión 07.

**Veracidad**, todos los resultados recogidos han sido reales, no han sido modificados o inventados para validar la investigación.

### 3.10. Matriz de consistencia

**Tabla 5**

*Matriz de consistencia*

<b>ENUNCIADO DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
¿Cuál es el nivel de logro en la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC" de los estudiantes del 6° "A" de educación primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes de Jangas, región Áncash en el año 2022?	Determinar el nivel de logro en la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° "A" de educación primaria de la Institución Educativa "Virgen de las Mercedes" de Jangas, región	<p>Describir la capacidad: Problematiza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° "A" 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 entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° "A" de</p>	<p><b>TIPO DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Enfoque cuantitativo</p> <p><b>ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Alcance descriptivo.</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> No experimental transversal</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> Estuvo conformada por los 48 estudiantes del sexto grado "A" y "B" de educación primaria de la I.E. Virgen de las Mercedes de Jangas.</p> <p><b>MUESTRA:</b> Fue conformado por los 24 estudiantes del sexto grado "A" de la I.E. "Virgen de las</p>	<p><b>TÉCNICA:</b> Encuesta.</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> <b>Cuestionario</b> (Cuestionario para medir la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC).</p>

	<p>Áncash en el año 2022.</p>	<p>educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022.</p>		<p>Mercedes” del distrito de Jangas.</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 6° “A” de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022.</p>			
		<p>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 6° “A” de educación</p>			

		primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022.			
--	--	--	--	--	--

## Capítulo IV: Resultados y Discusión

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultado del objetivo general

Determinar el nivel de logro en la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° A de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash en el año 2022.

**Tabla 6**

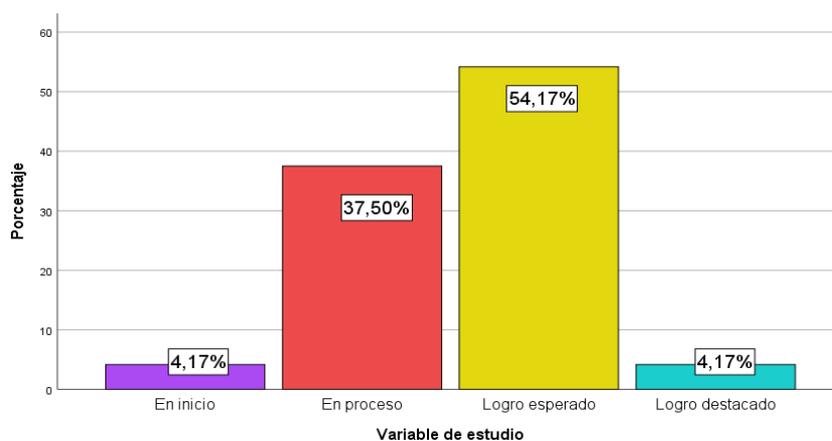
*Resultado del objetivo general: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	1	4,17
	En proceso	9	37,50
	Logro esperado	13	54,17
	Logro destacado	1	4,17
	Total	24	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos del SPSS Versión 25.

**Figura 5**

*Resultado del objetivo general: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.*



*Nota.* La figura muestra los niveles de logro en la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. Fuente: Software SPSS Versión 25.

Se observa en la tabla 6 y figura 5, 1 educando que representa el 4,17% se encuentra en el nivel de logro en inicio, debido a que el estudiante desconoce las TIC; 9 estudiantes que representan el 37,50% se encuentran en el nivel de logro en proceso, porque no todos los estudiantes saben buscar informaciones adecuadas de diferentes fuentes; 13 estudiantes que representan el 54,17 % se encuentran en el nivel de logro esperado, debido a que los estudiantes manejan o conocen las tecnologías; en tiempos de pandemia han tenido que utilizar drive, Word, calculadora digital, YouTube, portafolios digitales, la Tableta del ministerio, entre otros programas; finalmente 1 aprendiz que representa el 4,17% se encuentra en el nivel de logro destacado porque está dando uso los entornos virtuales, creando materiales digitales, de acuerdo a sus necesidades e intereses.

#### **4.1.2. Resultados de los objetivos específicos**

##### **Dimensión 1**

Describir la capacidad: Personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° A de educación primaria.

**Tabla 7**

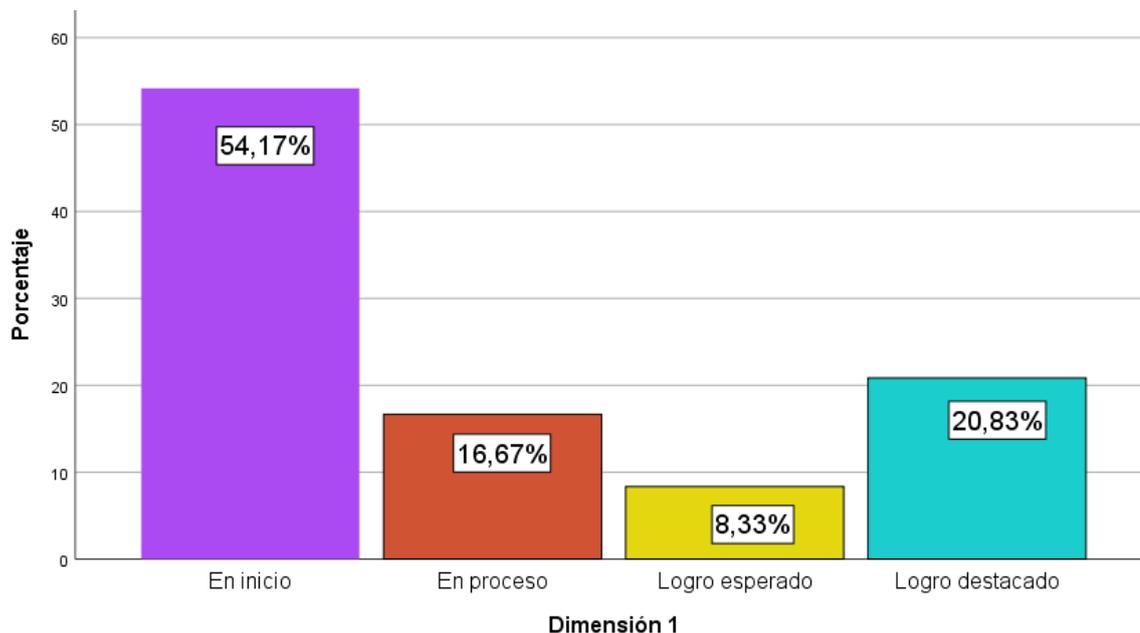
*Resultados de la capacidad: personaliza en entornos virtuales*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	13	54,17
	En proceso	4	16,67
	Logro esperado	2	8,33
	Logro destacado	5	20,83
	Total	24	100,0

*Nota.* Resultados de personaliza entornos virtuales obtenidos del SPSS Versión 25.

