



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

Uso de los entornos virtuales generados por las TIC en institución
educativa de Bagua – 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD
EMPRENDEDORA**

AUTORA:

Bazán Ueno, Maribel Janet (orcid.org/0009-0009-6705-4306)

ASESORA:

Mg. Lavado Guzmán, Milagritos Yrene (orcid.org/0000-0001-7435-6147)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi padre Walter Augusto Bazán Zubiato que desde el cielo, nos cuida y protege; a mi querida madre: Nisida Ueno de Bazán , quien siempre me animó y apoyó para cumplir mis sueños, mis metas y mi desarrollo profesional.

A mi querida hija : Valentina Alessandra, quien representa lo más valioso que he logrado en mi vida.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A la Dra. Milagritos Yrene Lavado Guzmán, mi asesora, por su experiencia, conocimientos, dedicación y apoyo constante que han guiado el estudio.

Al director, a la sub directora de primaria, al personal docente y estudiantes de la I.E N° 16192 de la ciudad de Bagua por su apoyo para el desarrollo del presente trabajo académico.

La Autora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LAVADO GUZMÁN MILAGRITOS YRENE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Uso de los entornos virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua - 2024", cuyo autor es BAZÁN UENO MARIBEL JANET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LAVADO GUZMÁN MILAGRITOS YRENE DNI: 09891934 ORCID: 0000-0001-7435-8147	Firmado electrónicamente por: MILAVADOGU el 25- 07-2024 19:19:50

Código documento Trilce: TRI - 0799200



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y
MENTALIDAD EMPRENDEDORA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, BAZÁN UENO MARIBEL JANET estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD EMPRENDEDORA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Uso de los entornos virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MARIBEL JANET BAZÁN UENO DNI: 33425883 ORCID: 0009-0009-6705-4306	Firmado electrónicamente por: BUENOM el 06-07- 2024 18:19:11

Código documento Trilce: TRI - 0799199

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice	vi
Índice de Figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	xv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. MÉTODO	11
3.1. Tipo y diseño de Investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	13
3.5. Procedimiento	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	23
VII. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	

Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1 Nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC.	16
Figura 2 Dimensión personaliza entornos virtuales	17
Figura 3 Dimensión gestiona información del entorno virtual	17
Figura 4 Dimensión interactúa en entornos virtuales	18
Figura 5 Dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos	19

RESUMEN

El propósito principal de este estudio fue establecer el nivel de utilización de plataformas digitales creadas por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de alumnos de educación primaria en una institución educativa en Bagua el año 2024. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo de tipo básico, empleando un diseño descriptivo simple no experimental. La información fue recolectada mediante un cuestionario elaborado por Cortegana (2019), que se administró a 74 estudiantes de sexto grado, y se consideraron las cuatro dimensiones: crea entornos virtuales, maneja datos, interactúa con ellos y crea objetos virtuales, este instrumento fue evaluado por expertos, quienes señalaron que presenta un alto grado de claridad, coherencia y relevancia en la redacción de los ítems, asimismo se aplicó la prueba de confiabilidad de coeficiente alfa de Cronbach el cual tuvo un valor de 0,762, lo que indica que el instrumento tenía buena confiabilidad. Los resultados develaron que el 58,11% de los alumnos utilizan los entornos virtuales a un nivel medio, el 36,49% a un nivel bajo y solo el 5,41% a un nivel alto. Concluyendo que los estudiantes de nivel primaria en una institución educativa de la ciudad de Bagua, usan a nivel medio los entornos virtuales creados por las TIC, coincidiendo con estudios previos que indican un uso regular y no autónomo de los entornos virtuales.

Palabras clave: Entornos virtuales, gestión de la información, interacción, objetos virtuales

ABSTRACT

The main purpose of this study was to establish the level of use of digital platforms created by Information and Communication Technologies (ICT) by primary education students in an educational institution in Bagua in the year 2024. The study adopted a quantitative approach basic type, using a simple non-experimental descriptive design. The information was collected through a questionnaire developed by Cortegana (2019), which was administered to 74 sixth grade students, and the four dimensions were considered: create virtual environments, manage data, interact with them and create virtual objects, this instrument was evaluated. by experts, who pointed out that it presents a high degree of clarity, coherence and relevance in the wording of the items, the Cronbach's alpha coefficient reliability test was also applied, which had a value of 0.762, which indicates that the instrument had good reliability. The results revealed that 58.11% of students use virtual environments at a medium level, 36.49% at a low level and only 5.41% at a high level. Concluding that primary level students in an educational institution in the city of Bagua use the virtual environments created by ICT at a medium level, coinciding with previous studies that indicate a regular and non-autonomous use of virtual environments.

Keywords: Virtual environments, information management, interaction, virtual objects

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en el sector educativo se está apreciando cambios notables producto de la convergencia de varios recursos tecnológicos y el uso de plataformas digitales que las personas utilizan diariamente; en tal sentido, Santos (2023) menciona que para actualizarse, los profesores deben saber y utilizar en su práctica pedagógica las últimas herramientas tecnológicas; así mismo, reflexionar sobre los desafíos que conlleva la utilización de sistemas de formación en línea y la sugerencia de tácticas para fomentar el involucramiento activo de los estudiantes que presentan dificultades para comprender lo que se enseña en línea.

Según la UNESCO (2023), las tecnologías digitales son ahora esenciales para garantizar que la educación se reconozca como un derecho humano fundamental, especialmente en un mundo cada vez más afectado por conflictos y crisis. La UNESCO busca la utilización de innovaciones digitales para incrementar el acceso a oportunidades educativas, mejorar la inclusión, la relevancia y la calidad del aprendizaje, crear trayectorias educativas continuas mediante TIC, fortalecer los sistemas de gestión educativa y el aprendizaje, así como monitorear los procesos de aprendizaje.

Además, se tiene que las tecnologías ofrecen una excelente oportunidad para transformar tanto la gestión de las escuelas como la metodología pedagógica de los profesores. En este contexto, Courtney et al. (2022) manifestaron que, al igual que otros materiales educativos, la contribución de las tecnologías virtuales variará según el usuario, los objetivos perseguidos y el entorno en el que se apliquen.

Area y Adell (2021) manifiestan que la omnipresencia de la tecnología digital está provocando enormes cambios culturales y sociales como signo del cambio histórico de la época en que estamos viviendo; la transformación de la que se habla, contempla la introducción de tecnologías, técnicas didácticas o las metodologías educativas empleadas por los profesores en clase, integrando en sus experiencias de aprendizaje el uso de una variedad de tecnologías, en el marco de la era digital, se puede considerar un cambio que transforma las estrategias y las nuevas formas de enseñar.

Por otra parte, Vaillant (2020) considera que se han hecho importantes esfuerzos gubernamentales para pasar de un antiguo sistema educativo a uno que incluye la educación virtual, aunque persisten desafíos como la insuficiente formación de los profesores en aspectos tecnológicos, lo cual dificulta el progreso fluido del proceso educativo.

Según Trejo (2018) el incesante desarrollo de las herramientas tecnológicas ha adquirido una huella significativa en cómo percibimos la forma en que nos comunicamos y obtuvimos información en nuestra vida.

La capacidad de adaptarse a diferentes contextos educativos se vuelve difícil porque tanto los estudiantes jóvenes como los estudiantes mayores están constantemente evaluando si son adecuados, inadecuados o malos para la construcción de aprendizajes en esta nueva generación y en el contexto de la educación digital; al respecto Blejmar (2018) dice que la mayoría de los docentes del siglo XXI están continuamente trabajando para integrar completamente los medios digitales en el aula, tomando en cuenta el tiempo que ha pasado desde la introducción de internet.

En el plano nacional, Claro y Castro (2023) manifiestan que se deben establecer políticas educativas que promuevan la formación de habilidades virtuales o digitales en los estudiantes; estas políticas deben ir más allá del uso básico de aplicaciones y el internet, incorporando habilidades cognitivas como la innovación, la evaluación crítica y la resolución de problemas en contextos digitales.

Ferrer y Gómez (2021) argumentan que, aparte de los recursos digitales, el aprendizaje autónomo permite que las herramientas tecnológicas educativas se empleen para promover la independencia de los estudiantes en el descubrimiento de sus conocimientos, se fomenta positivamente su autonomía al permitirles controlar el lugar, los horarios y la rutina de su aprendizaje.

Mendoza (2019) argumentó que el acceso a la educación, visto como un derecho esencial, ha sido inaccesible para las poblaciones más vulnerables, a pesar de que el currículo nacional del Perú incluye la competencia de interactuar en entornos virtuales mediante TIC, muchas familias no disponen de la tecnología necesaria en sus hogares, como computadoras, tabletas, teléfonos móviles, ni la conectividad requerida para asistir a clases virtuales o desarrollar su aprendizaje con apoyo de la tecnología.

