



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

**Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal,
en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Educación Secundaria: Ciencias Naturales

AUTOR:

Br. Cortegana Sánchez Víctor Castro (ORCID: 0000-0002-8294-2338)

ASESOR:

Mg. Pérez Martinto Pedro Carlos (ORCID: 0000-0001-8554-6034)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Chiclayo – Perú

2019

Dedicatoria

El presente trabajo se lo dedico a María Anabel que es la inspiración y motivación para llegar a concluir mis estudios.

Víctor Castro

Agradecimiento

A nuestro Padre Celestial que me permite lograr mis metas. A los docentes y estudiantes de la institución educativa N° 16044 donde se desarrolló la investigación. A mi asesor de tesis Pedro Carlos Pérez Martinto por su dedicación y orientaciones oportunas que favorecieron grandemente a culminar mis estudios con éxito.

Víctor Castro

Página del jurado



ACTA DE SUSTENTACIÓN N°056-2019

En la ciudad de Chiclayo, siendo las 4:00 p.m. del día 30 de noviembre de 2019, de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución de Carrera Profesional N°081-2019/UCV-CH-EI, de fecha 25 de noviembre de 2019, se procedió a dar inicio al acto protocolar de sustentación de la tesis titulada **Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén**, presentado por el Bachilleres: **Cortegana Sánchez Víctor Castro**, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Ciencias Naturales, ante el jurado evaluador conformado por los profesionales siguientes:

- **Presidente** : **Dra. Maritza Cristina Figueroa Chambergó**
- **Secretario** : **Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina**
- **Vocal** : **Mgtr. Pedro Carlos Pérez Martinto**

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas efectuadas por los miembros del jurado se resuelve:

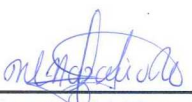
Aprobado por Unanimitad "muy Buena"

Siendo las 4:30 p.m. del mismo día, se dio por concluido el acto de sustentación, procediendo a la firma de los miembros del jurado evaluador en señal de conformidad.

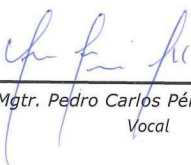
Chiclayo, 30 de noviembre de 2019



Dra. Maritza Cristina Figueroa Chambergó
Presidente



Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario
Urbina
Secretaria



Mgtr. Pedro Carlos Pérez Martinto
Vocal

Declaratoria de autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Víctor Castro Cortegana Sánchez, estudiante del programa de Complementación Pedagógica de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 27725270, con el trabajo de investigación titulada, Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 30 de noviembre ,2019

Nombres y apellidos: Víctor Castro Cortegana Sánchez
DNI: 27725270


Firma

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	9
2.1. Tipo y diseño de investigación	9
2.2. Operacionalización de variables	9
2.3. Población, muestra y muestreo	11
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	11
2.5. Procedimientos	11
2.6. Los Métodos de análisis de datos	11
2.7. Aspectos éticos	12
III. RESULTADOS	13
IV. DISCUSIÓN	18
V. CONCLUSIONES	20
VI. RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS	22
ANEXOS	25
Acta de aprobación de originalidad de tesis	32
Reporte turnitin	33
Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV	34
Autorización de la versión final del trabajo de investigación	35

Índice de tablas

Tabla 1 Personaliza entornos virtuales	13
Tabla 2 Gestiona información del entorno virtual.....	14
Tabla 3 Interactúa en entornos virtuales.....	15
Tabla 4 Crea objetos virtuales en diversos formatos.....	16
Tabla 5 Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC.....	17

Índice de figuras

Figura 1. Personaliza entornos virtuales.....	13
Figura 2. Gestiona información del entorno virtual.....	14
Figura 3. Interactúa en entornos virtuales.....	15
Figura 4. Crea objetos virtuales en diversos formatos.....	16
Figura 5. Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC.....	17

RESUMEN

La presente investigación titulada “Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén”. Tuvo como objetivo Caracterizar el uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén. Para ello se aplicó una investigación descriptiva sobre una muestra de 23 estudiantes, a los cuales se aplicó un cuestionario dirigido a identificar ¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén?. Una analizada la información recogida, se llegó a las particularidades fundamentales que evidenciaba el grupo de estudio.

La caracterización del estado actual de los niveles del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes es medio, lo que demuestra dificultades de los estudiantes para personalizar entornos virtuales, gestionar información del entorno virtual, interactuar en entornos virtuales; y, crear objetos virtuales en diversos formatos.

Palabras Claves: Entornos virtuales, TIC, competencia transversal.

ABSTRACT

The present research titled "Use of virtual environments generated by ICT: as a transversal competence, in students of the first year of high school of the I. E. N# 16044, Jaén. Its objective was to characterize the use of virtual environments generated by Icts: as a transversal competence, in students of the first grade ËA to secondary education of the Educational Institution N# 16044, Jaén. To this end, a descriptive research was applied on a sample of 23 students, to which was applied a questionnaire aimed at identifying ¿What is the level of use of the virtual environments generated by ICT: as a transversal competence, in students of the first grade Ë Secondary School of the Educational Institution No. 16044, Jaén?. An analysis of the information gathered, arrived at the fundamental particularities evidenced by the study group.

Characterization of the current state of the levels of use of virtual environments generated by ICT: as a transversal competence, in students it is medium, demonstrating students' difficulties in customizing virtual environments, managing information from the virtual environment, interacting in virtual environments, and creating virtual objects in various formats.

Keywords: Virtual environments, ICT, transversal competence.

I. INTRODUCCIÓN

Con respecto a la realidad problemática, se puede indicar que los estudiantes deben aplicar habilidades técnicas de manejo de tecnología de comunicación virtual en la relación pertinente a los elementos curriculares a fines a los problemas de aprendizaje dando énfasis en las habilidades y actitudes para indagar, procesar información para comprender o cambiar una realidad ; por esto, se debe desarrollar en el estudiante competencias de desenvolvimiento en entornos virtuales, haciendo de esta manera los aprendizajes significativos en el estudiante.