**Figura 6**

*Resultados de la capacidad: personaliza entornos virtuales.*



*Nota.* La figura muestra los niveles de logro de la capacidad Problematiza entornos virtuales. Fuente: Software SPSS Versión 25.

En la tabla 7 y figura 6, se observa que 13 alumnos que representan el 54,17% se encuentran en el nivel en inicio, debido a que no modifica un entorno virtual personalizado cuando clasifica aplicaciones y herramientas de navegación para utilizarlo según las necesidades, el contexto y las actividades en las que participa; 4 estudiantes que representan el 16,67% se encuentran en el nivel de logro en proceso, debido a que no adecúan la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales; 2 educandos que representan el 8,33% se encuentran en el nivel de logro esperado, trata modificar los entornos virtuales de acuerdo a sus necesidades y, finalmente, 5 estudiantes que representan el 20,83% de la muestra investigada, se encuentran en el nivel de logro destacado, debido a que logran modificar los entornos virtuales, aplicaciones y herramientas de navegación.

## Dimensión 2

Describir la capacidad: Gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de estudiantes del 6° A de educación primaria.

**Tabla 8**

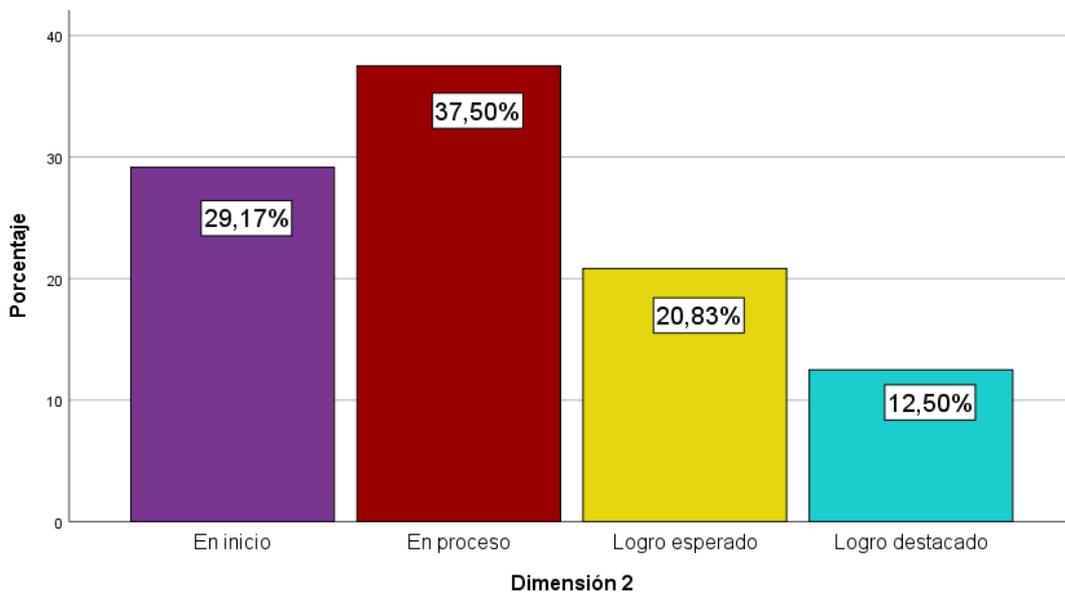
*Resultados de la capacidad: Gestiona información del entorno virtual*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	7	29,17
	En proceso	9	37,50
	Logro esperado	5	20,83
	Logro destacado	3	12,50
	Total	24	100,0

*Nota.* Resultados de gestiona información del entorno virtual obtenidos del SPSS Versión 25.

**Figura 7**

*Resultados de la capacidad: Gestiona información del entorno virtual.*



*Nota.* La figura muestra los niveles de logro de la capacidad Gestiona información del entorno virtual. Fuente: Software SPSS Versión 25.

Describiendo la capacidad: Gestiona información del entorno virtual de los estudiantes del sexto grado sección “A” en la tabla 8 y figura 7, se observa que, 7 estudiantes que representan el 29,17% se encuentran en el nivel de logro en inicio, debido a que los educandos no emplean portafolios digitales cuando realiza algunas actividades; 9 estudiantes que representan el 37,50% se encuentran en el nivel de logro en proceso, porque aún no logra crear un blog para presentar sus actividades para algunos eventos; 5 estudiantes que representan el 20,83% se encuentran en el nivel de logro esperado, puesto que los estudiantes logran elaborar o crear un blog para difundir sus actividades; finalmente, 3 estudiantes que representa el 12,50% se encuentran en el nivel de logro destacado debido a que los estudiantes crean, elaboran portafolios digitales.

### **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 6° A de educación primaria.

**Tabla 9**

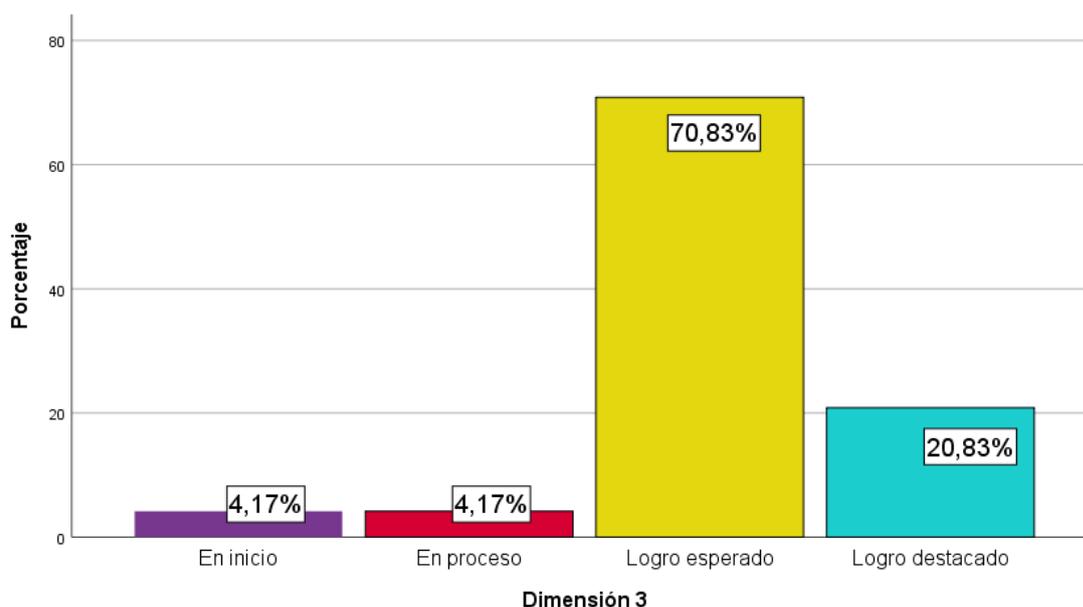
*Resultados de la capacidad: Interactúa en entornos virtuales*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	1	4,17
	En proceso	1	4,17
	Logro esperado	17	70,83
	Logro destacado	5	20,83
	Total	24	100,0