Los estudiantes peruanos que ingresan a la universidad enfrentan un desafío al manejar las TIC; esto se debe a que, en la educación básica se abordó muy poco este tema, lo que dificultó su aprendizaje. Álvarez y Torres (2018)

Además, es importante destacar que las escuelas carecen de infraestructura y computadoras adecuadas para enseñar habilidades digitales, así como el deficiente acceso al internet en áreas rurales. Gutiérrez et al. (2017)

La educación en Perú está íntimamente vinculada con el progreso social, por lo que resulta crucial entender la realidad educativa desde el enfoque del paradigma que promueve las transformaciones culturales y que contempla la educación como el medio para implementar dichos cambios en la sociedad. Así, es esencial comprender el manejo de las competencias digitales. Caudillo (2016)

El uso de plataformas virtuales creadas por las tecnologías de la información y la comunicación es una habilidad integral que debería promoverse en todas las disciplinas del plan de estudios, en estos entornos virtuales, los estudiantes pueden ajustarlos a sus inquietudes personales, analizar y organizar información relevante para sus actividades académicas, interactuar con compañeros de su edad, de diferentes lugares para construir nuevos conocimientos en conjunto y crear materiales digitales que faciliten la consolidación y transferencia de sus aprendizajes. MINEDU (2016)

Existe un gran desafío para los maestros en el fortalecimiento de las habilidades digitales de sus estudiantes; es necesario trabajar considerando las destrezas de los estudiantes para que puedan utilizar estas capacidades de manera responsable y provechosa, estableciendo así una base para satisfacer las demandas de la sociedad en relación con el entorno virtual. Recio (2009).

En la provincia y distrito de Bagua, ubicado en la región Amazonas, la UGEL, ha desarrollado programas para fortalecer a los maestros en la utilización de tecnologías y aplicaciones digitales tanto de forma virtual como presencial. Algunos educadores continúan su aprendizaje de manera autodidacta, utilizando las plataformas educativas del MINEDU.

A pesar de que el MINEDU ha implementado aulas de innovación, servicios de conectividad y Plazas de profesor de Innovación Pedagógica en las escuelas de Bagua, muchos docentes aún necesitan reforzar sus habilidades para promover un aprendizaje significativo que se ajuste a las necesidades de sus estudiantes.

Ante la realidad descrita se ha planteado el siguiente problema de investigación, ¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC en los estudiantes de nivel primaria de una Institución Educativa de la ciudad de Bagua? y como problemas específicos se tiene: ¿Cómo los estudiantes personalizan entornos virtuales?, ¿Cómo los estudiantes trabajan la gestión de la información utilizando los entornos virtuales?, ¿Cómo los estudiantes interactúan en entornos virtuales?, ¿Cómo los estudiantes crean objetos virtuales en diferentes formatos?

La justificación teórica del estudio acerca de los entornos virtuales concebidos por las TIC, es relevante ya que en la actualidad se están incorporando en la labor pedagógica los docentes, y basado en la teoría socio cultural de Vygotsky se pretende que el servicio educativo que se brinda a través de una educación mediada por la tecnología, permita a los alumnos alcanzar su nivel de desarrollo potencial guiados por el docente y con el uso de las TIC. Camacho (2008)

De manera similar, se justifica a nivel práctico ya que los hallazgos de esta investigación permitieron identificar cómo y qué estrategias de enseñanza se aplicaron para desarrollar la habilidad de interactuar en entornos digitales proporcionados por las herramientas tecnológicas de la información y la comunicación. Esta competencia fue integrada por los docentes en su planificación, lo que evidenció la implementación de creativos métodos para realizar la tarea educativa y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Además, los líderes educativos podrán aprovechar estos hallazgos para proponer acciones de mejora dentro de la institución educativa, asegurando un uso práctico de los entornos virtuales generados por las TIC.

Para justificar la metodología, se utilizó un cuestionario, el mismo que fue validado mediante la evaluación de expertos, con el fin de obtener información sobre la adaptación a entornos digitales, la gestión de datos o de la información, la interacción en plataformas virtuales y la producción de contenidos digitales.

Como objetivo general se propuso, determinar el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC, según los alumnos del nivel primario en una institución educativa de la ciudad de Bagua el año 2024. Del mismo modo se plantearon los objetivos específicos, que fueron, establecer el nivel de uso de los estudiantes al personalizar los entornos virtuales generados por las TIC, describir

el nivel de uso de los alumnos al gestionar información del entorno virtual generados por las TIC, describir el nivel de uso de los estudiantes al interactuar en entornos virtuales, describir el nivel de uso de los estudiantes al crear objetos virtuales o contenidos en variados formatos concebidos por las TIC.

II. MARCO TEÓRICO

En el plano internacional, Pérez et al. (2022) en su publicación en la Universidad UMECIT de Panamá; concluye que, debido a la modernización y el progreso tecnológico en numerosas instituciones educativas, se está desarrollando una evolución importante en el sistema educativo, un elemento clave en este cambio ha sido la propagación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) comúnmente referidas como sociedad de la información y comunicaciones.

García y Pérez (2021) en su estudio realizado sobre el manejo de habilidades digitales de los profesores se considera fundamental para promover el uso responsable de Internet, los hallazgos indican que los docentes poseen una alta valoración de sus habilidades digitales, lo cual se traduce en su compromiso por fomentar la formación de esta habilidad en los estudiantes, sin importar su nivel de autoevaluación ni el nivel educativo en el que enseñan, esto se entiende desde la perspectiva de ser agentes responsables en el uso de Internet.

Villafuerte (2021) en su artículo científico, publicado en España, nos menciona que su objetivo fue investigar cómo los profesores de educación infantil percibían su nivel de conocimientos digitales y determinar si hay diferencias entre este nivel antes y después de Covid-19. Para recoger datos de un grupo de 237 profesores de educación infantil, se utilizó el cuestionario ACDC (Análisis General de Competencias Digitales) como herramienta. Tras un período de confinamiento e instrucción virtual forzada, los resultados indicaron que el nivel general de habilidades digitales de los profesores de preescolar era básico y que eran conscientes de sus mayores debilidades.

Roncancio (2019), llevó a cabo un estudio acerca de la valoración de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA) en la Universidad Santo Tomás de Bucaramanga - Colombia, se realizó a través de la modificación y ejecución del sistema Learning Object Review Instrument (LORI), los resultados indican que algunos EVEA no cumplen con los estándares de calidad en los contenidos, ya que no están diseñados conforme a los objetivos educativos previstos.

En el ámbito nacional, Mayhua (2021) realizó una investigación sobre el trabajo en equipo y el uso de plataformas virtuales entre los alumnos de la Institución Educativa "FHPA" en Lurigancho, Lima, mostró que hay una relación efectiva y significativa entre el trabajo cooperativo y la utilización de entornos digitales por parte de los alumnos de secundaria de esta institución.

Moncada (2020) en su estudio sobre los recursos tecnológicos y el aprendizaje en plataformas digitales de los alumnos de una institución educativa en Piura; concluyó que el quehacer educativo de los estudiantes en estos entornos se sitúa en un nivel intermedio, mostrando dificultades para realizar de manera autónoma las tareas en dicho entorno, así como para utilizar eficazmente herramientas telemáticas como las redes sociales.

Cortegana (2019) realizó un estudio sobre el empleo de los espacios digitales creados por las TIC, como una habilidad transversal en los estudiantes de 1° grado de secundaria en una Institución educativa de Jaén, cuyos resultados indican que las características específicas del uso de estos entornos como competencia transversal muestran un desarrollo regular entre los estudiantes, por lo tanto, es fundamental que el progreso de educación y aprendizaje administre de manera efectiva el uso de las plataformas virtuales.

La Competencia transversal se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, MINEDU (2016) se refiere a que el alumno, durante la realización de las actividades de aprendizaje y en situaciones sociales prácticas, tenga la habilidad de entender, adaptar y mejorar entornos virtuales, esto requiere la organización de los procedimientos para buscar, elegir y valorar información, así como para modificar y generar materiales virtuales, interactuar y colaborar en comunidades virtuales, y ajustar de manera sistemática los entornos digitales conforme a sus necesidades y preferencias.

Según Mestre et al. (2007), personalizar entornos virtuales involucra ajustar la apariencia y la funcionalidad de estos espacios digitales para que se adapten a las actividades, valores y personalidad de los usuarios, este proceso incluye la modificación y adaptación de la interfaz digital para reflejar de manera coherente dichos elementos, por ello es fundamental reconocer que esta práctica contribuye a una experiencia más significativa y contextualizada para los usuarios, ya que se alinea con sus preferencias y características específicas.

Navas (2021) aborda la administración de información en ambientes digitales subrayando la importancia de estructurar y ordenar la información de manera ética y efectiva, considerando la diversidad de formas y niveles de información disponibles y su relevancia para las actividades específicas, ya que esta competencia incluye la habilidad para gestionar la información de forma consciente y organizada, asegurando su pertinencia para el propósito previsto; en un contexto más amplio, esta habilidad es fundamental para tomar decisiones bien fundamentadas y realizar tareas de manera eficiente en el entorno digital, además, subraya la importancia de considerar aspectos éticos al manipular y presentar la información, promoviendo así un uso responsable y ético de los recursos digitales.