Sin duda el desarrollo tecnológico en el tic, viene influenciando el quehacer social, no habrá persona que desconozca la utilidad y aprovecha su uso, sin embargo, demanda es que el usuario desarrolle capacidades, conocimientos para aprovechar las oportunidades de información, hacer negocio, comprar, para construir, eso mejora la vida de las personas. (Levano & otros, 2019.p.45)

También es importante dar a conocer que a pesar que existen profesionales de la educación preparados en competencia digitales estos poco o nada articulan las competencias digitales en el currículo, que lo desfavorece el desarrollo de capacidades digitales en los estudiantes. (Garcia, 2016.p.38)

Existe un problema en los estudiantes que ingresan a las universidades, estos tienen dificultades en el manejo de las tics, debido que educación básica su formación fue poca en esa temática, dificultando los aprendizajes. (Ríos, Álvarz, & Torres, 2018.p.74)

“Se demostró que si se aplican las competencias digitales cognitivas entonces hay relación directa significativa con el desempeño de organización del tiempo en el aula”. (Espino, 2018, p. 72)

También es justo señalar que las escuelas no están implementadas para enseñar competencias digitales, existe una infraestructura deficiente y carencias de

computadoras, así mismo el internet no llega a lugares distante de la ciudad. (Gutiérrez, García, & Aquino, 2017.p.49)

La educación es un fenómeno ligado al desarrollo social, de ahí es importante conocer la realidad educativa del paradigma que sostienen los cambios culturales y que la educación es responsable de poner en la práctica de la sociedad, por eso que se debe conocer el dominio de las competencias digitales. (Caudillo, 2016.p.52)

El Ministerio de Educación ha dispuesto que, en educación básica se desarrollen 31 competencias, dentro de ellas la que dice: “se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, que la define de la siguiente manera: bajo esta premisa el estudiante será quien aplique habilidades técnicas para recoger información con sentido crítico y selectivo, con el fin que esto le permita resolver sus necesidades de aprendizaje para la comprensión o mejoramiento de una necesidad social, a su vez el estudiante tiene que tener la actitud para trabajar de manera colaborativo con los demás, permitiendo enriquecer el conocimiento a partir de la experiencia y la práctica. (Minedu, 2016, p. 151).

Es decir que desde el gobierno en nuestro país se promueve el uso adecuado de los recursos tecnológicos para que los estudiantes desarrollen sus aprendizajes creando materiales: diapositivas, gráficos, tablas, infografías, videos, así como relacionarse con estudiantes de cualquier parte del mundo intercambiando experiencias a través de blogs, redes sociales y páginas web.

En tal sentido existe gran reto en los docentes para desarrollar en los estudiantes competencias digitales; es decir trabajar considerando los dominios del estudiante para asumir su manejo de manera responsable y con utilidad, como un principio para responder a las exigencias de la sociedad con relación al entorno virtual. (Recio, 2019.p.64)

El desarrollo tecnológico, es un nuevo paradigma que reta a preparar nuevas formas de enseñar, exige una didáctica interactiva digital, de comunicación y colaboración de los procesos de aprendizaje, así también de intercambio de información. (Morales, 2013.p.81)

“... se han identificado dos tipos de uso de las tecnologías en las aulas: personal-profesional y con el alumnado”, el personal-profesional, utiliza mayormente el procesador de textos e Internet, y los alumnos dedicado a la organización del trabajo con poca interacción. (Vargas, Chumpitaz, Suárez, & Badia, 2014,p.69)

Para Tobón (2006) la importancia de fomentar y poner en práctica una competencia, radica en la claridad para hacer algo significativo, dejando salir de estudiante sus saberes, capacidades y actitudes, fundamentales para actuar y cambiar una realidad (p.80).

Así también en las competencias Tobón (2006) precisa que estas se fundamentan en saberes que la persona debe poseer y aplicar, así tiene que saber conocer, realizar actividades y afianzarse en sus valores sociales, en este sentido es importante para todo aprendizaje. (p.78).

Tobón (2006) también define a las capacidades como aquellas que permite identificar una realidad, conocer y transformación un problema, tienen base cognitiva, afectiva y motora (p.77)

(Minedu, 2016) define la competencia como una macro capacidad que atiende a una dimensión de la realidad, sobre la cual la persona sabe actuar con conocimientos y actitud transformando y transformando con eficacia y eficiencia (p.29).

De lo citado anteriormente podemos decir para desarrollar competencias en nuestros estudiantes, se parte de una situación problemática, comprender el tema adquiriendo conocimientos, ejecutar las acciones pertinentes para solucionar el problema y tener interés a modo de reto.

Para desarrollar la competencia objeto de estudio el estudiante tiene que combinar diferentes capacidades que según el (Minedu, 2017) están relacionadas a:

a) Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en

distintos entornos virtuales a fin que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad. (p.151); b) Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético. (p.151); c) Estudiante capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión. (p.151).

Además (Minedu, 2017): d) El estudiante debe ser innovador y creativo de su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior. (p.151).

Como el uso de los entornos virtuales generados por las TIC es una competencia transversal se tiene que desarrollar en todas las áreas curriculares en donde el estudiante los personalice de acuerdo a sus intereses, analice y organice la información para sus actividades educativas, se comunique con estudiantes de su edad de otros lugares para construir sus aprendizajes, y que construya materiales digitales que le ayuden a afirmar y transferir sus aprendizajes.

En el desarrollo de las competencias se debe tomar en cuenta aquellos predictores o indicadores de proceso y resultado que cotejan el logro o no de una competencia, desde lo cual también se debe tener presente un proceso de retroalimentación como parte de un proceso formativo (Minedu, 2017.p.36).

Generar inteligencia digital, significa tomar en cuenta el desarrollo de una ciudadanía digital, de la creatividad digital y del emprendimiento digital. (MINEDU, 2016.p.41)

Para la competencia que objeto de estudio, los desempeños para el primer grado de educación secundaria (Minedu; 2017) son:

a) Maneje los entornos virtuales habituales y los nuevos entornos, siempre en atención a sus intereses y necesidades con responsabilidad (p.217); b) también debe alcanzar un alto grado de organización de información con criterios de organización con fundamentos y pertinencia (p.217).; c) el estudiante toma apuntes digitales de las

variables en estudio, les ordena, interpreta y comunica (p.217).; d) el estudiante mejora muestra dominio de conocimientos a partir del intercambio con las experiencias de los demás, a la vez que intercambia su información para mejorar el aprendizaje (p.217).

Además (Minedu, 2017):

f) Trabaja con herramientas multimedia mostrando dominio de capacidades en las distintas áreas del conocimiento, evaluando y retroalimentando. (p.217); g) muestra dominio elaboración de proyectos en las distintas áreas de aprendizaje en documentos y exposiciones digitales (p.217); f) utiliza lenguaje de programación para resolver o mostrar un acontecimiento o tema de interés de aprendizaje (p.217).

Los seis desempeños citados nos sirven para determinar el nivel de desarrollo de la competencia transversal objeto de estudio de esta manera el docente podrá tomar la decisión de implementar las estrategias pertinentes para que el estudiante pueda lograrlos al finalizar el primer grado de educación secundaria.

Neiret y Álvarez (2014) Concluye:

El uso de las TIC de modo colaborativo genera actitudes y conocimientos que enriquecen las capacidades de las personas, además es un buen proceso para continuar aprendiendo y afinando la relaciones entre estudiantes en un contexto donde se promueve el diálogo, el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo (p.27).