*Nota.* Resultados de interactúa en entornos virtuales obtenidos del SPSS Versión 25.

**Figura 8**

*Resultados de la capacidad: Interactúa en entornos virtuales*



*Nota.* La figura muestra los niveles de logro de la capacidad Interactúa en entornos virtuales. Fuente: Software SPSS Versión 25.

En la tabla 9 y en la figura 8 de la capacidad Interactúa en entornos virtuales podemos apreciar que 1 estudiante que representa el 4,17%, se encuentra en el nivel de logro en inicio debido a que el estudiante tiene dificultades en interactuar con sus compañeros utilizando los medios virtuales, 1 estudiante que representa el 4,17%, se encuentra en el nivel de logro en proceso, debido a que el estudiante no participa en actividades comunicativas con entornos virtuales; 17 estudiantes que representan el 70,83% se encuentran en el nivel de logro esperado, debido a que los estudiantes participan en actividades comunicativas, utilizando diversas herramientas digitales; finalmente 5 estudiantes que representan el 20,83% alcanzaron el nivel de logro destacado, debido a que los estudiantes participan en actividades comunicativas, videoconferencias, etc.

#### **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 6° A de educación primaria.

#### **Tabla 10**

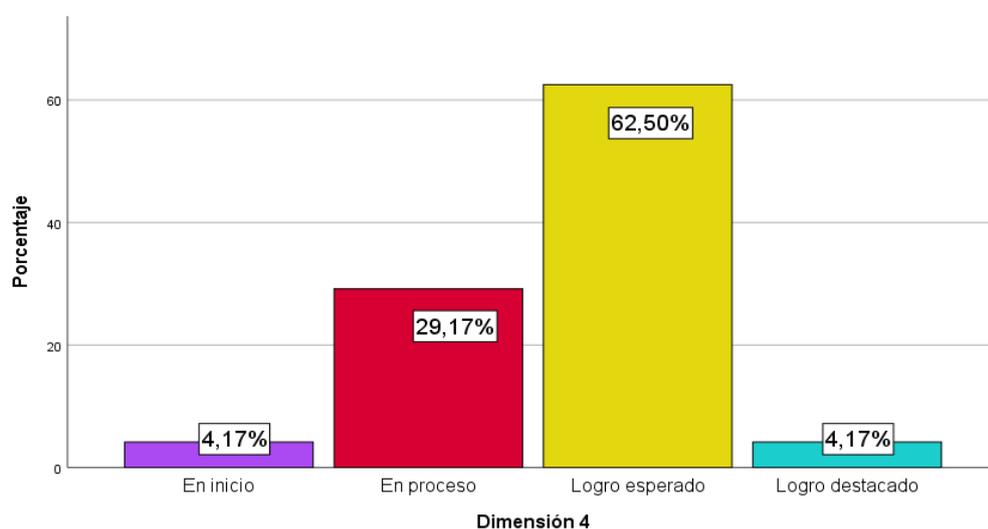
*Resultados de la capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En inicio	1	4,17
	En proceso	7	29,17
	Logro esperado	15	62,50
	Logro destacado	1	4,17
	Total	24	100,0

*Nota.* Resultados de crea objetos virtuales en diversos formatos obtenidos del SPSS Versión 25.

### Figura 9

*Resultados de la capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos.*



*Nota.* La figura muestra los niveles de logro de la capacidad: Crea objetos virtuales en diversos formatos. Fuente: Software SPSS Versión 25.

En la tabla 10 y en la figura 9, en la dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos podemos apreciar que, 1 estudiante que representa el 4,17% se encuentra en el nivel de logro en inicio, debido que el educando no conoce y no crea materiales digitales; 7 estudiante que representan el 29,17 % se encuentran en el nivel de logro en proceso, debido a que no utilizan las TIC en su contexto escolar o en su vida cotidiana, es por ello que no crean materiales digitales; 15 estudiantes que representan el 62,50% se encuentran en el nivel de logro esperado, los educandos crean, manipulan herramientas tecnológicas en el contexto escolar y en su vida cotidiana, por ello se encuentran en un nivel favorable; finalmente, 1 estudiante que representa el 4,17% se

encuentra en el nivel de logro destacado, debido a que el educando construye objetos virtuales, para presentar una historieta interactiva, utiliza herramienta tecnológica como por ejemplo: en Ciencia y Tecnología, el estudiante investiga, indaga y utiliza herramientas tecnológicas para hacer un experimento, por ello el estudiante está en un nivel satisfactorio.

#### **4.2. Discusión**

En la presente investigación se determinó el nivel de logro en la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° A de educación primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región Áncash.

Respecto al objetivo general, en la tabla 6 y figura 5 se aprecia que en el nivel de logro en inicio se ubican el 4,17% de la muestra; en el nivel de logro en proceso se ubican el 37,50%; en el nivel de logro esperado se ubican el 54,17% y el nivel de logro destacado alcanzaron el 4,17% del alumnado. Los resultados manifiestan que más de la mitad de los educandos se encuentran en el nivel de logro esperado, debido a que interpretan, modifican, se comunican y crean a través de los entornos virtuales de acuerdo a sus necesidades.

Estos resultados son corroborados por Reyes (2021), él manifiesta que los estudiantes han utilizado plataforma de Aprendo en Casa para realizar su trabajo, han buscado informaciones en google para resolver sus tareas; han utilizado la aplicación de Whatsapp para enviar las tareas, han elaborado diferentes materiales como presentaciones en PowerPoint; han tenido una actividad comunicativa a través del zoom, video llamadas, etc.