Chiecher (2013) describe la comunicación en espacios digitales como la capacidad de coordinar y comprender las comunicaciones con otros para llevar a cabo actividades en grupo y establecer relaciones cohesivas, considerando la edad, valores y contexto sociocultural de los participantes, este proceso implica organizar actividades colaborativas y construir conexiones significativas que se alineen con las características individuales y el entorno socio-cultural de cada persona; en la práctica, esta habilidad es esencial para fomentar un trabajo en equipo eficiente y relaciones sociales saludables como, la adaptabilidad y la comprensión de las diferencias individuales son aspectos cruciales para lograr una colaboración exitosa y establecer vínculos duraderos.

Carneiro et al. (2021) describe el diseño y elaboración de objetos virtuales en variados formatos como el proceso de desarrollar elementos digitales con diversos fines, este proceso es dinámico, caracterizado por un ciclo continuo de progresos y retroalimentación, así en el campo académico y en la vida misma; la descripción enfatiza que la generación de contenidos digitales no es estática, sino que se enriquece constantemente a través de comentarios y ajustes; la retroalimentación proveniente del entorno educativo y de la experiencia cotidiana sugiere que la evolución y perfeccionamiento de estos materiales digitales es un proceso permanente, adaptándose a las necesidades y circunstancias actuales.

Según Garrison y Anderson (2003) el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ha transformado radicalmente los entornos educativos, permitiendo la interacción con entornos virtuales que facilitan el aprendizaje y la interacción; estos entornos virtuales ofrecen una plataforma donde

estudiantes y docentes pueden acceder a recursos educativos, comunicarse y colaborar sin las limitaciones geográficas y temporales tradicionales.

Los entornos virtuales promueven competencias como el análisis crítico-reflexivo, la capacidad de resolver problemas y la colaboración en entornos virtuales, habilidades que son muy apreciadas en la sociedad actual, Voogt y Knezek (2018) nos dice que la integración de las TIC al sector educativo, por ende, no solo mejora el proceso de aprendizaje y enseñanza, sino que además equipa a los estudiantes para enfrentarse a los retos del siglo XXI, creando una sociedad más alfabetizada digitalmente y competente tecnológicamente.

Según Cardozo (2022) el uso de las TIC en la educación ha demostrado ser efectivo para Incrementar el interés y el rendimiento escolar de los alumnos, ya que proporciona herramientas interactivas que hacen el aprendizaje más dinámico y atractivo. Además, los entornos virtuales permiten la adecuación del proceso educativo para ajustarse a los requerimientos y ritmos de aprendizaje específicos de cada estudiante, lo cual es esencial para un desarrollo educativo inclusivo y equitativo.

Selwyn, (2011) indica que los ambientes digitales creados por las TIC también impulsan el desarrollo de habilidades digitales esenciales en la sociedad actual, por lo que, la familiarización con estas tecnologías desde una etapa temprana prepara a los estudiantes para un mercado laboral cada vez está más digitalizado y globalizado.

Yasnitsky et al. (2016) habla de la teoría sociocultural de Lev Vygotsky en el que resalta la importancia del contexto social y cultural en el crecimiento personal de habilidades del pensamiento y la cognición, se aplica de manera significativa al uso de entornos virtuales en la acción de aprender; estos entornos proporcionan plataformas interactivas donde los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar en conjunto y establecer comunicación tanto con sus pares como con sus mentores, facilitando así la construcción compartida del conocimiento; por su parte las herramientas tecnológicas, como foros de discusión, videoconferencias y recursos multimedia, actúan como mediadores que enriquecen el proceso dinámico de aprendizaje y enseñanza.

Vygotsky (1978) en los ambientes virtuales, los alumnos tienen la oportunidad de intervenir en actividades dentro de su Zona de Desarrollo Próximo

(ZDP), recibiendo apoyo y retroalimentación inmediata de tutores y compañeros, además, el acceso a una variedad de perspectivas culturales a través de la red global amplía el pensamiento crítico y la comprensión de los alumnos. De esta manera, los entornos virtuales no solo replican el aprendizaje social promovido por Vygotsky, sino que también potencian el desarrollo de conocimientos a través de la interacción continua y la colaboración digital.

III. MÉTODO

3.1.- Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El presente estudio fue enmarcado en una investigación de tipo básica con enfoque cuantitativo, que se centró en detallar y describir características de una población sin manipular variables y según Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva utiliza métodos como encuestas y cuestionarios estructurados para recopilar datos numéricos que pueden ser analizados estadísticamente, proporcionando una comprensión clara de la prevalencia, distribución y relaciones de diversas variables dentro del estudio.

3.1.2 Diseño de investigación:

La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo simple, que se definió por la observación y descripción de eventos tal como se presentan en la naturaleza, sin la influencia del investigador, este enfoque permitió recolectar datos que reflejan la realidad de manera precisa (Bernal, 2016)

Según Hernández et al. (2010), este tipo de diseño se utiliza para detallar las características de un grupo o situación en un momento específico, utilizando técnicas como encuestas o análisis de información existentes y la finalidad es proporcionar una imagen clara y detallada de la variable estudiada, facilitando la comprensión y análisis de patrones o tendencias sin influir en los resultados, lo que resulta esencial en contextos donde la manipulación experimental no es posible o ética.

3.2. Variables y Operacionalización

Definición conceptual

El uso de entornos virtuales que son generadas por las TIC, según Cabero (2020) son espacios digitales que permiten la interacción y comunicación a través de diferentes dispositivos electrónicos, así mismo, a través de las TIC se pueden crear entornos virtuales que ofrecen una experiencia interactiva y personalizada,

permitiendo a las personas explorar y aprender de forma autónoma, también promueven la cooperación y el esfuerzo conjunto al promover el intercambio de información o comunicación y la interacción entre diversos usuarios incluso a distancia.

El uso de los entornos virtuales ayuda a los alumnos a desarrollarse, les permite trabajar en equipo, gestionar la información para resolver problemas y generar conocimientos a través de procesos interdigitales (Bustos y Coll, 2010).

Definición Operacional

La variable relacionada con el uso de entornos virtuales concebidos por las TIC fue evaluada utilizando un cuestionario diseñado por Cortegana (2019), para recoger información sobre el uso de los entornos virtuales generados por las TIC, en el cual se establecieron cuatro dimensiones: personaliza entornos virtuales, gestiona la información en dichos entornos, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en múltiples formatos.

3.3. Población, Muestra y Muestreo

3.3.1. Población

La población fue compuesta, por el total de estudiantes matriculados en el nivel primaria de una Institución Educativa, objeto de estudio de la provincia de Bagua, quienes hacen un total de 427 estudiantes.

Criterio de inclusión

Se considera como criterios de inclusión, a estudiantes de ambos sexos que estén matriculados y asistiendo regularmente en la institución educativa de la ciudad de Bagua en el año 2024, en 6° grado del nivel primario. Y que, además cuenten con autorización de sus padres o apoderados para participar del trabajo académico.

Criterio de Exclusión

Se excluirá a los estudiantes que al momento del desarrollo del trabajo de

investigación no tengan el permiso de sus padres para formar parte del estudio y aquellos que expresen su voluntad de no participar.

3.3.2 Muestra

Los participantes en el presente trabajo de investigación fueron estudiantes del 6° grado de nivel primario en una institución educativa de la ciudad de Bagua, considerando a 74 estudiantes, los cuales fueron elegidos por conveniencia.

3.3.3 Muestreo

La técnica estadística utilizada fue no probabilística por conveniencia, este muestreo no probabilístico por conveniencia, de acuerdo con Etikan (2016), es un método para seleccionar muestras basada en la accesibilidad y disponibilidad de los participantes en el momento del estudio, este tipo de muestreo se elige debido a su simplicidad y rapidez, aunque puede introducir sesgos debido a que no todos los individuos de la población tienen igual probabilidad de ser seleccionado o de ser escogidos. A pesar de sus limitaciones en términos de representatividad, el muestreo por conveniencia es útil en situaciones donde se requieren resultados preliminares o cuando la población objetivo es difícil de alcanzar.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la ejecución de esta investigación, se empleó el método de encuesta, utilizando un cuestionario como instrumento principal para recopilar datos, el cual contenía 11 ítems del autor Cortegana (2019) quien lo validó mediante juicio de expertos en su estudio con estudiantes del 1° grado de secundaria en una institución educativa de Jaen el año 2019.

La validez del contenido del instrumento denominado: cuestionario diseñado para obtener datos acerca del uso de entornos virtuales creados por las TIC, Cortegana (2019) fue evaluada mediante juicio realizado por tres expertos, quienes determinaron que las interrogantes planteadas en el instrumento hacen posible la medición cabal de la variable. Así mismo, se realizó un estudio piloto para verificar la confiabilidad del instrumento donde participaron 20 estudiantes, y se utilizó el

coeficiente Alfa de Cronbach, que según, Frias (2022) es un método empleado para analizar la coherencia interna de un grupo de elementos de prueba o escalas de un cuestionario. En este estudio se obtuvo un valor de 0.762, lo cual revela una aceptable confianza del instrumento, Frost (2023).