Llimós y Plaza (2015) menciona:

La búsqueda de la sociabilidad que caracteriza a los jóvenes también atraviesa el modo en que los jóvenes se apropian de las TIC. Ellos usan las redes sociales, ya sea a través del celular o de la computadora, para hacer amigos. [...] Las redes sociales les permiten entrar en contacto con distintas personas, no importa de qué conversan lo importante es que estén dispuestos a interactuar con ellos (p.9).

Para Medina, Lagunes y Torres (2018): Es uso de las TIC genera amistad, confianza, colaboración y buena comunicación (p.6).

Para Toribio, Garbarini y Fernández. (2014): Se debe tener en cuenta que la facilidad con la que socializa información virtual, también es necesario ir innovando y siendo creativo en las formas de aprender y comunicarse (p.11).

Las tres investigaciones anteriores nos permiten entender que no es suficiente que los estudiantes tengan acceso a internet, computadoras, que las instituciones educativas posean equipos tecnológicos, sino que se debe hacer el uso adecuado de la tecnología y el desarrollo de los aprendizajes sean más interesantes, significativos y llamativos para los estudiantes

La UNESCO (2008) propone que los docentes deben asumir los nuevos retos tecnológicos y aprovecharlo para que sus prácticas resulten significativas, esto exige el conocimiento gestión de los procesos de adquisición de la información y su uso para aprovecharlo adecuadamente a favorecer los aprendizajes y rendimiento de los estudiantes. (p.7).

En el marco de la problemática del uso de los entornos virtuales en los estudiantes Tamariz (2017) concluyó que “las estrategias digitales influyen positivamente en el aprendizaje por competencias [...]” (p.111).

El papel del docente es muy importante, está en él, comprender y decidir que herramienta tecnológica deberá emplearse y que capacidades se debe movilizar para conseguir el uso adecuado de las tecnologías en los aprendizajes significativos en sus estudiantes, en ese sentido la I.E. N° 16044 de Magllanal - Jaén, ha permitido desarrollar la presente investigación, con la finalidad de comprender el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TICs en los estudiantes del primer grado “A” de secundaria.

Ante la realidad descrita el autor planteó el estudio del siguiente problema de investigación: ¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén?

Anchetta (2017) concluye “que existen diferencias entre lo que los estudiantes necesitan y lo que los docentes ofrecen, a pesar de su disposición e interés. [...] que sin una investigación exhaustiva de la situación, no habrá resultados exitosos” (p.51)

Alegría (2015) afirma que “la mayoría de los estudiantes del ciclo básico del Colegio Capouilliez confían en la calidad de la información que circula en Internet y la utilizan constantemente para la entrega de tareas o para consultar posibles soluciones a problemas académicos” (p.50).

Vega (2017) afirma que el uso de la tecnología educativa como el Internet y sus herramientas de trabajo motiva y les entusiasma a los estudiantes seguir aprendiendo, así lo expresan un 86.9% de estudiantes que aprenden el idioma inglés. (p.116).

Las capacidades digitales se desarrollan cuando el estudiante tiene en casa los medios tecnológicos, así el estudio da a conocer que el 93% de estudiantes tiene computadora en casa, y el 83% tiene celular, esto de alguna manera ayuda el desarrollo de las capacidades digitales importante para el proceso de aprendizaje. (Carrasco, Sánchez, & Carro, 2015.p.39)

La importancia de las competencias digitales, resulta trascendental que los docentes integraron en su planificación curricular, lo que está permitiendo que el sistema educativo tenga apoyo de la tecnología y los aprendizajes se adquieran con mejor calidad. (García & Muñoz, 2016.p.53).

Al momento de trabajar las competencias digitales, es necesario estimar bien el tiempo, es importante que el estudiante tenga tiempo necesario por cuanto se muestre interesado en su aprendizaje utilizando las tic, otro aspecto importante son las órdenes al momento que se imparte la sesión, estas deben ser claras y precisas. (Francesc, 2015.p.68).

Las competencias digitales no solo deben servir y ser dominio de estudiantes, están juegan un rol importante para la sociedad, la vida, fuera de la escuela, en el hogar, el negocio, la empresa. (González, Román, & paz, 2018.p.37).

No basta con desarrollar competencias digitales en los estudiantes, sino también cuanto se enseña a valorar las competencias, estar consciente de la importancia que tienen para su vida y su progreso. (Oltolina, 2015.p.102)

Coronado (2015) afirma que “existe correlación entre el uso de las TIC con las competencias digitales de los docentes, que existe relación entre el uso de medio de expresión y multimedia y las competencias digitales” (p.134).

Montes (2017) propone que “la dependencia es positiva entre las TIC medios audiovisuales y el logro del aprendizaje significativo en educación religiosa” (p.90).

De las cinco afirmaciones anteriores se entiende que la mayoría de los estudiantes utilizan las TIC, obtienen información que la utilizan en el desarrollo de sus tareas, confían en los datos que adquieren sin verificar la confiabilidad de las fuentes, por lo que el autor ha creído justificado hacer un estudio sobre el uso de tecnología virtuales en estudiantes de primer grado de educación secundaria, de esta manera conocer los niveles en los que se encuentra los educandos en el desarrollo de esta competencia que es empleada en todas las áreas curriculares.

Se establece como objetivo general: Caracterizar el uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado “A” de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén.

Los objetivos específicos se fijaron a; a) Analizar epistemológicamente el uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes objetos de estudio; b) Diagnosticar el estado actual los niveles del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes de la muestra. Y c) Valorar las particularidades específicas del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes de la muestra.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación asume el tipo descriptiva, porque recoge información sobre la gestión recursos humanos en tecnología de la información, los cuales los caracteriza en indicadores y los medirá cuantitativamente, dicha comprensión se fundamenta en (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

El diseño es no experimental (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). La ejecución de este diseño implica una medición de la variable estudiada.

Asume la siguiente característica: $M \longrightarrow O$

Donde:

M : Muestra constituida por los estudiantes del primer grado

O : Datos recogidos mediante el cuestionario.

2.2. Operacionalización de variables

Definición conceptual: Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC

El uso de los entornos virtuales son capacidades para el desarrollo, trabajando de manera colaborativas, el estudiante puede gestionar información para resolver un problema, además puede generar conocimientos desde un proceso interdigital (Neiret y Álvarez ,2014. p.74).

Definición operacional: Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC

La utilización de los entornos virtuales generados por las TIC, son capacidades, fundadas en la capacidad de personalizar entornos virtuales, gestionar información del

entorno virtual, saber interactuar en entornos virtuales, y crear objetos virtuales en diversos formatos, se puede medir a través de un cuestionario.