En la dimensión Personaliza entornos virtuales, los estudiantes del sexto grado “A” se encuentran: en el nivel de logro en inicio el 54, 17%; en el nivel de logro en proceso el 16, 67%; en el nivel de logro esperado el 8, 33% y en el nivel de logro destacado el 20,83%. Por ello se puede afirmar que la mayoría de los educandos se encuentran por debajo del nivel de logro en proceso y que el nivel de logro de esta capacidad es deficiente; debido a que los estudiantes no modifican un entorno virtual personalizado cuando clasifican aplicaciones y herramientas de navegación en el contexto y en las actividades que participa.

Estos resultados son corroborados por Reyes (2021), él manifiesta que los estudiantes modifican un entorno virtual personalizado, organizan información y materiales digitales que se utiliza frecuentemente en sus necesidades, sin embargo, se ha observado que la mayoría de los estudiantes no logran cambiar su nombre de un archivo o carpetas.

En la dimensión Gestiona información del entorno virtual, los estudiantes del sexto grado sección “A” se encuentran: en el nivel de logro en inicio el 29,17%, en el nivel de logro en proceso el 37, 50%, en el nivel de logro esperado el 20, 83% y en el nivel de logro destacado el 12, 50%. Se muestra que, en esta capacidad, el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran ubicados en el nivel de logro en proceso con un total de 9 estudiantes, debido a que los estudiantes no emplean portafolios digitales cuando organizan la información que obtuvo, además no crean un blog para difundir sus actividades.

Los resultados de la dimensión 2 son corroborados por Reyes (2021), quien manifiesta que al utilizar el ambiente virtual los estudiantes organizan información de diferentes fuentes y materiales; durante la clase mostraron un gran dominio en la utilización y organización de los documentos en el drive.

En la dimensión Interactúa en entornos virtuales podemos apreciar que los estudiantes del 6° A se encuentran: en el nivel de logro en inicio el 4,17%, en el nivel de logro en proceso el 4, 17%, en el nivel de logro esperado el 70, 17% y en el nivel de logro destacado el 20, 83%. En esta dimensión la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado; debido a que los estudiantes participan en actividades comunicativas con entornos virtuales utilizando diversas herramientas y medios digitales, por ejemplo, participan en videoconferencias, video llamadas, etc

Si comparamos estos resultados con los estudios de Reyes (2021) los estudiantes han tenido que conectarse a reuniones virtuales, videoconferencias, a través de diferentes herramientas y medios digitales.

En la dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos, podemos apreciar que los estudiantes del 6° A se ubican: en el nivel de logro en inicio el 4,17%, en el nivel de logro en proceso el 29,17%, en el nivel de logro esperado el 62,50% y en el nivel de logro destacado el 4,17%. En esta dimensión la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado debido a que los estudiantes construyen

objetos virtuales, crean presentaciones visuales, elaboran documentos como hojas de cálculo utilizando diferentes recursos digitales multimedia y aplicaciones.

Estos resultados son corroborados por Reyes (2021), ya que los estudiantes configuran aplicaciones y herramientas digitales, cuando se desarrollan actividades los estudiantes son capaces de configurar aplicativos para representar sus características físicas.

## Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

### 5.1. Conclusiones

Los resultados de la información obtenida en el presente estudio han permitido llegar a las siguientes conclusiones:

**Primera:** El 54,17% de los estudiantes del 6° “A” alcanzaron el nivel de logro esperado en la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC; debido a que la mayoría de los estudiantes emplean las TIC de manera permanente buscando, seleccionando y evaluando la información en su cotidianidad.

**Segunda:** Con relación a la dimensión Personaliza entornos virtuales de los estudiantes del 6° “A” de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, el 54,17% se encuentran en el nivel de logro en inicio debido a que los estudiantes dificultades en seleccionar, modificar y optimizar las diversas aplicaciones.

**Tercera:** Respecto a la dimensión Gestiona información del entorno virtual de los educandos del 6° “A” de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, el 37,50% se encuentran en el nivel de logro en proceso porque los estudiantes no analizan, no organizan la información de los entornos virtuales de manera ética y responsable (uso de navegadores, etc.)

**Cuarta:** Respecto a la dimensión Interactúa en entornos virtuales de los estudiantes del 6° “A” de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, el 70,17% se encuentran en el nivel de logro esperado puesto que los estudiantes hacen uso de los entornos virtuales colaborativos para comunicarse, construir amistades y mantener vínculos según edades e intereses (Blog, software interactivo, foros, redes sociales, etc.).

**Quinta:** Con relación a la dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos de los educandos del 6° “A” de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, el 62,50% se encuentran en el nivel de logro esperado, porque los estudiantes tienen la habilidad para construir materiales digitales con diversos propósitos utilizando el Word, Excel, Powerpoint, Paint, etc.

## 5.2. Recomendaciones

**Primera recomendación:** Se le recomienda al director de la institución educativa Virgen de las Mercedes fortalecer el uso eficiente y eficaz de los medios tecnológicos que cuenta la I.E. e implementar el aula de innovación pedagógica.

**Segunda recomendación:** Se les recomienda a los docentes de aula emplear los dispositivos tecnológicos en las sesiones de aprendizaje tales como: multimedia, pizarras inteligentes, diapositivas, programas matemáticos, etc con el propósito de mejorar las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

**Tercera recomendación:** Se les recomienda a los docentes participar en las capacitaciones y actualizaciones referente al uso de los medios tecnológicos para brindar la retroalimentación pertinente a los estudiantes durante el desarrollo de la competencia transversal denominada Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

**Cuarta recomendación:** Se les recomienda a los docentes establecer horarios dosificados para el uso de los medios tecnológicos durante las horas de clase (celular, computadoras, Tablet, etc.) para brindar el buen uso de la tecnología, asimismo evitar problemas de visión, atención, memoria, etc.