3.5. Procedimiento de recolección de datos

Para realizar esta investigación, inicialmente se resultó a obtener los permisos necesarios mediante la gestión ante los directivos de la institución educativa, se les envió las cartas de presentación y de autorización solicitadas correspondiente en el centro educativo donde se llevó a cabo la investigación. Luego se procedió con la aplicación del cuestionario de manera presencial a los 74 estudiantes seleccionados como muestra para el presente estudio.

Se proporcionó a los participantes una concisa descripción del objetivo de la investigación y se aseguró la confidencialidad y discreción de sus respuestas; para la sistematización de la información se recogieron los cuestionarios y se trasladó las respuestas en una planilla electrónica utilizando para ello el software Microsoft Excel, para ello se utilizó la técnica del coloreo por cada dimensión que desarrolla la investigación.

Posteriormente los datos recopilados se analizaron y se ingresó los resultados al software IBM SPSS statistics para realizar el procesamiento de la información recogida y alcanzar una estadística descriptiva. Por último, se llevó a cabo el análisis y el proceso de síntesis de la información para exponer los resultados y discutirlos, además de formular las conclusiones y recomendaciones correspondientes, Pérez (2022).

3.6 Métodos de análisis de datos

El procedimiento para el análisis de datos en este estudio fue descriptivo porque implica el empleo de técnicas estadísticas descriptivas para sintetizar y estructurar la información recolectada, facilitando su interpretación. Según Guevara et al. (2020), se pueden emplear tablas de frecuencia y representaciones gráficas para ilustrar la distribución y datos de la variable.

3.7 Aspectos éticos

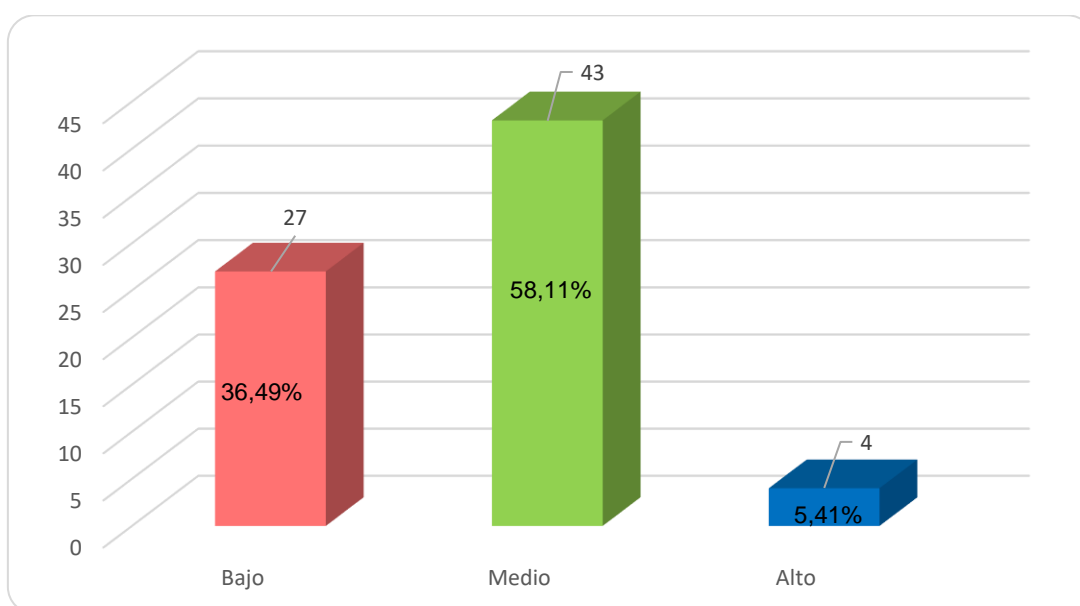
En este estudio, se garantizó la confidencialidad de los encuestados, por ser menores de edad, asegurando que la información obtenida de los participantes no será compartida con ninguna audiencia externa. El trabajo es original en el sentido de que no se duplica con investigaciones previas, se sustenta en la veracidad al utilizar datos reales y participantes reales, además sigue pautas positivas al considerar todos los autores pertinentes en la redacción, siguiendo las normas del Manual APA séptima edición, Alvarado et al. (2023).

IV. RESULTADOS

Habiendo realizado la sistematización de la información obtenida en la aplicación de la encuesta para evaluar el grado de utilización de los entornos virtuales generados por las TIC, se presentan los resultados y es como se muestra a continuación:

Figura 1

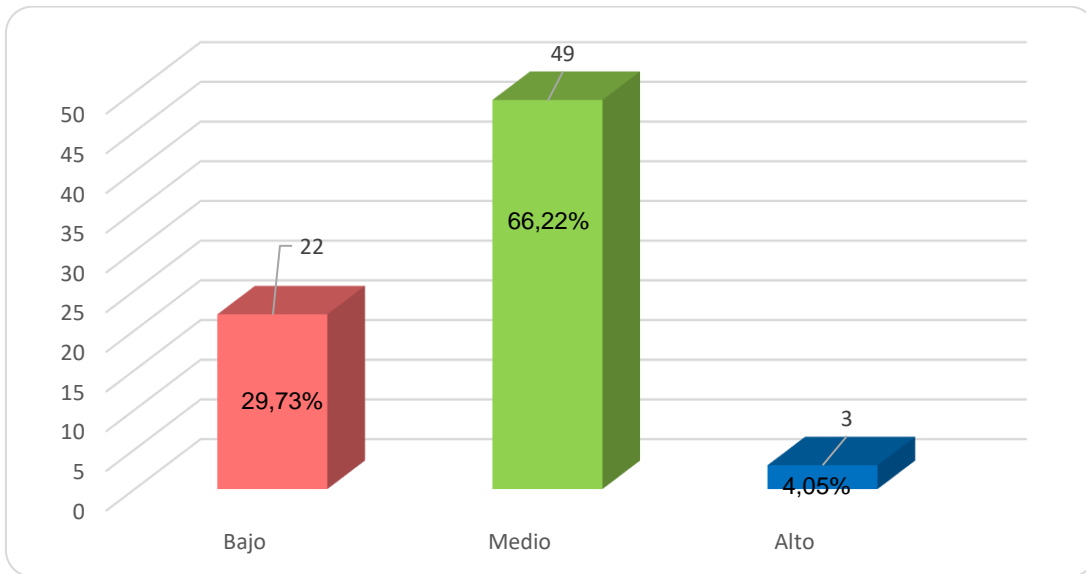
Nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC.



El objetivo general fue describir el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC, y según los resultados expuestos en la figura uno se puede apreciar que 46 estudiantes que representan el 58,11% realiza un uso medio, mientras que 27 estudiantes que representaron el 36,49% manifestaron que hacen un bajo uso y solo 4 estudiante, que representan un 5,41% hacen un alto grado de utilización de los entornos virtuales creados por las TIC.

Figura 2

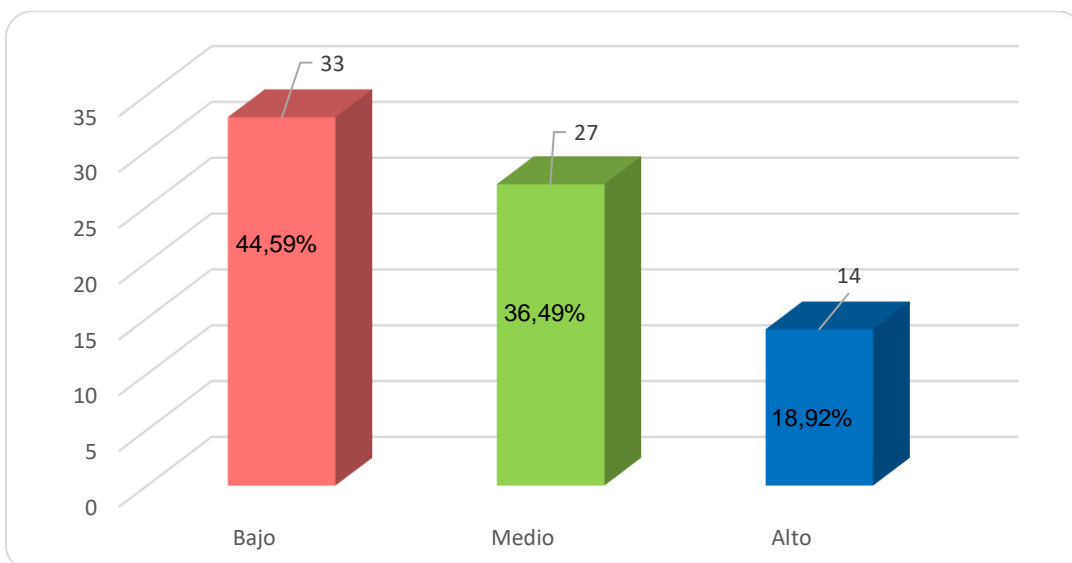
Dimensión personaliza entornos virtuales



En la dimensión, personaliza entornos virtuales, se obtuvo que 49 estudiantes que representan el 66,22%% mencionan que hacen un uso regular o medio, mientras que 22 estudiantes, que hacen un 29,73% respondieron nunca, determinándose que hacen un uso medio y solo 3 estudiantes, que representan el 4.05% si personalizan los entornos con alta frecuencia.