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicador	Técnica/ Instrumento	Categoría/ Nivel
Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.	Encuesta / Cuestionario	Siempre / Alto. A veces / Medio Nunca/ Bajo
	Gestiona información del entorno virtual	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético		
	Interactúa en entornos virtuales	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético		
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	El estudiante debe ser innovador y creativo de su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior		

Fuente: Elaboración propia del investigador

2.3. Población, muestra y muestreo

La población está estimada en 45 estudiantes del primer año y se asume a 23 estudiantes como muestra de estudio de la sección A.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica de investigación empleada es la encuesta, esta porque está sustentada en un marco teórico, los cuales posibilitan una operacionalización y el establecimiento de indicadores. El instrumento fue el cuestionario, en los cuales se señaló los ítems asociando variable, dimensión e indicador.

La validez del cuestionario se sometió a juicio de expertos, previamente diseñados en su ficha técnica.

La confiabilidad del instrumento se obtuvo a través de la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach.

2.5. Procedimientos

Solicitud dirigida al director de la institución educativa, pidiendo autorización para aplicar proyecto de investigación.

Coordinación previa con el director de la institución educativa para aplicar instrumentos de investigación.

Aplicación de cuestionario a la muestra de estudio.

2.6. Los Métodos de análisis de datos

En los métodos de análisis de datos se toma en cuenta dos procesos en la investigación:

Proceso 1: Para el análisis de los supuestos teóricos, los métodos fueron: de análisis, síntesis, histórico.

Proceso 2: Para el análisis de los resultados cuantitativos, se tuvo en cuenta los de estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes, media, mediana, moda y desviación estándar)

2.7. Aspectos éticos

En la investigación se tuvo en cuenta los siguientes aspectos éticos:

Cientificidad: todos los procesos investigativos se fundamentan en los aspectos metodológicos de la investigación científica y se puso en práctica mediante instrumentos validados y resultados analizados mediante la estadística.

Veracidad: la investigación e inédita de las autoras, respetan los supuestos teóricos de los autores.

Compromiso institucional: Se considera importante el aporte en la institución donde trabajamos, para mejorar el servicio.

III. RESULTADOS

Tabla 1 *Personaliza entornos virtuales*

Nivel	f	%
Bajo	5	21,7
Medio	18	78,3
Alto	0	0
Total	23	100,0
Estadísticos	Media	1,78
	Mediana	2,00
	Moda	2
	Desviación Estándar	,422

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén

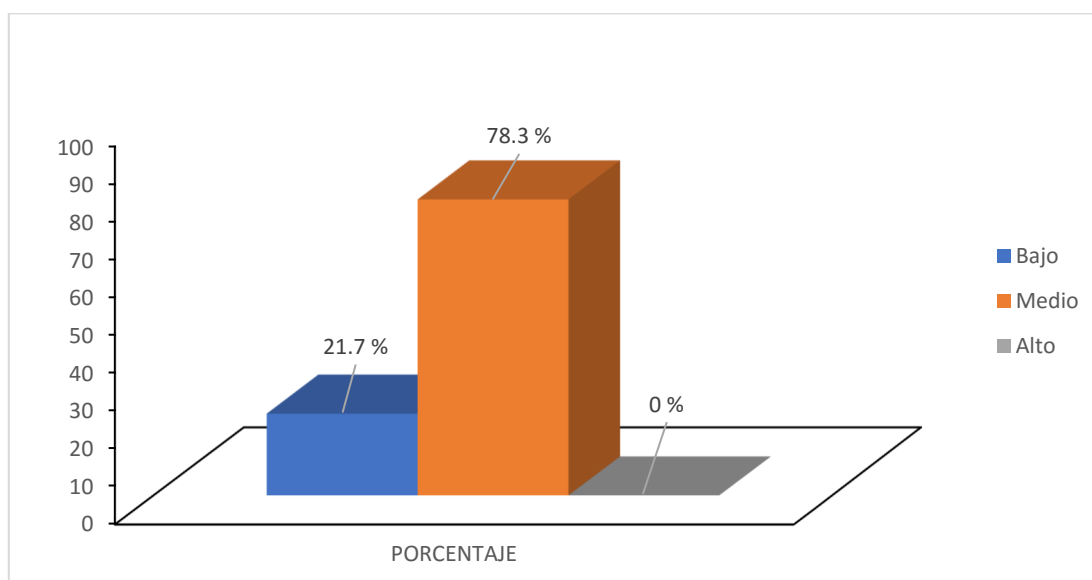


Figura 1. Personaliza entornos virtuales

Interpretación

La tabla 1, permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio en personalizar entornos virtuales, equivalente al 78,3 % y el 21,7 % se encuentran en un nivel bajo, indicando que los estudiantes tienen dificultades para navegar en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.

Tabla 2 *Gestiona información del entorno virtual*

Nivel	f	%
Bajo	5	21,7
Medio	15	65,2
Alto	3	13,0
Total	23	100,0
Estadísticos	Media	1,91
	Mediana	2,00
	Moda	2
	Desviación Estándar	,596

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén

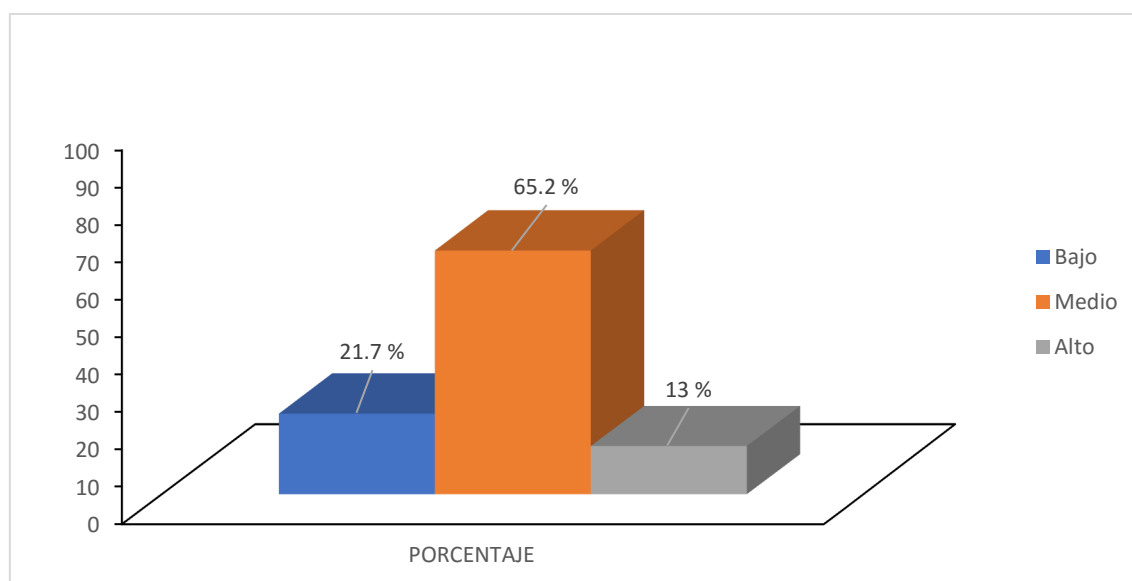


Figura 2. Gestiona información del entorno virtual tabla 2

Interpretación

La tabla 2, permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio referente a gestionar información del entorno virtual, equivalente al 65,2 %, el 21,7 % se encuentran en un nivel bajo; y solo, el 13 % está en el nivel alto de gestionar información, indicando que la mayor cantidad de los estudiantes tienen dificultades para clasificar información de diversas fuentes y entornos teniendo en cuenta la pertinencia y exactitud del contenido reconociendo los derechos de autor; y, también para utilizar herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento.