## Referencias Bibliográficas

- Acosta, A., Martinis, V., & Abreu, R. (04 de 05 de 2012). *google*. Obtenido de google: <https://sites.google.com/site/impactodelastecnologias1/informate-mas>.
- Bárcena, A., & Uribe, C. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. America Latina - Caribe: Naciones Unidas.
- Bosch, G., & Guerrero, C. (2022). *El uso de las TIC para el mejoramiento de la producción textual en estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa María Mancilla Sánchez de Puerto Colombia, Atlántico*. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Bueno, M. (2021). *Las TIC como mediadoras didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de matemática en la básica primaria de la Institución Educativa la Laguna del Municipio de los Santos*. Bucaramanga - Colombia: Univrsidad Pontificia Bolivarina.
- Calderón, R. R. (2020). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicacion en los hogares. *Informe Técnico* , 1- 2 .
- Canchucaja, C. (2019). *TICs y capacidades cognitivas de 5to. de primaria de la I.E. "José Marelló" La Victoria - Lima 2019*. Lima : Universidad Cesar Vallejo.
- Carvajal, L. 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*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Cassany, D. (2004). *La alfabetización digital*. Costa Rica: Universidad Costa Rica.
- Cayro, C. (2019). *Efectos de la aplicación del software educativo scratch en el desarrollo de la competencia produce textos escritos del área de comunicación en los estuđinates del sexto grado de primaria de la I.E.40172 Villa el Golf del distrito de Socabaya Arequipa 2018*. Arequipa-Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Chen, C. (21 de 05 de 2019). *Significados*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/tic/>
- Díaz, M. (2019). *Ventajas de las tics en el aula*. España: Universidad de la Laguna.

- Elkan, M. (18 de noviembre de 2019). *google*. Obtenido de google: <http://educainteractivo2018.blogspot.com/2019/11/competencia-28-se-desenvuelve-en-los.html>
- García, F. (2010). La tecnología. *Metodología de la Ciencia. Revista de la Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación, A.C.*, 14 .
- Gazco, S. (2010). *Excel 2007*. Lima: Cibertec.
- Gerhard, M., Olmedo, V., & Andoney, J. (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación. *Ensayos y Opiniones*, 1. Obtenido de scielo.
- González, I. (2014). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Grupo Amauta . (24 de noviembre de 2020). *Google*. Obtenido de Google: <https://amautaenlinea.com/blog/minedu-conozca-las-estrategias-para-desarrollar-la-competencia-se-desenvuelve-en-entornos-virtuales-generados-por-las-tic/>
- Guzman, J. (29 de julio de 2021). *google*. Obtenido de google: <https://juansguzman.com/blog/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>
- Guzmán, T. (2008). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Tarragona: Universidad Autónoma de Querétaro.
- Hernández, K. (2019). *Importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria*. Pasto Nariño- Colombia: Universidad nacional abierta y a distancia unad.
- Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 52.
- Herrera, A. (1998). *Facultad de ciencias humanas de psicología*. Santa Fe de Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Kaplún, M. (1985). *El comunicador popular*. Quito-Ecuador: Ciespal-cesap-radio nederland.
- La Cámara. (03 de junio de 2020). Urgen medidas para ampliar el acceso de las TIC en el Perú. *La Cámara*, pág. 4.

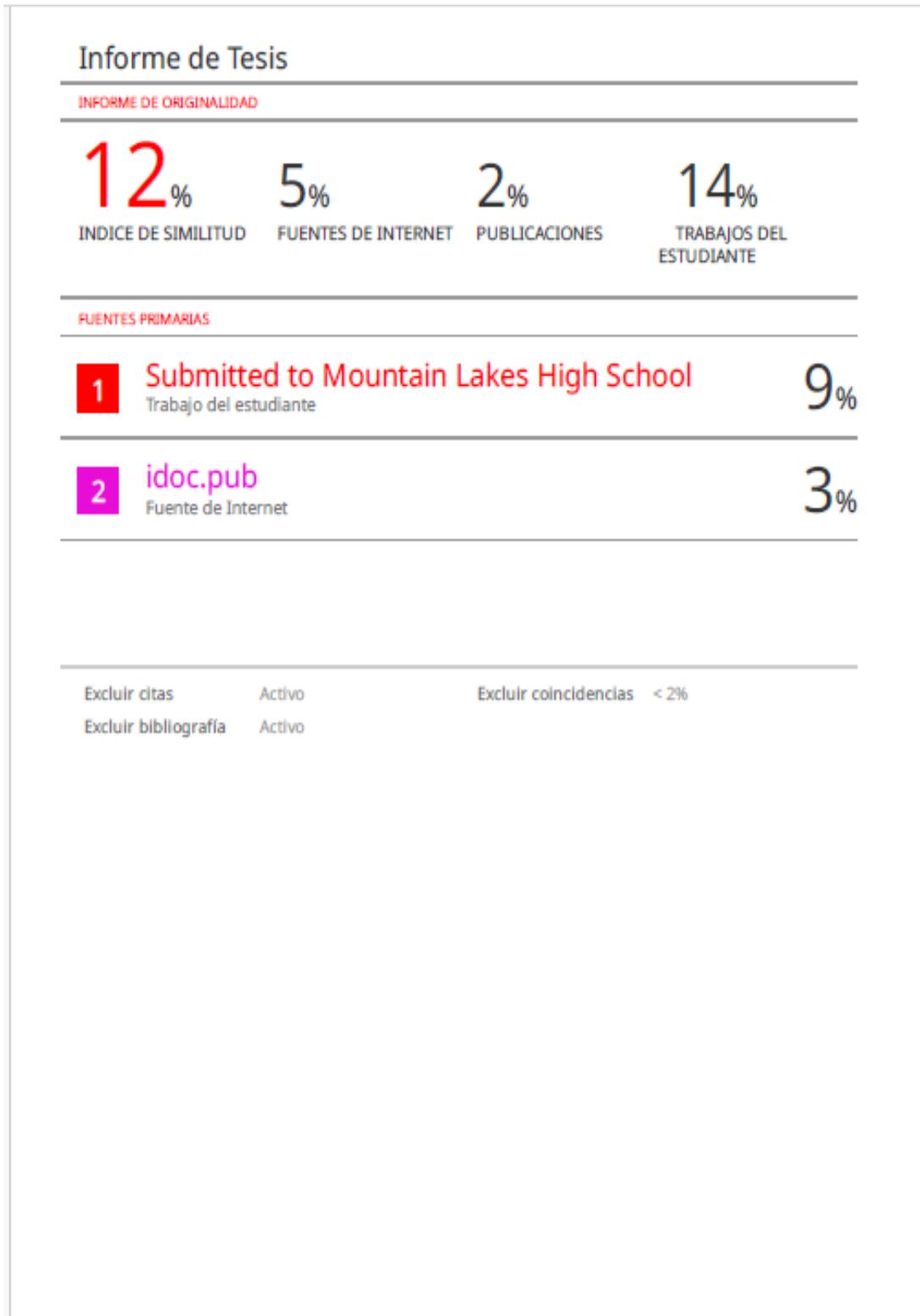
- Mamani, M. (2019). *La aplicación de las TIC'S y el software libre como herramienta de apoyo docente para la generación del aprendizaje significativo en niños de quinto de primaria*. La Paz - Bolivia: Universidad Mayor de San Andres.
- Martín, M. (2015). *Mediación Didáctica y Entornos Virtuales: la construcción de las relaciones didácticas en entornos mediados por tecnologías*. Argentina: Universidad Nacional de La Plata.
- Martínez, A. (2013). *Diseño de investigación. principios teoricos-metodológicos y prácticos para su concreción*. México: Anuario escuela de Archivología IV.
- Martínez, S. M., & Zamora, Z. M. (2022). *Incidencia de la Tecnologia de la Información y la Comunicación como herramienta pedagógica, implementada en el sexto grado de educación primaria del turno vespertino, en el centro escolar Pedro Joaquin Chamorro, ubicado en el distrito II Managua*. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Mendez, E. (2019). *El uso de las TIC'S y los procesos de la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E.P Ruben Dario- Santa Maria*. Huacho-Perú: Universidad Nacional "José Faustino Sanchez Carrión".
- Mendoza, E. (2010). *Word 2007*. Lima-Perú: Cibertec.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Primaria*. Perú: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2017). *Programa Curricular de Educación Primaria*. Perú: Ministerio de Educación.
- Morales, A. (25 de 02 de 2019). *google*. Obtenido de google: <https://www.todamateria.com/tic-tecnologias-de-la-informacion-y-la-comunicacion/>.
- Naciones Unidas. (2020). *Progresos realizados en la aplicación y el seguimiento de los resultados de la Cumbre Mundial sobre la sociedad de la Información a nivel regional e internacional. Asamblea general, consejo económico y social, 3*.
- Olarte, S. J. (2020). *Estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora mediante entornos virtuales en estudiantes de primaria en una Institución Educativa Cusco, 2020*. Lima-Perú: Universidad César Vallejo.
- Quisocala, S. (2019). *Uso de las tecnologías de información y comunicación y logro de aprendizaje en el área de comunicación de estudiantes de cuarto grado de*