Figura 3

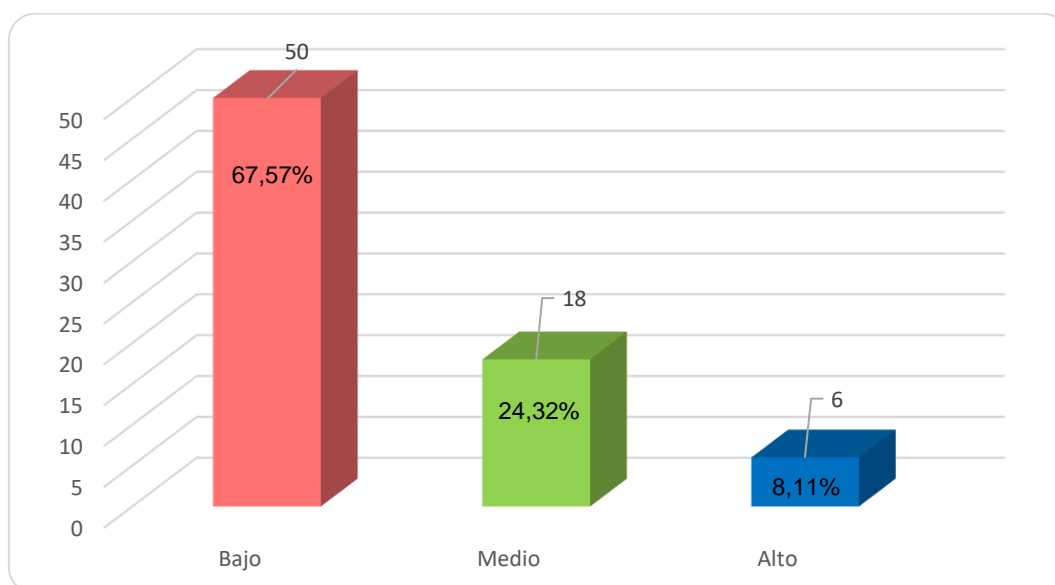
Dimensión gestiona información del entorno virtual



En la dimensión de la gestión de la información del entorno digital, se puede observar que en su mayoría muestran un bajo uso, así lo manifestaron 33 estudiantes, que representan el 44,59%, mientras que el 36,49% que son 27 estudiantes hacen uso medio y 14 estudiantes, que son el 18,92% manifestaron que tienen un alto uso de la gestión de la información haciendo uso de los entornos virtuales.

Figura 4

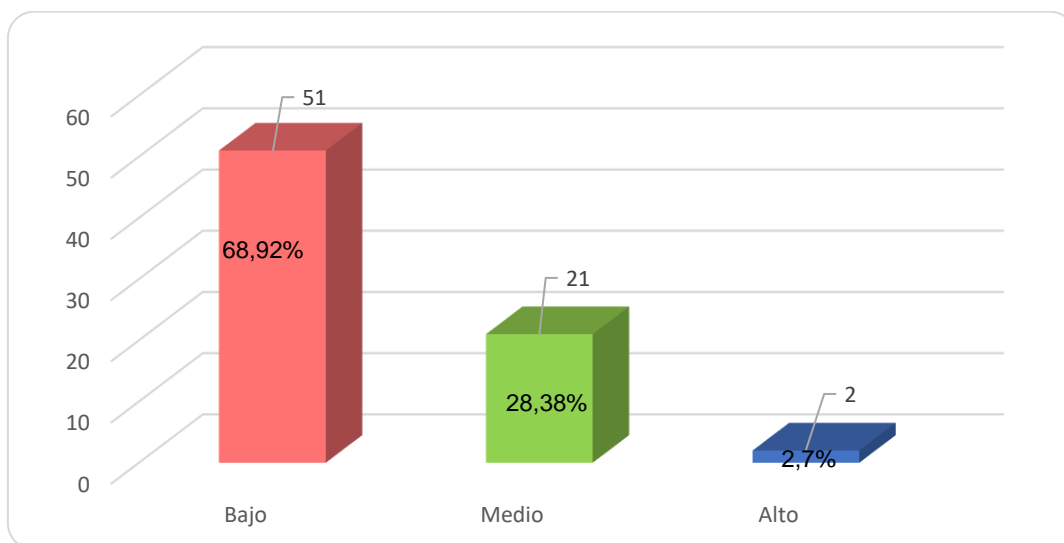
Dimensión interactúa en entornos virtuales



En la dimensión Interactúa en entornos virtuales, predomina un uso bajo, ya que 50 estudiantes que representa el 67,57% de los 74 estudiantes encuestados así lo manifestaron, mientras que 18 estudiantes, que son el 24,32% hacen un uso medio y solo 6 estudiantes que representan el 8,11% hacen un uso alto, es decir interactúan de manera muy frecuente en entornos virtuales.

Figura 5

Dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos



En la dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos obtuvo que el 68,92% que son 51 estudiantes hacen un bajo uso, así como 21 estudiantes, que hacen el 28,38% manifestaron que usan regularmente y solo el 2,7% que son 2 estudiantes crean objetos virtuales de manera frecuente.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general que fue describir el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC, se encontró que el 58,11%, se sitúan en la categoría de uso medio, el 36,49% hacen uso bajo y el 5,41% hacen alto uso; esto sugiere que estos estudiantes están familiarizados con las herramientas tecnológicas. Estos resultados están en contraposición con la tesis de García y Pérez (2021) que en su estudio demuestran que los profesores tienen un alto nivel de autopercepción de su habilidad digital, lo que se refleja en que promueven el progreso de la habilidad digital de los estudiantes y ellos a su vez muestran un alto uso de los entornos virtuales creado por las TIC. Según Cabero et al. (2021), el uso frecuente de entornos digitales generados por las TIC se fundamenta en su capacidad para mejorar la accesibilidad, la interacción y la colaboración en entornos educativos y profesionales, estos entornos ofrecen oportunidades significativas para la enseñanza y el aprendizaje a distancia, promoviendo la interacción activa de los usuarios y facilitando la producción y distribución de contenido virtual.

En relación al objetivo específico que buscó describir el nivel de uso de cómo personalizan entornos virtuales, el estudio revela el 66,22% indicaron que realizan un uso regular o medio, sin embargo, el 29,73% manifestaron nunca personalizar estos entornos, por último, el 4,05% personalizan frecuentemente los entornos virtuales, lo que indica una minoría que maximiza estas herramientas para su beneficio académico. Este resultado de uso medio para personalizar los entornos virtuales, son similares a los de Cortegana (2019) quien concluye que las características particulares del uso habitual de la caracterización personal de los entornos virtuales generados por las TIC, son una habilidad esencial para los estudiantes, y que es crucial que el proceso educativo maneje eficazmente la integración de estos entornos digitales en la enseñanza y el aprendizaje. Según Zhang et al. (2019), la personalización de los entornos virtuales generados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es crucial para apropiar el aprendizaje a las necesidades particulares de los estudiantes, esta práctica se fundamenta en la teoría del aprendizaje personalizado, que sustenta que el ajuste de los contenidos, métodos y ritmos de aprendizaje puede mejorar significativamente el impulso y el rendimiento educativo de los estudiantes, la personalización permite ajustar los entornos virtuales según las preferencias y

ritmos de aprendizaje de cada estudiante, fomentando un aprendizaje más autónomo y efectivo.

En relación al objetivo específico, nivel de uso de la gestión de información en entornos virtuales generados por las TIC, es mayoritariamente baja debido a que el 44,59% manifestaron un uso bajo, el 36,49% reportaron un uso medio, y el 18,92% indicaron un alto uso de la gestión de la información. Esto no guarda relación con un estudio reciente de Mayhua (2021) quien investigó la conexión entre la enseñanza colaborativa y la aplicación de plataformas digitales para gestionar la información entre los estudiantes, y sus resultados mostraron una asociación efectiva y significativa con el aprendizaje cooperativo y la alta frecuencia de utilización de entornos virtuales para la gestión de la información por parte de los estudiantes. Según la teoría de la gestión de la información, los espacios digitales creados mediante las TIC, ofrecen herramientas poderosas para organizar, almacenar y compartir información de manera eficiente y efectiva según Macías et al. (2020) estos entornos permiten a los usuarios acceder a grandes volúmenes de datos, filtrar información relevante y colaborar en tiempo real, ayudando de esta manera a tomar decisiones bien fundamentadas y resolver dificultades de gran complejidad, la gestión adecuada de la información o datos a través de los entornos virtuales no solo mejora la productividad individual y colectiva, sino que también fortalece las habilidades en el manejo de datos críticos para el éxito en entornos educativos y profesionales.