Tabla 3 *Interactúa en entornos virtuales*

Nivel	f	%
Bajo	7	30,4
Medio	15	65,2
Alto	1	4,3
Total	23	100,0
Estadísticos	Media	1,74
	Mediana	2,00
	Moda	2
	Desviación Estándar	,541

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén

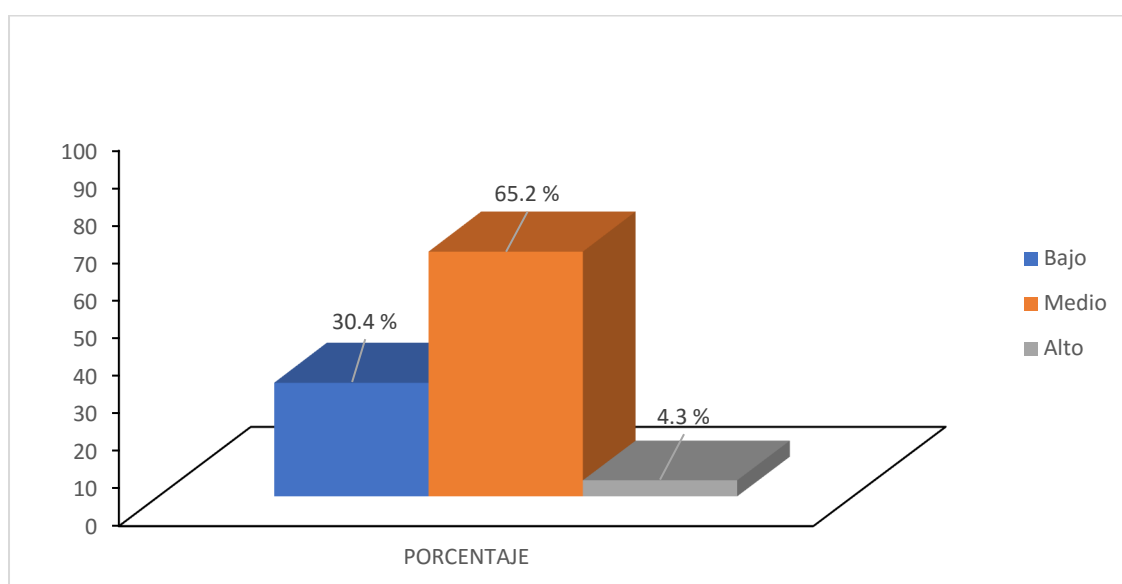


Figura 3. Interactúa en entornos virtuales tabla 3

Interpretación

La tabla 3, permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 65,2 %, el 30,4 % en un nivel bajo; y, el 4,3 % está en alto, indicando que la mayor cantidad de los estudiantes tienen dificultades para participar en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos y grupos en red.

Tabla 4 *Crea objetos virtuales en diversos formatos*

Nivel	f	%
Bajo	4	17,4
Medio	11	47,8
Alto	8	34,8
Total	23	100,0
Estadísticos	Media	2,17
	Mediana	2,00
	Moda	2
	Desviación Estándar	,717

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén

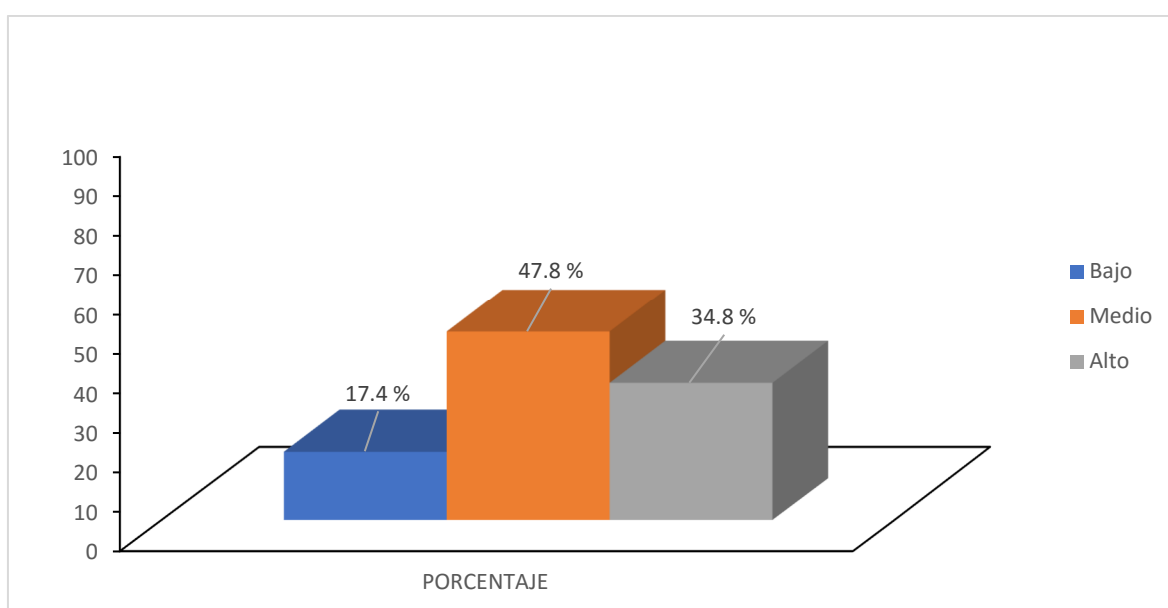


Figura 4. Crea objetos virtuales en diversos formatos tabla 4

Interpretación

La tabla 4, permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 47,8 %, el 34,8 % alto; y, el 17,4 % está en bajo, dando a conocer que los estudiantes tienen dificultades para registrar datos mediante hoja de cálculo que le permita ordenar y secuenciar información relevante; elaborar proyectos escolares de su comunidad y localidad utilizando documentos y presentaciones digitales; y, desarrollar procedimientos lógicos y secuenciales para plantear soluciones a enunciados concretos con lenguajes de programación de código escrito bloques gráficos.