- la institución educativa primaria 71 008 distrito y provincia de Lampa, Región Puno, año 2019.* Juliaca-Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Reyes, C. (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 Facultad de Educación.
- Reyes, R., & Prado, A. (2020). Las Tecnologías de Información y Comunicación como herramientas para una educación primaria inclusiva. *Revista Educación, 2.*
- Rojas, I. (2011). Elemento para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de educar, 278.*
- Romera, C. (2014). *Analís des impacto de las tic en educación primaria y pautas de intervención para su utilización óptima y eficiente.* Soria: Universidad Internacional de la Rioja.
- Salas, I. (2019). *Estrategias didácticas en entornos virtuales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera a estudiantes de educación primaria en la Institución Educativa el Recuerdo del Municipio Montería, Departamento de Córdoba-Colombia.* Panamá: Universidad Metropolitana de Eucación Ciencia y Tecnologíaaa.
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con Lupus, Puebla.* Puebla: Benemerita Universidad Autónoma de Puebla.
- Santos, M. (2021). *Aplicación de herramientas de aprendizaje en ambientes virtuales para fortalecer el pensamiento geométrico en estudiantes de primaria de Barrancabermeja, Colombia-2019.* Lima-Perú: Universidad Norbert Wiener.
- Sepúlveda, M. (2017). Las competencias Transversales, base del Aprendizaje para toda la vida. *Universidad EAN-Docente, 4-7-12.*
- Tuesta, J. (2021). *Nivel de uso de las TICS y su relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática de los estudiantes del 5to y 6to grado "A" y "B" de educación primaria de la Institución Educativa Champagnat, Tacna-2021.* Tacna-Perú: Universidad privada de Tacna.
- UNCTAD. (2021). *Informe sobre tecnología e información.* Ginebra: Naciones Unidas.

- Universidad Latina de Costa Rica . (09 de Julio de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- Uribe, R. (2009). *PowerPoint 2007*. Lima: Cibertec.
- Vargas, A. (2021). *Uso de Scrath para el aprendizaje lógico de programación en estudiantes de nivel primaria, Huaraz-2019*. Huaraz-Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Vásquez, A. (2017). *Uso del hot potatoes y la comprensión lectora en una institución educativa pública de Lima Metropolitana, 2016*. Lima-Perú: Universidad Católica del Perú.
- Ventura, B. (2021). *Uso de los Programas Virtuales por los estudiantes del v ciclo en las Instituciones Educativas primarias de la provincia de Azángaro 2019*. Puno-Perú: Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- Vergara, M. (2022). *Estrategias didácticas y la expresión oral en los estudiantes del 4° grado de educación primaria en la I.E. Militarizada Almirante Miguel Grau, Huaraz, 2022*. Huaraz-Perú: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Williams, colegio. (15 de Diciembre de 2021). *Williams, colegio*. Obtenido de Williams, colegio: <https://blog.colegiowilliams.edu.mx/por-que-son-importantes-las-tic-en-la-educacion#:~:text=A1%20ser%20herramientas%20que%20permiten,mayor%20compa%C3%B1erismo%20entre%20los%20alumnos>.

## **Anexos**

## Anexo 01: Informe de Similitud



## Anexo 02: Autorización para la aplicación del instrumento de investigación

 **Institución Educativa "Virgen De Las Mercedes" - Jangas**  
*Todo Aprendices Es Momento De Aprender Y Progresar*

**"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"**

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 089-2022/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 de la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC"** en el 6° "A" una de las competencias transversales, 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 de la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC"** en el 6° "A", en el año escolar 2022.

Artículo 2°. \_ Aprobar el plan de trabajo presentado por: Alejo Crispin Yanina Yilma.