El estudio también revela que el nivel de uso al interactuar en entornos virtuales generados por las TIC es predominantemente baja entre los estudiantes, ya que el 67,57% indicaron un uso bajo, el 24,32% reportaron un uso medio y solo el 8,11% manifestaron un uso alto, demostrando una interacción frecuente y efectiva. Estos resultados concuerdan con el estudio realizado por Moncada (2020) en el que determinó que el aprendizaje mediante la interacción en plataformas virtuales por parte de los estudiantes se sitúa en un nivel que varía de regular a bajo, indicando dificultades en la ejecución autónoma de tareas dentro de estos entornos y al usar herramientas telemáticas como las diferentes redes sociales. Desde una perspectiva teórica, la interacción en los entornos virtuales creados por las TIC se fundamenta en la teoría de la interactividad mediada por computadora; esta teoría sostiene que la comunicación digital facilita la activa participación y la

colaboración entre usuarios, permitiendo interacciones que transcurren más allá de las limitaciones físicas y geográficas, según Rincón (2008) los entornos virtuales proporcionan plataformas dinámicas donde los individuos pueden compartir ideas, resolver problemas y trabajar en equipo de manera sincrónica o asincrónica, promoviendo así el aprendizaje colaborativo y la creación colectiva de conocimiento.

El objetivo específico, nivel de uso para la producción de objetos virtuales en variados formatos generados por las TIC, muestra un resultado de uso mayoritariamente bajo entre los estudiantes porque el 68,92% indicaron un bajo nivel de actividad, mientras que el 28,38% reportaron un uso regular y el 2,7% manifestaron una alta frecuencia en la creación de estos objetos. Estos hallazgos a la luz de la teoría sugieren que, aunque una proporción significativa de estudiantes interactúa moderadamente con las herramientas digitales, hay una mayoría que nos indica una notable falta de adopción intensiva de estas tecnologías, y la creación de objetos virtuales; esto podría estar relacionado con diversos factores, como la falta de acceso a recursos tecnológicos adecuados o la insuficiencia de habilidades digitales, tal como lo menciona Hernández (2020). Desde una perspectiva teórica, la creación de objetos virtuales en los entornos generados por las TIC, se apoya en la teoría de la construcción del conocimiento a través de la representación digital. Esta teoría sostiene que la capacidad de diseñar y desarrollar objetos virtuales, como modelos tridimensionales, simulaciones o contenido interactivo, permite a los usuarios explorar conceptos complejos de manera visual y práctica, citado por Aparicio (2018) quien menciona que la creación de estos objetos no solo facilita la comprensión profunda de temas abstractos, sino que también promueve la experimentación y la solución de problemas mediante la manipulación directa de los elementos virtuales. Esta actividad no solo fortalece las habilidades creativas y técnicas de los usuarios, sino que también enriquece el proceso de aprendizaje al proporcionar herramientas poderosas para la representación y la exploración de ideas.

VI. CONCLUSIONES

Se logró identificar el nivel en que los estudiantes de nivel primaria de una institución educativa en la ciudad de Bagua emplean entornos digitales creados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en el que se concluye que la mayoría de los participantes, específicamente el 58,11% de ellos, se sitúan en la categoría de uso medio.

En el objetivo específico, acerca del nivel de uso al personalizar entornos virtuales, se determinó que se ubican en nivel regular, representado por el 66,22%.

En el objetivo específico, nivel de uso en la gestión de información en entornos virtuales generados por las TIC, se concluye que es mayoritariamente baja ya que el 44,59% manifestaron un uso bajo de estas herramientas,

En el objetivo específico, nivel de uso en la interacción en entornos virtuales generados por las TIC es predominantemente baja ya que el 67,57% indicaron un uso bajo, reflejando una escasa interacción con estas herramientas, posiblemente debido a limitaciones en habilidades tecnológicas o falta de interés

En el objetivo específico, nivel de la creación de objetos virtuales en diversos formatos generados por las TIC muestra un uso mayoritariamente bajo entre los estudiantes, debido a que el 68,92% indicaron un bajo nivel de actividad en esta área.

VII. RECOMENDACIONES

Al equipo directivo que lidera la Institución Educativa, teniendo en cuenta que el estudio arrojó un uso medio de los entornos virtuales concebidos por las TIC, en estudiantes del nivel primaria, se recomienda planificar en sus actividades de fortalecimiento de competencias y capacidades docentes, estrategias para el desarrollo de habilidades para desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC, ya que es función de los docentes promover que sus estudiantes desarrollen esta competencia.

A las maestras y maestros de las instituciones educativas de la ciudad de Bagua, promover su autoaprendizaje y tener predisposición de participar en programas de capacitación en donde se promueva el uso de entornos virtuales, como son los cursos virtuales del MINEDU, entre otros para poder apoyar a los estudiantes durante el desarrollo de habilidades y la competencia se desenvuelven en espacios digitales creados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), cuando personalizan entornos virtuales.

A las maestras y maestros de las II.EE., fortalecer sus competencias y capacidades en la gestión de la información mediante el uso de entornos virtuales de manera autodidáctica a fin de apoyar a sus estudiantes que muestran nivel bajo en esta dimensión.

A las maestras y maestros de las II.EE., impulsar la interacción en los entornos virtuales y hacer uso frecuente de las aulas de innovación pedagógica – AIP, para desarrollar trabajos colaborativos de manera virtual.

A docentes de las II.EE., trabajar con los estudiantes la producción de objetos virtuales y contenido digital en diversos formatos, ya que esto desarrolla su creatividad y pensamiento crítico, y los ayuda a mejorar el logro de sus competencias digitales.

REFERENCIAS

- Alvarado, E., Paredes, S. y Rivas, E. (2023). *Manual de presentación de productos de investigación alineados a normas APA*. 7ma edición. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/144461>
- Aparicio, O. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía* 11(1), 67-80
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059324005/561059324005.pdf>
- Area, M. & Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 19(4).
<https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M., & Miranda-Novales, M. (2016). The research protocol III. Study population. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201–206.
<https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Bernal, C. (2016). *Métodología de la investigación*. In Pearson (Vol. 4).
https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigacion_Bernal_4ta_edicion
- Bustos, A., Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de investigación Educativa Scielo* 15(44).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Palacios-Rodríguez, A., y Llorente-Cejudo, C. (2020). Marcos de Competencias Digitales para docentes universitarios: su evaluación a través del coeficiente competencia

experta. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 23(2). <https://doi.org/10.6018/reifop.413601>

Cardozo, M. (2022). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica* *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 8354-8371. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002

Carneiro, R., Tosacano, J. y Diaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Editorial Fundación Santillana. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>

Chacon, Z. (2018). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de aprendizaje y su relación con aspectos personales de los docentes*. [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar] repositorio institucional. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Chacon-Zoila.pdf>

Camacho, R. (2008). *Mucho que ganar, nada que perder: Competencias Formación Integral de Individuos*. México: ST Editorial. https://books.google.hn/books?id=GvVI9E_UJzsC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false

Chiecher, A; Donolo, D. y Córica, J. (2013) *Entornos virtuales de aprendizaje: nuevas perspectivas de estudio e investigaciones*. Editorial Virtual Argentina. https://www.researchgate.net/publication/337183193_Entornos_virtuales_y_aprendizaje_Nuevas_perspectivas_de_estudio_e_investigaciones

Claro, M., & Castro, C. (2023). Tecnologías digitales. *El Papel de Las Tecnologías Digitales En Los Aprendizajes Del Siglo XXI*, 7, 1–11. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386981>

Cortegana, V. (2019) *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 de licenciatura, Universidad César Vallejo]

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41206?show=full>

Courtney, M., Karakus, M., Ersozlu, Z., & Nurumov, K. (2022). The influence of ict use and related attitudes on students' math and science performance: multilevel analyses of the last decade's pisa surveys. *Large-Scale Assessments in Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40536-022-00128-6>

Egas, O. (2016). *Estrategias pedagógicas para fomentar el uso didáctico de herramientas colaborativas de la WEB, para la enseñanza, en la Institución Educativa Obonuco, sector rural Municipio de Pasto*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10587/Egasvillota2018.pdf>

Flores, Y., & Cruzado, L. (2019). Herramientas de aprendizaje colaborativo en el desarrollo personal de los alumnos de trabajo social de la Universidad Nacional de Trujillo. *Revista científica institucional TZHOECOEN* 11 (2), 1–9.
<https://doi.org/10.26495/tzh.v11i2.1059>

Fripp, J. (2018). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo Flipped Learning en el curso de Literatura para alumnos del cuarto año de Educación Secundaria*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12499>

Frías-Navarro, D. (2022). *Apuntes de estimación de la fiabilidad de consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida. Universidad de Valencia. España*. <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>