Tabla 5 *Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC*

Nivel	f	%
Bajo	0	0
Medio	23	100,0
Alto	0	0
Total	23	100,0
Estadísticos	Media	2,00
	Mediana	2,00
	Moda	2
	Desviación Estándar	,000

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén

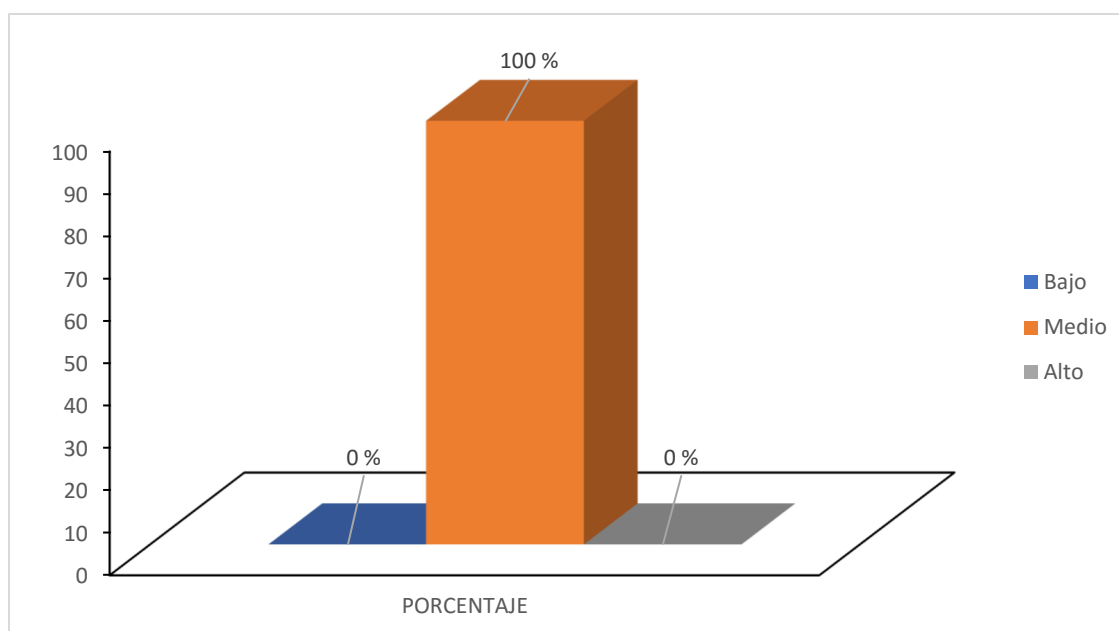


Figura 5. Utilización de los entornos virtuales generados por las TIC tabla 5

Interpretación

La tabla 5, permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 100 %. Estos resultados muestran la dificultad de los estudiantes para personalizar entornos virtuales, gestionar información del entorno virtual, interactuar en entornos virtuales; y, crear objetos virtuales en diversos formatos.

IV. DISCUSIÓN

En consideración a los resultados obtenidos en la tabla 1, que permitió conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio en personalizar entornos virtuales, equivalente al 78,3 % y el 21,7 % se encuentran en un nivel bajo, indicando que los estudiantes tienen dificultades para aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.

El resultado se puede asociar a lo dicho por Coronado (2015) quien afirma que “existe correlación entre el uso de las TIC con las competencias digitales de los docentes, que existe relación entre el uso de medio de expresión y multimedia y las competencias digitales” (p.134).

Respecto a los resultados obtenidos en la tabla 2, que permitió conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio referente a gestionar información del entorno virtual, equivalente al 65,2 %, el 21,7 % se encuentran en un nivel bajo; y solo, el 13 % está en el nivel alto de gestionar información, indicando que la mayor cantidad de los estudiantes tienen dificultades para seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético.

Estos resultados se pueden asociar con el estudio de Montes (2017) propone que “la dependencia es positiva entre las TIC medios audiovisuales y el logro del aprendizaje significativo en educación religiosa” (p.90).

En consideración a los resultados obtenidos en la tabla 3, lo cual permitió conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 65,2 %, el 30,4 % en un nivel bajo; y, el 4,3 % está en alto, indicando que la mayor cantidad de los estudiantes tienen dificultades para de trabajar de manera

comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión..

Respecto a los resultados obtenidos en la tabla 4, que permitió conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 47,8 %, el 34,8 % alto; y, el 17,4 % está en bajo, dando a conocer que los estudiantes tienen dificultades para trabajar de manera innovadora y creativa su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior.

En consideración a los resultados obtenidos en la tabla 5, que permite conocer que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 16044, Jaén, presentan un nivel medio respecto a interactúa en entornos virtuales, equivalente al 100 %. Estos resultados muestran la dificultad de los estudiantes para personalizar entornos virtuales, gestionar información del entorno virtual, interactuar en entornos virtuales; y, crear objetos virtuales en diversos formatos.

Se debe tomar en cuenta lo dicho por la UNESCO (2010) “Ahora tampoco se puede enseñar como antes a un alumno que está acostumbrado a interactuar con las nuevas tecnologías, a tener estímulos cada medio segundo y que, por lo tanto, si no le llegan pierde la atención, se despista” (p.54) En el marco de la problemática del uso de los entornos virtuales en los estudiantes Tamariz (2017) concluyó que “las estrategias digitales influyen positivamente en el aprendizaje por competencias [...]” (p.111).

V. CONCLUSIONES

El análisis epistemológico del proceso de del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal contribuyó a sistematizar los fundamentos teóricos sobre la problemática que se estudia lo que permitió identificar los antecedentes relevantes en el estudio.

La caracterización del estado actual de los niveles del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes es medio, lo que demuestra dificultades de los estudiantes para personalizar entornos virtuales, gestionar información del entorno virtual, interactuar en entornos virtuales; y, crear objetos virtuales en diversos formatos.

las particularidades específicas del uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en los estudiantes, han demostrado que están en un proceso regular, por lo que es necesario que el proceso de enseñanza y aprendizaje gestione adecuadamente el uso de los entornos virtuales.

VI. RECOMENDACIONES

Al director de la Institución Educativa N° 16044 Jaén, tomar conocimiento de los resultados del presente estudio, porque da conocer las particularidades del nivel de uso de los entornos virtuales, lo cual es una oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y elevar la gestión de las TIC.