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.**

   
Mg. D. Ana Cabello Mancisidor  
DIRECTORA  
I.E. N° 8012 "VIRGEN DE LAS MERCEDES" - JANGAS

DGCM/DIR/I.E."VM" /J.  
Sec. Fvv.  
Archivo

### Anexo 03: Ficha técnica de validación del instrumento

#### FICHA DE VALIDEZ DEL I EXPERTO

##### FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Estimado (a) experto (a):

Reciba mis 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 evaluar la competencia 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 informe de investigación:</b>	Nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6° grado “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas, Región 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 SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC de los estudiantes del 6° “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Alcance:</b>	Los estudiantes del 6° “A” de la I.E. “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	11 – 12 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	60 minutos
<b>Realidad local:</b>	Distrito de Jangas
<b>Autor(a):</b>	Alejo Crispin Yanina Yilma

##### II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

<b>Nombre completo:</b>	YOEL ANTONIO LÓPEZ PAREDES
-------------------------	----------------------------

<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)</b>	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. A través del enfoque centrado en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales, de esa manera promueve y facilita que los estudiantes desarrollen la competencia combinando las diferentes capacidades y habilidades de la competencia transversal mencionada.

La competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, tiene cuatro capacidades 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 de la competencia transversal SE DESENVUELVE EL LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones; la primera dimensión personaliza entornos virtuales consta de 2 ítems, gestiona información del entorno virtual 3 ítems, interactúa en entornos virtuales 9 ítems, crea objetos virtuales en diversos formatos 6 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 “completamente 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 “No es 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>Poco 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	Ítems	Descripción del ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencia
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Personaliza entornos virtuales.</b>	01	¿Has utilizado el programa Excel para realizar los cálculos matemáticos?				X				X				X	
	02	¿Con qué frecuencia compartes a tus compañeros informaciones del área de Personal Social de los temas tratados en la clase a través del WhatsApp?				X				X				X	
<b>Gestiona información del entorno virtual.</b>	03	¿Con qué frecuencia utilizas los recursos tecnológicos intangibles, Word, Excel, PowerPoint, YouTube, en las distintas áreas de educación primaria?				X				X				X	
	04	¿Has realizado un resumen de un tema utilizando diapositivas para informar a tus compañeros?				X				X				X	
	05	¿Respetas el orden en el uso de las herramientas tecnológicas en las actividades que realizas?				X				X				X	
<b>Interactúa en entornos</b>	06	¿Interactúas de manera fluida a través del celular y tablet con tus docentes y compañeros?				X				X				X	
	07	¿Utilizas la aplicación del WhatsApp para				X				X				X	

<b>virtuales.</b>		realizar trabajos grupales?												
	08	¿Utilizas las redes sociales Facebook, WhatsApp, Zoom para comunicarte referente a las tareas de la escuela?			X				X				X	
	09	¿Practicar la comunicación escrita y oral en forma correcta utilizando dispositivos digitales al momento de enviar audios y/o mensajes?			X				X				X	
	10	¿Utilizas el programa de Hot Potatoes, para reforzar las actividades que el docente ha brindado en la clase?			X				X				X	
	11	¿Utilizas algunas herramientas digitales (programas, videos, diapositivas) para desarrollar tus tareas escolares del área de Ciencia y Tecnología, Matemática, Comunicación, etc?			X				X				X	
	12	¿Has empleado portafolios digitales para organizar información de las actividades realizadas durante las clases remotas o presenciales?			X				X				X	
	13	¿Has considerado importante el uso de los recursos tecnológicos y herramientas digitales en la educación durante el estado de emergencia?			X				X				X	
	14	¿Brindas orientaciones significativas a tus compañeros sobre el uso adecuado del internet?			X				X				X	
<b>Crea objetos</b>	15	¿Respetas el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en las			X			X				X		

<b>virtuales en diversos formatos</b>		actividades propuestas por el docente?												
	16	¿Utilizas el programa de JClic para practicar problemas o ejercicios matemáticos?			X				X				X	
	17	¿Utilizas recursos digitales como la multimedia durante las horas de clase o de exposición?			X				X				X	
	18	¿Empleas correctamente los programas y redes sociales, tales como: PowerPoint, Word, Excel, Chrome, Facebook, WhatsApp?			X				X				X	
	19	¿Con qué frecuencia utilizas el drive para realizar trabajos grupales en línea con tus compañeros en forma colaborativa?			X				X				X	
	20	¿Relacionas cantidades de manera simbólica, gráfica y pictográfica utilizando las TIC en la clase de Matemática?			X				X				X	



-----  
DNI: 46327646

## FICHA DE VALIDEZ DEL II EXPERTO

Estimado (a) experto (a):

Reciba mis 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 evaluar la competencia 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 informe de investigación:</b>	Nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6º grado “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas, región 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 SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC de los estudiantes del 6º “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Alcance:</b>	Los estudiantes del 6º “A” de la I.E. N° 86043 “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	11 – 12 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	60 minutos
<b>Realidad local:</b>	Distrito de Jangas
<b>Autor(a):</b>	Alejo Crispin Yanina Yilma

### II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

<b>Nombre completo:</b>	JOVITO DASIO PALMA SAVINO
<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA
<b>Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)</b>	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. A través del enfoque centrado en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales, de esa manera promueve y facilita que los estudiantes desarrollen la competencia combinando las diferentes capacidades y habilidades de la competencia transversal mencionada.

La competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, tiene cuatro capacidades 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 de la competencia transversal SE DESENVUELVE EL LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones; la primera dimensión personaliza entornos virtuales consta de 2 ítems, gestiona información del entorno virtual 3 ítems, interactúa en entornos virtuales 9 ítems, crea objetos virtuales en diversos formatos 6 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 “completamente relevante” (puntaje 3).

Nada relevante	Poco relevante	Relevante	Totalmente relevante
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 “No es 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>Poco 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	Ítems	Descripción del ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencia
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Personaliza entornos virtuales.</b>	01	¿Has utilizado el programa Excel para realizar los cálculos matemáticos?				X				X				X	
	02	¿Con qué frecuencia compartes a tus compañeros informaciones del área de Personal Social de los temas tratados en la clase a través del WhatsApp?				X				X				X	
<b>Gestiona información del entorno virtual.</b>	03	¿Con qué frecuencia utilizas los recursos tecnológicos intangibles, Word, Excel, PowerPoint, YouTube, en las distintas áreas de educación primaria?				X				X				X	
	04	¿Has realizado un resumen de un tema utilizando diapositivas para informar a tus compañeros?				X				X				X	
	05	¿Respetas el orden en el uso de las herramientas tecnológicas en las actividades que realizas?				X				X				X	
<b>Interactúa en entornos virtuales.</b>	06	¿Interactúas de manera fluida a través del celular y tablet con tus docentes y compañeros?				X				X				X	
	07	¿Utilizas la aplicación del WhatsApp para realizar trabajos grupales?				X				X				X	