Frost, J. (2023). *Cronbach's Alpha: Definition, Calculations & Example - Statistics By Jim*. Statistics by Jim. <https://statisticsbyjim.com/basics/cronbachs-alpha>

Garcia, R., Perez, A., (2021) *La competencia digital docente como clave para fortalecer el uso responsable de Internet*.
<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/781>

- Guerrero, A. (2020). *Herramientas digitales para la construcción del “Aula Abierta.”* *La Universidad Del Mañana - Universidad de La República de Uruguay*, April, 1–17. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14743.11681>
- Guevara, G., Verdesoto, E., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista científica Mundo de la investigación y del conocimiento*. 4(3) 163-173. [guevarahttps://recimundo.com/index.php/es/article/view/860](https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860)
- Guillén-Gámez, F., Ruiz-Palmero, J., Palacios Rodríguez, A., & Martín-Párraga, L. (2022). Formación del profesorado universitario en Competencia Digital: análisis con métodos de investigación correlacionales y comparativos. Hachetetepe. *Revista Científica de Educación y Comunicación*, 24. <https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2022.i24.1101>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Mc Graw Hill Education.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª ed.). McGraw-Hill.
- Jaimez, C., Miranda, K., Moranchel, M., & Vazquez-contreras, E. (2015). *Innovación educativa y apropiación tecnológica*. Editorial : Issue December. https://www.researchgate.net/publication/303784792_Innovacion_educativa_y_apropiacion_tecnologica_experiencias_docentes_con_el_uso_de_las_TIC
- Kemet, S., & Paul, D. W. (2021). *Medical Education in the Time of COVID-19. Academic Medicine*, 96(8), 1085. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000004003>
- León A., & Albán, A. (2018). Incidencia del trabajo colaborativo mediante la herramienta informática Google Drive, en el desarrollo de la expresión escrita del idioma inglés. *RECIMUNDO: Revista Científica de La Investigación y El Conocimiento*, 2(4), 114–138. [https://doi.org/10.26820/recimundo/2.\(4\).octubre.2018.114-138](https://doi.org/10.26820/recimundo/2.(4).octubre.2018.114-138)

- Macías, E., López, J., Ramos, G. y Lozada, F. (2020) Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5 (3), 62-69. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>
- Mejía, J. (2020). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos..* <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Mestre, U., Fonseca, J. y Valdés, P. (2007) *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje /Ciudad de Las Tunas*. Editorial Universitaria, 2007. <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>
- Minedu (2017). *Curriculo nacional de la educación basica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Minedu (2016). *Programa curricular de educación primaria*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4549>
- Moncada, Y. (2020). *Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio insntitucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48313/Moncada_JYA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Nivela Cornejo, M., Echeverría Desiderio, S., y Espinosa Izquierdo, J. (2019). Espirales revista multidisciplinaria de investigación Herramientas digitales en el trabajo colaborativo. *Revista de Educación a Distancia*, 62(1), 1–11. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4525724&info=resumen&idoma=ENG%0Ahttps://revistas.um.es/red/article/view/232611/253151%0Ahttp://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8719>
- Ñaupas, H., Paitán, M. Valdivia, J. Palacios, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Pérez León, G. (2022). *Que es y para que sirve el Alfa de Cronbach*.
<https://gplresearch.com/wp-content/uploads/2022/10/Que-es-y-para-que-sirve-el-Alfa-de-Cronbach-PDF.pdf>
- Pérez, R. (2000). *Redes, multimedia y diseños virtuales*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=696495>
- Pesantez-Arcos, K., García-Herrera, D., Ochoa-Encalada, S., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Trabajo colaborativo y herramientas digitales para la enseñanza-aprendizaje en la educación en línea del bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 68. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1034>
- Ramírez-Montoya, M., McGreal, R., & Agbu, J. (2022). Complex Digital Horizons in the Future of Education 4.0: Insights from UNESCO Recommendations. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*. 25(2), 09–21. <https://doi.org/10.5944/ried.25.2.33843>
- Rincón, M. (2008) Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(25), <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513009.pdf>
- Rodriguez Mora, Y. (2022). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. *Ucv-Scientia*, 14(1). <https://doi.org/10.18050/revucv-scientia.v14n1a7>
- Ruiz, J. (2021). *Herramientas Tecnológicas en las Competencias Digitales docentes en una universidad nacional*. [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68144/Ruiz_DL_CJR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santos, V. (2023). Desafíos 2023 - *Revista recursos humanos*.
https://revistarecursoshumanos.com/2023/02/01/cuales-son-los-desafios-para-las-plataformas-de-capacitacion-virtual-en-2023/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=cuales-son-los-desafios-para-las-plataformas-de-capacitacion-virtual-en-2023
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales

en entornos educativos. *Revista In Sincronía Issue 74*,–669.
<https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>

Vaillant, D. (2022). *Liderazgo educativo en tiempos de crisis : aprendizajes para la era post-covid. El día después en Latinoamérica : pensar el liderazgo educativo en escenarios de incertidumbre*. <https://www.denisevaillant.com/wp-content/uploads/2023/10/Articulo-Vaillant-Final-Noviembre-2022.pdf>

Villafuerte, C. (2021). Educación presencial en modalidad virtual, perspectiva de satisfacción de los estudiantes en tiempos de COVID-19. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(17), 124–135.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.163>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vigotsky, L.(1987). *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. La Habana: Ed Científico.

Zhang, M., Li, L., Bonk, C., & Guo, N. (2019). Designing and Developing a Blended Course: Toward Best Practices for Chinese EFL Teachers. *En C. J. Bonk, M. M. Lee, T. C. Reeves, & T. H. Reynolds (Eds.), MOOCs and Open Education in the Global South: Challenges, Successes, and Opportunities*. Routledge.
<https://www.igi-global.com/viewtitlesample.aspx?id=236116&ptid=221667&t=Designing%20and%20Developing%20a%20Blended%20Course:%20Toward%20Best%20Practices%20for%20Chinese%20EFL%20Teachers>

ANEXOS

ANEXO 1

Tabla de operacionalización de la variable uso de entornos virtuales generados por las TIC.

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Es la realización de actividades de aprendizaje y en situaciones sociales prácticas, tenga la habilidad de entender, adaptar y mejorar entornos virtuales. Esto implica coordinar los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información, modificar y crear materiales digitales, comunicarse y participar en comunidades virtuales, así como adaptar sistemáticamente los entornos virtuales según sus necesidades e intereses.	El uso de entornos virtuales generados por las TIC se define como la habilidad para navegar, interactuar y aprovechar las herramientas y recursos disponibles en plataformas digitales con el fin de lograr objetivos específicos, demostrando destrezas técnicas, creatividad y adaptabilidad en entornos virtuales.	Personaliza entornos virtuales	Estudiante realiza técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así como para elegir, organizar y hasta cambiar para navegar en distintos entornos virtuales para que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad posible.	Siempre / Alto
			Gestiona información del entorno virtual	Estudiante es capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades, dimensiones y variables la información con criterio científico y ético.	
			Interactúa en entornos virtuales	Estudiante es capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito de que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión.	
			Crea objetos virtuales en diversos formatos	Estudiante es capaz de innovar y crear información al poner en formatos digitales diferentes, mejorando sus procesos.	

ANEXO 2 : Instrumento de recolección de datos:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Fecha:		Lugar:	
Institución Educativa		Grado y sección	
Hora de inicio		Hora final	
Nombre del estudiante			

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 primaria, para lo cual el educando marcará el criterio más adecuado en relación a su desempeño.

N°	Ítems	Criterios de Evaluación		
		Siempre	Aveces	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 exantitud 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 entorno virtual como el facebook. WhatsApp correo electrónico			
7	Registra 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 logicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito			

Autor del instrumento: Cortegana Sánchez, Víctor Castro.