A los docentes de la Institución Educativa N° 16044 Jaén seguir conociendo y contribuyendo a mejorar la gestión del aprendizaje para elevar el nivel de uso de los entornos virtuales en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Carrasco, M. E., Sánchez, c., & Carro, A. (2015). *Las competencias digitales en estudiantes del posgrado en educación*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/695/69542291002.pdf>
- Caudillo, D. Y. (6 de 2016). *Competencia Digital en el Proceso de Apropiación de las TIC en Jóvenes de Secundaria en el Estado de Sonora, México. Propuesta de Innovación Educativa para la Mejora de las Habilidades Digitales en el Aula*. Obtenido de <https://pics.unison.mx/doctorado/wp-content/uploads/2018/02/Caudillo-Ruiz-Tesis-doctorado.pdf>
- Espino, J. E. (2018). *Competencias digitales de los docentes y desempeño pedagógico en el aula*. Obtenido de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/4525/espino_wje.pdf;jsessionid=BDB591641480CDAC2A2800B6A6DD3BF5?sequence=1
- Francesc, M. (29 de 04 de 2015). *La competencia digital docente. análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitario de educación por medio de un entorno 3D*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/291441/tesis.pdf>
- García, A., & Muñoz, R. (26 de 9 de 2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf?sequence=1>
- García, H. A. (01 de 08 de 2016). *Desarrollo de la competencia digital en estudiantes universitarios: un estudio de caso*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901033.pdf>
- González, V., Román, M., & paz, M. (9 de 2018). *Formación en competencias digitales para estudiantes universitario basada en el modelo DIGCOMP*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328382340_Formacion_en_competencias_digital_para_estudiantes_universitarios_basada_en_el_modelo_DigComp
- Gutiérrez, K., García, V., & Aquino, S. P. (Diciembre de 2017). *El desarrollo de las competencias digitales de niños de quinto y sexto año en el marco del programa de MiCompu. Mx en Tabasco*. Obtenido de [file:///C:/Users/UNIVERSAL/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloDeLasCompetenciasDigitalesDeNinosDeQui-6349254%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/UNIVERSAL/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloDeLasCompetenciasDigitalesDeNinosDeQui-6349254%20(1).pdf)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2010). *Metodología de la investigación científica (Quinta ed.)*. (S. D. INTERAMERICANA EDITORES, Ed.) México D.F, México: McGRAW-HILL. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (Sexta ed.)*. (S. D. / INTERAMERICANA EDITORES, Ed.) México D.F., México: McGRAW-HILL. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Levano, L., & otros, y. (Mayo - Agosto de 2019). *Competencias digitales y educación*. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf>
- López, C. L. (2018). *Desarrollo de la oralidad y la escucha en los niños de preescolar del primer ciclo a partir de la literatura infantil*. Recuperado el 18 de 1 de 2019, de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/8843/1/LopezCeronCarmenLeonor2018.pdf>

- Minedu. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Minedu.
- MINEDU. (2016). *Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica*. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/5937/Estrategia%20nacional%20de%20las%20tecnolog%C3%ADas%20digitales%20en%20la%20educaci%C3%B3n%202016-2021%20de%20las%20TIC%20a%20la%20inteligencia%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, V. G. (1 de 4 de 2013). *Desarrollo de competencias digitales docentes en la educación básica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68830443008.pdf>
- Oltolina, M. T. (2015). *La formación de competencias digitales de estudiantes de profesorado universitarios: la estrategia de e-actividades en un modelo de aula extendida*. Obtenido de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1214/te.1214.pdf>
- Recio, F. (Marzo de 2019). *La competencia digital: un desafío para docentes y alumnos*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/331984626_LA_COMPETENCIA_DIGITAL_UN_DESAFIO_PARA_DOCENTES_Y_ALUMNOS
- Ríos, A., Álvarez, M. L., & Torres, F. A. (Julio-Diciembre de 2018). *Competencias digitales: Una mirada desde sus criterios valorativos en torno a los estilos de aprendizaje*. Obtenido de [http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana14\(2\)_4.pdf](http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana14(2)_4.pdf)
- Vargas, J., Chumpitaz, L., Suárez, G., & Badia, A. (31 de 7 de 2014). *Relación entre las competencias digitales de docentes de educación básica y el uso educativo de las tecnologías en las aulas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56733846020.pdf>
- Alegría Díaz, M. (2015). *Uso de las TIC como estrategias que facilitan a los estudiantes la construcción de aprendizajes significativos*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Alegria-Marvin.pdf>
- Anchetta, G. (enero, 2017). Percepciones, opiniones, hábitos, prácticas y preferencias de docentes y estudiantes ante la incorporación de las TIC en la secundaria del Colegio Calasanz. *Revista Innovaciones educativas* (18). Recuperado de <https://investiga.uned.ac.cr/revistas/index.php/innovaciones/article/view/1649>
- Coronado Regis, J. (2015). *Uso de las TIC y su relación con las competencias digitales de los docentes en la Institución Educativa N° 5128 del distrito de Ventanilla – Callao*. (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/883>
[http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/11F0081ADFD6F7D405257B740061DAAC/\\$FILE/Educacion_Secundaria\(1\).pdf](http://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/11F0081ADFD6F7D405257B740061DAAC/$FILE/Educacion_Secundaria(1).pdf)
- Llimós, A. y Plaza, V. (mayo, 2015). Nuevos modos de recrear la condición de jóvenes en escuelas secundarias, a partir de la apropiación de TIC. *Revista Cuadernos de Educación* (13). Recuperado de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/Cuadernos/article/view/11498>
- Medina, H., Lagunes, A. y Torres, C. (agosto, 2018). Percepciones de Estudiantes de Nivel Secundaria sobre el uso de las TIC en su Clase de Ciencias. *Revista Información tecnológica* (29). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000400259>

- Minedu (2016). *Programa curricular de educación secundaria*. Lima: Minedu.
- Minedu (2017). *Curriculo nacional de la educación basica*. Lima: Minedu
- Montes Garibay, A. (2017). *Las TIC y el aprendizaje en el área de Educación Religiosa en los estudiantes de 3° de Secundaria de la I.E. 7055, Villa María del Triunfo*. (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5197>
- Neiret, S. y Álvarez, F. (Diciembre, 2014). Las TIC en la escuela secundaria: un recurso para la enseñanza de la habilidad de aprender a aprender. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación* (14). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/46886>
- Tamariz Mondalgo, M. (2017). *Influencia de las estrategias digitales en el aprendizaje por competencias en el área de EPT - Informática*. (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/14065>
- Toribio, D., Garbarini, L. y Fernández, A. (octubre, 2014). El uso pedagógico de las TIC en Educación. *Revista I Encuentro Internacional de Educación: Espacios de investigación y divulgación* (1). Recuperado de <http://www.ridaa.unicen.edu.ar/xmlui/handle/123456789/498>
- UNESCO (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. Londres. Recuperado <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>
- UNESCO (2010). *Educación Secundaria: Derecho, inclusión y desarrollo - Desafíos para la educación de los adolescentes*. Argentina. Recuperado de
- Vega Bernal, C. (2017). *Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima*. (Tesis de maestría). Recuperada <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/6115>



CUESTIONARIO PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.

Fecha:		Lugar	Jaén
Institución Educativa	N°16044	Grado	Primero "A"
hora inicio		hora final	

OBJETIVO

El presente instrumento tiene como objetivo recoger información sobre el uso de los entornos virtuales generados por las TIC en los estudiantes de educación secundaria, para lo cual el educando marcará el criterio más adecuado en relación a su desempeño.