	08	¿Utilizas las redes sociales Facebook, WhatsApp, Zoom para comunicarte referente a las tareas de la escuela?				X				X				X	
	09	¿Practicas la comunicación escrita y oral en forma correcta utilizando dispositivos digitales al momento de enviar audios y/o mensajes?				X				X				X	
	10	¿Utilizas el programa de Hot Potatoes, para reforzar las actividades que el docente ha brindado en la clase?				X				X				X	
	11	¿Utilizas algunas herramientas digitales (programas, videos, diapositivas, ...) para desarrollar tus tareas escolares del área de Ciencia y Tecnología, Matemática, Comunicación, etc?				X				X				X	
	12	¿Has empleado portafolios digitales para organizar información de las actividades realizadas durante las clases remotas o presenciales?				X				X				X	
	13	¿Has considerado importante el uso de los recursos tecnológicos y herramientas digitales en la educación durante el estado de emergencia?				X				X				X	
	14	¿Brindas orientaciones significativas a tus compañeros sobre el uso adecuado del internet?				X				X				X	
<b>Crea objetos</b>	15	¿Respetas el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en las actividades propuestas por el docente?				X				X				X	

<b>virtuales en diversos formatos</b>	16	¿Utilizas el programa de JClic para practicar problemas o ejercicios matemáticos?				X				X				X	
	17	¿Utilizas recursos digitales como la multimedia durante las horas de clase o de exposición?				X				X				X	
	18	¿Empleas correctamente los programas y redes sociales, tales como: PowerPoint, Word, Excel, Chrome, Facebook, WhatsApp?				X				X				X	
	19	¿Con qué frecuencia utilizas el drive para realizar trabajos grupales en línea con tus compañeros en forma colaborativa?				X				X				X	
	20	¿Relacionas cantidades de manera simbólica, gráfica y pictográfica utilizando las TIC en la clase de Matemática?				X				X				X	



-----

**DNI: 31681021**

## FICHA DE VALIDEZ DEL III EXPERTO

Estimado (a) experto (a):

Reciba mis 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 evaluar la competencia 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 informe de investigación:</b>	Nivel de logro en la competencia se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC de los estudiantes del 6º grado “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas, Región 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 SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC de los estudiantes del 6º “A” de la IE. “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Alcance:</b>	Los estudiantes del 6º “A” de la I.E. N° 86043 “Virgen de las Mercedes” de Jangas.
<b>Edad de los sujetos:</b>	11 – 12 años de edad
<b>Tiempo de aplicación:</b>	60 minutos
<b>Realidad local:</b>	Distrito de Jangas
<b>Autor(a):</b>	Alejo Crispin Yanina Yilma

### II. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

<b>Nombre completo:</b>	IRMA DORA ZAMBRANO ANAYA
<b>Especialidad:</b>	EDUCACIÓN PRIMARIA

<b>Años de experiencia profesional:</b> (desde la obtención del título)	13 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>	44918396
<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. A través del enfoque centrado que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales, de esa manera promueve y facilita que los estudiantes desarrollen la competencia combinando las diferentes capacidades y habilidades de la competencia transversal mencionada.

La competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, tiene cuatro capacidades 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 de la competencia transversal SE DESENVUELVE EL LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. La variable tiene 4 dimensiones; la primera dimensión personaliza entornos virtuales consta de 2 ítems, gestiona información del entorno virtual 3 ítems, interactúa en entornos virtuales 9 ítems, crea objetos virtuales en diversos formatos 6 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 “completamente 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 “No es 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>Poco 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	Ítems	Descripción del ítem	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencia
			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
<b>Personaliza entornos virtuales.</b>	01	¿Has utilizado el programa Excel para realizar los cálculos matemáticos?				X				X				X	
	02	¿Con qué frecuencia compartes a tus compañeros informaciones del área de Personal Social de los temas tratados en la clase a través del WhatsApp?				X				X				X	
<b>Gestiona información del entorno virtual.</b>	03	¿Con qué frecuencia utilizas los recursos tecnológicos intangibles, Word, Excel, PowerPoint, YouTube, en las distintas áreas de educación primaria?				X				X				X	
	04	¿Has realizado un resumen de un tema utilizando diapositivas para informar a tus compañeros?				X				X				X	
	05	¿Respetas el orden en el uso de las herramientas tecnológicas en las actividades que realizas?				X				X				X	
<b>Interactúa en entornos virtuales.</b>	06	¿Interactúas de manera fluida a través del celular y tablet con tus docentes y compañeros?				X				X				X	
	07	¿Utilizas la aplicación del WhatsApp para realizar trabajos grupales?				X				X				X	

	08	¿Utilizas las redes sociales Facebook, WhatsApp, Zoom para comunicarte referente a las tareas de la escuela?				X				X				X	
	09	¿Practicas la comunicación escrita y oral en forma correcta utilizando dispositivos digitales al momento de enviar audios y/o mensajes?				X				X				X	
	10	¿Utilizas el programa de Hot Potatoes, para reforzar las actividades que el docente ha brindado en la clase?				X				X				X	
	11	¿Utilizas algunas herramientas digitales (programas, videos, diapositivas) para desarrollar tus tareas escolares del área de Ciencia y Tecnología, Matemática, Comunicación, etc?				X				X				X	
	12	¿Has empleado portafolios digitales para organizar información de las actividades realizadas durante las clases remotas o presenciales?				X				X				X	
	13	¿Has considerado importante el uso de los recursos tecnológicos y herramientas digitales en la educación durante el estado de emergencia?				X				X				X	
	14	¿Brindas orientaciones significativas a tus compañeros sobre el uso adecuado del internet?				X				X				X	
<b>Crea objetos</b>	15	¿Respetas el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en las actividades propuestas por el docente?				X				X				X	

<b>virtuales en diversos formatos</b>	16	¿Utilizas el programa de JClic para practicar problemas o ejercicios matemáticos?				X				X				X	
	17	¿Utilizas recursos digitales como la multimedia durante las horas de clase o de exposición?				X				X				X	
	18	¿Empleas correctamente los programas y redes sociales, tales como: PowerPoint, Word, Excel, Chrome, Facebook, WhatsApp?				X				X				X	
	19	¿Con qué frecuencia utilizas el drive para realizar trabajos grupales en línea con tus compañeros en forma colaborativa?				X				X				X	
	20	¿Relacionas cantidades de manera simbólica, gráfica y pictográfica utilizando las TIC en la clase de Matemática?				X				X				X	

-----

**DNI: 44918396**

Anexo 04: Paneles fotográficos