ANEXO 3 : Base de datos

N° ESTUDIANTE	Personaliza entornos virtuales		T_D 1	Gestiona información del entorno virtual			T_D2	Interactúa en entornos virtuales			T_D3	Crea objetos virtuales en diferentes formatos			T_D 4	TOTAL
	P1 Navegas en los entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.	P2 Adapta la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo a tus necesidades.		P3 Clasificas información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido, reconociendo los derechos del autor.	P4 Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrollas tus tareas en cualquier área curricular.	P5 Participas en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos en red, utilizando lenguaje adecuado y sin perder el sentido del tema tratado.		P6 Expresas tu identidad personal y sociocultural en el entorno virtual como el facebook, WhatsApp, correo electrónico.	P7 Registra datos en hojas de cálculo que te permita ordenar y secuenciar información importante.	P8 Elaboras proyectos escolares utilizando presentaciones en power point		P9 Elaboras informes utilizando documentos word	P10 Produces videos en el desarrollo de proyectos escolares.	P11 Desarrollas procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.		
1	2	3	5	3	3	2	8	2	3	3	8	1	2	2	5	47
2	3	2	5	2	3	2	7	3	2	1	6	3	2	1	6	42
3	3	3	6	3	1	2	6	3	2	2	7	2	1	3	6	44
4	3	2	5	1	1	1	3	2	1	1	4	1	2	1	4	28
5	2	2	4	3	2	1	6	2	2	1	5	1	2	3	6	36
6	2	2	4	3	2	1	6	2	2	1	5	1	2	1	4	34
7	3	2	5	1	3	1	5	2	2	1	5	1	2	3	6	36
8	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	1	5	27
9	2	2	4	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	1	5	31
10	3	2	5	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	3	7	35
11	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	1	5	27
12	3	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	3	7	31
13	2	2	4	3	2	1	6	1	1	2	4	2	2	1	5	33
14	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	1	5	27
15	2	1	3	2	1	1	4	2	1	2	5	2	2	1	5	29
16	2	2	4	3	2	2	7	3	1	1	5	2	1	1	4	36
17	2	1	3	2	1	1	4	2	1	2	5	2	2	1	5	29

18	2	2	4	3	2	1	6	1	1	2	4	2	2	1	5	33
19	2	2	4	3	1	1	5	2	1	1	4	1	2	1	4	30
20	2	1	3	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	1	5	29
21	3	1	4	1	3	2	6	3	1	1	5	2	1	1	4	34
22	2	3	5	3	2	3	8	1	3	1	5	2	2	1	5	41
23	2	3	5	1	2	3	6	1	1	1	3	3	2	1	6	34
24	1	2	3	3	2	1	6	3	1	3	7	2	1	3	6	38
25	2	2	4	2	3	3	8	3	2	1	6	1	2	2	5	41
26	3	2	5	2	2	3	7	3	2	2	7	1	3	2	6	44
27	2	3	5	3	3	2	8	2	2	2	6	3	2	3	8	46
28	1	2	3	3	1	3	7	2	3	2	7	1	1	2	4	38
29	2	2	4	2	3	3	8	1	2	1	4	1	2	2	5	37
30	3	3	6	2	2	2	6	3	3	2	8	2	2	2	6	46
31	3	2	5	2	3	1	6	2	2	1	5	1	1	1	3	35
32	3	2	5	2	3	1	6	2	2	1	5	1	1	1	3	35
33	2	1	3	2	3	3	8	1	2	1	4	1	2	1	4	34
34	2	1	3	2	3	2	7	1	2	1	4	1	3	1	5	33
35	3	3	6	3	3	3	9	1	3	3	7	1	3	3	7	51
36	2	2	4	3	3	2	8	3	2	3	8	1	2	2	5	45
37	2	2	4	3	3	2	8	3	2	3	8	1	2	2	5	45
38	2	2	4	3	1	2	6	1	1	1	3	2	1	1	4	30
39	3	2	5	1	3	3	7	3	3	3	9	3	3	3	9	51
40	2	2	4	1	2	2	5	3	2	1	6	2	2	2	6	36
41	2	1	3	3	1	1	5	2	1	2	5	2	2	1	5	31
42	2	1	3	3	1	1	5	2	1	2	5	2	2	1	5	31
43	2	2	4	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	1	5	31
44	2	1	3	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	1	5	29
45	2	1	3	3	1	2	6	1	1	1	3	2	1	1	4	28
46	2	2	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	1	5	29

47	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	2	2	1	5	27
48	2	1	3	2	1	1	4	2	1	1	4	1	2	1	4	26
49	2	3	5	3	1	1	5	2	1	1	4	2	2	1	5	33
50	2	1	3	3	1	1	5	2	1	2	5	1	2	1	4	30
51	2	1	3	3	1	1	5	2	1	1	4	1	2	1	4	28
52	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	19
53	2	2	4	3	3	3	9	3	3	1	7	1	1	3	5	45
54	2	2	4	3	2	1	6	2	2	3	7	3	2	1	6	40
55	2	3	5	2	2	1	5	3	2	2	7	3	2	2	7	41
56	2	3	5	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	40
57	3	2	5	3	2	2	7	1	2	1	4	1	1	2	4	36
58	2	2	4	3	2	1	6	3	2	2	7	3	2	2	7	41
59	3	2	5	1	2	1	4	2	3	1	6	2	3	1	6	36
60	2	2	4	2	1	1	4	2	2	1	5	1	1	1	3	29
61	2	2	4	3	3	3	9	3	3	2	8	1	1	2	4	46
62	2	2	4	2	3	3	8	1	3	1	5	1	1	2	4	38
63	2	2	4	3	3	3	9	1	3	1	5	1	1	2	4	40
64	3	1	4	2	2	2	6	1	2	1	4	2	2	2	6	34
65	3	2	5	2	2	2	6	1	2	2	5	2	2	2	6	38
66	3	2	5	2	1	3	6	1	2	2	5	1	3	2	6	38
67	2	2	4	2	1	1	4	2	2	1	5	1	1	1	3	29
68	3	2	5	3	2	2	7	1	3	2	6	1	2	2	5	41
69	2	1	3	2	2	1	5	1	2	1	4	1	2	1	4	28
70	3	2	5	3	3	3	9	2	2	3	7	2	3	2	7	49
71	2	2	4	2	1	2	5	1	2	1	4	2	2	1	5	31
72	3	2	5	2	1	2	5	3	3	1	7	1	1	2	4	38
73	2	1	3	2	2	1	5	1	2	1	4	1	1	2	4	28
74	2	1	3	2	2	1	5	1	2	1	4	1	1	2	4	28

ANEXO 4 : ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD

Alfa de Crombach

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,762	11

ANEXO 5: CONSENTIMIENTO INFORMADO.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024

Investigadora: Prof. Maribel Janet Bazán Ueno

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024”, cuyo objetivo es , determinar el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC, según los alumnos del nivel primario en una institución educativa de la ciudad de Bagua el año 2024.

Esta investigación es desarrollada por una estudiante de la carrera profesional de Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora o programa de segunda especialidad de la Universidad César Vallejo del campus Filial Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad “ César Vallejo” y con el permiso de la Institución Educativa 16192 de la ciudad de Bagua.

Las respuestas brindadas por los estudiantes nos permitirá analizar el nivel uso de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes así mismo permitirá elaborar una propuesta para mejorar el desarrollo de la competencia Uso de los entornos virtuales generados por las TIC.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos mediante algunas preguntas sobre la investigación: “Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos; se realizará en las aula de la I.E. 16192 de Bagua
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora: Bazán Ueno, Maribel Janet, email: bazanueno@gmail.com y Docente asesor : Lavado Guzmán, Milagritos Yrene.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: *Lucy Grimaner Melendez Barrantes*

Fecha y hora: 28 de mayo del 2024 – 1.00PM

FIRMA

33589664



Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024

Investigadora: Prof. Maribel Janet Bazán Ueno

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024”, cuyo objetivo es , determinar el nivel de uso de los entornos virtuales generados por las TIC, según los alumnos del nivel primario en una institución educativa de la ciudad de Bagua el año 2024.

Esta investigación es desarrollada por una estudiante de la carrera profesional de Innovación Educativa y Mentalidad Emprendedora o programa de segunda especialidad de la Universidad César Vallejo del campus Filial Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad “ César Vallejo” y con el permiso de la Institución Educativa 16192 de la ciudad de Bagua.

Las respuestas brindadas por los estudiantes nos permitirá analizar el nivel uso de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes así mismo permitirá elaborar una propuesta para mejorar el desarrollo de la competencia Uso de los entornos virtuales generados por las TIC.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos mediante algunas preguntas sobre la investigación: “Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos; se realizará en las aula de la I.E. 16192 de Bagua
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.



Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora: Bazán Ueno, Maribel Janet, email: bazanueno@gmail.com y Docente asesor : Lavado Guzmán, Milagritos Yrene.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: *Renee Elizabeth Elias Dices*.....

Fecha y hora: 28 de mayo del 2024 – 1.00PM

FIRMA

43345307.

ANEXO 6: REPORTE DEL TURNITIN.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&o=2418680660&u=1088032488&lang=es&ro=103

feedback studio MARIBEL JANET BAZÁN UENO | Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024

100 / 100 2 de 80

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD
EMPREDEDORA**

Uso de los Entornos Virtuales generados por las TIC en Institución Educativa de Bagua – 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y MENTALIDAD
EMPREDEDORA.**

AUTOR/A:
Bazán Ueno, Maribel Janet (orcid.org/0009-0009-6705-4306)

ASESOR:
Mg. Lavado Guzmán, Milagritos Yrene (orcid.org/0000-0001-7435-6147)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO – PERÚ

2024

Página: 1 de 25 | Número de palabras: 6386 | Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

Resumen de coincidencias

15 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias		
1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 %
3	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	2 %
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	idoc.pub Fuente de Internet	1 %
6	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
7	(Carlinda Leite and Mig... Publicación	<1 %
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
9	library.co Fuente de Internet	<1 %
10	espacio.digital.upel.ed... Fuente de Internet	<1 %
11	www.websgalicia.info Fuente de Internet	<1 %

10:47 18/07/2024