N°	Ítems	Criterios de valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
		3	2	1
1	Navegas en los entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.			
2	Adaptas la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo a tus necesidades.			
3	Clasificas información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido reconociendo los derechos de autor.			
4	Utilizas herramientas multimedia e interactivas cuando desarrollas tus tareas en cualquier área curricular.			
5	Participas en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos en red, utilizando lenguaje adecuado y sin perder el sentido del tema tratado.			
6	Expresas tu identidad personal y sociocultural en el entornos virtuales como el Facebook. WhatsApp. correo electrónico			
7	Registras datos en hojas de cálculo que te permita ordenar y secuenciar información importante			
8	Elaboras proyectos escolares utilizando presentaciones en power point.			
9	Elaboras informes utilizando documentos Word.			
10	Produces videos en el desarrollo de proyectos escolares			
11	Desarrollas procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.			

Solicitud



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Jaén, 16 de Setiembre de 2019

SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

:

Director: **Vitalí Fuentes Guerrero**

Institución Educativa N° 16044 , Jaén.- Magllanal

El estudiante de la Universidad César Vallejo de Chiclayo

VÍCTOR CASTRO CORTEGANA SÁNCHEZ

Ante usted con el debido respeto me presento y comunico, que estoy cursando estudios en la universidad César Vallejo de Chiclayo, para obtener el título de licenciado en Educación, para el efecto se desarrolla la investigación “uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado - educación secundaria - Institución Educativa N° 16044, Jaén”, razón por la que solicito:

AUTORIZACIÓN para aplicar cuestionario de investigación, lo cual contribuye en el conocimiento y mejora de los aprendizajes de los estudiantes

Seguro de contar con su autorización de usted quedo agradecido. Atentamente;

VÍCTOR CASTRO CORTEGANA SÁNCHEZ

Constancia



CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

El Directora, **VITALÍ FUENTES GUERRERO**, de la Institución Educativa N° 16044-
Magllanal - Jaén, vista la solicitud presentada por el estudiante de la Universidad César
Vallejo de Chiclayo: **VÍCTOR CASTRO CORTEGANA SÁNCHEZ**, se:

AUTORIZA la aplicación del cuestionario para recoger información sobre el **uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer grado - educación secundaria - Institución Educativa N° 16044, Jaén, en el año 2019.**

Jaén, 19 de Octubre de 2019


 **Lic. Vitalí Fuentes Guerrero**
DIRECTOR
I.E. N° 16044-MAGLLANAL

VALIDACIONES

Experto 1



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador : **Vitalí Fuentes Guerrero**
 1.2. Cargo e institución donde labora : Director de la I.E. 16044
 1.3. Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario para recoger información sobre el uso de los entornos virtuales generados por las TIC.
 1.4. Autor del instrumento : Victor Castro Cortegana Sánchez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems posibilitan obtener información previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada ítem es congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para conocer la realidad del problema expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada uno de los ítems permite contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán parte del diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems han sido elaborados secuencialmente y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems que permiten recoger información están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los se enmarcan adecuadamente en la matriz de consistencia lógica de la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 1$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0.90 - 1.00 : Validez muy buena.

Vitalí Fuentes Guerrero
Mg. Vitalí Fuentes Guerrero
 ANR N° A1672997

Experto 2



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

IV. INFORMACION GENERAL

- 4.1. **Nombres y apellidos del validador :** **María Anabel Castillo Fernández**
 4.2. **Cargo e institución donde labora :** Directora de la I.E. 071
 4.3. **Nombre del instrumento evaluado :** Cuestionario para recoger información sobre el uso de los entornos virtuales generados por las TIC.
 4.4. **Autor del instrumento :** Víctor Castro Cortegana Sánchez

V. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

4. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 5. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 6. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems posibilitan obtener información previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada ítem es congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para conocer la realidad del problema expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada uno de los ítems permite contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán parte del diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems han sido elaborados secuencialmente y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems que permiten recoger información están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los se enmarcan adecuadamente en la matriz de consistencia lógica de la investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez :

$$\frac{A+B+C}{30} = 7$$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

VI. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

0.90 – 1.00 = Validez muy buena.

María Anabel Castillo Fernández
 SUNEDU N° 052-033798

Experto 3

FICHA DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : César Carrasco Díaz
 1.2 Cargo e institución donde labora : Profesor por horas de la I.E. 16081 "Señor de Huamantanga"
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Cuestionario para recoger información sobre el uso de los entornos virtuales generados por las TIC.
 1.4 Autor del instrumento : Victor Castro Cortegana Sánchez

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	Los ítems posibilitan obtener información previsto en los objetivos de investigación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada ítem es congruentes entre si y con los conceptos que se miden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para conocer la realidad del problema expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada uno de los ítems permite contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán parte del diagnóstico fático	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems han sido elaborados secuencialmente y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Los ítems que permiten recoger información están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	Los ítems se enmarcan adecuadamente en la matriz de consistencia lógica de la investigación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

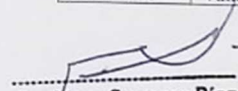
Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = 1$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Validez muy Buena

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena


Dr. César Carrasco Díaz
 ANR N° A1510871

Base de datos

2	2	2	1	3	1	3	3	3	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2
2	2	2	1	1	2	3	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3
1	1	3	1	3	3	1	1	3	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	3	1	3	1	1	1	3	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	1	3	1	3	1	1	1
1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	3	1	3	1	1	1	3	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	3
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Acta de aprobación de originalidad de tesis



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Código : F06-PP-FR-02.02
Versión : 10
Fecha : 10-06-2019
Página : 34 de 34

Yo Cinthia Tocto Tomapasca Docente de la Facultad de Educación e Idiomas, y revisora del trabajo académico (Tesis) titulado:

Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén, Del Bachiller del Programa de Complementación Pedagógica: Cortegana Sánchez Víctor Castro; constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.:

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 21 febrero del 2020

.....
Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca
Docente de la Facultad de Educación e Idiomas
46423076

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------	--------	---------------------------------

Reporte turnitin

tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	laclasedigitaldlm.blogspot.com Fuente de Internet	2%
5	www.ipae.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru	1%

Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

Yo Víctor Castro Cortegana Sánchez, identificado con DNI N° 27725270 egresado del programa de Complementación Pedagógica de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



 FIRMA

DNI: 27725270

FECHA: 06 de enero del 2020

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	-----------------------------------	--------	---------------------------------

Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Victor Castro Cortegana Sánchez

INFORME TITULADO:

Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE: licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Ciencias Naturales

SUSTENTADO EN FECHA: 30/11/2019

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR UNANIMIDAD "MUY BUENO"

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC.

Dra. Lourdes Giselle Páez Pacheco
Programa de Complementación Académica

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN