



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA
EDUCACIÓN

La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la
Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Br. Orlando Rafael Romero Mejia (ORCID 0000-0003-0644-5177)

ASESOR:

Mgtr. Hiroshi Kenyi Meza Carbajal (ORCID: 0000-0002-5963-1195)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LIMA – PERÚ

2019

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico a toda mi familia y de una manera especial a la compañera que siempre está a mi lado, mi esposa Nila, por su apoyo permanente en alcanzar mis metas, a mis adorados hijos que son mi fuerza para seguir adelante.

Agradecimiento

Agradezco infinitamente a Dios por darme esa fuerza espiritual y mental que me fortalece y me impulsa a realizar el presente trabajo de investigación con esfuerzo y perseverancia.

Agradezco de corazón a los docentes de la Universidad Cesar Vallejo, por sus permanentes consejos y las muestras de ánimo inculcadas durante mi permanencia y darme la oportunidad de realizarme profesionalmente.

Orlando Rafael Romero Mejia.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Orlando Rafael Romero Mejia, estudiante del Programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 31658765, con la tesis titulada La plataforma educativa educaplay y la competencia tic en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
3. Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse el fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a 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 otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, someténdome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 10 de agosto de 2019.



Orlando Rafael Romero Mejia

DNI N° 31658765

Índice

Acta de aprobación de la tesis	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de Tablas.....	vii
Lista de Figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MÉTODO.....	39
2.1. Tipo y diseño de la investigación	40
2.2. Operacionalización de las variables:.....	41
2.3. Población, muestra y muestreo.	42
2.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	45
2.5. Procedimiento	49
2.6. Método de análisis de datos	50
2.7. Aspectos éticos.	50
III. RESULTADOS	51
3.1. Resultados Descriptivos.....	52
3.2. Resultados Inferenciales	61
IV. DISCUSIÓN.....	75
V. CONCLUSIONES	82
VI. RECOMENDACIONES.....	84
VII. REFERENCIAS.....	86
ANEXOS.....	93

Índice de Tablas

Tabla 1: Operacionalización de la variable: La plataforma educativa educaplay	41
Tabla 2: Operacionalización de la variable: Competencia TIC.....	42
Tabla 3: Instituciones seleccionadas para la muestra	43
Tabla 4: Relación de Validadores	48
Tabla 5: Confiabilidad del cuestionario Plataforma educativa educaplay	48
Tabla 6: Confiabilidad del cuestionario Competencia TIC.....	49
Tabla 7: El uso de la Plataforma educativa educaplay en los docentes de la Red 07, Ugel02, Independencia, 2019	52
Tabla 8: Apreciación sobre el interfaz principal de la plataforma educativa educaplay	53
Tabla 9: Apreciación sobre el uso y la generación de recursos educativos digitales a través de la plataforma educativa educaplay	54
Tabla 10: Apreciación sobre el uso del entorno social de la plataforma educativa educaplay	55
Tabla 11: El uso de la Competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	56
Tabla 12: El conocimiento sobre la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019	57
Tabla 13: La Cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	58
Tabla 14: La identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02	59
Tabla 15: La gestión interactiva del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL02	60
Tabla 16: La Plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	61
Tabla 17: La Plataforma educativa Educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	63
Tabla 18. La Plataforma educativa Educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	64
Tabla 19: La Plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	65
Tabla 20: La Plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.....	67
Tabla 21: Tabla de Normalidad de las variables	68
Tabla 22: Equivalencia de la correlación Spearman a partir de los puntajes:	69
Tabla 23: Correlación Plataforma educativa educaplay y competencia TIC	70
Tabla 24: Correlación Plataforma educativa educaplay y comunidad virtual.....	71
Tabla 25: Correlación Plataforma educativa educaplay y cultura digital.....	72
Tabla 26. Correlación Plataforma educativa educaplay e identidad digital	73
Tabla 27: Correlación Plataforma educativa educaplay y gestión del conocimiento.....	74

Lista de Figuras

Figura 1: Dimensiones de la competencia TIC	27
Figura 2: Definiciones de la competencia TIC	28
Figura 3: Diagrama de frecuencia de la plataforma educativa educaplay	52
Figura 4: Diagrama de frecuencia de la dimensión Interfaz Principal de la plataforma educativa educaplay	53
Figura 5: Diagrama de frecuencia de la dimensión Recursos Educativos de la variable Plataforma Educativa Educaplay	54
Figura 6: Diagrama de frecuencia de la dimensión Entorno Social de la plataforma educativa educaplay	55
Figura 7: Diagrama de frecuencia sobre la Competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019	57
Figura 8: Diagrama de frecuencia sobre la dimensión Comunidad Virtual de la Competencia TIC	58
Figura 9: Diagrama de frecuencia sobre la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019	59
Figura 10: Diagrama de frecuencia sobre la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019	60
Figura 11: Diagrama de frecuencia sobre la gestión interactiva de los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019	61
Figura 12: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la competencia Tic.	62
Figura 13: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual	63
Figura 14: : Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la cultura digital	64
Figura 15: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la identidad digital	66
Figura 16: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la gestión del conocimiento	67

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, en tal sentido se consideran las variables: Plataforma educativa educaplay y Competencia TIC.

La metodología utilizada para este trabajo de investigación considera un trabajo de enfoque cuantitativo, de tipo básica, de nivel correlacional, de diseño no experimental y corte transversal. La población de estudio está conformada por 119 docentes que se encuentran laborando en los colegios de la RED 07, UGEL02, Independencia, 2019. Se aplicaron dos cuestionarios de una escala politómica. El cuestionario de Plataforma educativa educaplay muestra un valor 0,825 del Alfa de Cronbach que indica una alta confiabilidad y el cuestionario de Competencia TIC que también obtuvo una confiabilidad de 0,884 de Alfa de Cronbach, lo que indica una alta confiabilidad. La validez de los instrumentos la brindaron tres especialistas quienes coincidieron en determinar la aplicabilidad de los instrumentos para medir las variables del presente trabajo de investigación.

Para el procesamiento de los datos se aplicó el estadístico Rho de Spearman. Los resultados indican que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en docentes de la RED 07, UGEL02, Independencia, en un nivel muy bajo de correlación. Esto se demuestra con la prueba de Spearman. (P-valor = .010 < .05), que arroja 0,234

Palabras clave: Plataforma Educaplay, Competencia TIC, Cultura digital.

Abstract

The objective of this research was to determine the degree of relationship between the educaplay educational platform and the TIC competence in teachers of the Network 07, UGEL 02, Independencia, 2019, in this sense the variables are considered: Educational platform educaplay and ICT Competence .

The methodology used for this research paper considers a quantitative, basic type, correlational level, non-experimental design and cross-sectional work. The study population is made up of 119 teachers who are working in the schools of RED 07, UGEL02, Independencia, 2019. Two questionnaires of a polytomic scale were applied. The Educaplay Educational Platform questionnaire shows a value of 0.825 of the Cronbach Alpha that indicates high reliability and the ICT Competency questionnaire that also obtained a reliability of 0.884 of Cronbach's Alpha, which indicates high reliability. The validity of the instruments was provided by three specialists who agreed to determine the applicability of the instruments to measure the variables of the research work.

Spearman's Rho statistic was applied to the data processing. The results indicate that there is a direct and significant relationship between the educaplay educational platform and the TIC competition in teachers of RED 07, UGEL02, Independencia, at a very low level of correlation. This is demonstrated with the Spearman test. (P-value = .010 <.05), which yields 0.234

Keywords: Educaplay Platform, ICT Competition, Digital Culture.

I. INTRODUCCIÓN

Las demandas y necesidades de la sociedad actual ha permitido la incorporación al sistema educativo del Currículo Nacional de la Educación Básica(CNEB), de acuerdo a las tendencias actuales enfocadas en la era de la información y el conocimiento, donde el uso masivo de las TICs permiten adquirir en los estudiantes nuevas formas de aprendizaje utilizando los entornos virtuales, webs educativas y programas educativos, en forma colaborativa y produciendo recursos digitales, practicando los valores y la ética.

El actual Currículo Nacional propone la aplicación de diversas competencias transversales para todos los niveles de la educación básica regular, uno de ellos es la Competencia 28, donde fortalece el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta que nuestros estudiantes actuales como nativos digitales están acostumbrados a interactuar con diversos medios tecnológicos como los Smartphone, tabletas, notebooks, etc. y tener un proceso de aprendizaje más significativo y placentero.

Actualmente los profesores de nuestras Instituciones educativas en las diversas áreas o niveles, hacen poco uso de las plataformas o entornos virtuales, limitándose sólo al uso de algunos recursos digitales, ello implica la aplicación mínima del uso de las capacidades de la competencia TIC en las diversas sesiones de aprendizaje, por diversos factores como el poco conocimiento en el uso los recursos tecnológicos, pedagógicos y curriculares con respecto a las TICs, desconocimiento en la elaboración de recursos digitales, desactualizados en el uso de diversas herramientas informáticas, aún siguen usando los recursos materiales tradicionales y hacen poco uso de los recursos tecnológicos que se resumen en el uso de videos y diapositivas por lo que para los estudiantes resulta tedioso y hasta aburrido, por ello es necesario inculcarles el uso de otros medios y en lo posible que sean productores de recursos digitales, trabajen colaborativamente y usen plataformas virtuales educativas.

Las plataformas virtuales educaplay, perueduca, google drive, y edmodo por mencionar algunos, son recursos web que tiene un conjunto de herramientas y aplicaciones que hace posible aplicar las diversas capacidades de la competencia transversal TIC del CNEB, en el que podemos realizar diversas actividades como interactuar en un entorno virtual, trabajar colaborativamente, elaborar recursos educativos

digitales según el desempeño y la evidencia que se quiera lograr en una sesión de aprendizaje adaptando a cualquier área y nivel educativo, de tal manera que estos puedan ser realizados por el docente y/o por estudiantes que tengan el perfil necesario, siendo el contexto muy significativo y gratificante para el aprendizaje.

Al proceder una revisión sobre investigaciones referidos a plataforma educativa educaplay y la competencia TIC, daremos a conocer los trabajos previos internacionales, como se detallan:

Carlosama(2016), en su trabajo de investigación, busca diseñar e implementar un escenario virtual de aprendizaje con enfoque de competencias en el entorno virtual Moodle de la universidad de Nariño, para apoyar el componente de educación ambiental del grupo de investigación PIFIL; utiliza la teoría del socio constructivismo y la educación virtual, así como la teoría del conectivismo como proceso de aprendizaje en la era digital. Es una investigación que utiliza el diseño instruccional (procesos estructurados en fases), como un método de planificación pedagógico para producir material educativo. En este trabajo se concluye que el enfoque por competencias influye significativamente en los modelos de enseñanza, se aprende por la interacción con nuestro medio afirmando que el Ambiente virtual de aprendizaje (AVA), como propuesta metodológica es innovador. Así mismo el AVA desempeña un rol fundamental en los procesos de aprendizaje haciendo uso de las TICs dentro del enfoque por competencias, donde la participación del docente es muy importante en los procesos pedagógicos y didácticos y seguimiento en los resultados de los aprendizajes de los estudiantes.

Recurro a esta investigación como antecedente por que sustenta una adecuada base teórica teniendo en cuenta que las plataformas virtuales como ambientes virtuales de aprendizaje cumplen un rol de suma importancia en la adquisición de aprendizajes por parte de los estudiantes a través del uso de las TICS, el cual nos ayudará a comparar y entender la relación que existe con algunas de las dimensiones de la competencia TIC propuestas en nuestra investigación.

De otro lado, Quibayo y Sanabria(2017), de la Universidad Norbert Wiener, Colombia en su trabajo de investigación tienen como objetivo saber de qué manera la plataforma educaplay influye en la comprensión de textos en los estudiantes del séptimo

grado de una Institución educativa en Colombia, como sustento utilizaron las teorías sobre las TICs de autores como Cabero, Ochoa y otros enfatizando en el uso de las plataformas educativas así como en los lineamientos curriculares del MEN – Colombia. En su investigación realizaron un diseño pre-experimental del tipo cuantitativo, en una muestra de 20 estudiantes cuya población fue de 96 estudiantes del grado séptimo. La Investigación concluye demostrando una mejoría de la comprensión textual a partir del uso de la plataforma Educaplay fortaleciendo el nivel literal, inferencial y crítico. Así mismo destaca que la plataforma Educaplay es una herramienta multimedia interactiva creado bajo un diseño técnico pedagógico.

La investigación anterior nos demuestra que hay evidencias significativas de como mejora el potencial en la comprensión de textos luego de haber usado la plataforma Educaplay, esto implica que esta plataforma está creada bajo un diseño técnico pedagógico donde los usuarios sean estudiantes o docentes desarrollan habilidades y destrezas propias de la competencia TIC, es un gran aporte para nuestro estudio porque hay una relación con las dimensiones de nuestra variable.

Del mismo modo, Ramos (2018) en su investigación para optar el Grado de Maestría sobre el uso de las TIC y proceso de enseñanza, se basó en las teorías Conductista de condicionamiento de Skinner, Cognitiva de Brunner, la teoría constructivista de Papert y la teoría significativa de Ausbel y Sullivan, cuyo objetivo fue establecer cuál es el grado de relación entre el uso de las TIC y el proceso de enseñanza. La investigación que realiza es del tipo aplicada y presenta un diseño no experimental, de nivel descriptivo correlacional, la muestra estuvo integrada por 86 docentes de la institución educativa número dos en Maicao – la Guajira – Colombia,

Finalmente concluye que hay una relación directa y significativa entre las dos variables del estudio. (valor de $r = 0,812$ y $p = 0,000$), dado que el valor de p resultó ser menor que 0,05 de significancia, entre el uso de las TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Observando los análisis del resultado de la variable uso de las TIC, se observa que es muy significativo el uso de estos recursos en la práctica continua de los estudiantes en la adquisición de sus aprendizajes

En la investigación anteriormente revisada podemos observar que el resultado obtenido nos permite realizar comparaciones en relación al uso de las TICs en el proceso de aprendizaje el que nos ayudará en la discusión de los resultados que obtendremos de nuestro trabajo de investigación.

Quintanilla (2014), en el artículo que publicó denominado “Herramientas TICs y la Gestión del Conocimiento”, resalta lo importante que es la gestión del conocimiento como modelo de gestión organizacional, porque a partir de esto fomenta la creación de culturas organizacionales dentro de un ambiente colaborativo que busque una relación permanente interpersonal que nos conduzca a un aprendizaje colaborativo.

En este escenario es muy importante destacar que la gestión del conocimiento tiene una inevitable relación con las TICs de tal manera que el proceso resulte eficiente y cumpla las necesidades de la organización. Las TICs se convierten en herramientas de apoyo para que las transmisiones sean rápidas y adecuadas en la difusión del conocimiento, por ello las TICs son el soporte de la gestión del conocimiento.

El autor concluye que en todo sistema de gestión de conocimiento el rol importante de la tecnología de la información es importante porque ayuda en los diversos procesos tales el análisis, conversión, transferencia y almacenamiento de información para la adquisición del conocimiento, es importante el talento y la capacidad de los usuarios en la creación y difusión de los conocimientos.

Esta conclusión nos va a permitir consolidar la dimensión de gestión del conocimiento que hemos propuesto en nuestra investigación.

Complementamos con la revisión de trabajos previos nacionales, detallados de la siguiente manera:

Oyola(2017), elaboró la investigación sobre el Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés, sostenido en la Universidad Cesar Vallejo, a través de este estudio buscó medir como el uso de la plataforma Educaplay influye en las capacidades del área de inglés en los educandos y la relación que se da entre ellos. Como el diseño fue

de tipo cuasi – experimental, existieron dos grupos el de control (GC) y el de Experimental (GE), cuyas muestras fueron elegidas a través de un muestreo no probabilístico.

Como producto de la investigación se llega a concluir que al utilizar la plataforma Educaplay, ésta tiene una influencia muy significativa en el desarrollo de las capacidades del área de inglés, cuyos resultados fueron corroborados a través de la prueba paramétrica t de student, los resultados arribados finales son: en el post test el valor de $t = 7,50$ y $p = ,000 < 0,05$.

En este trabajo se visualiza la influencia positiva de la plataforma educaplay porque nos muestra claramente como al usar las diversas actividades de la plataforma educaplay que son muy significativos la influencia en el desarrollo de las capacidades del área de inglés conllevando a una discusión sobre la segunda dimensión de nuestra variable.

Tapismana(2018),en su trabajo de investigación, buscó mejorar las competencias TIC en los docentes de secundaria de una institución educativa privada de Lima, integrando al currículo dichas competencias TIC, para ello utilizó como sustento teórico a los investigadores Mishra y Koehler quienes son los creadores de este modelo de competencias TIC para docentes y se basan en el concepto de conocimientos de tipo tecnológico, pedagógico, y por contenido –TPACK, donde establecen el conjunto de conocimientos y habilidades necesarias para que el docente obtenga la forma de enseñar eficazmente haciendo uso de las tecnologías.

Es esta investigación, el autor realizó una capacitación a los docentes aplicando el modelo TPACK para lograr la formación en Competencias TIC, La muestra estuvo constituido por 30 docentes. Este trabajo concluye que la aplicación de este modelo de formación en Competencias TIC ha influido en la mejora de las mismas para la integración de las TIC en el área curricular de los docentes. Así mismo el uso de un escenario virtual de aprendizaje, genera una mejor forma de organización y conocimientos por parte de los docentes en la nueva manera de aprender en estos tiempos, en tal sentido han utilizado variadas herramientas informáticas que les eran de fácil acceso y adaptados a sus respectivas áreas, esto implica que las competencias TIC se realizan de una forma integrada.

El estudio inyecta datos acerca de las competencias profesionales que deben poseer los docentes y que se relacionan con algunas de las dimensiones de nuestra investigación que ayudará a complementar al momento de realizar las discusiones.

Tapia (2018), en su trabajo de investigación utiliza la Teoría de la disonancia cognitiva de Festinger, quien postula que todo individuo ofrece una tendencia a mantenerse coherente y consistente entre lo que piensa y acciona. Y la Teoría de la actitud según McClelland y Spencer que resumen en que los conocimientos, calificaciones o títulos no predicen el éxito en la vida en ese sentido trató de determinar qué relación hay entre actitud y competencias en TIC en docentes de la Red 01, UGEL 05, San Juan de Lurigancho, 2018. Esta investigación corresponde al nivel descriptivo – correlacional y presenta un diseño no experimental de tipo transversal. La población de la presente investigación estuvo integrada por profesionales de la educación de la Red Educativa N° 01 de la UGEL 05, de San Juan de Lurigancho. La muestra estuvo constituida por 205 docentes. La investigación concluye demostrando que entre la actitud y la competencia en TIC en docentes existe una relación significativa; el coeficiente de correlación Tau-b de Kendall de 0.744, nos indica que hay una alta relación entre las variables. Así mismo concluye que Desarrollar competencias en TIC implica considerar no solo los recursos o certificaciones sino también las actitudes, tal como lo señalan MacClelland y Spencer, Asimismo, existe diversidad de consensos en cuanto a estándares de competencias en TIC, por lo que es buscado uno de carácter integrador.

La presente investigación reviste interés como antecedente porque postula la relación de las competencias en TIC con la actitud de los docentes en aplicar las TIC, en su quehacer pedagógico además que el resultado obtenido nos permite realizar comparaciones con los resultados que obtenemos en nuestro trabajo de investigación.

Tejada (2016), a través de su trabajo de investigación buscó averiguar cuál es el nivel de competencias que poseen los docentes para el uso de las TICs, el otro variable de análisis fue el rendimiento académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria, enfocada en el área de ciencias sociales. En el que manifiesta que en la actualidad los docentes, tiene que pensar de una manera más reflexiva sobre el contexto de carácter tecnológico en el que los educandos se desenvuelven en este ambiente mejorando sus

nuevas competencias, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en el logro de los aprendizajes. Este trabajo de investigación es de tipo aplicada y descriptiva y de diseño cuantitativo, indica que la población se realizó en la jurisdicción educativa del Distrito Jacobo Dickson Hunter de la ciudad Arequipa, cuya muestra fue de 12 profesores del área curricular de ciencias sociales de las instituciones educativas del distrito mencionado. La entrevista y ficha de observación fueron los instrumentos utilizados para recolectar los datos y medir el nivel de competencias docentes en el uso de las TICs y determinar el nivel de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, con la aplicación de una prueba escrita al final de cada clase, se llegó a determinar el nivel del rendimiento que alcanzaban como deficiente, regular, bueno o excelente tal como indicaba el Diseño Curricular Nacional que estaba vigente en esa época.

La conclusión más relevante a que arriba en su investigación es que nos hace ver que la mayoría de los docentes del nivel de educación secundaria de ciencias sociales, aplican las TICs en nivel muy bajo en el proceso de enseñanza aprendizaje y que la totalidad de los docentes no han logrado desarrollar las competencias tecnológicas, en tal sentido no conocen cuales son los elementos primordiales de la computadora y su uso, el internet, el software educativo, elaboración de recursos con TIC, elaboración y edición de páginas web sencillas, etc. Los recursos que utilizan con mayor frecuencia son el CD o DVD, para reproducir un video a los estudiantes, sin usar recursos como la grabadora de audio y video, Smartphone, Tablet, pizarra electrónica, el email, así mismo son pocos los trabajos que realizaban de forma on-line, el YouTube ni lo usan. Finalmente ha demostrado que las razones por las que no desarrollan las competencias docentes con TIC en el aula, se debe a un conjunto de factores como un bajo nivel de preparación de parte del docente, carencia de organización y del tiempo en incorporar las TIC a la sesión de aprendizaje.

Al igual que los trabajos anteriores, éste fue tomado como aporte, porque analiza el grado de competencias TIC que poseen los docentes y la implicancia de esto en el proceso del logro de aprendizaje de los estudiantes en el área de ciencias sociales haciendo uso de las TICs. Los resultados obtenidos nos permitirán contrastar con los resultados de nuestra investigación.

Por lo visto en el apartado anterior, vamos a revisar las principales teorías que sustentan diversos autores:

Sobre Plataforma virtual educativa en la actualidad existen una serie de definiciones o puntos de vista, partimos de que una plataforma e-learning, tiene varias acepciones como: plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje se puede definir como una aplicación web que está compuesto por un conjunto de herramientas que nos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje online, en esta forma de enseñanza, no requiere la presencia del estudiante (*e-learning*), en cambio en la enseñanza mixta (*b-learning*) se requieren la presencia del estudiante en fechas programadas y el resto lo realiza de una manera virtual (Fernandez-Pampillón , 2009).

En otra definición, el entorno virtual de enseñanza/aprendizaje, es un conjunto de herramientas que nos permiten facilidades informáticas y telemáticas para tener una adecuada comunicación y realizar un intercambio permanente de información para desarrollar procesos de enseñanza/aprendizaje (Feriaonline, 2005).

De acuerdo a lo manifestado anteriormente resaltamos que el nombre de plataforma virtual también es denominado como entorno virtual, plataforma educativa web o plataforma e-learning, los cuales en la actualidad son muy importantes como recursos y aliados de los profesores en su quehacer pedagógico mejorando el nivel de aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta que el currículo nacional actualmente está exigiendo el uso de recursos en entornos virtuales en las programaciones y sesiones de aprendizaje de los profesores a través de la competencia 28 en forma transversal a todas las áreas.

En ese sentido existen variadas plataformas educativas en la web con diversos recursos que se pueden adecuar según los requerimientos de aprendizaje en cada área, en los que podemos sugerir a Educaplay, GoogleDrive, GoConqr, así como también a la plataforma del Ministerio de Educación Perueduca.

Tratar el tema de los sistemas de gestión de aprendizaje en estos momentos quizás ya no sean tan novedosas, debido a la masificación del uso de las TICs en diversos ámbitos del quehacer humano, su evolución ha tenido diversos impactos sobre en una nueva forma de aprendizajes centrada en los estudiantes de una manera virtual a través de plataformas

diseñadas y estructuradas para este fin.

Las plataformas virtuales deben estar bien diseñadas y estructuradas, no se trata sólo de colocar información y ser sólo simples consumidores, por el contrario se trata de contextualizar, interactuar permanentemente de tal manera que el estudiante logre un aprendizaje independiente y significativo, por ello es necesario utilizar herramientas y/o actividades relevantes en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que deben ser monitoreados permanentemente por los docentes, teniendo en cuenta que esto es un proceso social.

Una característica muy importante sobre el Sistema de gestión de aprendizaje o Learning Management System (LMS), es que es de fácil acceso, porque te permite ingresar en cualquier momento y en cualquier lugar desde donde puedas acceder, por ello mejora el nivel de la educación y la formación (Dulanto, 2011).

La razón principal de una plataforma, es que nos facilita la creación y gestión de las aulas virtuales de enseñanza y aprendizaje en la red, en el cual los principales actores son el estudiante y el docente en una permanente interacción que se va a dar hasta culminar las etapas de formación u objetivo planteado. Estos ambientes de aprendizaje han cambiado radicalmente ya no es solamente las aulas clásicas, sino ahora existen otros escenarios como los entornos virtuales, pero igual son lugares donde se realiza los procesos de aprendizaje que está encaminada a adquirir una o más competencias en los estudiantes en su continua formación.

Cabero(2006) nos dice que importante es el uso de las redes como medio de comunicación y aprendizaje, introduciendo los conceptos de comunicación asíncrona y síncrona, donde la modalidad síncrona es cuando el estudiante y docente tienen que coincidir previo pacto en un determinado momento, es decir en tiempo real y se da a través del chat, videoconferencia, etc, en cambio en la comunicación asíncrona no es necesario que estén sincronizados al mismo tiempo, puede ser en otro momento, para ello pueden usar otros medios como el foro, el correo electrónico etc.

La flexibilidad y adaptación del estudiante en este entorno de formación hace posible una forma de enseñanza por internet, e introduce nuevas definiciones como es el caso de la creación de un entorno colaborativo que puede llegar a formar verdaderas comunidades virtuales de aprendizaje (García, 2015).

Un e-learning está formado por el triángulo Tecnología, contenidos y servicios, dependiendo de la forma como se combina estos elementos se desarrollan de distintas maneras, estas formaciones se adaptan a las características y necesidades formativas de los usuarios (Lozano, 2004).

La masificación de la tecnología en la actualidad hace posible que formemos distintas comunidades virtuales, con diferentes fines y objetivos que muy bien enfocados y encaminados mejorarían el nivel de aprendizaje en nuestros estudiantes, por ejemplo, la red social de WhatsApp muy bien enfocada nos permitiría interactuar entre docentes, padres de familia y estudiantes con fines educativos como medio tecnológico, cuenta con herramientas de audio, video y chat podemos comunicarnos en forma asíncrona y síncrona es decir en tiempo real o con mensajes para contestar o desarrollar luego, donde el docente sería el que diera las pautas del aprendizaje a lograr y el estudiante el actor principal de aprendizaje.

Como se ha visto anteriormente hay diversos tipos de plataformas y con características particulares es por ello que en esta parte vamos a detallar con mayor profundidad sobre la plataforma educativa educaplay como un recurso de enorme potencial en la educación, en ese sentido podemos decir que es una plataforma educativa virtual de carácter participativo que nos permite crear variedades de actividades educativas multimedia, es desarrollado por la empresa ADRformación. Es una comunidad virtual de acceso libre y gratuito para aprender y enseñar de la manera más divertida jugando y haciendo. En esta plataforma todos los usuarios se benefician de acuerdo a sus necesidades.

Los docentes pueden crear diversos recursos digitales de texto, audio, imágenes y video a través de actividades que ofrece la plataforma, en los diversos procesos de una sesión de aprendizaje; es decir puede crear actividades para la motivación, para el proceso mismo del

aprendizaje y para la evaluación. Pueden crear una o varias colecciones de actividades por áreas o temáticas que pueden ser compartidos con sus estudiantes o con otros docentes, entre las características que tiene es que el producto terminado es atractivo y muy profesional. Para empezar a trabajar en Educaplay no necesitas instalar ningún tipo de software en tu computadora, tan solo te registras y empezar a usar con un navegador web y el plugin de flash en computadoras que tienen navegadores con versiones antiguas, algo importante es que sus actividades son compatibles con plataformas de e-learning con lo cual podrás seguir el proceso de aprendizaje de tus alumnos (Pariona, 2016).

En la actualidad la plataforma ya no requiere de plugin de flash por que utiliza la tecnología HTML5 para la integración de su entorno y otros recursos web.

Para descubrir algunas de las características es ingresar al entorno de Educaplay se puede ingresar como usuario libre o usuario registrado para ello hay que registrarse con una cuenta de correo y completar la plantilla de registro, luego la plataforma te genera un código de usuario y con la contraseña que creaste ya puedes acceder a la plataforma. En caso de ingresar como usuario libre puedes ingresar con un código de acceso llamado ticket que el maestro o administrador de la cuenta, en casos de trabajar con estudiantes el maestro prepara una determinada actividad para interactuar con los estudiantes y realizar algún proceso pedagógico de aprendizaje y trabajar en una comunidad virtual con estudiantes donde aprenden como jugando y el maestro puede realizar el avance o logros de la actividad propuesta.

Todo usuario registrado puede personalizar y configurar su entorno a través de su interfaz, es decir puede acondicionar las diversas herramientas que ofrece la plataforma de acuerdo a las necesidades de trabajo que requiere, por ejemplo un docente puede modificar su perfil, crear grupos de trabajo con sus estudiantes, crear sus colecciones que son un conjunto de recursos creados por él o compartidos por otros que a la vez los puede usar con sus estudiantes, si hubiese observaciones puede enviar y recibir mensajes de los estudiantes, así esta plataforma se convierte en una eficiente comunidad virtual de aprendizaje de trabajo colaborativo, donde los estudiantes aprenden con los recursos de sus maestros o de otros que han ido encontrando explorando las diversas actividades existentes en la plataforma. El interfaz es sencillo e intuitivo, y contiene tutoriales multimedia que

ayudan a quien encuentre alguna dificultad en su uso la primera vez, un usuario no necesita instalar ningún programa en su ordenador basta (...) un navegador de internet (Viloria y Adrformación, 2013, p. 03).

Del mismo modo es un buen recurso cuando a los estudiantes de los últimos grados se le puede encaminar a la producción de recursos educativos a través de las diversas actividades que nos ofrece el entorno educaplay.

A través de esta plataforma podemos crear un conjuntos de recursos educativos digitales que van a ayudar al docente de las diversas áreas, en su labor pedagógico, por ello el docente dependiendo si es de primaria o secundaria diseñará el tipo de actividad ofrecida en esta plataforma acorde al grado de estudio de los estudiantes y el grado de complejidad de los niveles de logro de los aprendizajes, así mismo es necesario colocarle el título y realizar la descripción de la actividad para que quede bien claro que es lo que van hacer los estudiantes, por ello es fundamental definir bien las etiquetas indicando el nombre de la asignatura y la palabra clave a partir del cual va a ser localizado, estos recursos educativos digitales tienen el nombre de actividades en la plataforma educativa educaplay.

A continuación, vamos a describir las principales actividades con que cuenta la plataforma educativa educaplay:

La actividad Adivinanzas. - Esta actividad nos plantea el reto de encontrar una palabra a partir de un conjunto de pistas que van apareciendo, en la medida que se adivine con la menor cantidad de pistas mayor será el puntaje. Se observa que cada adivinanza está configurado con un número limitado de intentos, que el estudiante debe adivinar sin superar el número máximo de intentos (Oyola, 2017).

Cabe mencionar que las pistas pueden estar constituidos por mensajes de texto, o elementos de audio y como ayuda aparece una imagen incompleta que según se va pidiendo pistas se va completando y nos muestra el objeto con más claridad (Pérez, 2014). El objetivo principal de aprendizaje es repasar conceptos a través de definiciones, sonidos e imágenes.

Mucho tiene que ver la creatividad del docente al momento de crear las actividades, es decir el docente puede crear adivinanzas con textos, imágenes o audio o combinando algunos de ellos, es crear una actividad que llame la atención del estudiante y que aprenda jugando al mismo tiempo.

La Actividad Completar. - Nos permite reconstruir con palabras faltantes previamente extraídos de un texto a las frases o párrafos propuestos. Esta actividad facilita en el estudiante el orden y la coherencia lo cual ayuda a mejorar la argumentación en textos.

La Actividad de Diálogo. - Esta actividad nos permite escuchar y leer un dialogo entre dos más personajes, se puede manipular los audios de acuerdo a ciertos objetivos. En la parte pedagógica el docente puede aprovechar este recurso para mejorar la expresión oral,

La Actividad Crucigrama. -Esta actividad consiste en completar respuestas en forma horizontal o vertical luego de haber leído un texto o visto una imagen, permite desarrollar las capacidades de análisis y síntesis del objeto de estudio, mucho depende de la creatividad del docente.

La Actividad Ordenar Letras o palabras. - Esta actividad como su nombre lo indica consiste en ordenar letras o palabras que se presentan en forma desordenada para armar palabras en caso de letras o frases si son palabras. Ayuda a mejorar la concentración y recomponer las partes a un todo, es bastante utilizado en idiomas y comunicación.

La Actividad Relacionar. - Esta actividad nos permite organizar y clasificar varias palabras, para luego emparejar según sea el caso. Es una actividad muy importante porque relaciona dos categorías por ejemplo sinónimos, capitales, etc.

La Actividad Sopa. - Esta actividad consiste en buscar y seleccionar palabras o respuestas en un conjunto de letras dispersas. Ayuda a consolidar información que está en proceso.

La Actividad Test. - Esta actividad de educaplay permite tomar exámenes en línea, tienen diversas formas de responder, pueden ser abiertas o cerradas (alternativas múltiples, casillas, etc), obligatorias o no, en un tiempo determinado.

La Actividad Mapa.- Esta actividad permite definir en una determinada imagen (fotografía, esquema, mapa, etc) que previamente hemos guardado, un conjunto de puntos en el que identificamos nombres, etapas, características, etc. Es una actividad que permite desarrollar la habilidad de identificar elementos en un esquema o imagen.

Uno de los elementos que tiene Educplay es su entorno social, no sólo nos permite crear recursos educativos digitales a docentes y estudiantes, sino que nos permite crear y participar en comunidades virtuales con docentes, padres de familia y estudiantes generando condiciones sociales de confraternidad, solidaridad y comunicación en la construcción de aprendizajes de nuestros estudiantes, según Quezada y Pardo(2018) afirman: “Un entorno social es el contexto o ambiente en el que se desenvuelven las personas cuando aprenden, se educan o realizan alguna actividad de tipo cognitivo” (p. 01). Tiene un conjunto de herramientas con la finalidad de interactuar.

En el actual CNEB incorpora la competencia 28, como una competencia TIC transversal a todo el sistema educativo, es decir desde el nivel inicial hasta el nivel de educación secundaria, donde el docente como actor fundamental del aprendizaje de los estudiantes cumple un rol muy importante en este proceso por ello se hace necesario incorporar la competencia TIC desde la planificación hasta la ejecución.

Dentro de este marco, Lapyre(2015), enuncia que se desarrolla una competencia TIC cuando se desenvuelve con autonomía y eficacia en entornos virtuales de diversas culturas y propósitos, esto supone que un estudiante participa en los entorno virtuales interactuando colaborativamente con sus pares y otros, creando productos digitales en forma crítica y valorativa, en este escenario también los docentes deben tener y aplicar dichas competencias para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes.

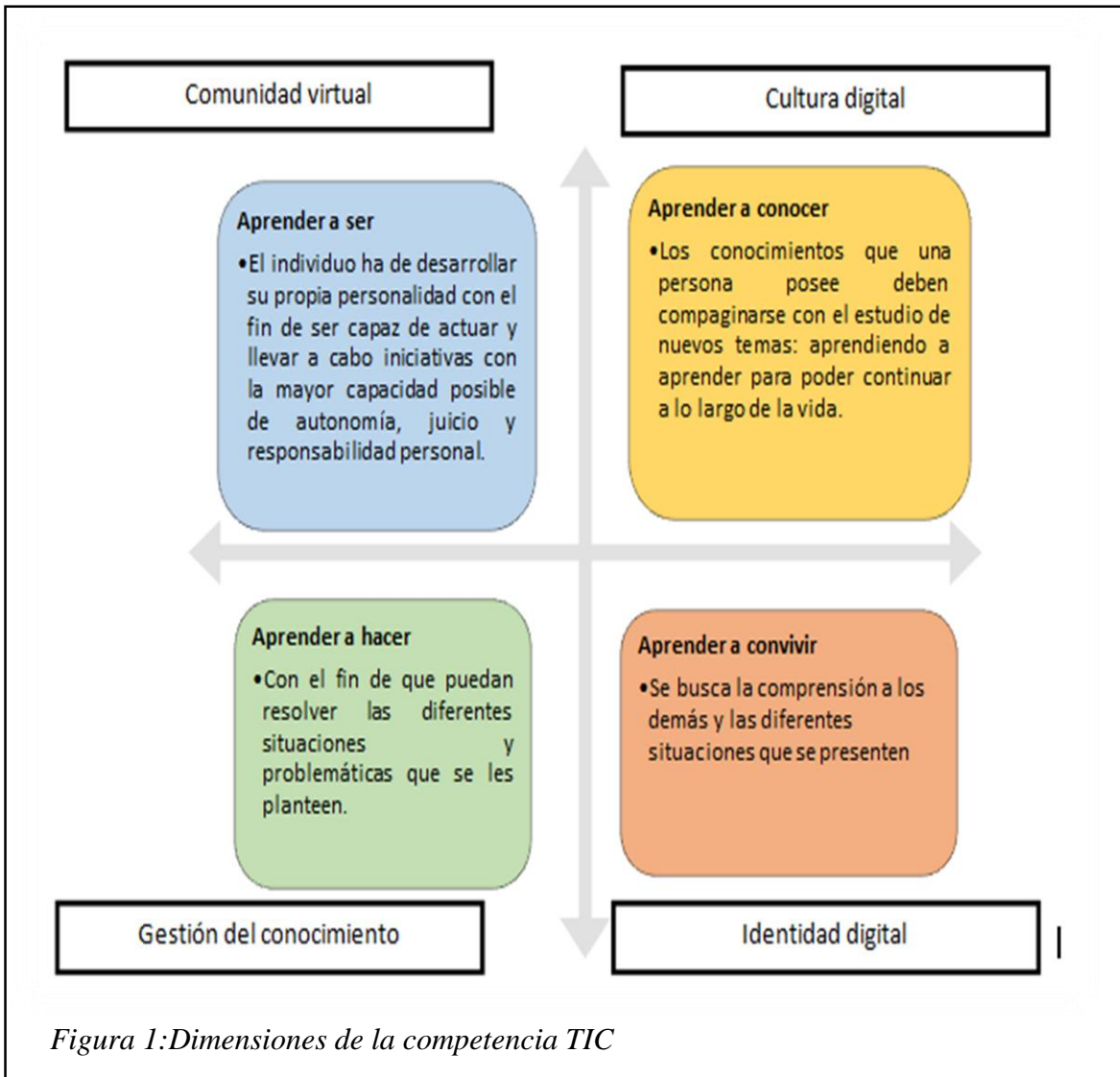
La Competencia TIC es cuando un usuario se desenvuelve en los entornos virtuales generados por la TIC, con responsabilidad y ética (MINEDU, 2016, p. 151). Esta competencia se desarrolla cuando el estudiante pueda modificar, optimizar e interpretar en entornos virtuales en sus momentos de aprendizaje y la práctica social en su comunidad.

Desenvolverse en entornos virtuales, quiere decir que el estudiante va a tener una participación activa y segura en los entornos virtuales, apropiándose de ésta, en donde podrá crear, interactuar en forma colaborativa, configurando y modificando, valorando sus

aportes y el de otros. Los entornos virtuales son escenarios en donde se realizan las tareas o acciones de la práctica social, a través de dispositivos o equipos (Computadoras, celulares, equipos, etc), softwares o programas (Sistemas operativos como Windows, linux, android, programas de aplicación de estación y web, office, googledocs, xmind, actividades de educaplay, mindomo etc. Lapeyre (2015), clasifica los dispositivos electrónicos como recursos TIC en dos generaciones, la primera generación constituida por tales como: Radio, Teléfono, Televisión, Telégrafo, VHS o similares y los que corresponde a una segunda generación como computador, celular, tablet, “smartwatch”, y otros similares; esto sucede en diversos ámbitos como locales, regionales, nacionales o internaciones para generar aprendizajes o establecer vínculos de carácter social.

El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje requiere que los profesores en la actualidad tengan los perfiles necesarios y desarrollen las competencias digitales básicas, se entiende a la competencia digital como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que necesitamos para movilizarnos en un entorno digital (Ferrari, 2012). Otra manera de conceptuar diremos que la competencia digital es entendida como el producto de las habilidades, conocimientos y actitudes que tengan que ver con la parte tecnológica, informacional, multimedial y comunicativa, dando origen a una sofisticada alfabetización múltiple (Gisbert y Esteve, 2011).

Igualmente, los docentes requieren el desarrollo de competencias TIC para aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir los cuales se relacionan de la siguiente manera:



Tomado de: Sistematización de evidencias y estudios sobre Formación Docente y Acompañamiento en TIC para los Lineamientos de Formación en TIC (2015, p. 48)

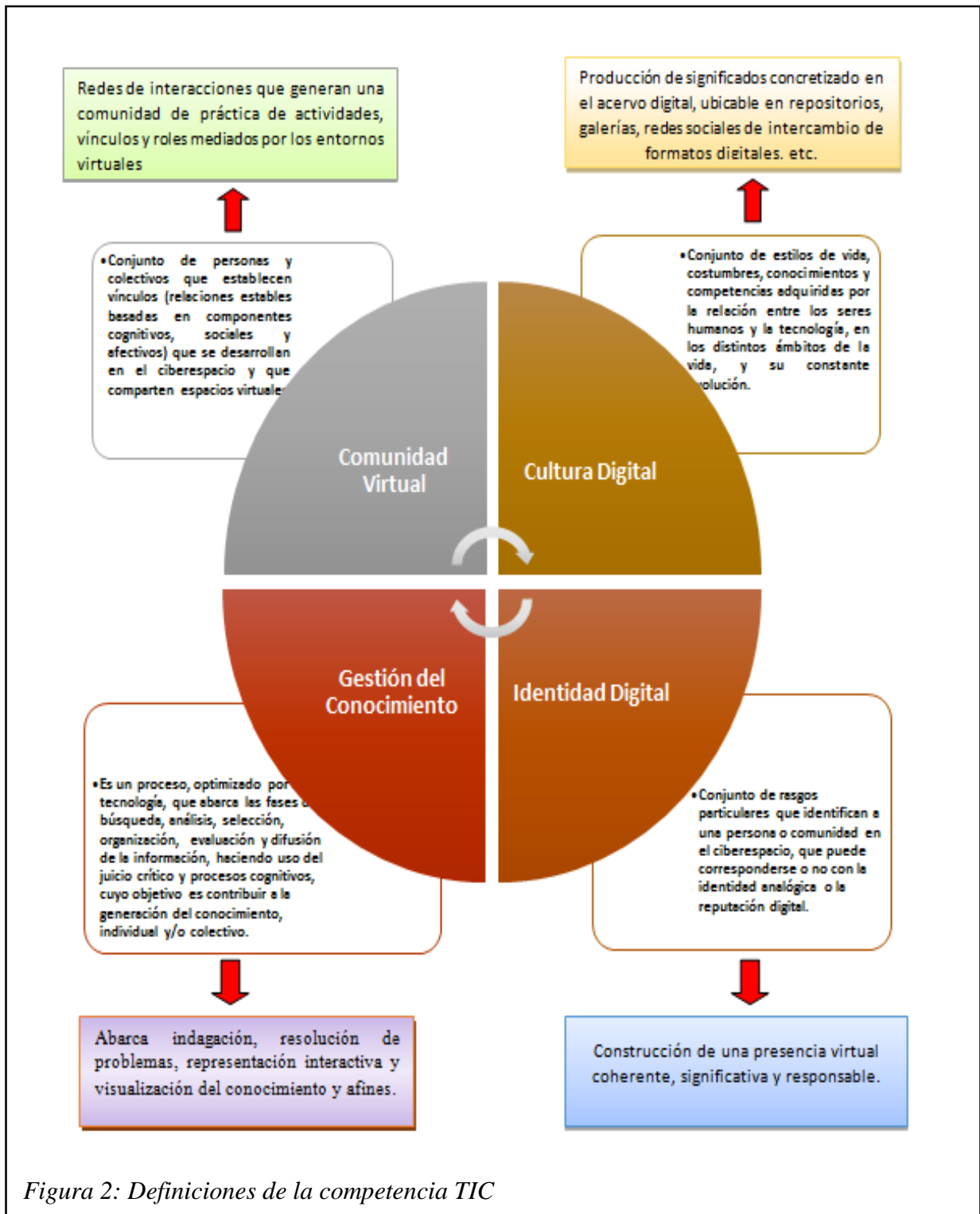


Figura 2: Definiciones de la competencia TIC

Tomado de: Sistematización de evidencias y estudios sobre Formación Docente y Acompañamiento en TIC para los Lineamientos de Formación en TIC (2015, p. 49)

Estos se concretizan a través de las competencias y desempeños que deben desarrollar los docentes el cual se indica en el buen desempeño docente que promueve el Ministerio de Educación. El desarrollo de las competencias TIC en los docentes significa un cambio de paradigma radical, por lo que es un proceso continuo que se debe desarrollar de forma progresiva.

En la actualidad tanto los docentes como los estudiantes realizan sus prácticas y reconstruyen sus experiencias en estos escenarios tecnológicos y van cambiando permanentemente sus formas de enseñar y aprender en esta sociedad cambiante, en ese sentido existen diversas investigaciones sobre el aprovechamiento pedagógico de los entornos tecnológicos, entre algunas de las teorías y enfoques que sustentan estos procesos de enseñanza y aprendizaje tenemos:

El enfoque del aprendizaje situado. - Esta teoría postula, que hay una relación entre el estudiante y el contexto, que se construye sobre una base práctica, por ello, para que el aprendizaje sea productivo, el estudiante debe estar activamente envuelto en un diseño de instrucción real (Arias, 2014, p. 01). El aprendizaje situado define al contexto social y cultural como determinante para el aprendizaje, Zavaleta (2015) indica que: “El conocimiento aumenta en la medida que estas situado en un contexto significativo asociado a un sistema cultural definido, el aprendizaje ocurre a través de la participación activa del aprendiz en un entorno comunitario donde se comparten los significados de las tareas”(p. 37). Podemos decir que el aprendizaje situado es una forma de aprendizaje real y práctico donde integra los saberes de los expertos en su formación diaria.

El enfoque de las cogniciones distribuidas. - Es una teoría psicológica elaborada en 1980 por Edward Hutchins, se basa entre personas y objetos, da a conocer que el conocimiento humano y la cognición no están encerrados en la persona en sí, sino también en algunas áreas de nuestra memoria repartidos en acontecimientos o los conocimientos de objetos en nuestro entorno (Santamaría, 2013, p.01).

Roy Pea, sostiene que sería importante reconsiderar a la cognición humana como algo que está distribuida más allá del ámbito del organismo propio, y ello de distintas maneras: abarcando a otras personas, sosteniéndose en medios simbólicos y haciendo uso de los entornos y los dispositivos (Salomón, 2001, p. 03).

Si lo relacionamos al desarrollo de las competencias TIC como proceso de aprendizaje por parte de los profesores, diremos que las personas no aprendemos solos, sino en forma colectiva, de una red de situaciones en las que los entornos desempeñan un rol fundamental, en estos momentos contamos con múltiples plataformas virtuales en las que continuamente interactúan las personas en el que comparten, experiencias, conocimientos, como vemos el aprendizaje no se realiza en único lugar sino de una manera distribuida.

El enfoque del ecosistema comunicativo. - Según Zavaleta (2015), refiere que nos encontramos en una sociedad donde la comunicación toma un lugar trascendental; por lo tanto, hay una necesidad de identificar cuáles son los medios y las formas de comunicación que apoyan al proceso educativo y el desarrollo de competencias tecnológicas en las personas. (p.36).

Es muy importante que el docente esté imbuido y sea parte de las nuevas formas de comunicación que actualmente existe sobre todo de los estudiantes que van adaptando a su necesidades la simbología de la comunicación sobre todo cuando interactúan en las redes sociales, que a veces se inclinan por el lado negativo lastimando a su pares, en esta parte el docente tiene que ser el mediador, el que sensibilice, reflexione conjuntamente con los estudiante con respecto a los derechos y deberes en el actuar en estos entornos.

El conjunto de las dimensiones de la competencia TIC están relacionadas a los cuatro saberes propuestos por Jaques Delors Saber ser (Comunidad Virtual), Saber conocer (Cultura Digital), Saber convivir (Identidad Digital) y Saber hacer (Gestión del conocimiento), para conocer de una manera más amplia describiremos a continuación:

La Comunidad Virtual.- A partir de los años 60, empieza a manifestarse el crecimiento de los medios de comunicación de masas, una serie de personalidades de fama mundial como McLuhan (1996), vaticina el inicio de una nueva época con respecto a los medios de comunicación que va a cambiar la estructura de la sociedad mundial, en las formas de hacer política, de comunicarse, de hacer economía y sociedad, en razón a que los medios electrónicos e informáticos comienzan a emerger y a cambiar de forma

vertiginosa los diversos aspectos de sociedad como la cultura, el arte, las costumbres, la enseñanza y otros modos de vida.

A partir de los años 70 aparecen las primeras comunidades virtuales como grupos sociales que emergen de la red cuando una cantidad de personas entablan discusiones, charlas públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con aspectos de sentimiento humano, para formar redes de interrelaciones personales y colectivos en el ciberespacio (Lamí, Rodríguez del Rey, Pérez, 2016).

En el ámbito educativo peruano y en el marco del CNEB, sobre esta competencia Zavaleta (2015) refiere: “Implica hacer uso de los distintos entornos virtuales en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros, promoviendo que los estudiantes compartan información y trabajen facilitando la solución de problemas y toma de decisiones” (p.48). Sobre comunidad virtual, Lapeyre (2014) manifiesta: “Como un conjunto de personas y colectivos que establecen vínculos (relaciones estables basadas en componentes cognitivos, sociales y afectivos) que se desarrollan en el ciberespacio y que comparten espacios virtuales” (p. 47).

Esto implica que el docente debe participar en forma crítica y participativa en los diversos entornos interactuando socialmente con otros en su formación continua y superación profesional. Así mismo utiliza estrategias de trabajos colaborativo en los entornos virtuales con los estudiantes en los procesos de adquisición de aprendizajes en forma colaborativa y en trabajo de equipo y en la evaluación continua.

La Cultura Digital. - Cuando hablamos de cultura digital nos viene a la idea todo lo referente a tecnología e internet, nuestro quehacer diario está relacionado a las diversas formas en que interactuamos, actuamos, comunicamos y razonamos como seres humanos en un contexto social, como resultado de la tecnología abrumadora y un acceso indeterminado a la información el cual satisface nuestras necesidades y mejora nuestra calidad de vida.

La cultura digital es compartir cada momento de nuestra vida en internet, es utilizar las redes sociales como modo de interacción y comunicación con los demás, es el

fenómeno del selfie, las transmisiones en vivo, el uso de los emoji, es la ética de las redes, la inteligencia artificial, es la piratería, la psicología moderna, la adicción al internet, al celular, el fenómeno de las nubes y el internet de las cosas (Suazo, 2018).

Zavaleta (2015) refiere que la cultura digital es el conjunto de estilos de vida, costumbres, conocimientos y competencias adquiridas por la relación entre los seres humanos y la tecnología, en los distintos ámbitos de la vida, y su constante evolución.

La cultura digital está presente en todos los momentos y las actividades que hacemos en nuestra vida diaria, por ello es importante que absorbamos esta riqueza y lo enfoquemos hacia nuestros estudiantes ayudándole a construir significados culturales, buscar soluciones, explorar diversas culturas y sociedades digitales indagando y produciendo nuevos saberes y sobre todo encaminarles de una manera eficaz en la sociedad del conocimiento para que sean ciudadanos plenos y autónomos, por ello no solo es necesario usar o dominar las TICs sino es integrarlo a su contexto socio-cultural con las actividades educativas poniendo en práctica su bagaje cultural digital. Lapeyre (2014)

Los docentes no somos ajenos a estos hechos, pero nos diferenciamos uno a otros en la manera natural de desenvolvemos en esta cultura, aquellos que nacimos antes de los años 90, llamados también Generación X o Y, somos los que hemos ido asimilando esta cultura sobre todo por la necesidad de interactuar en esta sociedad en el uso y manejo de estas nuevas tecnologías y sobre todo estar a la par con nuestros estudiantes que a veces tenemos muchas dificultades y nos cuesta trabajo adaptarnos. En cambio, los colegas que nacieron a partir del año 1995, los de la Generación Z, llamados también los “nativos digitales”, o “Millennials”, están adaptadas innatamente a las tecnologías, no solo eso, tienen una mirada diferente de la vida y el trabajo teniendo como propósito principal la felicidad, en el ámbito educativo son los principales usuarios en usar las tecnologías con los estudiantes y los diversos recursos tecnológicos que existen en las instituciones educativas.

En el marco del CNEB, es muy importante conocer y aplicar la competencia TIC plasmada en este documento, por ello es necesario mejorar nuestra cultura digital, teniendo en cuenta que en la actualidad existen diversos medios para realizar estas tareas.

La Identidad Digital.- Hablar de identidad es hablar de lo que soy y la relación con los demás, me permite distinguirme de otros, esto tiene que ver mucho con mi reputación lo cual es el reflejo de todos mis actos, pero también como lo perciben, como lo interpretan y como lo transmiten a los demás, desde el momento que me relacione e interactúe en una comunidad virtual mi identidad cambia de escenario y se convierte en identidad digital, esto implica que debo dedicar un esfuerzo a construir una buena identidad digital en el marco de la responsabilidad, el respeto y otros valores sin afectar a los demás.

Según la Fundación Telefónica (2013) refiere que la identidad digital está conformada por varios tipos de datos, según el usuario tenga o no la intención de darlos a conocer, lo que da lugar a una identidad declarada, compuesta por aquella información que revela expresamente la persona, otra identidad actuante, según las acciones que esta lleva a cabo, y otra calculada o inferida, según el análisis de las acciones que realiza la persona.

En relación a la identidad digital Zavaleta (2015) afirma: “Es el conjunto de rasgos particulares que identifican a una persona o comunidad en el ciberespacio, que puede corresponderse o no con la identidad analógica o la reputación digital” (p. 47).

En este contexto como docente es importante tener una reputación intachable, teniendo en cuenta que somos el modelo de nuestros estudiantes, ello implica gestionar y administrar éticamente los entornos virtuales con los que interactuamos con los demás y sobre todo con nuestros estudiantes. Somos los encargados de orientar permanentemente a los estudiantes de la manera correcta como se deben comportar y actuar en estos escenarios virtuales, sobre todo alertándoles de los diversos problemas existentes como los cyberacosos, la ciberadicción, los grooming, contenidos inapropiados, etc.

La Gestión del Conocimiento. - La gestión del conocimiento tiene que ver con el aprender hacer desde el enfoque del uso de las TICS, en esta parte interactuaremos directamente con la información para hacer o crear un producto o un recurso digital, por ello es necesario conocer todos los procesos que nos conducen a este objetivos y poder resolver todos las situaciones problemáticas que nos planteen o problemas a solucionar.

La gestión del conocimiento es un proceso, (...)que pasa por diversas faces como son: búsqueda, análisis, selección, organización, evaluación y difusión de la información, para ello hace uso del juicio crítico y de los procesos cognitivos, con el objetivo principal de aportar en la generación de nuevos conocimientos en forma individual y/o colectivo. (Zavaleta, 2015, p. 47)

Todo maestro debe conocer estos procesos y llevarlo a la práctica con sus estudiantes ello conllevará a que el alumno va adquirir técnicas de manejo de información, en forma ordenado y sistematizado y que tenga hábitos del método científico, en ese sentido debemos conocer cada uno de los procesos.

Búsqueda de la información. - Es la fase inicial y muy importante porque de ella dependerá la calidad de la información para nuestro producto. Ronconi(2012, p.01), nos propone un listado de etapas para realizar una búsqueda y selección adecuada y son:

- a. Definir la necesidad y el tipo de información
- b. Selección y ordenación de las fuentes que se van a consultar y requerir
- c. Planificación de la estrategia de búsqueda
- d. Selección y obtención de documentos que respondan a las necesidades del usuario
- e. Evaluación del proceso.

Es necesario recomendar al estudiante cuando realizan búsquedas en internet de preferencia que busquen en artículos, revistas, investigaciones, libros digitales en formato pdf y que tengan todos los datos del autor.

El problema general de investigación es el siguiente: ¿Cuál es el nivel de relación entre el uso de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019?.

Los problemas específicos son los que mencionamos a continuación:

¿Qué relación existe entre el uso la plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019?.

¿Qué relación existe entre la plataforma educativa educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Lima, 2019?

¿Qué relación existe entre la plataforma educativa educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019?.

¿Qué relación existe entre la plataforma educativa educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019?.

Con respecto a la justificación, Sabaj y Landea (2012), mencionan que: “La justificación es una operación racional mediante la cual fundamentamos nuestros actos, creencias y conocimientos.” (p.03).

La presente investigación es relevante, porque nos va permitir determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Lima, 2019.

En la actualidad los docentes a pesar de tener diversas competencias desarrolladas como las tecnológicas, pedagógicas, comunicativas, intelectuales y otros, ya no son suficientes que avalen que un docente tenga un buen desempeño con respecto a sus estudiantes, y peor aún si tenemos en cuenta el contexto actual del uso masivo de las TICs en donde las nuevas plataformas virtuales educativas se han convertido en la fuente principal de absorción de conocimientos, estas herramientas son más efectivas para la producción y difusión de conocimientos y aprendizajes, en ese sentido los docentes deben de estar preparados y ser capaces de movilizar estos recursos tecnológicos e informáticos en los procesos de su labor pedagógico, integrándolos en la práctica diaria con sus estudiantes y afrontar los retos de ésta en la era del conocimiento y la información.

Por tal motivo, las plataformas virtuales educativas son escenarios virtuales de interacción e interrelación entre los docentes y los educandos, donde a través de un conjunto de herramientas y recursos intuitivos y gratificantes, el nivel de logros de aprendizaje es mayor. En estos ambientes el rol del docente es fundamental, en ese sentido es necesario que éstos conozcan y apliquen las capacidades de la competencia TIC del CNEB, en las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta que esta competencia es transversal a todas las áreas

El estudio se justifica teóricamente porque permitirá determinar el nivel de relación que hay entre el uso de la plataforma educativa educaplay y el conocimiento en la aplicación de la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019. Así mismo con el propósito de aportar en los docentes conocimiento nuevos sobre recursos informáticos y que amplíen su bagaje de conocimientos acerca de la competencia TIC, con esto espero contribuir en la forma como se debe trabajar en las plataformas virtuales educativas desde la apropiación hasta la producción de recursos y actividades mejorando las diferentes formas de integrar las TICs en las sesiones de aprendizaje.

El estudio se justifica metodológicamente porque la plataforma educativa educaplay como un potencial recurso educativo nos va a servir de puente o como estrategia para generar nuevos conocimientos.

Trabajar en una determinada plataforma educativa virtual, implica que el docente seleccione o diseñe un espacio con todas las características necesarias, porque el proceso de generación de conocimientos en plataformas virtuales permite una adecuada enseñanza-aprendizaje por parte y a través de la orientación del profesor, interactuando con otros estudiantes usando diferentes recursos educativos digitales contenidos en el aula virtual, no sólo limitándose a memorizar y transmitir conocimientos (Chadwick, 2001).

Los docentes hacen uso de las TIC con el propósito de mejorar su gestión docente; sin embargo, una gran mayoría de ellos no se adecua sustancialmente en su labor docente cuando integra la tecnología en el aula, lo que hace es acomodar, maquillar la tecnología a su práctica docente con sus estudiantes. Y es que el profesorado debe estar lo suficientemente preparado para hacer uso de las TIC en su quehacer pedagógico.

Por ello es muy importantes que el docente conozca y aplique la competencia TIC como parte de su labor pedagógico en las aulas, teniendo en cuenta que en la actualidad el Currículo Nacional de la Educación Básica promueve el uso de dicha competencia transversalmente a todas las áreas. Por ello la presente investigación ayudará a los docentes a promover, conocer y utilizar la plataforma educativa educaplay como un gran recurso informático en la aplicación de las capacidades de la competencia TIC, sabiendo que los

estudiantes actuales como nativos digitales les resultará tener sesiones altamente motivador durante la adquisición de su aprendizaje.

Como implicaciones prácticas la presente investigación tiene una justificación práctica, porque existe la necesidad de seguir mejorando en el uso y apropiación de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes, en este caso el uso de la plataforma educativa educaplay como recurso que movilice varias capacidades de la competencia TIC establecida en el CNEB, con esto en alguna medida contribuiremos en el mejoramiento de la calidad educativa, por ello es importante que el docente interiorice y alcance un alto grado de conocimiento de la competencia TIC, que se traducirá en una mejora de su labor pedagógica en beneficio personal y de sus estudiantes.

El objetivo general es el que se menciona a continuación: determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07 UGEL 02, Independencia, 2019

Los objetivos específicos son:

Identificar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Determinar la relación que existe entre la plataforma educativa Educaplay y la cultura digital de la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Establecer la relación de la plataforma educativa educaplay y la identidad digital de la competencia TIC en los docentes de la Red 07, , UGEL 02, Independencia, 2019.

Determinar la relación que existe entre la plataforma educativa educaplay y la gestión del conocimiento de la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

La hipótesis general es la que se muestra a continuación: existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019?.

Las hipótesis específicas son:

La plataforma educativa Educaplay se relaciona directa y significativamente entre la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Existe entre la plataforma educativa Educaplay y la cultura digital de la competencia TIC, una relación directa y significativamente en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital de la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Existe entre la plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento de la competencia TIC, una relación significativa en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de la investigación

El presente estudio tiene el tipo de investigación básica, con un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, en razón de que los resultados obtenidos han sido gracias al uso de instrumentos cuantificables a través del cual hemos recolectados datos numéricos. Al respecto Rodríguez y Valdeoriola (2006) señala que desde un enfoque cuantitativo es importante presentar una amplia revisión bibliográfica (al inicio, para presentar el problema y al final, para comparar y discutir resultados) que pretende describir el objeto de estudio y proporcionar un marco a las preguntas de investigación e hipótesis. A través del enfoque cuantitativo podremos utilizar los insumos procesados para responder a las diferentes preguntas de nuestra investigación y sustentar las hipótesis que hemos formulado. Es Correlacional porque su objetivo es conocer la relación o grado de asociación que existe o haya entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto determinado. (Hernández, 2014). En este caso buscamos determinar el nivel de relación o asociación entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de las instituciones educativa arriba mencionada.

La presente investigación propuesta presenta un diseño no experimental de tipo transversal, estos se centran en la comparación de determinadas características o situaciones en diferentes sujetos en un momento específico (Castillero, 2018). La investigación desarrollada es un estudio de tipo básico, ya que nos ayuda ahondar en las teorías de nuestras variables. La investigación básica es conocido como una investigación teórica, este tipo de investigación nos ayuda a enriquecer los conocimientos teóricos y científicos que están encaminados al descubrimiento de principios y leyes, pero no en forma inmediata (Tamayo, 2003).

2.2. Operacionalización de las variables:

Definición conceptual:

Plataforma educativa educaplay

Educaplay es una plataforma de carácter participativo para la creación de actividades educativas multimedia, es una comunidad de acceso libre y gratuito para aprender y enseñar (...) disponiendo de posibilidades infinitas para generar un espacio educativo online (Viloria y ADRFormación, 2013, 3).

Competencia TIC

Lapeyre (2015), enuncia que se desarrolla una competencia TIC cuando se desenvuelve con autonomía y eficacia en entornos virtuales de diversas culturas y propósitos, esto supone que un estudiante participa en los entornos virtuales interactuando colaborativamente con sus pares y otros, creando productos digitales en forma crítica y valorativa, en este escenario también los docentes deben tener y aplicar dichas competencias para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes

Tabla 1

Operacionalización de la variable: La plataforma educativa Educaplay

Dimensión	Indicadores	Items	Escala y valores	Nivel y rango
Interfaz Principal	- Registrarse	01 - 02	Escala: Ordinal 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo	1: Inadecuado (20 – 46) 2: Regular (47 – 73) 3: Adecuado (74 - 100)
	- Personalizar cuenta	03 - 04		
	- Explorar la plataforma	05 - 06		
Recursos Educativos	- Actividades de educaplay	07 - 10 11 - 14	3: A veces 4: De acuerdo	
	- Uso Pedagógico			
Entorno Social	- Las colecciones	15 - 16	5: Totalmente de acuerdo	
	- Los grupos	17 - 18		
	- Compartir:	19 - 20		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable: Competencia TIC

Dimensión	Indicadores	Items	Escala y valores	Nivel y rango
Comunidad Virtual	Conocimiento de los entornos virtuales	01 - 03	Escala: Ordinal	1: Ineficiente (30 – 69) 2: Medio (70 – 109) 3: Eficiente (110 - 150)
	Trabajo Colaborativo Virtual.	04 - 08	1: Nunca	
	Uso e implementación de comunidades virtuales	09 - 10	2: CasiNunca	
Cultura Digital	Estrategias en el tratamiento de la información	11- 13	3: A veces	
	Manejo y gestión de la información	14- 17	4: Casi siempre	
	Uso de aplicaciones informáticas	18 - 20		
Identidad Digital	Administración de perfiles personales e institucionales	21 - 23 24 - 26	5: Siempre	
	El uso legal y ético de la información			
Gestión del Conocimiento	Modelación de la información	27 – 28		
	Solución de problemas a través de los recursos digitales	29 - 30		

Fuente: Elaboración propia

2.3.Población, muestra y muestreo.

La población está integrada por los elementos que pueden ser personas, objetos, organismos, historias clínicas y que son partes del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación (Toledo, 2014). También es el conjunto de personas u objetos de los que deseamos saber algo en la investigación que realizamos López (2004).

Según Hernández et al. (2014) sostuvieron que la muestra es, en esencia un subconjunto de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. Es decir, sus elementos pueden ser finito o infinito (pequeña o grande), pero que gozan de una o más características comunes. En la presente investigación

nuestra población está constituida por los docentes de la Red 07, Independencia, Ugel02.

Determinar la Muestra de la Población:

Dimensionar la muestra supuso el uso de la fórmula de proporción poblacional de población conocida, teniendo en cuenta que es una población finita. Producto del cual se obtuvo la cantidad de 119 docentes, a partir de efectuar el siguiente procedimiento:

$$n = \frac{N * k^2 * q(1 - q)}{(N - 1) * e^2 + k^2 * q(1 - q)}$$

Detallando:

- n = 119, representa el nivel de la muestra
- K= 1,96, representa el nivel de confianza
- Q = representa el 50% de la variabilidad positiva
- 1 – q= representa el 50% de la variabilidad negativa
- N = 173, representa al tamaño de la población de estudio
- E = representa la precisión o error en un 5%

$$n = \frac{173 * 1.96^2 * 0.50(1 - 0.50)}{(173 - 1) * 0.0025 + 1.96^2 * 0.50(1 - 0.50)}$$

n= 119.4974≅119

El grupo poblacional estuvo integrado por 119 docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Tabla 3

Instituciones seleccionadas para la muestra

Institución Educativa	N° de Docentes
3048 Santiago Antúnez de Mayolo	53
3052 Técnico	35
3051El Milagro	31
Total	119

Nota: Tomado de archivo personal

Muestra

Debido a que la población docente de la Red N° 07 es extensa, recurriremos a una parte de la muestra asumida como un subconjunto de esta (Mc P). Por lo tanto, para la presente investigación se tomó como muestra a 119 docentes de la Red N° 07 de la UGEL02, Independencia.

Muestreo

Es de tipo probabilístico, según Pineda (1994) refiere que el objetivo es que cada uno de los elementos de la población tenga la misma posibilidad de ser seleccionado, manifiesta que es el método más recomendable si se está haciendo una investigación cuantitativa porque todos los componentes de la población tienen la misma posibilidad de ser seleccionados para la muestra.

Se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio estratificado, en razón a que todos los profesores estuvieron en las mismas condiciones de ser seleccionados para ser parte de la muestra. El sujeto de toda la población se divide en grupos o estratos, cada elemento pertenece a un estrato (Universo fórmulas, 2015). Por ello empleamos la siguiente fórmula:

$$n_i = \frac{n * N_i}{N}$$

Donde:

n_i = Elementos de distribución

n = Muestra

N_i = Estrato o grupo

N = Población

Así por ejemplo:

La IE 3048 Santiago Antúnez de Mayolo tiene 77 docentes.

$$n_i = \frac{119 * 77}{173} = 52,9 \cong 53$$

Así en la IE 3048, son 53 docentes seleccionados, el mismo procedimiento se utilizó para las demás instituciones.

Criterio de selección

Con respecto al criterio de selección, se ha proyectado desarrollar el trabajo con los docentes de la de la Red 07, Ugel02, Independencia, en los diferentes niveles y áreas académicas, a quienes se les aplicará dos cuestionarios con la finalidad de recabar los datos necesarios para materializar la investigación propuesta.

Criterios de Inclusión:

Ser docentes que tengan aulas a cargo incluidos los DAIP.

Criterios de Exclusión:

Personal Directivo, Jerárquico y administrativos.

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

Son aquellos que registran información verificable y que constituyen fidedignamente las nociones o las variables que el teórico o estudioso proyecta en su pensamiento. Cuantitativamente equivale a la aprehensión efectiva de la materia real que se desea obtener. Todo proceso de medir o instrumento de recolección de datos debe reunir tres aspectos fundamentales: confiabilidad, validez y objetividad (Hernández, et al. 2014, p. 199-200).

Los instrumentos utilizados para alcanzar información relevante fueron dos cuestionarios: uno con escala de estimación, de tipo Likert que, de acuerdo con Fabila (2013) manifiesta que la escala de Likert es una escala aditiva con un nivel ordinal, constituida por una serie de ítems ante los cuales se solicita la reacción del sujeto (...). Luego la suma algebraica de las puntuaciones de las respuestas que el individuo hace al conjunto de ítems da su puntuación total, por lo que se entiende como representativa de su posición favorable-desfavorable con respecto al fenómeno que se mide.

Para el presente estudio se consideró administrar un cuestionario como el anteriormente descrito para la variable plataforma educativa educaplay y que consta de 20 preguntas.

Mientras que, para la otra variable, competencia TIC, se empleó una escala descriptiva, porque según de Lansheere, citado en Ñaupas, Mejía, Novoa, y Villagómez (2015) en este tipo de instrumentos se organizan diversas categorías, en función de los ítems que se va a apreciar o medir, de ahí, que para la investigación proyectada se haya considerado el empleo de un total de 30 ítems.

Asimismo, se utilizó la escala ordinal, la cual como afirma Coronado (2007), “se logra cuando las observaciones pueden colocarse en un orden relativo con respecto a la característica que se evalúa” (p. 112), estas categorías de datos son ordenadas o clasificados según la característica especial que tienen.

Preliminarmente se pidió autorización al personal directivo, para presentarle la carta de presentación respectiva para visitar a los docentes y aplicar los cuestionarios respectivos, brindándoles además instrucciones y asimismo apelar a la honestidad en cuanto a sus respuestas.

Ficha técnica

Nombre del Instrumento: Cuestionario sobre la Plataforma educativa educaplay.

Nombre: Cuestionario

Autor: Orlando Romero Mejía

Objetivo: Recolección de datos mediante encuestas aplicadas a los docentes de la red07, UGEL 02, con la finalidad de indagar su percepción acerca de la variable:
Plataforma educativa educaplay

Población: Docentes dela red 07, UGEL02, Independencia.

Cantidad de ítems: 20

Aplicación: Encuesta Directa

Escala de medición: Tipo Likert

Tiempo deaplicación:20 minutos

Niveles: Siempre (5) casi siempre (4) a veces (3) casi nunca (2) nunca (1).

Ficha técnica

Nombre del Instrumento: Cuestionario sobre la competencia TIC.

Nombre: Cuestionario

Autor: Orlando Romero Mejía

Objetivo: Recolectar datos mediante encuestas aplicadas a los docentes de la Red07, UGEL 02, con la finalidad de indagar su percepción a cerca de la variable: Competencias TIC

Población: Docentes dela red 07, UGEL02, Independencia.

Cantidad de ítems: 37

Aplicación: Encuesta Directa

Escala de medición: Tipo Likert

Tiempo de aplicación:20 minutos

Niveles: Siempre (5) casi siempre (4) a veces (3) casi nunca (2) nunca (1)

La Validez

La validez se realizó por el método de juicio de expertos, quienes han verificado la pertinencia, relevancia y claridad, determinando su conformidad para su aplicación. La validez se efectúa para medir lo que se desea medir, es decir, se refiere al grado en que un determinado instrumento nos proporciona información que va a ser apropiada a la decisión que se toma, la confiabilidad tiene que ver con la exactitud y precisión del procedimiento de medición (Corral, 2008).

Tabla 4

Relación de Validadores

N	Validador(a)	Instrumento1: Plataforma Educativa Educaplay	Instrumento2: Competencia TIC
B	Dra. Miriam Napaico Arteaga	Aplicable	Aplicable
as	Mgtr. Guisela Edith Rivera Arellano	Aplicable	Aplicable
e	Mgtr. Hiroshi King Meza Carbajal	Aplicable	Aplicable
de	Total		

datos de prueba piloto

La Confiabilidad

Quero (2010) manifiesta que la confiabilidad o fiabilidad de una medición o de un instrumento, según el propósito de la primera y ciertas características del segundo, se puede adquirir de diversas maneras o expresiones al ser medida o estimada, puede ser como coeficientes de precisión, estabilidad, equivalencia, homogeneidad o consistencia interna, pero el resultado común es que todos son básicamente expresados como diversos coeficientes de correlación.

En nuestro caso hemos aplicado dos cuestionarios de naturaleza politómico, una por cada variable, llamada la prueba piloto aplicando a 20 docentes a través del coeficiente Alfa de Cronbach, cuyos resultados lo obtenemos con la ayuda del programa estadístico SPSS y describimos a continuación:

Tabla 5

Confiabilidad del cuestionario Plataforma educativa Educaplay

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	20

Según, DeVellis (2006), nos presenta la siguiente escala:

- Es inaceptable cuando está por debajo de .60
- Es indeseable de .60 a .65
- Es mínimamente aceptable cuando está entre .65 y .70
- Es respetable de .70 a .80.
- Es buena de .80 a .90
- Es muy buena de .90 a 1.00.

Estableciendo un coeficiente de Alfa de Cronbach, superior a 0,8 señalando que el nivel de confiabilidad es bueno.

Tabla 6

Confiabilidad del cuestionario Competencia TIC

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,884	30

Según, DeVellis (2006), nos presenta la siguiente escala:

- Es inaceptable cuando está por debajo de .60
- Es indeseable de .60 a .65
- Es mínimamente aceptable cuando está entre .65 y .70
- Es respetable de .70 a .80.
- Es buena de .80 a .90
- Es muy buena de .90 a 1.00.

Estableciendo un coeficiente de Alfa de Cronbach, superior a 0,8 señalando que el nivel de confiabilidad es bueno.

2.5.Procedimiento

Soto (2013) manifiesta, según sean los diseños de investigación se aplicará la estadística descriptiva y/o la estadística inferencial que pueden ser prueba chi cuadrado, coeficiente de correlación de Spearman, coeficiente de correlación de Pearson, Prueba T de Student, Prueba Z, prueba U, entre otras. todos esos procedimientos son necesarios para llegar a canalizar la información requerida, por ello es muy importante que el trabajo estadístico sea realizado adecuadamente, en el presente trabajo de investigación hemos trabajado con la correlación de Spearman,

puesto que dicho coeficiente es un estadístico muy utilizado el cual ayuda a medir la correlación entre las variables.

2.6.Método de análisis de datos

Utilizamos la estadística descriptiva e inferencial, para realizar el análisis de tipo descriptivo se empleó la frecuencia descriptiva en función a los niveles organizadas de cada una de las variables, motivo por ello se utilizó la distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, además de tablas de contingencias y gráficos de barras en forma general por cada variable y por dimensiones. En la estadística inferencial utilizamos la prueba estadística de Rho de Spearman (ρ), que nos permite medir la relación y determinar el nivel de asociación entre las dos variables no paramétricas. Así mismo hemos recurrido al software SPSS v. 25 que nos ha permitido determinar los resultados

2.7.Aspectos éticos.

El desarrollo de la tesis se llevó a través de la información que hemos registrado a través de los datos adquiridos, respetando su anonimidad, bajo los siguientes criterios:

- Reservar la identidad de los docentes encuestados, por ser anónima.
- Gestión ante los Directivos para realizar la encuesta a los docentes.
- Se ha respetado la referencia de la bibliografía que hemos consultado
- No se ha manipulado los datos obtenidos en la encuesta
- La participación de los docentes en el desarrollo de los cuestionarios, ha sido en forma voluntaria.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados Descriptivos

Tabla 7

El uso de la Plataforma Educativa Educaplay

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	10	8,4
Regular	41	34,5
Adecuado	68	57,1
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de la Plataforma Educativa Educaplay

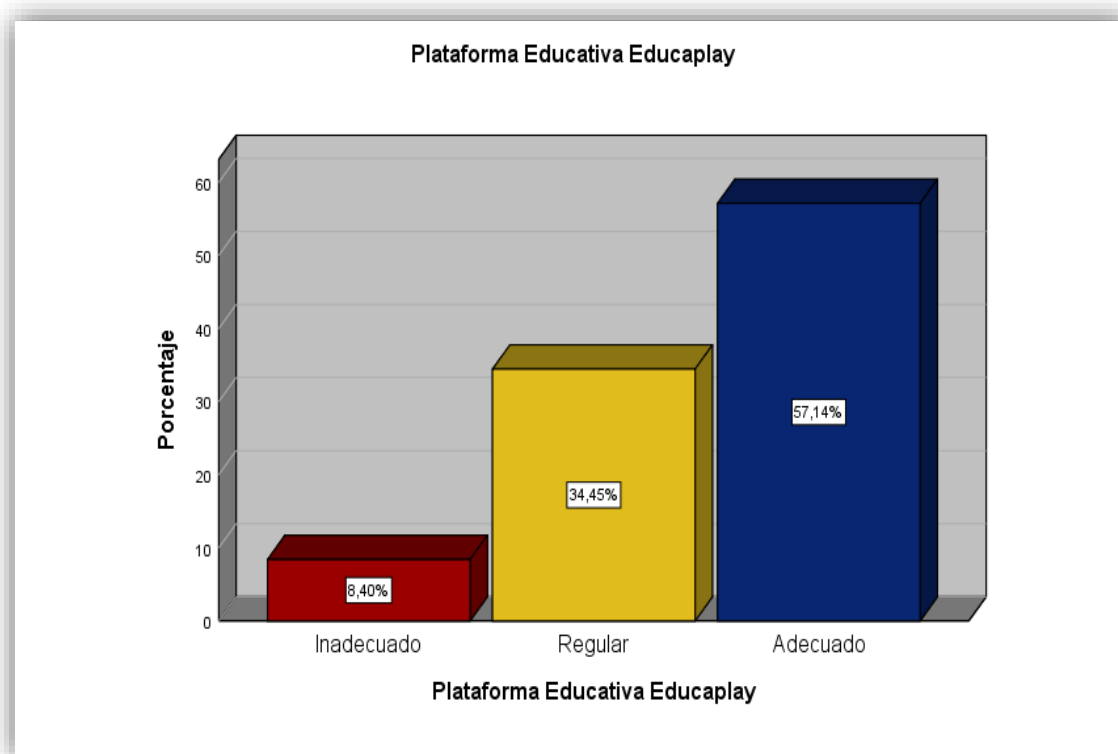


Figura 3: Diagrama de frecuencia de la plataforma educativa educaplay

Interpretación:

En la Tabla 7 y en la figura 3 se aprecia el resultado general de la variable Plataforma educativa Educaplay que nos indica que un 8.4% de docentes lo perciben como inadecuado, regular el 34,5% y en forma adecuada un 57.14%, observando que entre regular e inadecuado representan el 42.9%. Por lo que podemos deducir que la mayoría de

docente lo percibe como una forma adecuada el uso de la plataforma educativa educaplay en las sesiones en las que hace uso de ella.

Tabla 8

El interfaz principal de la plataforma educativa educaplay

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	11	9,2
Regular	33	27,7
Adecuado	75	63,0
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de la Plataforma Educativa Educaplay

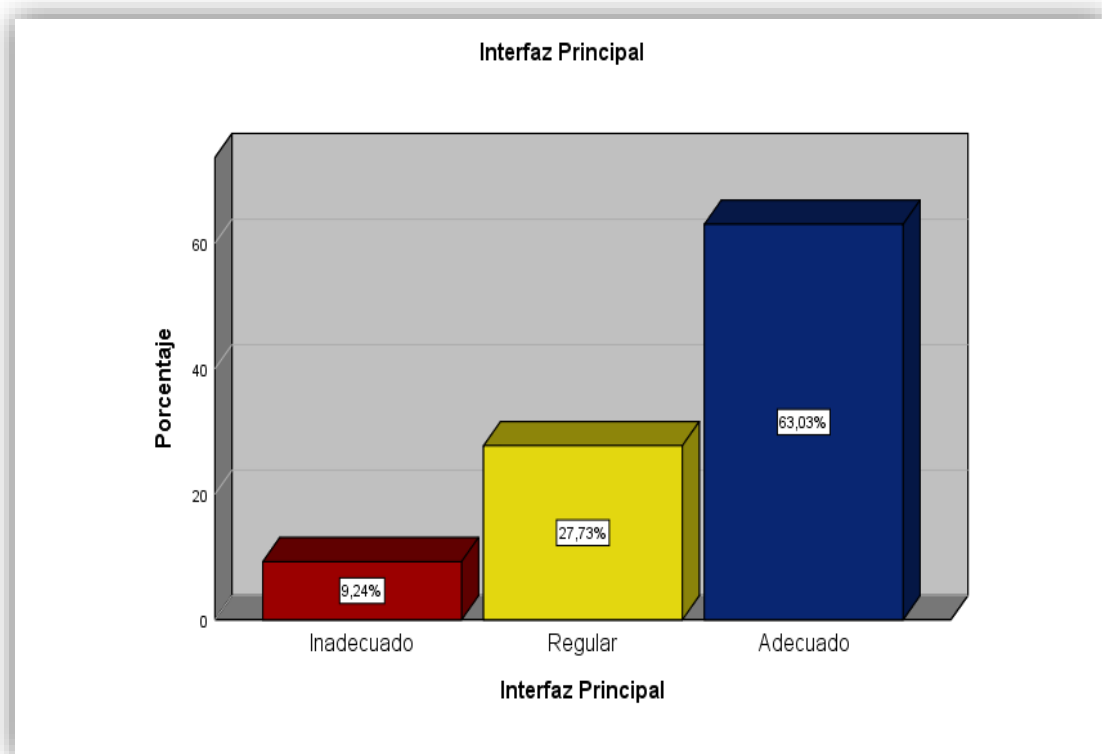


Figura 4: Diagrama de frecuencia de la dimensión Interfaz Principal de la plataforma educativa educaplay

Interpretación:

En la Tabla 8 y en la figura 4, se observa el resultado de la variable plataforma educativa educaplay en su dimensión interfaz principal cuyos resultados describimos a continuación,

el 9,2% de docentes manifiesta que el interfaz principal de la plataforma educativa educaplay es inadecuado, el 27,7% es regular, el 63% es adecuado. Podemos concluir que para la mayoría de docentes es adecuado y se sienten a gusto de personalizar, explorar y utilizar a través del interfaz de la plataforma educativa educaplay.

Tabla 9

Los recursos educativos digitales a través de la plataforma educativa educaplay

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	4	3,4
Regular	33	27,7
Adecuado	82	68,9
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de la Plataforma Educativa Educaplay

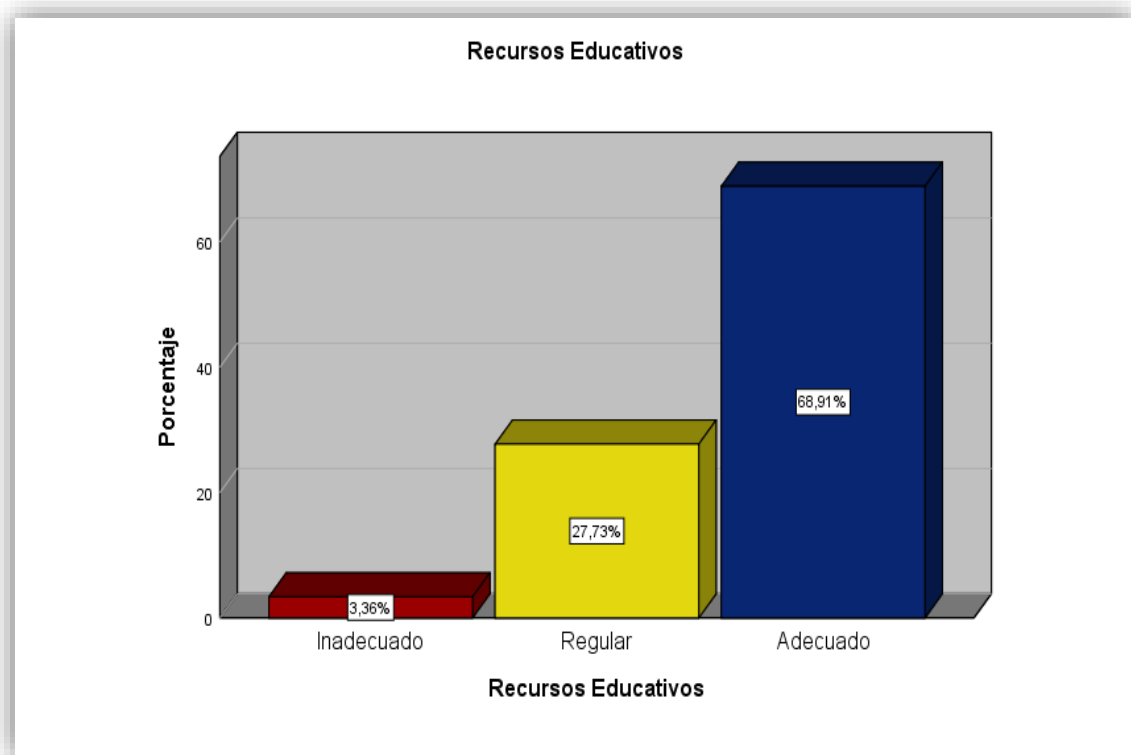


Figura 5: Diagrama de frecuencia de la dimensión Recursos Educativos de la variable Plataforma Educativa Educaplay.

Interpretación:

En la Tabla 9 y en la figura 5 se aprecia el resultado de la variable plataforma educativa educaplay en su dimensión recurso educativo, cuyos resultados describimos a continuación, el 3,36% de docentes indican que los recursos educativos digitales que cuenta en su base de datos y las herramientas que posee para elaborarlas son inadecuados, el 27,73% en forma regular y el 68,91% que son muy adecuados, esgrimiendo de estos resultados podemos afirmar que para la mayoría de docentes es adecuado los recursos educativos digitales que tiene y sobre todo de contar con herramientas con los que pueden generar diversos recursos educativos personalizados a los requerimientos de sus estudiantes.

Tabla 10

El uso del entorno social de la plataforma educativa educaplay

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuado	11	9,2
Regular	43	36,1
Adecuado	65	54,6
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de la Plataforma Educativa Educaplay

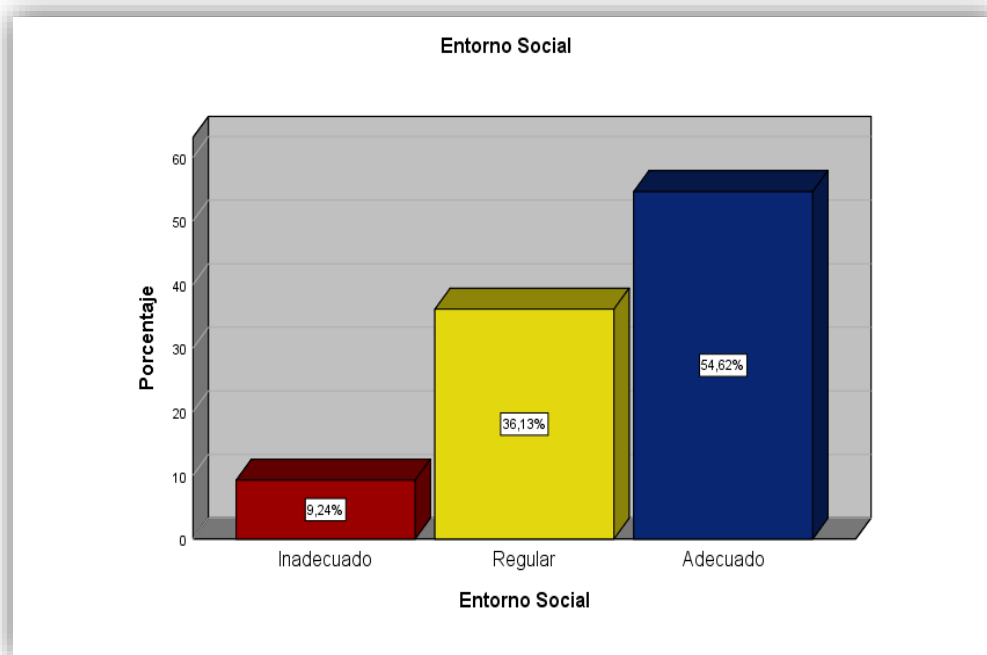


Figura 6: Diagrama de frecuencia de la dimensión Entorno Social de la plataforma educativa educaplay

Interpretación

En la Tabla 10 y en la figura 6 podemos ver el resultado de la variable plataforma educativa educaplay en su dimensión entorno social, el 9,24% de docentes perciben que el entorno social ofrecido por la plataforma es inadecuado, para el 36,13% es regular y para el 54,62% si es adecuado, observando que entre el inadecuado e irregular suman el 45,54%, esto es un indicativo que para la mayoría de encuestados las herramientas de comunicación y colaboración que cuenta la plataforma es adecuada, a pesar de que hay una considerable cantidad de docentes que aún no han explorado ni han utilizado adecuadamente las cualidades de estas herramientas.

Tabla 11

El uso de la Competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	Ineficiente	3	2,5
	Medio	37	31,1
	Eficiente	79	66,4
	Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de Competencia TIC

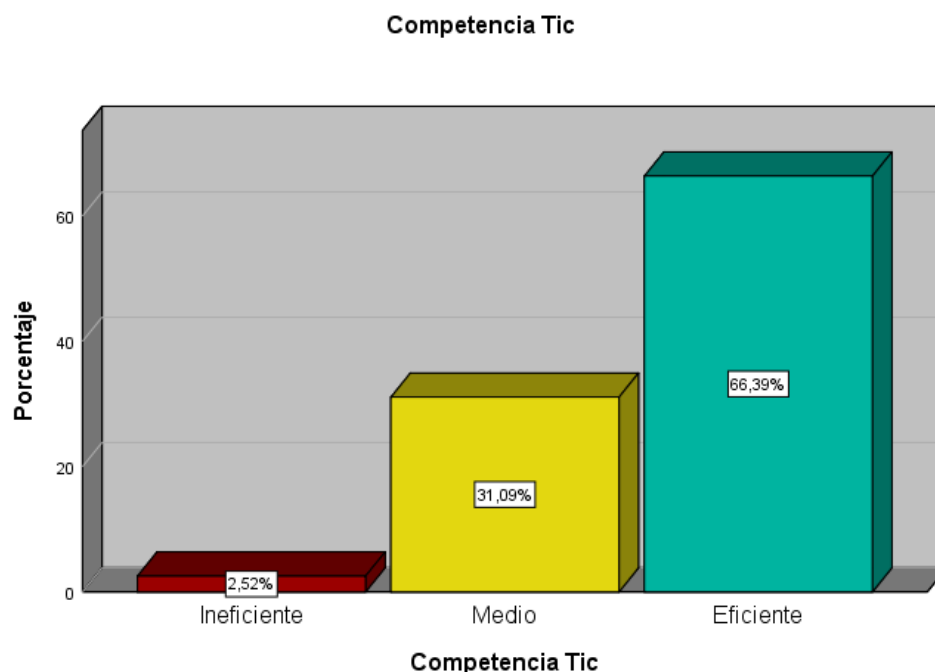


Figura 7: Diagrama de frecuencia sobre la Competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Interpretación:

En la Tabla 11 y en la figura 7 se aprecia el resultado general de la dimensión Competencia TIC, que nos indica que hay docentes que tienen un nivel ineficiente de 2.52%, medio 31.1% y en forma eficiente 66.4%, observando que entre ineficiente y medio representan el 33.6%, esto nos conlleva a determinar que la gran mayoría de docentes conocen acerca de la competencia TIC, propuesta en el Currículo Nacional de la Educación. Básica.

Tabla 12

La comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Ineficiente	5	4,2
Medio	28	23,5
Eficiente	86	72,3
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de Competencia TIC

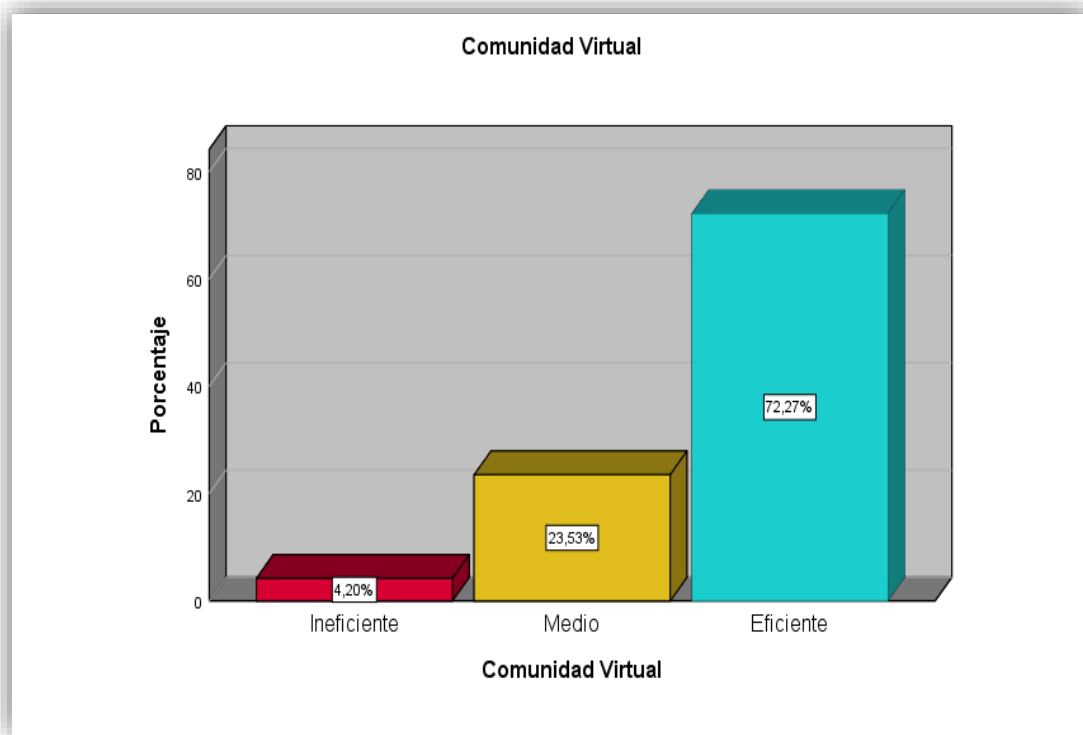


Figura 8: Diagrama de frecuencia sobre la dimensión Comunidad Virtual de la Competencia TIC

Interpretación:

En la Tabla 12 y en la figura 08 podemos apreciar el resultado de la Competencia TIC, en su dimensión Comunidad Virtual, el 4,20% de docentes posee conocimientos deficientes con respecto a la comunidad virtual, el 23,53% de docentes manifiestan tener un conocimiento a medias sobre la comunidad virtual y el 72,27% poseen conocimientos eficientes, por lo que podemos afirmar que una gran mayoría de docentes tienen buenos conocimientos sobre entornos virtuales, porque a través de ellos, coordinan, comparten y trabajan con otros de una forma virtual por los que son eficientes en las comunidades virtuales.

Tabla 13

La Cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Ineficiente	4	3,4
Medio	24	20,2
Eficiente	91	76,5
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de Competencia TIC

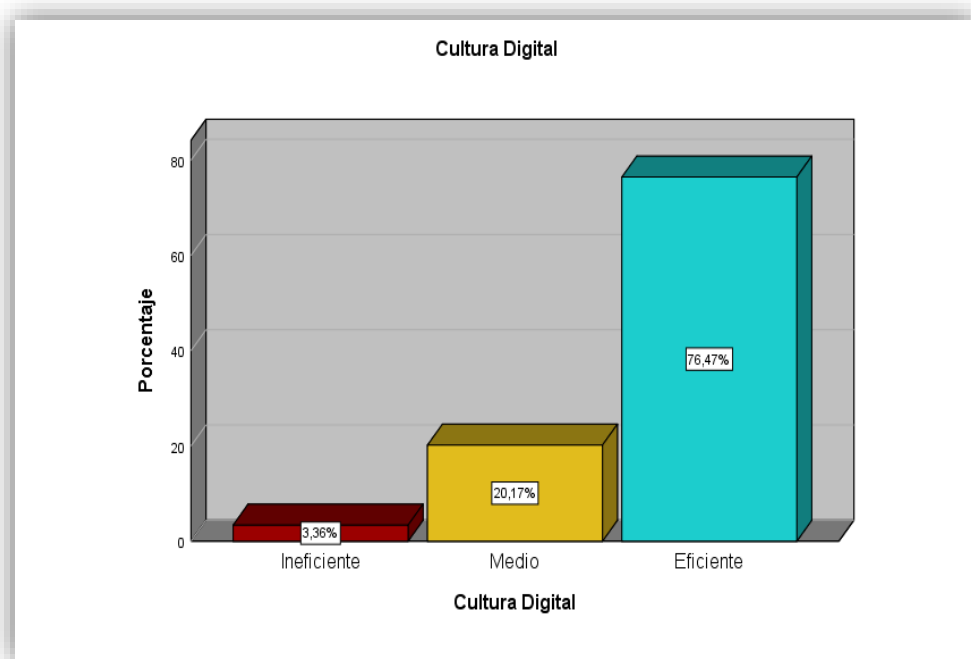


Figura 9: Diagrama de frecuencia sobre la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Interpretación:

En la Tabla 13 y en la figura 9 podemos apreciar el resultado de la Competencia TIC, en su dimensión cultura digital, el 3,36% de docentes tiene deficiencias en la búsqueda, selección y tratamiento de la calidad de información en internet, así como el uso de recursos informáticos con respecto a las TICs, el 20,17% de ellos tienen una cultura digital medio y el 76,47% de los docentes manifiestan tener una cultura digital eficiente.

Tabla 14

La identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Ineficiente	3	2,5
Medio	42	35,3
Eficiente	74	62,2
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de Competencia TIC

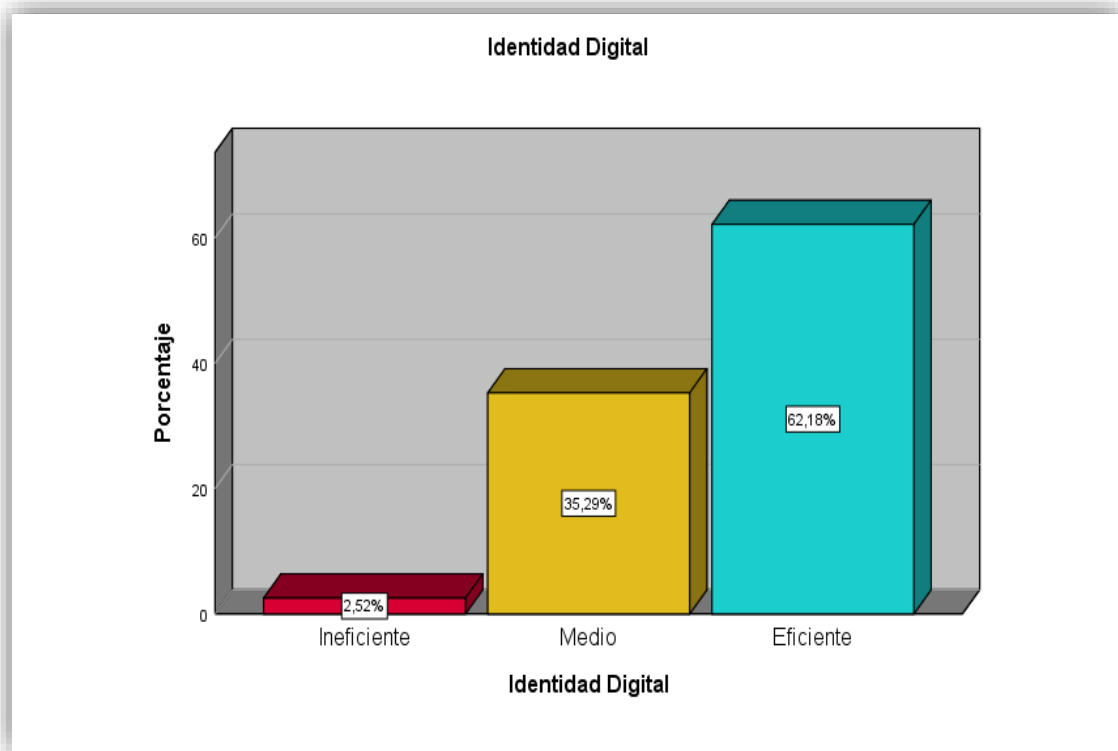


Figura 10: Diagrama de frecuencia sobre la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

Interpretación:

En la Tabla 14 y en la figura 10 podemos apreciar el resultado de la Competencia TIC, en su dimensión identidad digital, el 3,36% de docentes casi nunca usa de una manera pertinentemente la identidad digital en la red, así como no practica el aspecto ético con respecto a la información y los recursos utilizados, el 35.29% de ellos practican una identidad digital medio y el 62,2% de los docentes manifiestan practicar una identidad digital eficiente.

Tabla 15

La gestión interactiva del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL02

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Ineficiente	2	1,7
Medio	42	35,3
Eficiente	75	63,0
Total	119	100,0

Fuente: Cuestionario de Competencia TIC

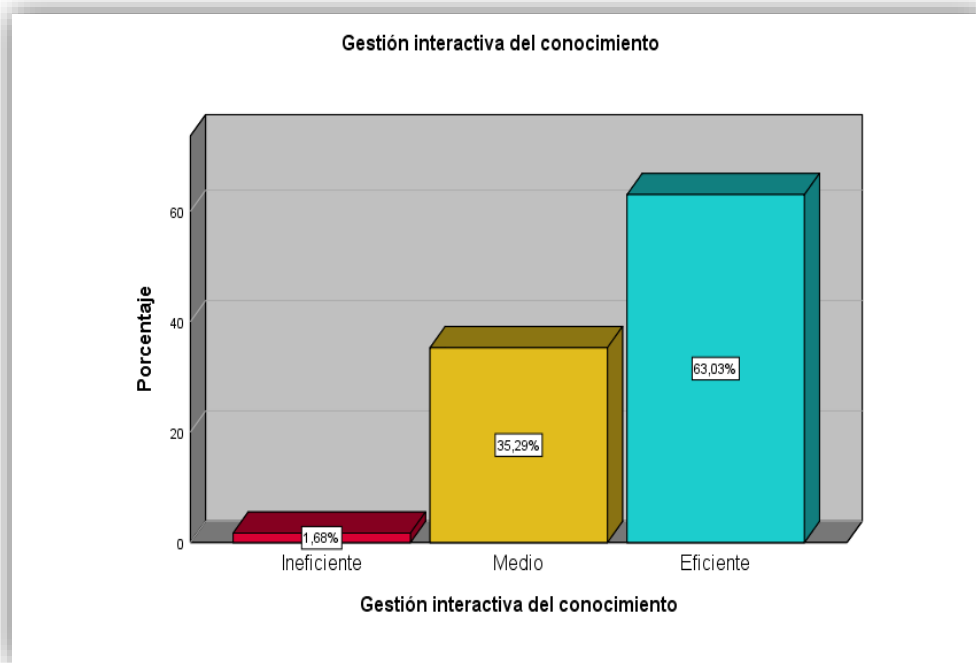


Figura 11: Diagrama de frecuencia sobre la gestión interactiva de los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019.

Interpretación:

Tal como apreciamos en la tabla 15 y en la figura 11; el uso del componente gestión del conocimiento en los docentes en un sector que representa el 1,7 es ineficiente, el 35,3% de docentes utiliza este componente en un nivel intermedio, un 63% de docentes manifiestan que participan conjuntamente con sus estudiantes en la sistematización de la información a través de diversas formas en forma eficiente.

3.2.Resultados Inferenciales

Tabla 16

La Plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

		Competencia TIC			Total	
		Ineficiente	Medio	Eficiente		
Plataforma educativa	Inadecuado	Recuento	0	10	0	10
		% del total	0,0%	8,4%	0,0%	8,4%
Educaplay	Regular	Recuento	3	8	30	41
		% del total	2,5%	6,7%	25,2%	34,5%
	Adecuado	Recuento	0	19	49	68
		% del total	0,0%	16,0%	41,2%	57,1%
Total	Recuento	3	37	79	119	
	% del total	2,5%	31,1%	66,4%	100,0%	

Fuente: Cuestionario de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC.

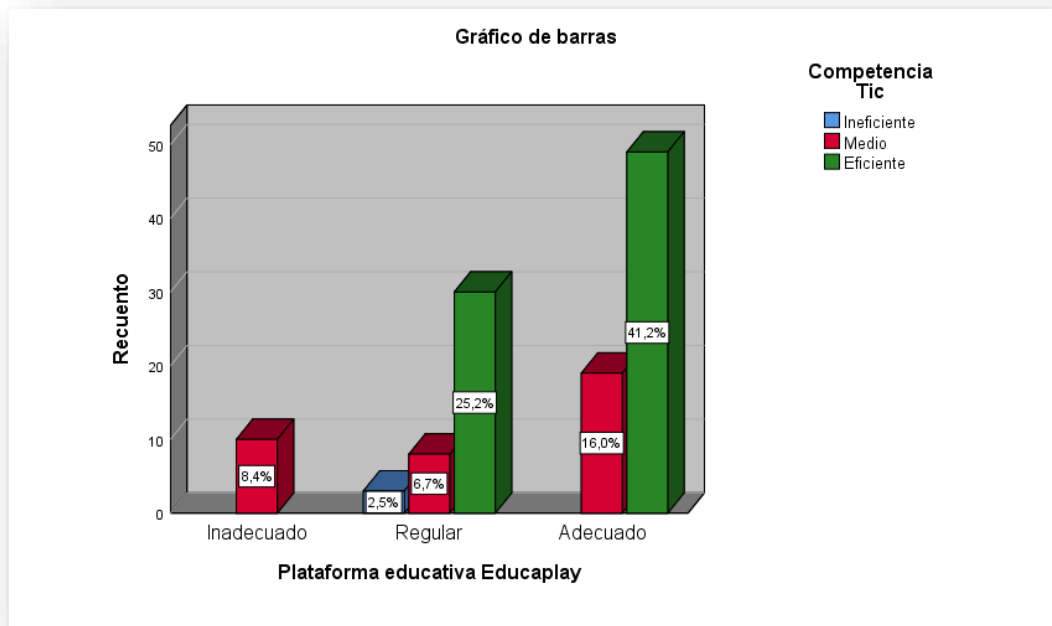


Figura 12: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC.

Interpretación:

La tabla 16 y la figura 12 nos muestra que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuado cuando el 41,2% de docentes perciben que su competencia TIC es eficiente, por otro lado, vemos que mientras la plataforma educativa educaplay es regular, el 6,7 de profesores perciben que su competencia TIC es medio. Así como también ningún docente percibe que la plataforma educativa educaplay sea inadecuada y que su competencia TIC se ineficiente. De los observado podemos concluir que hay una cantidad significativa de docentes que perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuada en sus labores pedagógicos y que su competencia TIC es eficiente, pero el resto de los docentes perciben a la plataforma educativa educaplay como regular y con una competencia TIC medio esto significa que existe poco interés de parte de ellos de utilizar adecuadamente esta plataforma educativa y también la competencia TIC está aún en proceso de apropiación por parte de ellos.

Tabla 17

La Plataforma educativa Educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

		Comunidad Virtual			Total	
			Ineficiente	Medio	Eficiente	
Plataforma Educativa Educaplay	Inadecuado	Recuento	1	8	1	10
		% del total	0,8%	6,7%	0,8%	8,4%
	Regular	Recuento	4	9	28	41
		% del total	3,4%	7,6%	23,5%	34,5%
	Adecuado	Recuento	0	11	57	68
		% del total	0,0%	9,2%	47,9%	57,1%
Total		Recuento	5	28	86	119
		% del total	4,2%	23,5%	72,3%	100,0%

Fuente: Cuestionario de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC

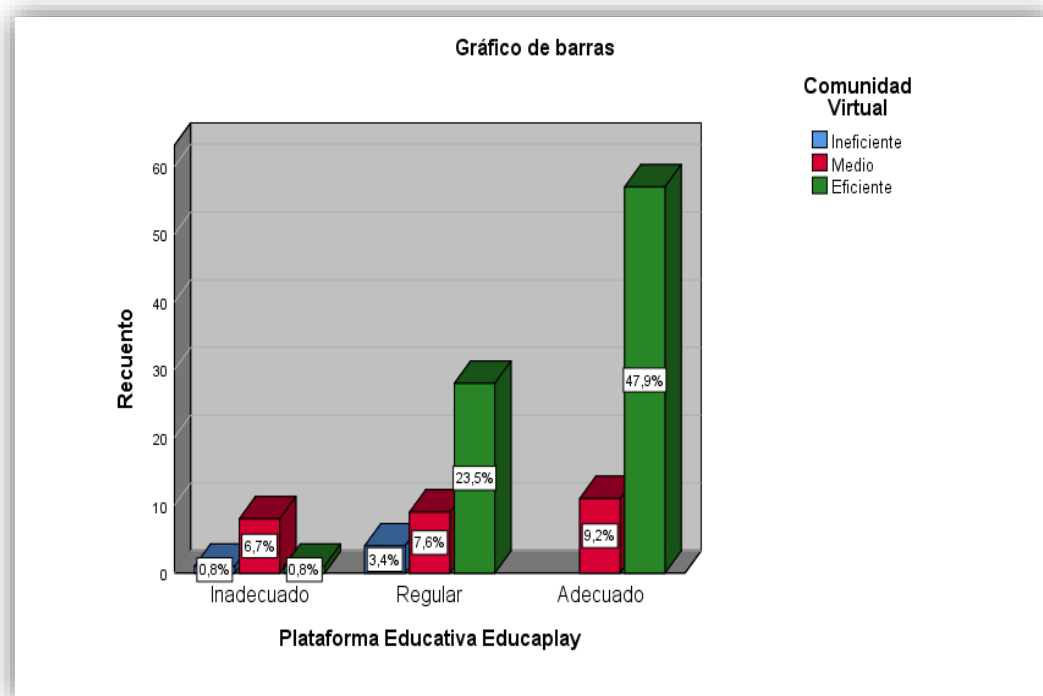


Figura 13: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual

Interpretación

La tabla 17 y la figura 13 nos muestra que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuado cuando el 47,9% de docentes perciben que la comunidad virtual es eficiente, por otro lado, vemos que mientras la plataforma educativa educaplay es regular, el 7,6% de profesores perciben a la Comunidad virtual medianamente. Así como también el 0,8% de

docentes perciben que la plataforma educativa educaplay sea inadecuada y que la comunidad virtual es ineficiente. De los observado podemos concluir que la mayoría de docentes perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuada y que el uso de comunidades virtuales es eficiente, en razón de que los docentes personalizan, modifican, entornos virtuales y trabajan en forma colaborativa según lo observado en los diagramas de frecuencia respectivas.

Tabla 18.

La Plataforma educativa Educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

			Cultura Digital			Total
			Ineficiente	Medio	Eficiente	
Plataforma educativa	Inadecuado	Recuento	2	6	2	10
		% del total	1,7%	5,0%	1,7%	8,4%
Educaplay	Regular	Recuento	2	9	30	41
		% del total	1,7%	7,6%	25,2%	34,5%
	Adecuado	Recuento	0	9	59	68
		% del total	0,0%	7,6%	49,6%	57,1%
Total		Recuento	4	24	91	119
		% del total	3,4%	20,2%	76,5%	100,0%

Fuente: Cuestionario de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC

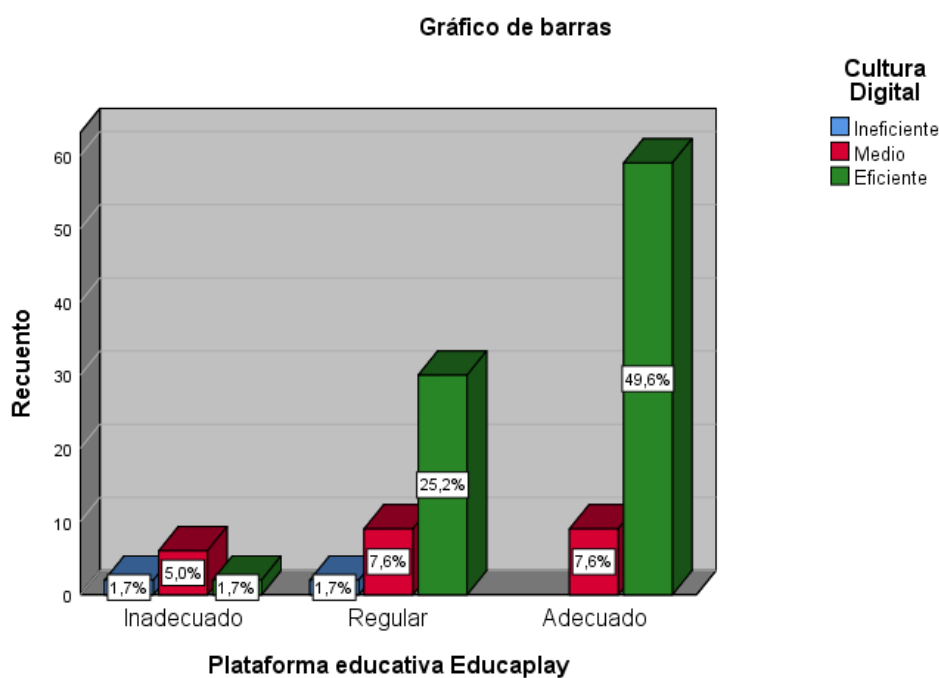


Figura 14: : Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la cultura digital

Interpretación

La tabla 18 y la figura 14 nos muestra que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuado cuando el 49,6% de docentes perciben que la cultura digital es eficiente, por otro lado, vemos que mientras la plataforma educativa educaplay es regular, el 7,6 de profesores perciben medianamente a la cultura digital. Así como también el 1,7 % de docentes perciben que la plataforma educativa educaplay sea inadecuada y que la cultura digital es ineficiente. De los observado podemos concluir que la mayoría de docentes perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuada y que aplican la cultura digital en forma eficiente, en razón de que los docentes buscan, seleccionan, procesan información para generar recursos educativos digitales utilizando plataformas educativas virtuales y otros recursos informáticos según lo observado en los diagramas de frecuencia respectivas.

Tabla 19

La Plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

			Identidad Digital			
			Ineficiente	Medio	Eficiente	Total
Plataforma educativa	Inadecuado	Recuento	0	9	1	10
		% del total	0,0%	7,6%	0,8%	8,4%
Educaplay	Regular	Recuento	2	10	29	41
		% del total	1,7%	8,4%	24,4%	34,5%
	Adecuado	Recuento	1	23	44	68
		% del total	0,8%	19,3%	37,0%	57,1%
Total		Recuento	3	42	74	119
		% del total	2,5%	35,3%	62,2%	100,0%

Fuente: Cuestionario de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC

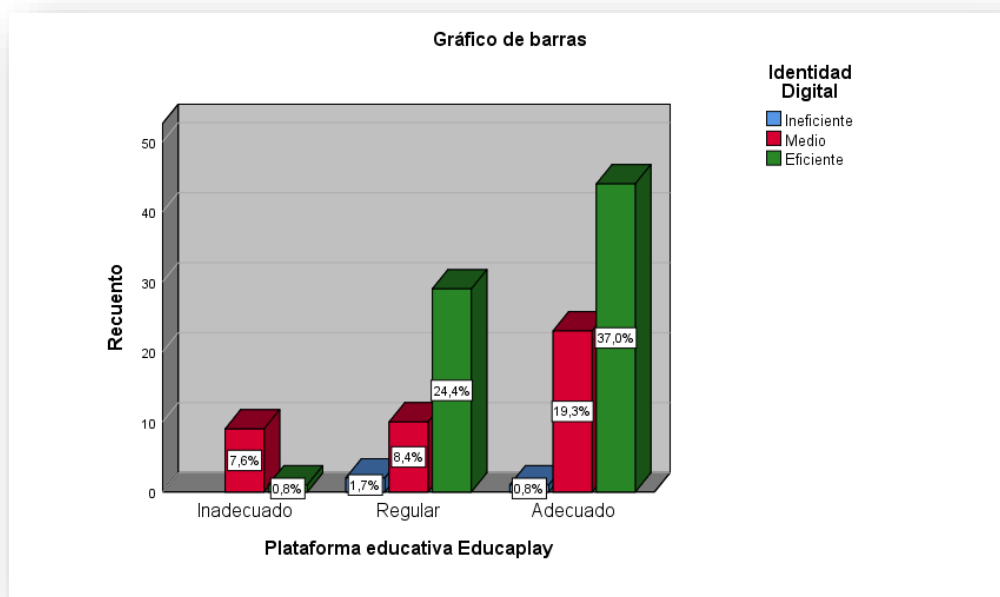


Figura 15: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la identidad digital

Interpretación

La tabla 19 y la figura 15 nos muestra que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuado cuando el 37% de docentes perciben que la identidad digital es eficiente, por otro lado, vemos que mientras la plataforma educativa educaplay es regular, el 8,4% de profesores perciben medianamente a la identidad digital. Así como también ningún docente percibe que la plataforma educativa educaplay sea inadecuada y que la identidad digital sea ineficiente. De lo observado podemos concluir que hay una cantidad moderada de docentes que perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuada y que la identidad digital es eficiente, pero los demás docentes perciben a la plataforma educativa educaplay como regular e inadecuado y a la identidad digital TIC entre medio e ineficiente, en razón de que a pesar que tienen conocimientos sobre cómo usar pertinentemente la identidad digital, la ética en las redes, tal como se observa en las diagramas de frecuencia, pero no promueven, ni las integran, no aplican en sus sesiones de aprendizaje al momentos de usar las TICs.

Tabla 20

La Plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

		Gestión del conocimiento				
			Ineficiente	Medio	Eficiente	Total
Plataforma educativa Educaplay	Inadecuado	Recuento	0	7	3	10
		% del total	0,0%	5,9%	2,5%	8,4%
Educaplay	Regular	Recuento	1	12	28	41
		% del total	0,8%	10,1%	23,5%	34,5%
	Adecuado	Recuento	1	23	44	68
		% del total	0,8%	19,3%	37,0%	57,1%
Total		Recuento	2	42	75	119
		% del total	1,7%	35,3%	63,0%	100,0%

Fuente: Cuestionario de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC

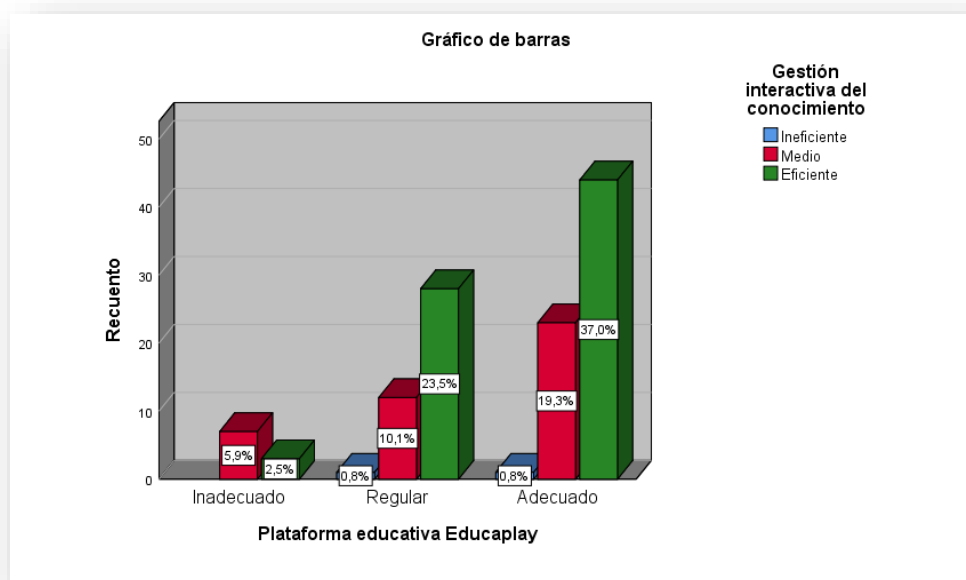


Figura 16: Diagrama de barras agrupadas de la plataforma educativa educaplay y la gestión del conocimiento

Interpretación

Según se observa en la tabla 20 con apoyo de la figura 16, el 37,0% de docentes perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay alcanza un nivel adecuado, del mismo modo se percibe que el nivel de conocimientos sobre gestión del conocimiento en los docentes es eficiente, también observamos que el 10,1% de docentes perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay alcanza un nivel regular y la gestión del conocimiento es percibido en un nivel medio, por otro lado ningún docente percibe que la plataforma educativa educaplay sea inadecuada y que su competencia TIC se ineficiente.

Prueba de hipótesis

Prueba de Normalidad

Hipótesis de normalidad

Ho: La distribución de la variable de estudio no difiere de la distribución normal

Ha: La distribución de la variable de estudio difiere de la distribución normal

Reglas de decisión:

Si valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis Nula (Ho).

Tabla 21

Tabla de Normalidad de las variables

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma educativa Educaplay	,357	119	,000
Competencia Tic	,415	119	,000
Comunidad Virtual	,441	119	,000
Cultura Digital	,464	119	,000
Identidad Digital	,394	119	,000
Gestión interactiva del conocimiento	,401	119	,000

La prueba de normalidad que observamos en las variables nos da como resultado un valor $p = 0.00 < 0.05$ (Según Kolmogorov – Smirnov cuando $n \geq 50$), siendo en todos los casos, el valor $p < \alpha$, cuando $\alpha = 0.05$.

Por ello en relación a las evidencias encontradas se refuta la Ho y se concluye que los datos de las variables no proceden de una distribución normal, justificándose la utilización del estadístico no paramétrico.

Para poder determinar el tipo de correlación que hay entre los dos variables y las dimensiones, el estadígrafo más pertinente es Spearman (Rho), porque nos presenta una escala ordinal y la correlación correspondiente será interpretada con la siguiente tabla:

Equivalencia de la correlación Spearman a partir de los puntajes:

Parámetro de interpretación:

Tabla 22

Equivalencia de la correlación Spearman a partir de los puntajes:

Correlación negativa perfecta: -1
Correlación negativa muy fuerte: -0,90 a -0,99
Correlación negativa fuerte: -0,75 a -0,89
Correlación negativa media: -0,50 a -0,74
Correlación negativa débil: -0,25 a -0,49
Correlación negativa muy débil: -0,10 a -0,24
No existe correlación alguna: -0,09 a +0,09
Correlación positiva muy débil: +0,10 a +0,24
Correlación positiva débil: +0,25 a +0,49
Correlación positiva media: +0,50 a +0,74
Correlación positiva fuerte: +0,75 a +0,89
Correlación positiva muy fuerte: +0,90 a +0,99
Correlación positiva perfecta: +1

Fuente: Hernández(2010).

Hipótesis general

Existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Hipótesis Nula:

Ho: No existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho), y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha).

Tabla 23

Correlación Plataforma educativa educaplay y competencia TIC

Correlaciones

			Plataforma educativa Educaplay	Competencia TIC
Rho de Spearman	Plataforma educativa Educaplay	Coeficiente de correlación	1,000	,234*
		Sig. (bilateral)	.	,010
		N	119	119
	Competencia TIC	Coeficiente de correlación	,234*	1,000
		Sig. (bilateral)	,010	.
		N	119	119

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 23 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman nos muestra que existe una relación positiva muy débil entre la variable plataforma educativa educaplay y competencia TIC (Rho=0,234)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,010$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 1

La plataforma educativa educaplay se logra relacionar directa y significativamente con la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Hipótesis Nula:

Ho: La plataforma educativa educaplay no se logra relacionar directa y significativamente con la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho), y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Tabla 24

Correlación Plataforma educativa educaplay y comunidad virtual

Correlaciones

			Plataforma educativa Educaplay	Comunidad Virtual
Rho de Spearman	Plataforma educativa Educaplay	Coefficiente de correlación	1,000	,377**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Comunidad Virtual	N	119	119
		Coefficiente de correlación	,377**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	119	119

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 24 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman nos muestra que existe una relación positiva debil entre la variable plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual (Rho=0,377)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis especifica 2

Existe entre la plataforma educativa educaplay y la cultura digital, una relación directa y significativamente en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Hipótesis Nula:

Ho: No existe entre la plataforma educativa educaplay y la cultura digital, una relación directa y significativamente en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho), y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Tabla 25

Correlación Plataforma educativa educaplay y cultura digital

Correlaciones

			Plataforma educativa Educaplay	Cultura Digital
Rho de Spearman	Plataforma educativa Educaplay	Coeficiente de correlación	1,000	,358**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	119	119
	Cultura Digital	Coeficiente de correlación	,358**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	119	119

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 25 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman, muestra que existe una relación positiva débil entre la variable plataforma educativa educaplay y la cultura digital (Rho=0,358)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 3

Hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Hipótesis Nula:

Ho: No hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho), y se acepta la Hipótesis Alterna (Ha).

Tabla 26.

Correlación Plataforma educativa educaplay e identidad digital

Correlaciones

			Plataforma Educativa Educaplay	Identidad Digital
Rho de Spearman	Plataforma Educativa Educaplay	Coefficiente de correlación	1,000	,216*
		Sig. (bilateral)	.	,018
		N	119	119
	Identidad Digital	Coefficiente de correlación	,216*	1,000
		Sig. (bilateral)	,018	.
		N	119	119

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 26 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman, muestra que hay una relación positiva muy débil entre la variable plataforma educativa educaplay y la identidad digital (Rho=0,216)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,018$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Hipótesis específica 4

Existe entre la plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento, una relación significativa en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Hipótesis Nula:

Ho: No existe entre la plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento, una relación significativa en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (H_0)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0), y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a)

Tabla 27

Correlación Plataforma educativa educaplay y gestión del conocimiento

Correlaciones

			Plataforma Educativa Educaplay	Gestión del conocimiento
Rho de Spearman	Plataforma Educativa Educaplay	Coeficiente de correlación	1,000	,215*
		Sig. (bilateral)	.	,019
		N	119	119
	Gestión del conocimiento	Coeficiente de correlación	,215*	1,000
		Sig. (bilateral)	,019	.
		N	119	119

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 27 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman, muestra que hay una relación positiva débil entre la variable plataforma educativa educaplay y la cultura digital (Rho=0,215)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,019$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

IV. DISCUSIÓN

El propósito principal de este trabajo de investigación fue averiguar y determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, Ugel 02, del distrito de Independencia en el año 2019, en ese sentido se realizó el análisis estadístico de carácter descriptivo e inferencial de las dos variables, así como de la variable plataforma educativa educaplay con las dimensiones de la competencia TIC.

Sabiendo que Educaplay, es una plataforma educativa virtual de carácter participativo para la creación de actividades multimedia, donde se aprende jugando y haciendo tal como indica la empresa ADRformación, así mismo para MINEDU, la competencia TIC es cuando un usuario se desenvuelve en los entornos virtuales generados por la TIC, con responsabilidad y ética. Bajo este marco el 57.14% de docentes percibe que el uso de la plataforma educativa educaplay es adecuado, así como el 66.4% de docentes manifiesta conocer sobre la competencia TIC en forma eficiente.

De los resultados y el proceso de análisis de datos, con relación al objetivo principal, se observa en la tabla 23 el resultado de coeficiente de correlación $Rho = 0,234$, el valor de $p = 0,010$ indica que la correlación es positiva muy débil, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que existe una relación significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. Observando la tabla 16 y la figura 12, el 41,2% de docentes percibe el uso de la plataforma educativa educaplay en forma adecuada, así como también el nivel de competencia TIC es eficiente, a pesar de que los docentes perciben el uso de la plataforma educativa educaplay y los conocimientos de la competencia TIC con porcentajes significativos, deduzco que la correlación es muy débil debido que no usan todas las herramientas de la plataforma y si lo usan lo hacen de forma independientemente o separado solo para casos específicos a un tema o área, sin integrarlos a las diversas capacidades de la competencia TIC sea por desconocimiento de integración o actitud, tal como lo propone el currículo nacional de la educación básica.

En su trabajo de investigación Carlosama(2016) sobre el modelo de enseñanza a través de plataformas educativas virtuales con enfoque de competencias, concluye que el ambiente

virtual de aprendizaje es una propuesta de aprendizaje innovador por que los estudiantes aprenden interactuando, así mismo manifiesta que los ambientes virtuales de aprendizaje cumplen un rol muy importante en los procesos de aprendizaje haciendo un uso adecuado de las TICs, en ese sentido respaldo lo manifestado por el autor con respecto a la importancia de utilizar ambientes virtuales para el procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta que la plataforma virtual educaplay es un ambiente virtual de aprendizaje adecuado para trabajar con la competencia TIC, tal como lo perciben el 41.2% de los docentes encuestados.

Por otro lado tal como indica Tapia (2018), la relación que existe entre la actitud y la competencia en TIC en los docentes es muy importante, no solo es indispensable tener certificaciones, capacitaciones o conocimientos en competencias TIC, la actitud sea positiva o negativa va determinar la calidad de los aprendizajes en los estudiantes. Del mismo modo Leyva (2015) en su trabajo de investigación sobre la actitud docente con respecto a las TIC, concluye que existe un predominio de docentes con actitudes negativa frente al uso de las TIC en educación, en alguna medida concuerdo con los autores, mucho depende de la actitud del docente en el uso de las TIC en su labor pedagógico, ello determinará el nivel de relación e integración de sus competencias digitales con respecto a la competencia TIC propuesto en currículo nacional de la educación básica.

En relación a los descubrimientos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 1, se puede afirmar que estadísticamente son significativas, tal como se observa en la tabla 24 , donde el valor de $p = 0,000$, menor a $0,05$, además el valor de Rho de Spearman es $0,377$, siendo positivo nos indica que existe y se logra relacionar directa y significativamente la plataforma educativa educaplay y la dimensión comunidad virtual, en un nivel debil de correlación. Los hallazgos permiten afirmar que al utilizar adecuadamente la plataforma educativa educaplay, los docentes mejoraran en el conocimiento y el uso de las comunidades virtuales o entornos virtuales de aprendizaje tal como lo propone el CNEB. Así se observa en la tabla 17, donde el 47,9% de los docentes tienen la percepción de que el uso adecuado de la plataforma educativa educaplay mejora el conocimiento y el uso de las comunidades virtuales en forma eficiente, existiendo una relación significativa entre ambos.

En ese sentido los resultados de nuestra investigación guardan similitudes con algunos de los hallazgos encontrados en el trabajo de Tapismana (2018), quien investigó sobre una propuesta de formación en competencias TIC para docentes de secundaria, indica en una de sus conclusiones que el uso de los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de diversas actividades posibilita y mejora un mayor nivel de organización y conocimientos en los docentes por que utilizan un conjunto de variadas herramientas informáticas para el acceso y uso de dichas plataformas. Concuero con el autor, porque esto reafirma que siendo educaplay una plataforma o entorno virtual posee todas las características de una comunidad virtual, tal como se muestra en la figura N° 08 donde el 72% manifiesta la eficiencia de las comunidades virtuales y esto lo convierte en una herramienta a ser usado por los docentes y estudiantes para desarrollar y lograr los desempeños que tienen que ver con entornos virtuales en el CNEB.

Con respecto a los descubrimientos encontrados y del análisis de los resultados, en relación al objetivo específico 2, se puede afirmar que estadísticamente son significativas, tal como se observa en la tabla 25 , donde el valor de $p = 0,000$, menor a $0,05$, además el valor de Rho de Spearman es $0,358$, siendo positivo nos indica que existe una relación significativa entre la plataforma educativa educaplay y la cultura digital, en un nivel debil de correlación. Los resultados permiten afirmar que al utilizar adecuadamente la plataforma educativa educaplay, los docentes afianzaran el uso de la cultura digital en su vida personal y profesional. Así se observa en la tabla 18, donde el 49,6% de los docentes tienen la percepción de que el uso adecuado de la plataforma educativa educaplay afianza el conocimiento y el uso de la cultura digital en forma eficiente, esto le permite al docente navegar y explorar redes, crear recursos digitales, utilizar recursos de internet para su labor pedagógico entre otros, en esa medida existe una relación significativa entre ambos.

De acuerdo a los resultados en nuestra investigación, ésta guarda cierta similitud con algunos de los hallazgos encontrados en la investigación de Quibayo y Sanabria(2017) quienes realizaron una investigación sobre el uso de la plataforma educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot, el cual manifiesta en una de sus conclusiones que hay una mejoría en la comprensión textual a partir del uso de la plataforma Educaplay, asi mismo destaca que la plataforma educaplay es una herramienta

multimedia interactiva creado bajo un diseño técnico pedagógico. Estoy plenamente de acuerdo con los autores, porque una de las características principales de esta plataforma, es justamente el de trabajar con recursos digitales creados por otros usuarios o que pueden crear sus propios recursos digitales de acuerdo las necesidades del estudiantado tal como observamos en la figura N° 05 donde el 68,9% de docentes manifiestan el uso adecuado para generar recursos educativos con la plataforma educativa educaplay, y no solo eso también es una herramienta interactiva que me ha permitir interactuar y relacionarme con mis estudiantes y otros docentes en diversas actividades, lo cual evidencia los diferentes desempeños que tienen las capacidades de crea objetos virtuales e interactúan en diversos entornos virtuales, propuestos en el CNEB.

En relación a los descubrimientos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 3, se puede afirmar que estadísticamente son significativas, tal como se observa en la tabla 26 , donde el valor de $p = 0,018$, menor a 0,05, además el valor de Rho de Spearman es 0,216, siendo positivo nos indica que existe y se logra relacionar significativamente la plataforma educativa educaplay y la dimensión identidad digital, en un nivel muy bajo de correlación. Los resultados nos permiten afirmar que al utilizar adecuadamente la plataforma educativa educaplay, los docentes mejoraran en el conocimiento y el uso de la identidad digital en entornos virtuales de aprendizaje tal como lo propone el CNEB. Tal como se muestra en la tabla 19, donde el 37,0% de los docentes tienen la percepción de que el uso adecuado de la plataforma educativa educaplay mejora el conocimiento y el uso de la identidad digital en forma eficiente, existiendo una relación significativa entre ambos.

Para sustentar estos resultados se toma los fundamentos teóricos de Juan Lapeyre, adaptado po Zavaleta(2015), quien manifiesta que la identidad digital es una manifestación de rasgos y estilos de vida, de hábitos y costumbres que en conjunto son competencias adquiridas en esa relación constante entre seres humanos y la tecnología en los distintos momentos de nuestra vida humana, así mismo Castañeda y Camacho(2012) expresan que la identidad digital no solo es lo que somos nosotros o lo que publicamos en el internet, sino lo que otros comentan o dicen de nosotros eso determina a quienes influenciamos o quienes nos influyen. Según los resultados que observamos el 37,0% de docentes actúan adecuadamente y eficientemente con respecto a la identidad digital, pero también

observamos que hay un 32,8% de docentes que actúan medianamente y en forma regular con respecto a esta, eso quiere decir que hay un cierto sector de docentes que no promueven la identidad digital con respecto a la plataforma educativa educaplay en sus estudiantes, lo cual se evidencia sobre denuncias o quejas de estudiantes que son acosados o que existen una sobre exposición en las diversas redes sociales. Concluyendo podemos manifestar que a pesar de que hay una buena cantidad de docentes que está cumpliendo su rol con respecto a esta capacidad, se requiere fortalecer en los otros docentes para hacer un esfuerzo común.

En función a los descubrimientos encontrados y del análisis de los resultados, respecto al objetivo específico 4, se puede afirmar que estadísticamente son significativas, tal como se observa en la tabla 27 , donde el valor de $p = 0,019$, menor a 0,05, además el valor de Rho de Spearman es igual a 0,215, demostró que se evidencia una relación positiva entre la plataforma educativa educaplay y la dimensión gestión del conocimiento, en un nivel muy bajo de correlación, por ello se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Los resultados nos permiten afirmar que al utilizar adecuadamente la plataforma educativa educaplay, los docentes mejoraran en la gestión del conocimiento. Tal como se muestra en la tabla 20 donde el 37,0% de los docentes tienen la percepción de que el uso adecuado de la plataforma educativa educaplay mejora la gestión del conocimiento en forma eficiente, el 10,1% de docentes perciben que el uso de la plataforma educativa educaplay es regular y la gestión del conocimiento es percibido medianamente, existiendo una relación significativa entre ambos tal como muestran los datos estadísticos.

De acuerdo a los hallazgos de nuestra investigación podemos deducir de las conclusiones a que llega Quintanilla (2014), quien manifiesta que la gestión de conocimientos juega un papel muy importante con respecto a las TICs porque a través de ella se ejecutan los procesos de análisis, conversión, transferencia y almacenamiento de la información en la adquisición del conocimientos, así mismo Zavaleta(2015), quien nos dice que la gestión del conocimiento es un proceso de varios factores como la búsqueda, análisis, organización, evaluación y difusión de la información para generar conocimientos en forma individual o en forma colectiva. No estoy de acuerdo totalmente con el primer autor, si bien es cierto que las TICs juegan un papel muy importante en la generación de conocimientos, en los procesos de este autor más se delimitan hacia la parte empresarial, y

conuerdo plenamente con la segunda autora, porque los procesos que ella plantea se ejecutan al momento de generar conocimientos por parte de estudiantes cuando hacen uso de determinados recursos TICs, ellos empiezan buscando y seleccionando información, para analizar y organizar dicha información presentándolos de diversas maneras como organizadores visuales, proyectos colaborativos, etc terminando con la evaluación y difusión de los conocimientos que han adquirido a través de dichos procesos.

V. CONCLUSIONES

- Primera: Sobre los resultados obtenidos para la hipótesis general, se demuestra que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,234, evidenciando una muy baja relación entre las variables.
- Segunda: Con respecto a la hipótesis específica 1, se demuestra que hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,377, evidenciando una baja relación entre las variables.
- Tercera: Con respecto a la hipótesis específica 2, se demuestra que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,358, evidenciando una baja relación entre las variables.
- Cuarta: Con respecto a la hipótesis específica 3, se demuestra que hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,216, evidenciando una muy baja relación entre las variables.
- Quinta: Con respecto a la hipótesis específica 4, se demuestra que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,215, evidenciando una muy baja relación entre las variables.

VI. RECOMENDACIONES

- Primera: Sobre la variable plataforma educativa educaplay, seguir promoviendo el uso de este entorno virtual en las demás instituciones educativas, cuyas potencialidades son amplias con respecto a las tecnologías de la información y la comunicación permitiendo integrarlas a las diversas capacidades de la competencia 28, que es una competencia transversal donde promueve el uso de las TICs en todas las áreas del currículo nacional de la educación básica.
- Segunda: Sobre la variable competencia TIC, seguir promoviendo su difusión a todos los docentes porque va a fortalecer las competencias digitales que posee, de tal manera que las aplique en forma permanente con sus estudiantes en la mejora de los aprendizajes usando las TICs, sabiendo que nuestros educandos aprenden de una manera más significativa a través de las tecnologías.
- Tercera: Sobre la dimensión identidad digital, poner más énfasis en su aplicación teniendo en cuenta que los estudiantes casi en su totalidad hacen uso de dispositivos tecnológicos y están expuestos a diversos acosos cibernéticos que se suscitan en las redes, como el ciberbullyng, extorsiones sexuales, suplantaciones, así como también la ludopatía, piratería informática y otros, en ese sentido los docentes debemos estar bien apropiados con respecto a la identidad digital.
- Cuarta: Sobre la dimensión gestión del conocimiento exhortar a los colegas inculcar permanentemente a los estudiantes que deben seguir con los procesos que nos recomiendan los autores de la presente investigación como es el de: búsqueda, análisis, organización, evaluación y difusión de la información a través de organizadores visuales digitales, portafolios virtuales, proyectos colaborativos, etc que va a permitir la generación de conocimientos, respetando el origen la información.
- Quinta: Desarrollar actividades de capacitación y de proyección a la comunidad con talleres en el adecuado uso de las tecnologías de la información y la comunicación a docentes y padres de familia, así como también sensibilizar de los logros que va a alcanzar el estudiante a través de las capacidades de la competencia TIC propuesto en el CNEB.

VII. REFERENCIAS

- Arias, I. (2014). *El aprendizaje y el desarrollo cognitivo*. Universidad Simón Bolívar. Recuperado de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EL%20APRENDIZAJE%20SITUADO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20COGNITIVO.pdf>
- Cabero, J. (2004). *La función tutorial en la teleformación*. En Martínez, F. Nuevas tecnologías y educación. Madrid: Pearson Educación.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y sociedad del conocimiento*, 3(1). Recuperado de <https://www.iit.comillas.edu/pfc/resumenes/4e677c993f9a6.pdf>
- Carlosma, J. (2016). *Diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje con los enfoque por competencias en la plataforma Moodle de la universidad de Nariño para el apoyo al componente de educación ambiental del grupo de investigación PIFIL*. (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://sired.udenar.edu.co/4277/1/92229.pdf>
- Castillero, O. (2018). Los 15 tipos de Investigación (y características). *Revista: Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Chadwick, C. (2001). La psicología de aprendizaje del enfoque constructivista. *Revista de Estudios Educativos*, XXXI(4). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/270/27031405.pdf>
- Coronado, J. (2007). Escalas de Medición. *Paradigmas*, 2(2),104 – 125. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4942056.pdf>
- Corral, Y. (2008), *Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos*. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Dulanto, C. (2011). *Sistema de Gestión de Aprendizaje*. Recuperado de <http://www.iit.upcomillas.es/pfc/resumenes/4e677c993f9a6.pdf>
- European Training Foundation (2018), *Digital skills and competence, and digital and online learning*. Recuperado de https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2018-10/DSC%20and%20DOL_0.pdf
- Fabila, E., Minami,H., Izquierdo, S.(2013), *La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos*. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/275962852_La_escala_de_Likert_en_la_evaluacion_docente_acercamiento_a_sus_caracteristicas_y_principios_metodologicos

Ferrari, A. (2012). *Digital Competence in Practice: an Analysis of Frameworks*. JRC Technical Reports. European Commission. Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf>

Feriaonline.com. (2005). *Metodología y recursos para el e-learning*. Recuperado de <http://www.educaguia.com/Apuntesde/elearning/plataformas.pdf>

Fernandez-Pampillón, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/43918202_Las_plataformas_e-learning_para_la_ensenanza_y_el_aprendizaje_universitario_en_Internet

Fundación Telefónica (2013). *Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital*. Recuperado de http://www.educando.edu.do/files/9513/9281/6433/identidad_digital.pdf

García, J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Revista teórica de la educación*. (6). Universidad de Salamanca.

Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital learners: La competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, (7), 48-59. Recuperado de <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359/3423>

Gutierrez, I.(2017) Identidad Digital, ser, estar y actuar en la red, *Revista RiiTE*, N° 02. Recuperado de <https://revistas.um.es/riite/article/view/297721/213621>

Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.Compressed.pdf>

Lamí, E., Rodríguez del Rey, M., y Pérez, M. (2016). Las comunidades virtuales de aprendizaje: sus orígenes. *Universidad y Sociedad*, 8 (4), 93-101. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-6202016000400012

- Lapeyre, J. (2014). *El espacio pedagógico de las TICs*, Recuperado de https://www.academia.edu/7283496/El_espacio_pedag%C3%B3gico_de_las_TIC
- Lapeyre, J. (2015). Las TIC como competencia transversal: Aprovechamiento de los entornos virtuales. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/274193068_LAS_TIC_COMO_COMPETENCIA_TRANSVERSAL_Aprovechamiento_de_los_entornos_virtuales_-_ICT_AS_TRANSVERSAL_COMPETENCE_-_Empowerment_of_virtual_enviroments
- Leyva, D.(2015). *Actitudes hacia las TIC en docentes de Educación Básica Regular e la Merced – Chanchamayo*. (Tesis de Maestría), recuperado de http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/271/TEDU_22.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lopez, A. (2017). *The Influence of ICT in the Development of Writing Skills through an Online Platform 1*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/330841627_The_Influence_of_ICT_in_the_Development_of_Writing_Skills_through_an_Online_Platform_1/link/5c5728c3299bf12be3f91f23/download
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Revista Punto Cero(09)(08)*. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-0276200400100012
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *Revista: Ciencia América. 3. Universidad Tecnológica Indoamericana*. Recuperado de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ah_UKEwjA8MKfybTiAhWJ11kKHTbcCjYQFjAAegQIAxAC&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F6163749.pdf&usg=AOvVaw35XxdCJ63Nnl78GlluTkaV
- Lozano, J. (2004). *El triángulo del e-learning*. Recuperado de https://elearningactual.com/e-learning-significado/#El_Triangulo_del_e-learning
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós. Recuperado de https://cedoc.infod.edu.ar/upload/McLuhan_Marshall__Comprender_los_medios_de_comunicacion.pdf

- Minedu(2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moreno, J. (2011). *El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas –E-learning y B-learning*. Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/1007-monografico-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-mediante-el-uso-de-plataformas-virtuales-en-distintas-etapas-educativas?start=4>.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2015). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial de la U.
- Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. “San Antonio de Jicamarca” Vitarte; Lima, 2015*. (Tesis de maestría). Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8420/Oyola_GJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Pariona, A. (2016). *Educaplay. Usa TIC Perú*. Recuperado de <https://www.usaticperu.org/recursos-web/15-educaplay>
- Pérez, N. (2014). *Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en los alumnos de 1er. Año de secundaria de una institución particular de Lima*. (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/5589>.
- Pineda, B., De Alvarado, E., y De Canales, F. (1994) *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*. (2ª ed.). Washington: Organización Panamericana de la Salud.
- Poshka, A. (2014). *Digital Culture and Social Media versus the Tradit onal Education*. *Journal of Education Culture and Society*. Recuperado de: <http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-ad4925a6-2b42-4833-adfb-2a7959468026/c/15.pdf>

- Quero, M. (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *Revista TELOS*. (12)2, 248 – 252. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/993/99315569010.pdf>
- Quezada, P. y Pardo, V. (2018). *El entorno social y el aprendizaje*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/327403136_El_entorno_social_y_el_aprendizaje
- Quibayo, Y. y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1357>
- Quintanilla, N. (2014). *Herramientas TICS y la Gestión del Conocimiento*. Recuperado de <http://rd.udb.edu.sv:8080/jspui/bitstream/11715/621/1/Herramientas%20TICS%20y%20Gestion.pdf>
- Ramos, E. (2018). *Uso de las tic y proceso de enseñanza en la institución educativa número dos en Maicao – la Guajira – Colombia, 2015*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1437>
- Rodríguez, D. y Valldeoriola, J. (2012). *Metodología de la investigación*. Universidad Oberta de Catalunya.
- Ronconi, R. (2012). *Guía: Proceso de búsqueda y recuperación de información*. Recuperada de : <http://eprints.rclis.org/22824/7/Busqueda%20y%20recuperacion.pdf>
- Sabaj, O, y Landea, D.(2012). *Descripción de las formas de justificación de los objetivos en artículos de investigación en español de seis áreas científicas*. Onomázein , 2012, Recuperado de: <http://www.uacm.kirj.redalyc.redalyc.org/articulo.oa?id=134524361015>>_ISSN 0717-1285
- Salomón, G. (2001). *Cogniciones Distribuidas: Consideraciones psicológicas y educativas*. Recuperado de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/3EEDU_Perkins_Unidad_2.pdf
- Santamaría, F. (2013). *La importancia de la cognición distribuida en las teorías de aprendizaje contemporáneas*. Recuperado de <http://fernandosantamaria.com/blog/la-importancia-de-la-cognicion-distribuida-en-las-teorias-contemporaneas/>

- Snježana Babić, Mario Krešić and Karla Kućel (2014). *E-education 2.0: Students' digital identity and online learning activities*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/269291312_E-education_20_Students'_digital_identity_and_online_learning_activities/link/5abc1406aca27222c753708a/download
- Soto, L. (2013). *Investigación pura y aplicada*. Recuperado de <http://mitecnologico.com/>
- Suárez, J. (2014). Las necesidades formativas del profesorado respecto a las TIC: Modelo básico de estructuración, *Revista de evaluación educativa*, 3 (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/916/91622234001.pdf>
- Suazo, B. (2018). *La Cultura Digital*. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/la-cultura-digital/>
- Tapia, J. (2018). *Actitud y competencias en TIC en docentes de la Red 01, UGEL 05, San Juan de Lurigancho, 2018*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/22627>
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Tapismana, F. (2018). *Una propuesta de formación en competencias TIC para docentes de secundaria en una institución educativa privada del distrito de Lima*. (Tesis de maestría). Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13850/TIPISMANA_BECERRA_FRED_IVAN11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tejada, C. (2016). *Competencias docentes para el uso de las tecnologías de información y comunicación y el rendimiento académico de los estudiantes en el área de ciencias sociales, del nivel secundario, del distrito jacobodikson hunter, Arequipa 2016*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5129>.
- UNESCO (2016), *ICT Standards and competencies*. Pontificia Universidad JAVERIANA. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA /FIELD/ Santiago/pdf/ICT-Standards-and-competencies.pdf>
- Universo Formulas (2015). *Muestreo Estratificadas*. Recuperado de <https://www.universoformulas.com/estadistica/inferencia/muestreo-estratificado/>

Viloria, C. y ADRFORMACIÓN.(2013). *Tutorial de Educaplay*. Recuperado de <http://aularagon.catedu.es/materialesaularagon2013/herramelabor/mm3/TutorialEducaplay.pdf>

Zavaleta, J. (2015). *Sistematización de evidencias y estudios sobre Formación Docente y Acompañamiento en TIC para los Lineamientos de Formación en TIC*. Recuperado de https://www.academia.edu/33328299/Sistematizaci%C3%B3n_de_evidencias_y_estudios_sobre_Formaci%C3%B3n_Docente_y_Acompa%C3%B1amiento_en_TIC_para_los_Lineamientos_de_Formaci%C3%B3n_en_TIC.

ANEXOS

Anexo1: Matriz de Consistencia

Matriz de Consistencia

Título: La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Autor: Orlando Romero Mejía

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
General	General	General	Variable 1: Uso de la Plataforma educativa Educaplay				
¿Cuál es el nivel de relación entre el uso de la plataforma educativa Educaplay la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019	Determinar el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019	Existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
			Interfaz Principal	<ul style="list-style-type: none"> - Ingreso y registro - Personalizar cuenta - Explorar la plataforma 	1,2,3,4,5,6	1 = Nunca 2=Casi Nunca	Adecuado Regular Inadecuado
			Recursos Educativos	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades de educaplay - Uso Pedagógico 	7,8,9,10,11,12,13,14	3 = A veces 4 = Casi Siempre	
Entorno Social	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir: - Las colecciones - Los grupos 	15, 16,17,18,19,20	5=Siempre				
Variable 2: Competencia TIC							
1. ¿Cómo se logran relacionar la plataforma educativa Educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019? 2. ¿Cuál es la relación de la plataforma educativa Educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019? 3. ¿Qué relación existe entre la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019? 4. ¿Qué relación existe entre la plataforma educativa	1. Identificar el nivel de relación de la plataforma educativa Educaplay y la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. 2. Determinar la relación que existe entre la plataforma educativa Educaplay y la cultura digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. 3. Establecer la relación de la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. 4. Determinar la relación que existe entre la plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de la	1. La plataforma educativa Educaplay se logra relacionar directa y significativamente con la comunidad virtual en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019 2. Existe entre la plataforma educativa Educaplay y la cultura digital, una relación directa y significativamente en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019 3. Hay una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la identidad digital en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. 4.- Existe entre la plataforma educativa Educaplay y la gestión del conocimiento, una relación	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			Comunidad Virtual	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de los entornos virtuales - Trabajo colaborativo virtual - Uso e implementación de comunidades virtuales 	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1 = Nunca 2=Casi Nunca	Eficiente Medio

Educaplay y la gestión del conocimiento en los docentes de Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019?.	Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.	significativa en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019				3 = A veces 4 = Casi Siempre 5=Siempre	Ineficiente
			Cultura Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias en la búsqueda, localización y selección de información - Manejo y gestión de la información - Uso de aplicaciones informáticas 	11,12,13, 14 15,16, 17,18 19,20,		
			Identidad Digital	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de las TIC en entornos virtuales - Producción de recursos digitales - Evaluación y retroalimentación a través de la TIC 	21,22, 23,24 25,26		
			Gestión del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Modelización de la información - Solución de problemas a través de los recursos digitales 	27,28,29,30, ,		

Metodología	Población y muestra	Método	Técnicas e instrumentos
TIPO: Aplicada NIVEL: Descriptivo - Correlacional DISEÑO: NO experimental - Transversal	POBLACION: 173 Docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. MUESTRA: 119 Docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.	Hipotético deductivo	TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO: Cuestionario

Anexo 02: Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1.

Operacionalización de la variable 1: Plataforma educativa Educaplay

Dimensión	Indicadores	Items	Escala y valores	Nivel y rango
Interfaz Principal	- Registrarse	01 - 02	Escala: Ordinal	1: Inadecuado (20 – 46) 2: Regular (47 – 73) 3: Adecuado (74 - 100)
	- Personalizar cuenta	03 – 04	1: Totalmente en desacuerdo	
	- Explorar la plataforma	05 - 06	2: En desacuerdo	
Recursos Educativos	- Actividades de educaplay	07 – 10	3: A veces	
	- Uso Pedagógico	11 - 14	4: De acuerdo	
Entorno Social	- Las colecciones	15 - 16	5: Totalmente de acuerdo	
	- Los grupos	17 – 18		
	- Compartir:	19 - 20		

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 2.

Operacionalización de la variable 2: Competencia TIC

Dimensión	Indicadores	Items	Escala y valores	Nivel y rango
Comunidad Virtual	Conocimiento de los entornos virtuales	01 - 03	Escala: Ordinal	1: Ineficiente (30 – 69) 2: Medio (70 – 109) 3: Eficiente (110 - 150)
	Trabajo Colaborativo Virtual.	04 - 08	1: Nunca	
	Uso e implementación de comunidades virtuales	09 - 10	2: Casi Nunca	
Cultura Digital	Estrategias en el tratamiento de la información	11- 13	3: A veces	
	Manejo y gestión de la información	14- 17	4: Casi siempre	
	Uso de aplicaciones informáticas	18 - 20		
Identidad Digital	Administración de perfiles personales e institucionales	21 - 23	5: Siempre	
	El uso legal y ético de la información	24 - 26		
Gestión del Conocimiento	Modelación de la información	27 – 28		
	Solución de problemas a través de los recursos digitales	29 - 30		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 03: Formatos de Validación

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA TIC.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Comunidad Virtual								
1	Estoy registrado en alguna de las plataformas virtuales como Perueduca, google drive, Educaplay, Facebook, etc	✓		✓		✓		
2	Recibo capacitaciones a través de Plataformas virtuales que indica la Ugel o el Ministerio	✓		✓		✓		
3	Utilizo Correos electrónico, google drive u otros como medio de comunicación y colaboración	✓		✓		✓		
4	Me comunico adecuadamente y respetuosamente con estudiantes, colegas y padres de familia a través de las plataformas virtuales.	✓		✓		✓		
5	Promuevo los valores y la ética en mis estudiantes en el uso de los entornos virtuales.	✓		✓		✓		
6	Promuevo la participación de los estudiantes en redes y las comunidades virtuales con fines educativos	✓		✓		✓		
7	Participo en forma permanente en las redes y comunidades virtuales con mis colegas y estudiantes de una forma pertinente y respetuosa.	✓		✓		✓		
8	Promuevo en mis estudiantes las normas de propiedad intelectual al momento de realizar mis actividades de aprendizaje	✓		✓		✓		
9	Diseño y creo un espacio virtual de aprendizaje para mis estudiantes (Educaplay, Google Drive, edmodo, blog, whatsapp, etc)	✓		✓		✓		
10	Utilizo entornos virtuales, páginas web para publicar trabajos de los estudiantes creadas por mis estudiantes	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Cultura Digital								
11	Utilizo los navegadores web en la búsqueda adecuada de información en el internet .	✓		✓		✓		
12	Selecciono información de fuentes confiables y pertinentes en los navegadores web.	✓		✓		✓		
13	Busco, selecciono, y proceso el contenido de una página web a un programa informático (Word, power point, impress Writer, etc) con mucha frecuencia como insumo para mis trabajos.	✓		✓		✓		
14	Descargo artículos, informes, tesis, revistas en formato pdf, zip, rar, etc. como insumo para mi trabajos.	✓		✓		✓		
15	Promuevo en mis estudiantes una adecuada búsqueda de información y selección para realizar recursos digitales , respetando la propiedad del autor.	✓		✓		✓		
16	Reflexionamos y comparamos con mis estudiantes la veracidad de la información disponible en la web con propósitos educativos	✓		✓		✓		
17	Utilizo diversos recursos en el internet como apoyo al procesos de aprendizaje de los estudiantes	✓		✓		✓		
18	Utilizo los organizadores visuales (Xmind, Mindomo, Goconqr,etc) para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y reforzar los contenidos.	✓		✓		✓		
19	Las evaluaciones realizadas en entornos virtuales facilitan la labor de los docentes en el proceso de recojo de información.	✓		✓		✓		
20	Promuevo en mis estudiantes la producción de recursos digitales en diversos formatos, en forma personal y colaborativa.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Identidad Digital								
21	Modifico y personalizo mi perfil en las Plataformas virtuales en la que tengo una cuenta.	✓		✓		✓		
22	Utilizo herramientas de plataformas virtuales (Educaplay, edmodo, google, Facebook, Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes.	✓		✓		✓		

	Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes,	✓		✓		✓	
23	Coordino y/o comunico a los padres de familia con respecto a la creación de grupos con estudiantes en plataformas virtuales	✓		✓		✓	
24	Recuerdo a los estudiantes sobre los derechos de autor y propiedad intelectual de la información existente en internet.	✓		✓		✓	
25	Explico a los estudiantes sobre el ciberacoso o cyberbullying a través de las plataformas virtuales, sobre los efectos y consecuencias que ésta origina.	✓		✓		✓	
26	Promuevo en los estudiantes la etiqueta digital (Reglas de comportamiento en las plataformas virtuales)	✓		✓		✓	
DIMENSIÓN 4: Gestión interactiva del Conocimiento		Si	No	Si	No	Si	No
27	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar organizadores visuales digitales	✓		✓		✓	
28	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar proyectos colaborativos	✓		✓		✓	
29	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar portafolios virtuales	✓		✓		✓	
30	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para resolver problemas a través de la programación	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/ Mg: *Napauco Arteaga Miriam*

DNI: *43370792*

Especialidad del validador: *Doctora en Educación*

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....de.....del 20.....

[Firma manuscrita]

Firma del Experto Informante.
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
 DR. MIRIAM NAPAUCO ARTEAGA
C.P.P. 0143370792
 CATEDRÁTICA
 DOCENTE EN METROLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA TIC.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Comunidad Virtual								
1	Estoy registrado en alguna de las plataformas virtuales como Perueduca, google drive, Educaplay, Facebook, etc	✓		✓		✓		
2	Recibo capacitaciones a través de Plataformas virtuales que indica la Ugal o el Ministerio	✓		✓		✓		
3	Utilizo Correos electrónico, google drive u otros como medio de comunicación y colaboración	✓		✓		✓		
4	Me comunico adecuadamente y respetuosamente con estudiantes, colegas y padres de familia a través de las plataformas virtuales.	✓		✓		✓		
5	Promuevo los valores y la ética en mis estudiantes en el uso de los entornos virtuales.	✓		✓		✓		
6	Promuevo la participación de los estudiantes en redes y las comunidades virtuales con fines educativos	✓		✓		✓		
7	Participo en forma permanente en las redes y comunidades virtuales con mis colegas y estudiantes de una forma pertinente y respetuosa.	✓		✓		✓		
8	Promuevo en mis estudiantes las normas de propiedad intelectual al momento de realizar mis actividades de aprendizaje	✓		✓		✓		
9	Diseño y creo un espacio virtual de aprendizaje para mis estudiantes (Educaplay, Google Drive, edmodo, blog, whatsapp, etc)	✓		✓		✓		
10	Utilizo entornos virtuales, páginas web para publicar trabajos de los estudiantes creadas por mis estudiantes	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Cultura Digital								
11	Utilizo los navegadores web en la búsqueda adecuada de información en el internet .	✓		✓		✓		
12	Selecciono información de fuentes confiables y pertinentes en los navegadores web.	✓		✓		✓		
13	Busco, selecciono, y proceso el contenido de una página web a un programa informático (Word, power point, impress Writer, etc) con mucha frecuencia como insumo para mis trabajos.	✓		✓		✓		
14	Descargo artículos, informes, tesis, revistas en formato pdf, zip, rar, etc. como insumo para mi trabajos.	✓		✓		✓		
15	Promuevo en mis estudiantes una adecuada búsqueda de información y selección para realizar recursos digitales , respetando la propiedad del autor.	✓		✓		✓		
16	Reflexionamos y comparamos con mis estudiantes la veracidad de la información disponible en la web con propósitos educativos	✓		✓		✓		
17	Utilizo diversos recursos en el internet como apoyo al procesos de aprendizaje de los estudiantes	✓		✓		✓		
18	Utilizo los organizadores visuales (Xmind, Mindomo, Goconqr,etc) para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y reforzar los contenidos.	✓		✓		✓		
19	Las evaluaciones realizadas en entornos virtuales facilitan la labor de los docentes en el proceso de recojo de información.	✓		✓		✓		
20	Promuevo en mis estudiantes la producción de recursos digitales en diversos formatos, en forma personal y colaborativa.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Identidad Digital								
21	Modifico y personalizo mi perfil en las Plataformas virtuales en la que tengo una cuenta.	✓		✓		✓		
22	Utilizo herramientas de plataformas virtuales (Educaplay, edmodo, google, Facebook, Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes.	✓		✓		✓		

	Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes.						
23	Coordino y/o comunico a los padres de familia con respecto a la creación de grupos con estudiantes en plataformas virtuales	✓		✓		✓	
24	Requero a los estudiantes sobre los derechos de autor y propiedad intelectual de la información existente en internet.	✓		✓		✓	
25	Explico a los estudiantes sobre el ciberacoso o cyberbullying a través de las plataformas virtuales, sobre los efectos y consecuencias que ésta origina	✓		✓		✓	
26	Promuevo en los estudiantes la etiqueta digital (Reglas de comportamiento en las plataformas virtuales)	✓		✓		✓	
DIMENSIÓN 4: Gestión interactiva del Conocimiento		Si	No	Si	No	Si	No
27	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar organizadores visuales digitales	✓		✓		✓	
28	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar proyectos colaborativos	✓		✓		✓	
29	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar portafolios virtuales	✓		✓		✓	
30	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para resolver problemas a través de la programación	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Dr/Mg: RIVERA ARELLANO EDITH GISSEIS DNI: 41154085

Especialidad del validador: METODOLOGO EN INVESTIGACION

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

22 de 06 del 2019


Mg. Rivera Arellano Gisela
Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE COMPETENCIA TIC.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Comunidad Virtual								
1	Estoy registrado en alguna de las plataformas virtuales como Perueduca, google drive, Educaplay, Facebook, etc	✓		✓		✓		
2	Recibo capacitaciones a través de Plataformas virtuales que indica la Ugel o el Ministerio	✓		✓		✓		
3	Utilizo Correos electrónico, google drive u otros como medio de comunicación y colaboración	✓		✓		✓		
4	Me comunico adecuadamente y respetuosamente con estudiantes, colegas y padres de familia a través de las plataformas virtuales.	✓		✓		✓		
5	Promuevo los valores y la ética en mis estudiantes en el uso de los entornos virtuales.	✓		✓		✓		
6	Promuevo la participación de los estudiantes en redes y las comunidades virtuales con fines educativos	✓		✓		✓		
7	Participo en forma permanente en las redes y comunidades virtuales con mis colegas y estudiantes de una forma pertinente y respetuosa.	✓		✓		✓		
8	Promuevo en mis estudiantes las normas de propiedad intelectual al momento de realizar mis actividades de aprendizaje	✓		✓		✓		
9	Diseño y creo un espacio virtual de aprendizaje para mis estudiantes (Educaplay, Google Drive, edmodo, blog, whatsapp, etc)	✓		✓		✓		
10	Utilizo entornos virtuales, páginas web para publicar trabajos de los estudiantes creadas por mis estudiantes	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Cultura Digital								
11	Utilizo los navegadores web en la búsqueda adecuada de información en el internet .	✓		✓		✓		
12	Selecciono información de fuentes confiables y pertinentes en los navegadores web.	✓		✓		✓		
13	Busco, selecciono, y proceso el contenido de una página web a un programa informático (Word, power point, impress Writer, etc) con mucha frecuencia como insumo para mis trabajos.	✓		✓		✓		
14	Descargo artículos, informes, tesis, revistas en formato pdf, zip, rar, etc. como insumo para mi trabajos.	✓		✓		✓		
15	Promuevo en mis estudiantes una adecuada búsqueda de información y selección para realizar recursos digitales , respetando la propiedad del autor.	✓		✓		✓		
16	Reflexionamos y comparamos con mis estudiantes la veracidad de la información disponible en la web con propósitos educativos	✓		✓		✓		
17	Utilizo diversos recursos en el Internet como apoyo al procesos de aprendizaje de los estudiantes	✓		✓		✓		
18	Utilizo los organizadores visuales (Xmind, Mindomo, Goconqr,etc) para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y reforzar los contenidos.	✓		✓		✓		
19	Las evaluaciones realizadas en entornos virtuales facilitan la labor de los docentes en el proceso de recojo de información.	✓		✓		✓		
20	Promuevo en mis estudiantes la producción de recursos digitales en diversos formatos, en forma personal y colaborativa.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Identidad Digital								
21	Modifico y personalizo mi perfil en las Plataformas virtuales en la que tengo una cuenta.	✓		✓		✓		
22	Utilizo herramientas de plataformas virtuales (Educaplay, edmodo, google, Facebook, Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes.	✓		✓		✓		

	Whatsapp, etc) en modo privado ocultando la identidad de los estudiantes,	✓		✓		✓	
23	Coordino y/o comunico a los padres de familia con respecto a la creación de grupos con estudiantes en plataformas virtuales	✓		✓		✓	
24	Recuerdo a los estudiantes sobre los derechos de autor y propiedad intelectual de la información existente en internet.	✓		✓		✓	
25	Explico a los estudiantes sobre el ciberacoso o cyberbullying a través de las plataformas virtuales, sobre los efectos y consecuencias que ésta origina.	✓		✓		✓	
26	Promuevo en los estudiantes la etiqueta digital (Reglas de comportamiento en las plataformas virtuales)	✓		✓		✓	
DIMENSIÓN 4: Gestión interactiva del Conocimiento		Si	No	Si	No	Si	No
27	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar organizadores visuales digitales	✓		✓		✓	
28	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar proyectos colaborativos	✓		✓		✓	
29	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar portafolios virtuales	✓		✓		✓	
30	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para resolver problemas a través de la programación	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Nicolski Kenji Meza Carbajal DNI: 40506435

Especialidad del validador: Metodólogo

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

22 de Junio del 2019



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Interfaz Principal							
1	El Ingreso o registro a la plataforma educaplay no presenta dificultades	✓		✓		✓		
2	El uso de tickets es otra manera de acceder a la plataforma educativa educaplay	✓		✓		✓		
3	La plataforma educaplay se puede configurar según las necesidades del usuario	✓		✓		✓		
4	El diseño de la plataforma educaplay es adecuado para su uso	✓		✓		✓		
5	El buscador y el filtro de actividades permiten localizar los recursos en la plataforma educaplay	✓		✓		✓		
6	Los iconos y herramientas de la plataforma Educaplay están intuitivamente organizados	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Recursos Educativos							
7	Crear recursos digitales en educaplay mejora mi labor pedagógica	✓		✓		✓		
8	Las actividades de sopa de letras, crucigrama y completar de la plataforma educaplay, incide en la mejora de la comprensión de textos	✓		✓		✓		
9	Las actividades de dialogo y dictado de la plataforma educaplay ayuda a mejorar la comunicación en los estudiantes	✓		✓		✓		
10	La actividad mapa de la plataforma educaplay es un recurso que permite identificar elementos o partes en una imagen	✓		✓		✓		
11	La actividad test de la plataforma educaplay permite rendir un examen en línea, ver y publicar los resultados	✓		✓		✓		
12	El uso de la plataforma educaplay es apropiado para aprender mejor como recurso tic	✓		✓		✓		
13	Las actividades de la plataforma educaplay combinan la imagen, el audio y video, generando recursos de interés para los estudiantes	✓		✓		✓		
14	Las actividades de la plataforma educaplay se puede utilizar como motivación, refuerzo y/o evaluación dependiendo de la creatividad del docente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 1: Entorno Sociall							

15	Permite crear y organizar las actividades de acuerdo al grado y al área curricular en el que trabajo	✓		✓		✓	
16	Al compartir o exportar las actividades de la plataforma educaplay a Facebook, edmodo, chamillo, etc, promuevo el uso de escenarios nuevos de aprendizaje.	✓		✓		✓	
17	A través de educaplay los docentes y estudiantes participan e interactúan en forma colaborativa	✓		✓		✓	
18	Los informes en la plataforma educaplay permiten el seguimiento y avance de los estudiantes.	✓		✓		✓	
19	Al crear aulas virtuales con mis estudiantes me facilita el trabajo participativo y colaborativo	✓		✓		✓	
20	Los grupos de trabajo permiten crear y compartir actividades de aprendizaje con estudiantes y docentes.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Napaico Arteaga Miriam DNI: 43370792

Especialidad del validador: Doctora en Educación

.....de.....del 20.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Firma del Experto Informante.
 C. H. e. 0143370792
 CATEGORÍA
 DOCENTE EN METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY

N ^o	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Interfaz Principal							
1	El Ingreso o registro a la plataforma educaplay no presenta dificultades	✓		✓		✓		
2	El uso de tickets es otra manera de acceder a la plataforma educativa educaplay	✓		✓		✓		
3	La plataforma educaplay se puede configurar según las necesidades del usuario	✓		✓		✓		
4	El diseño de la plataforma educaplay es adecuado para su uso	✓		✓		✓		
5	El buscador y el filtro de actividades permiten localizar los recursos en la plataforma educaplay	✓		✓		✓		
6	Los íconos y herramientas de la plataforma Educaplay están intuitivamente organizados	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Recursos Educativos							
7	Crear recursos digitales en educaplay mejora mi labor pedagógica	✓		✓		✓		
8	Las actividades de sopa de letras, crucigrama y completar de la plataforma educaplay, incide en la mejora de la comprensión de textos	✓		✓		✓		
9	Las actividades de dialogo y dictado de la plataforma educaplay ayuda a mejorar la comunicación en los estudiantes	✓		✓		✓		
10	La actividad mapa de la plataforma educaplay es un recurso que permite identificar elementos o partes en una imagen	✓		✓		✓		
11	La actividad test de la plataforma educaplay permite rendir un examen en línea, ver y publicar los resultados	✓		✓		✓		
12	El uso de la plataforma educaplay es apropiado para aprender mejor como recurso tic	✓		✓		✓		
13	Las actividades de la plataforma educaplay combinan la imagen, el audio y video, generando recursos de interés para los estudiantes	✓		✓		✓		
14	Las actividades de la plataforma educaplay se puede utilizar como motivación, refuerzo y/o evaluación dependiendo de la creatividad del docente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 1: Entorno Sociall							

15	Permite crear y organizar las actividades de acuerdo al grado y al área curricular en el que trabajo	✓		✓		✓	
16	Al compartir o exportar las actividades de la plataforma educaplay a Facebook, edmodo, chamilo, etc, promuevo el uso de escenarios nuevos de aprendizaje.	✓		✓		✓	
17	A través de educaplay los docentes y estudiantes participan e interactúan en forma colaborativa	✓		✓		✓	
18	Los informes en la plataforma educaplay permiten el seguimiento y avance de los estudiantes.	✓		✓		✓	
19	Al crear aulas virtuales con mis estudiantes me facilita el trabajo participativo y colaborativo	✓		✓		✓	
20	Los grupos de trabajo permiten crear y compartir actividades de aprendizaje con estudiantes y docentes.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Thaisa Romy Meza Barbojal DNI: 40506435

Especialidad del validador: Metodología

22 de Junio del 2019



Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Interfaz Principal							
1	El Ingreso o registro a la plataforma educaplay no presenta dificultades	✓		✓		✓		
2	El uso de tickets es otra manera de acceder a la plataforma educativa educaplay	✓		✓		✓		
3	La plataforma educaplay se puede configurar según las necesidades del usuario	✓		✓		✓		
4	El diseño de la plataforma educaplay es adecuado para su uso	✓		✓		✓		
5	El buscador y el filtro de actividades permiten localizar los recursos en la plataforma educaplay	✓		✓		✓		
6	Los iconos y herramientas de la plataforma Educaplay están intuitivamente organizados	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Recursos Educativos							
7	Crear recursos digitales en educaplay mejora mi labor pedagógica	✓		✓		✓		
8	Las actividades de sopa de letras, crucigrama y completar de la plataforma educaplay, incide en la mejora de la comprensión de textos	✓		✓		✓		
9	Las actividades de diálogo y dictado de la plataforma educaplay ayuda a mejorar la comunicación en los estudiantes	✓		✓		✓		
10	La actividad mapa de la plataforma educaplay es un recurso que permite identificar elementos o partes en una imagen	✓		✓		✓		
11	La actividad test de la plataforma educaplay permite rendir un examen en línea, ver y publicar los resultados	✓		✓		✓		
12	El uso de la plataforma educaplay es apropiado para aprender mejor como recurso tic	✓		✓		✓		
13	Las actividades de la plataforma educaplay combinan la imagen, el audio y video, generando recursos de interés para los estudiantes	✓		✓		✓		
14	Las actividades de la plataforma educaplay se puede utilizar como motivación, refuerzo y/o evaluación dependiendo de la creatividad del docente.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 1: Entorno Social							

15	Permite crear y organizar las actividades de acuerdo al grado y al área curricular en el que trabajo	✓		✓		✓	
16	Al compartir o exportar las actividades de la plataforma educaplay a Facebook, edmodo, chamilo, etc, promuevo el uso de escenarios nuevos de aprendizaje.	✓		✓		✓	
17	A través de educaplay los docentes y estudiantes participan e interactúan en forma colaborativa	✓		✓		✓	
18	Los informes en la plataforma educaplay permiten el seguimiento y avance de los estudiantes.	✓		✓		✓	
19	Al crear aulas virtuales con mis estudiantes me facilita el trabajo participativo y colaborativo	✓		✓		✓	
20	Los grupos de trabajo permiten crear y compartir actividades de aprendizaje con estudiantes y docentes.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: RIVERA ARELLANO ESTH GISSA DNI: 41154083

Especialidad del validador: METODOLOGO DE INVESTIGACION

22 de 06 del 2019.

- ¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Mg. Rivera Arellano Gissa
 Firma del Experto Informante.

Anexo 04 : Base de datos excel

Variable1:Plataforma Educativa educaplay

VARIABLE: PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY																				Σ VARIABLE	Σ DIMM1	Σ DIMM2	Σ DIMM3
INTERFAZ PRINCIPAL					RECURSOS EDUCATIVOS							ENTORNO SOCIAL											
I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20				
E1	4	4	4	3	4	2	5	5	4	3	5	4	2	5	3	3	5	5	3	4			
E2	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4			
E3	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5			
E4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4			
E5	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	5	4	3	3			
E6	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4			
E7	3	3	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4			
E8	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4			
E9	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4			
E10	1	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4			
E11	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3			
E12	3	4	5	3	3	2	4	4	4	3	5	3	5	4	3	5	2	2	4	4			
E13	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4			
E14	3	3	4	5	3	4	4	4	2	2	4	4	5	3	5	5	3	4	3	2			
E15	4	3	4	3	4	5	4	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	2			
E16	3	2	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4			
E17	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	5	5			
E18	4	3	4	3	4	2	4	4	5	3	4	4	5	3	5	4	3	3	4	1			
E19	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4			
E20	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3			
E21	4	5	5	4	4	2	4	5	5	3	4	4	4	5	4	3	4	2	4	3			
E22	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4			

E52	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	71	20	30	21
E53	2	4	3	3	2	3	4	4	5	4	2	3	4	4	2	4	3	2	4	3	65	17	30	18
E54	5	5	4	2	4	3	4	4	3	2	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	78	23	30	25
E55	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	5	3	4	4	4	5	4	3	3	79	25	31	23
E56	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	72	20	31	21
E57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	3	73	18	34	21
E58	3	2	1	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	47	13	17	17
E59	5	5	5	5	2	4	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	89	26	35	28
E60	5	5	3	5	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	3	4	3	4	4	3	79	25	33	21
E61	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	42	8	10	24
E62	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	72	22	31	19
E63	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	19	24	18
E64	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	72	22	28	22
E65	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	72	22	28	22
E66	4	3	4	4	4	3	5	2	2	2	5	4	4	2	4	4	5	4	4	4	73	22	26	25
E67	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	1	1	1	45	15	20	10
E68	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	86	23	37	26
E69	5	3	2	2	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	2	3	3	73	19	34	20
E70	5	4	4	5	2	2	4	2	3	3	5	4	4	3	4	5	4	3	3	4	73	22	28	23
E71	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	82	24	33	25
E72	5	4	5	5	4	2	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	87	25	35	27
E73	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	50	17	21	12
E74	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	4	3	3	68	20	26	22
E75	5	5	4	3	3	3	3	5	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	73	23	30	20
E76	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	1	1	46	18	20	8
E77	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	91	26	37	28
E78	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	88	26	37	25
E79	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	2	2	51	15	20	16
E80	4	3	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	82	25	33	24

E81	5	3	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	75	24	28	23	
E82	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	4	49	12	20	17
E83	3	2	2	2	1	1	4	2	2	5	2	3	4	2	3	1	2	3	2	1	47	11	24	12	
E84	3	2	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	45	16	23	6	
E85	2	1	1	2	2	1	2	4	4	3	4	3	4	3	2	2	1	1	1	1	44	9	27	8	
E86	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	1	2	2	3	3	45	8	24	13	
E87	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	83	25	37	21	
E88	2	1	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	50	14	20	16	
E89	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	85	27	36	22	
E90	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	73	22	31	20	
E91	5	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	5	2	4	4	4	4	73	22	28	23	
E92	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74	18	32	24	
E93	5	4	4	4	2	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	1	1	73	23	32	18	
E94	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	87	28	38	21	
E95	2	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	1	1	3	4	4	3	3	3	50	16	14	20	
E96	5	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	83	24	37	22	
E97	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	3	89	27	38	24	
E98	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	76	23	29	24	
E99	3	3	3	2	2	3	3	3	3	5	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	54	16	28	10	
E100	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	84	25	36	23	
E101	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	72	23	30	19	
E102	3	2	1	1	2	2	3	4	4	4	2	4	3	3	2	2	1	1	1	1	46	11	27	8	
E103	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	74	21	31	22	
E104	3	4	3	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	73	20	31	22	
E105	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	90	27	37	26	
E106	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	5	3	4	3	5	3	2	3	3	67	19	29	19	
E107	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	3	2	81	25	34	22	
E108	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	90	29	36	25	
E109	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	82	24	34	24	

E110	3	2	1	2	1	2	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	46	11	26	9
E111	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1	45	13	23	9
E112	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4	2	4	3	82	26	36	20
E113	5	5	3	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	90	27	37	26
E114	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	95	27	38	30
E115	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	3	4	4	4	88	27	39	22
E116	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	2	79	24	35	20
E117	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	88	22	39	27
E118	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	84	27	31	26
E119	5	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	4	5	4	4	3	2	3	3	66	22	25	19

Variable 2: Competencia TIC

VARIABLE:COMPETENCIA TIC																																			
	COMUNIDAD VIRTUAL										CULTURA DIGITAL										IDENTIDAD DIGITAL						GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO				Σ VARIABLE	Σ DIMM1	Σ DIMM2	Σ DIMM3	Σ DIMM4
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	I26	I27	I28	I29	I30					
E1	4	3	5	5	4	5	5	5	1	3	5	5	4	5	2	4	5	2	4	2	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	124	40	38	29	17
E2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	113	40	39	20	14
E3	4	4	5	4	3	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	2	5	2	5	5	5	4	2	5	5	5	4	5	4	4	125	40	42	26	17
E4	5	4	5	4	5	4	3	5	3	4	5	5	5	5	3	2	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	121	42	41	23	15
E5	5	3	5	5	3	4	3	3	2	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	114	36	41	22	15
E6	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	111	39	38	22	12	
E7	5	3	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	1	2	4	4	4	5	5	105	36	32	18	19	
E8	5	5	5	3	4	4	4	5	3	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	2	5	5	4	4	4	4	123	41	40	26	16	
E9	4	3	4	2	2	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	99	29	35	19	16	
E10	5	3	5	3	3	3	5	3	3	4	1	3	3	5	4	4	4	5	5	3	5	4	4	1	2	3	4	4	4	109	37	37	19	16	

E11	5	4	5	2	5	3	3	4	5	2	3	4	3	5	5	3	5	4	3	4	3	2	3	5	4	4	3	4	3	4	112	38	39	21	14	
E12	5	5	5	3	4	5	2	4	4	4	5	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	4	5	2	4	4	115	41	36	23	15	
E13	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	3	5	4	5	5	5	3	4	3	3	119	36	43	27	13	
E14	5	5	5	4	4	3	4	5	3	3	5	5	5	5	3	2	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	3	127	41	44	26	16	
E15	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	1	2	2	3	4	4	3	3	2	5	4	5	5	94	29	27	19	19	
E16	5	5	5	4	4	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	3	4	128	41	46	25	16	
E17	5	3	4	5	4	4	4	3	2	1	5	5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	4	2	3	4	3	3	109	35	37	22	15	
E18	4	4	4	5	5	5	4	3	3	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	127	42	44	27	14	
E19	5	4	5	3	5	4	4	2	1	3	5	4	4	3	3	1	5	3	4	3	5	5	3	3	5	3	4	3	4	2	108	36	35	24	13	
E20	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	114	42	36	21	15	
E21	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	3	5	123	45	39	23	16	
E22	5	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	3	3	109	40	36	19	14	
E23	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	3	4	5	4	3	129	46	44	23	16	
E24	3	2	2	5	2	4	3	3	3	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	4	2	1	2	1	2	3	2	4	2	3	75	29	24	11	11	
E25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	140	50	47	27	16	
E26	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	132	45	48	25	14	
E27	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	132	47	43	26	16	
E28	5	4	4	4	5	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	3	120	40	39	24	17	
E29	5	3	4	5	3	3	4	3	5	3	4	2	4	4	4	3	5	3	3	1	4	5	1	2	4	3	5	3	4	2	104	38	33	19	14	
E30	5	3	3	5	3	5	5	4	3	4	3	3	3	5	3	4	5	3	4	4	2	4	3	4	5	4	5	4	2	3	113	40	37	22	14	
E31	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	3	5	121	39	42	24	16	
E32	5	3	4	5	4	4	3	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	121	39	40	28	14
E33	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	138	47	49	26	16	
E34	4	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	3	4	3	4	5	5	5	5	5	3	3	129	44	43	26	16	
E35	5	3	3	3	3	5	3	3	4	3	5	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	3	4	109	35	38	22	14	
E36	5	4	5	3	2	5	3	2	5	3	5	5	3	4	2	4	3	4	4	3	5	4	2	4	2	3	4	4	3	2	107	37	37	20	13	
E37	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	2	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	3	130	44	43	27	16	
E38	5	5	5	5	5	4	2	3	5	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	121	40	45	22	14	
E39	5	3	3	4	2	4	4	4	3	3	5	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	115	35	43	21	16	

E40	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	3	4	4	3	3	117	42	38	23	14
E41	2	2	3	3	3	4	5	4	4	2	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	3	4	5	5	1	3	3	4	110	32	43	24	11	
E42	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	121	42	40	24	15	
E43	5	5	5	4	5	2	5	3	3	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	121	42	43	20	16	
E44	3	4	4	5	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	5	2	5	2	4	3	2	3	109	36	38	23	12
E45	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	4	135	43	48	27	17	
E46	4	2	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	2	3	2	3	3	109	42	36	20	11	
E47	5	3	5	4	5	3	4	5	3	1	3	5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	2	4	3	108	38	34	24	12
E48	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	5	2	3	4	3	4	4	2	1	104	34	39	20	11	
E49	4	4	4	5	4	2	4	4	2	2	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	2	5	4	110	35	44	18	13	
E50	5	4	5	4	3	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	123	42	46	21	14	
E51	2	3	1	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	5	5	2	5	4	4	3	3	107	38	32	23	14	
E52	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	4	5	3	5	3	2	5	4	4	3	3	2	5	2	5	3	3	3	114	44	37	19	14	
E53	5	4	5	3	3	4	3	4	5	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	125	40	42	27	16	
E54	5	4	5	3	3	4	3	3	4	3	5	5	3	4	4	3	3	3	4	3	3	5	3	3	4	3	3	4	4	3	109	37	37	21	14	
E55	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	133	43	46	27	17	
E56	5	4	3	5	4	5	3	4	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	3	132	43	45	28	16
E57	5	4	5	3	4	4	5	4	3	4	4	5	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	5	3	5	3	3	3	113	41	36	22	14	
E58	3	3	2	3	5	2	1	2	3	2	3	3	2	2	5	2	3	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	78	26	26	16	10	
E59	4	5	5	3	4	5	4	5	5	5	3	2	5	5	2	3	5	3	5	3	5	5	2	4	5	5	3	4	4	4	122	45	36	26	15	
E60	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	137	48	42	30	17	
E61	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	1	4	3	2	2	3	2	1	2	4	3	4	3	4	71	24	19	14	14	
E62	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	133	44	44	28	17	
E63	3	3	3	3	4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	111	40	33	22	16	
E64	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	3	4	4	2	122	44	39	26	13	
E65	5	3	4	4	5	3	4	3	3	3	5	5	5	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	2	3	113	37	37	24	15	
E66	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	2	4	4	1	2	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	95	30	27	21	17	
E67	3	2	2	2	3	2	3	4	3	1	3	4	2	2	1	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	4	1	5	3	79	25	26	15	13	
E68	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	4	4	3	3	5	3	2	122	42	43	24	13	

E69	4	3	4	5	5	3	3	3	4	3	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	4	2	4	119	37	43	24	15
E70	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	2	4	5	5	4	4	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	5	3	126	45	40	25	16
E71	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	5	3	3	109	35	38	20	16
E72	5	3	5	5	5	3	2	4	1	2	4	4	2	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	5	3	4	5	4	2	108	35	34	24	15
E73	3	2	1	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	4	2	4	5	2	1	2	2	1	1	1	73	25	27	16	5
E74	4	3	4	3	4	4	2	5	4	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5	4	115	36	41	21	17
E75	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	3	124	39	42	29	14
E76	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	2	2	1	4	4	106	34	40	21	11	
E77	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	1	109	39	39	22	9
E78	4	4	4	3	2	2	3	3	2	1	4	5	3	5	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	3	2	1	1	1	76	28	29	14	5
E79	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	5	3	3	5	2	3	5	3	2	89	24	30	22	13
E80	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	5	4	4	132	46	42	27	17
E81	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	92	28	30	20	14
E82	3	2	1	2	2	3	2	2	1	2	4	4	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	4	70	20	26	13	11
E83	3	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	4	4	68	21	25	9	13
E84	5	3	2	2	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	5	5	2	4	2	4	5	4	3	103	31	35	21	16
E85	5	2	3	2	2	1	1	2	3	3	2	4	2	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	4	2	3	5	2	4	4	80	24	23	18	15
E86	2	1	1	2	3	3	2	2	2	2	4	1	2	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	2	2	4	2	4	80	20	29	19	12
E87	5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	109	38	39	21	11
E88	2	1	3	1	2	2	3	2	1	1	3	3	4	3	3	1	3	1	3	2	1	3	1	4	4	2	3	4	2	4	72	18	26	15	13
E89	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	136	46	44	29	17
E90	5	3	5	4	4	3	5	5	3	4	5	5	5	5	4	3	5	3	3	2	3	2	3	3	5	3	4	3	3	113	41	40	19	13	
E91	5	4	3	3	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	3	5	4	4	3	124	40	45	23	16
E92	5	4	2	1	2	4	5	4	3	2	4	4	2	3	3	4	5	3	2	4	4	3	2	4	5	3	5	3	3	101	32	34	21	14	
E93	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	3	130	45	44	26	15
E94	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	131	46	43	27	15
E95	3	2	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	4	2	1	3	2	2	2	3	69	24	20	16	9
E96	5	4	5	4	5	4	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	3	3	5	3	3	5	5	3	3	124	41	45	22	16
E97	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	3	3	134	46	47	27	14

E98	5	4	5	4	4	5	4	5	3	3	4	5	5	5	4	3	4	5	4	4	3	5	3	4	3	3	4	4	3	4	121	42	43	21	15
E99	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	4	4	2	3	2	2	4	3	68	21	18	18	11
E100	4	4	5	5	5	4	2	4	4	1	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	5	4	3	3	116	38	45	18	15
E101	5	5	3	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	121	40	42	23	16
E102	5	3	4	4	5	2	4	5	3	3	4	5	5	4	3	3	4	3	3	2	3	4	2	4	3	4	5	2	2	4	107	38	36	20	13
E103	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	3	4	3	5	4	3	5	4	2	2	118	38	45	22	13
E104	5	2	4	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	125	40	45	27	13
E105	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	132	47	43	26	16
E106	4	4	5	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	117	37	38	26	16
E107	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	3	5	4	4	4	5	4	2	122	42	40	25	15
E108	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	132	46	45	25	16
E109	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	5	4	2	2	113	36	39	25	13
E110	4	3	3	2	2	4	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	1	3	3	3	4	2	4	2	4	4	3	78	24	22	19	13
E111	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	5	4	4	2	5	2	5	1	5	83	23	23	24	13
E112	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	3	3	130	44	43	27	16
E113	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	2	5	4	5	4	5	4	5	3	5	3	3	3	4	5	3	2	122	47	39	22	14
E114	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	3	3	121	45	43	19	14
E115	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	2	122	46	39	24	13
E116	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	3	2	121	42	38	28	13
E117	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	2	4	4	3	1	125	41	47	25	12
E118	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	3	4	3	3	125	42	42	28	13
E119	4	5	5	3	4	3	2	1	3	3	5	5	5	5	4	3	4	2	2	5	5	3	3	5	4	4	5	4	3	2	111	33	40	24	14

Anexo 5: Instrumentos de Medición.

Instrumento N° 1: Cuestionario sobre la plataforma educativa educaplay

Estimado docente, el cuestionario que le presento a continuación busca obtener información relevante sobre la plataforma educativa educaplay, con el objetivo de ayudar a determinar el nivel de relación que existe con la competencia TIC, por lo que pido responder con la mayor sinceridad posible.

II. Instrucciones:

Escriba una X en el casillero que crea conveniente

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

1. Dimensión: Interfaz Principal						
N°	ITEMS	1	2	3	4	5
1	El Ingreso o registro a la plataforma educaplay. no presenta dificultades					
2	El uso de tickets es otra manera de acceder a la plataforma educativa educaplay					
3	La plataforma educaplay se puede configurar según las necesidades del usuario					
4	El buscador y el filtro de actividades permiten localizar los recursos en la plataforma educaplay					
5	El diseño de la plataforma educaplay es adecuado para su uso					
6	Los íconos y herramientas de la plataforma educaplay están intuitivamente organizados					
2. Dimensión: Recursos Educativos						
7	Crear recursos digitales en educaplay mejora mi labor pedagógica					
8	Las actividades de sopa de letras, crucigrama y completar de la plataforma educaplay, incide en la mejora de la comprensión de textos					

9	Las actividades de dialogo y dictado de la plataforma educaplay ayuda a mejorar la comunicación en los estudiantes					
10	La actividad mapa de la plataforma educaplay es un recurso que permite identificar elementos o partes en una imagen					
11	La actividad test de la plataforma educaplay permite rendir un examen en línea, ver y publicar los resultados					
12	El uso de la plataforma educaplay es apropiado para aprender mejor					
13	Las actividades de la plataforma educaplay combinan la imagen, el audio y video, generando recursos de interés para los estudiantes					
14	Las actividades de la plataforma educaplay se puede utilizar como motivación, refuerzo y/o evaluación dependiendo de la creatividad del docente.					
3. Dimensión: Entorno Social						
15	Permite crear y organizar las actividades de acuerdo al grado y al área curricular en el que trabajo					
16	Al compartir o exportar las actividades de la plataforma educaplay a Facebook, edmodo, chamilo, etc, promuevo el uso de escenarios nuevos de aprendizaje.					
17	A través de educaplay los docentes y estudiantes participan e interactúan en forma colaborativa					
18	Los informes en la plataforma educaplay permiten el seguimiento y avance de los estudiantes.					
19	Al crear aulas virtuales con mis estudiantes me facilita el trabajo participativo y colaborativo					
20	Los grupos de trabajo permiten crear y compartir actividades de aprendizaje con estudiantes y docentes.					

Instrumento N° 2: Cuestionario de la Competencia TIC

Estimado docente, el presente cuestionario tiene por finalidad recoger información relevante sobre la competencia TIC, con el objetivo de contribuir en determinar la relación que existe entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC, por lo que le pido responder con la mayor sinceridad posible.

I. Instrucciones

Escriba una X en el casillero que crea conveniente

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

1. Dimension: Comunidad Virtual						
N°	ITEMS	1	2	3	4	5
01	Es necesario tener una cuenta en alguna de las plataformas virtuales como Perueduca, google drive, Educaplay, Facebook, etc.					
02	A través de las Plataformas virtuales recibo comunicaciones y/o capacitaciones de la Ugel o el Ministerio.					
03	El uso de Correos electrónicos, google drive u otros es necesario como medio de comunicación y colaboración.					
04	Me comunico adecuadamente y respetuosamente con estudiantes, colegas y padres de familia a través de las plataformas virtuales.					
05	Promuevo los valores y la ética en mis estudiantes mediante el uso de los entornos virtuales.					
06	Promuevo la participación de los estudiantes en redes y las comunidades virtuales con fines educativos					
07	Participo en forma permanente en las redes y comunidades virtuales con mis colegas y estudiantes de una forma pertinente y respetuosa.					
08	Promuevo en mis estudiantes las normas de propiedad intelectual al momento de realizar mis actividades de aprendizaje.					
09	Diseño y creo un espacio virtual de aprendizaje para mis estudiantes (Educaplay, Google Drive, edmodo, blog, whatsapp, etc).					

10	Utilizo entornos virtuales, páginas webs para publicar trabajos creadas por mis estudiantes					
----	---	--	--	--	--	--

2. Dimensión: Cultura Digital

11	Utilizo los navegadores web en la búsqueda adecuada de información en el internet .					
12	Selecciono información de fuentes confiables y pertinentes en los navegadores web.					
13	Busco, selecciono, y proceso el contenido de una página web a un programa informático (Word, power point, impress Writer, etc) con mucha frecuencia como insumo para mis trabajos.					
14	Descargo artículos, informes, revistas, etc. en formato pdf, zip, rar, etc. como insumo para mi trabajos.					
15	Promuevo en mis estudiantes el uso de técnicas en la búsqueday selección de información para crear recursos digitales, respetando la propiedad del autor.					
16	Analizamos y la comprobamos con mis estudiantes la veracidad de la información disponible en la web con propósitos educativos					
17	Utilizo diversos recursos en internet como apoyo al procesos de aprendizaje de los estudiantes.					
18	Utilizo los organizadores visuales (Xmind, Mindomo, Goconqr,etc) para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y reforzar los contenidos.					
19	Las evaluaciones realizadas en entornos virtuales facilitan la labor de los docentes en el proceso de recojo de información.					
20	Promuevo en mis estudiantes la producción de recursos digitales en diversos formatos, en forma personal y colaborativa.					

3. Dimensión: Identidad Digital

21	Modifico y personalizo mi perfil en las Plataformas virtuales en la que tengo una cuenta.					
22	Utilizo herramientas de plataformas virtuales (Educaplay, edmodo, google, Facebook, Whatsapp, etc) en modo privado cuidando la identidad de los estudiantes,					
23	Coordino y/o comunico a los padres de familia con respecto a la creación de grupos con estudiantes en plataformas virtuales					

24	Recuerdo a los estudiantes sobre los derechos de autor y propiedad intelectual de la información existente en internet.					
25	Explico a los estudiantes sobre el ciberacoso o cyberbullyng a través de las plataformas virtuales, sobre los efectos y consecuencias que ésta origina.					
26	Promuevo en los estudiantes la etiqueta digital (Reglas de comportamiento en las plataformas virtuales)					
4. Gestión del conocimiento						
27	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar organizadores visuales digitales					
28	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar proyectos colaborativos					
29	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para generar portafolios virtuales					
30	Participo en la sistematización de la información con mis estudiantes (seleccionar, clasificar, ordenar y procesar datos) para resolver problemas a través de la programación					

Anexo 6. Confiabilidad de las Variables

Variable1: Plataforma Educativa Educaplay

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	20

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VA01	77,10	38,095	,520	,811
VA02	77,40	41,516	,261	,830
VA03	76,80	39,326	,720	,800
VA04	76,90	38,621	,575	,806
VA05	76,70	42,537	,474	,815
VA06	76,80	45,853	,023	,832
VA07	76,60	43,832	,299	,821
VA08	76,45	42,155	,454	,815
VA09	76,40	42,884	,350	,819
VA10	76,70	40,958	,466	,813
VA11	76,45	39,839	,661	,804
VA12	76,80	41,958	,477	,814
VA13	76,45	41,629	,619	,809
VA14	76,60	42,674	,464	,815
VA15	76,45	45,945	-,003	,835
VA16	76,65	41,608	,480	,813
VA17	76,40	42,042	,452	,815
VA18	76,40	44,779	,127	,829
VA19	76,65	45,503	,082	,829
VA20	76,60	42,147	,540	,812

Variable 2 : Competencia TIC

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,884	,890	30

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR01	106,20	163,326	,441	,881
VAR02	107,05	156,892	,594	,877
VAR03	106,30	164,642	,307	,883
VAR04	107,20	164,379	,187	,887
VAR05	106,95	156,471	,592	,877
VAR06	107,00	161,579	,416	,881
VAR07	107,10	168,200	,091	,887
VAR08	106,90	161,463	,373	,882
VAR09	107,85	164,134	,168	,888
VAR10	107,90	154,095	,563	,878
VAR11	106,45	164,155	,215	,886
VAR12	106,35	165,292	,316	,883
VAR13	106,50	156,579	,749	,876
VAR14	106,40	159,411	,561	,879
VAR15	107,15	164,029	,276	,884
VAR16	107,50	165,947	,146	,887
VAR17	106,50	157,526	,627	,877
VAR18	107,60	156,674	,520	,879
VAR19	106,85	155,082	,643	,876
VAR20	107,45	157,629	,519	,879
VAR21	106,95	160,366	,384	,882
VAR22	106,85	156,239	,490	,879
VAR23	107,65	153,924	,552	,878
VAR24	107,25	154,197	,527	,878
VAR25	106,60	156,463	,498	,879
VAR26	106,90	157,358	,564	,878
VAR27	106,75	163,250	,484	,881
VAR28	107,50	158,368	,582	,878
VAR29	107,70	155,379	,536	,878
VAR30	108,40	166,042	,137	,888

Anexo 7: Carta de presentación a las Instituciones educativas donde se aplicó el cuestionario



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”

Lima, 21 de junio de 2019

Carta P.915 – 2019 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
ROSA EDELMIRA NOLASCO LÓPEZ
IEI N° 3048 SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO
ATENCIÓN:
DIRECTORA



Asunto: Carta de Presentación del estudiante **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA**

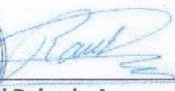
De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA** identificado(a) con DNI N.° **31658765** y código de matrícula N.° **9100147787**; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY Y LA COMPETENCIA TIC EN LOS DOCENTES DE LA RED 07, UGEL02, INDEPENDENCIA, 2019

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,


Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendilaza 6232, Los Olivos. Tel. (+511) 202 4342 Fax. (+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Cristo Rey, San Juan de Lunigancha. Tel. (+511) 200 9030 Anx. 2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel. (+511) 202 4342 Anx.: 2650.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

"Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad"

Lima, 21 de junio de 2019

Carta P.916 – 2019 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
ASUNCIÓN OTILIA ORAHULIO ALBERTI
IE N° 3052 TÉCNICO
ATENCIÓN:
DIRECTORA

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA** identificado(a) con DNI N.° **31658765** y código de matrícula N.° **9100147787**; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY Y LA COMPETENCIA TIC EN LOS DOCENTES DE LA RED 07, UGEL02, INDEPENDENCIA, 2019

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Raúl Delgado Arenas
Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

INSTITUCIÓN EDUCATIVA 3052	
Exp. N°: 449	Folio: 252
Fecha: 25 JUN. 2019	
Firma: R	

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiolé 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Costa Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.



“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”

Lima, 21 de junio de 2019

Carta P.917 – 2019 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
LUIS HUASUPOMA BAUTISTA
IE N° 3051 EL MILAGRO
ATENCIÓN:
DIRECTOR

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ORLANDO RAFAEL ROMERO MEJÍA** identificado(a) con DNI N.° **31658765** y código de matrícula N.° **9100147787**; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY Y LA COMPETENCIA TIC EN LOS DOCENTES DE LA RED 07, UGEL02, INDEPENDENCIA, 2019

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

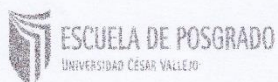
Con este motivo, le saluda atentamente,


Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

I.E. 3051 - EL MILAGRO
UGEL 02 - RIMAC - INDEPENDENCIA
MESA DE PARTES
Expediente N° 200
Fecha 26-06-19 Folio.....
Recibido.....

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel. (+511) 202 4342 Fax. (+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel. (+511) 200 9030 Anx. 2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel. (+511) 202 4342 Anx.: 2650.

Anexo 9: Dictamen Final



Dictamen Final

Vista la Tesis:

“LA PLATAFORMA EDUCATIVA EDUCAPLAY Y LA COMPETENCIA TIC EN LOS DOCENTES DE LA RED 07, UGEL 02, INDEPENDENCIA, 2019”

Y encontrándose levantadas las observaciones prescritas en el Dictamen, del graduando(a):

ROMERO MEJIA, ORLANDO RAFAEL

Considerando:

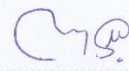
Que, se encuentra conforme a lo dispuesto por el artículo 36 del REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE POSGRADO 2019 con RD N° 0089-2019/EPG-UCV, se DECLARA:

Que, la presente Tesis se encuentra autorizada con las condiciones mínimas para ser sustentada, previa Resolución que le ordene la Unidad de Posgrado; asimismo, durante la sustentación el Jurado Calificador evaluará la defensa de la tesis, así como el documento respectivamente; indicando las observaciones a ser subsanadas en un tiempo determinado.

Comuníquese y archívese.

Lima, 07 de Agosto del 2019


.....
Dra. Miriam Napaico Arteaga


.....
Mgtr. Hiroshi Meza Carbajal

Anexo 10:



La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la
Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

ARTÍCULO CIENTÍFICO

AUTOR:

Br. Orlando Rafael Romero Mejia

ASESOR:

Mgtr. Hiroshi Kenyi Meza Carbajal

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LIMA – PERÚ

2019

ARTÍCULO CIENTÍFICO

1. TÍTULO:

La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019

2. AUTOR:

Br. Orlando Rafael Romero Mejia.

3. RESUMEN:

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, en tal sentido se consideran las variables: Plataforma educativa educaplay y Competencia TIC.

La metodología utilizada para este trabajo de investigación considera un trabajo de enfoque cuantitativo, de tipo básica, de nivel correlacional. Esta investigación utilizó para su propósito el diseño no experimental de corte transversal. La población de estudio está conformada por 119 docentes que se encuentran laborando en los colegios de la RED 07, UGEL02. Para el procesamiento de los datos se aplicó el estadístico Rho de Spearman. Los resultados indican que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en docentes de la RED 07, UGEL02, Independencia, en un nivel muy bajo de correlación. Esto se demuestra con la prueba de Spearman. (P-valor = .010 < .05), que arroja 0,234, donde se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general.

La investigación concluye que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019,

4. PALABRA CLAVE

Palabras claves: Plataforma Educaplay, Competencia TIC, Cultura digital

5. ABSTRACT

he objective of this research was to determine the level of relationship between the educational platform educaplay and the ICT competence in teachers of the Network 07, UGEL 02, Independencia, 2019, in this sense the variables are considered: Educational platform educaplay and ICT Competence.

The methodology used for this research paper considers a quantitative, basic type, correlational approach work. This research used the non-experimental cross-sectional design for its purpose. The study population is made up of 119 teachers who are working in the schools of RED 07, UGEL02. Spearman's Rho statistic was applied to the data processing. The results indicate that there is a direct and significant relationship between the educaplay educational platform and the ICT competence in teachers of RED 07, UGEL02, Independencia, at a very low level of correlation. This is demonstrated with the Spearman test. (P-value = .010 <.05), which yields 0.234, where the null hypothesis is rejected and the general hypothesis is accepted.

The research concludes that there is a direct and significant relationship between the educaplay educational platform and the ICT competence in teachers of the Network 07, UGEL 02, Independencia, 2019,

Keywords: Educaplay Platform, ICT Competition, Digital Culture

6. KEYWORDS

Keywords: Educaplay Platform, ICT Competition, Digital Culture

7. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “La plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL02, Independencia, 2019”, ha sido elaborado con la intención de contribuir en los docentes sobre la importancia de utilizar plataformas educativas virtuales como recursos que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de una manera virtual. Plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje se puede definir como una aplicación web que está compuesto por un conjunto de herramientas que nos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje online, en esta forma de enseñar, no se requiere la presencia del estudiante (e-

learning), en cambio en la enseñanza mixta (b-learning) se requieren la presencia del estudiante en fechas programadas y el resto lo realiza de una manera virtual (Fernandez-Pampillón , 2009), en ese sentido el uso de la plataforma educativa educaplay favorece el aprendizaje por parte de los estudiantes teniendo en cuenta que estas plataformas nos brindan un conjunto de herramientas que hacen posible el desarrollo de las diversas capacidades de la competencia tic, creando diversos recursos digitales, trabajando colaborativamente, creando comunidades virtuales entre miembros del aula, y otras bondades que ofrece la plataforma.

La plataforma educativa educaplay es un recurso de enorme potencial en la educación, en ese sentido podemos decir que es una plataforma educativa virtual de carácter participativo que nos permite crear variedades de actividades educativas multimedia, es desarrollado por la empresa ADRformación. Es una comunidad virtual de acceso libre y gratuito para aprender y enseñar de la manera más divertida jugando y haciendo. En esta plataforma todos los usuarios se benefician de acuerdo a sus necesidades.

En el actual Currículo Nacional de la Educación Básica se incorpora la competencia 28, como una competencia TIC transversal a todo el sistema educativo, es decir desde el nivel inicial hasta el nivel de educación secundaria, donde el docente como actor fundamental del aprendizaje de los estudiantes cumple un rol muy importante en este proceso por ello se hace necesario incorporar desde la planificación hasta la ejecución la competencia TIC.

Dentro de este marco, Lapyre(2015), enuncia que se desarrolla una competencia tic cuando se desenvuelve con autonomía y eficacia en entornos virtuales de diversas culturas y propósitos, esto supone que un estudiante participa en los entorno virtuales interactuando colaborativamente con sus pares y otros, creando productos digitales en forma crítica y valorativa, en este escenario también los docentes deben tener y aplicar dichas competencias para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes

La Competencia TIC es cuando un usuario se desenvuelve en los entornos virtuales generados por la TIC, con responsabilidad y ética (MINEDU, 2016, p. 151). Esta competencia se desarrolla cuando el estudiante pueda modificar, optimizar e interpretar

en entornos virtuales en sus momentos de aprendizaje y la práctica social en su comunidad.

Desenvolverse en entornos virtuales, quiere decir que el estudiante va a tener una participación activa y segura en los entornos virtuales, apropiándose de ésta, en donde podrá crear, interactuar en forma colaborativa, configurando y modificando, valorando sus aportes y de otros., Los entornos virtuales son escenarios en donde se realizan las tareas o acciones de la práctica social, a través de dispositivos o equipos (Computadoras, celulares, equipos, etc), softwares o programas (Sistemas operativos como Windows, linux, android, programas de aplicación de estación y web, office, googledocs, xmind, actividades de educaplay, mindomo etc

El uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje requiere que los profesores en la actualidad tengan los perfiles necesarios y desarrollen las competencias digitales básicas, se entiende a la competencia digital como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que necesitamos para movilizarnos en un entorno digital (Ferrari, 2012).

Al proceder una revisión sobre investigaciones referidos a plataforma educativa educaplay y la competencia TIC, daremos a conocer el trabajo de

Quibayo y Sanabria(2017), de la Universidad Norbert Wiener, Colombia en su trabajo de investigación tienen como objetivo saber de que manera la plataforma educaplay influye en la comprensión de textos en los estudiantes del séptimo grado de una Institución educativa en Colombia, como sustento utilizaron las teorías sobre las TICs de autores como Cabero, Ochoa y otros enfatizando en el uso de las plataformas educativas así como en los lineamientos curriculares del MEN – Colombia. En su investigación realizaron un diseño pre-experimental del tipo cuantitativo, en una muestra de 20 estudiantes cuya población fue de 96 estudiantes del grado séptimo. La Investigación concluye demostrando una mejoría de la comprensión textual a partir del uso de la plataforma Educaplay fortaleciendo el nivel literal, inferencial y crítico. Así mismo destaca que la plataforma Educaplay es una herramienta multimedia interactiva creado bajo un diseño técnico pedagógico.

La investigación anterior nos demuestra que hay evidencias significativas de como mejora el potencial en la comprensión de textos luego de haber usado la plataforma Educaplay, esto implica que esta plataforma está creado bajo un diseño técnico pedagógico donde los usuarios sean estudiantes o docentes desarrollan habilidades y destrezas propias de la competencia tic.

8. METODOLOGÍA

El presente estudio tiene el tipo de investigación básica, con un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, en razón de que los resultados obtenidos han sido gracias al uso de instrumentos cuantificables a través del cual hemos recolectados datos numéricos. A través del enfoque cuantitativo podremos utilizar los insumos procesados para responder a las diferentes preguntas de nuestra investigación y sustentar las hipótesis que hemos formulado. Es Correlacional porque su objetivo es conocer la relación o grado de asociación que existe o haya entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto determinado. (Hernández, 2014). En este caso buscamos determinar el nivel de relación o asociación entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de las instituciones educativa arriba mencionada.

La presente investigación cuyo propósito es determinar el nivel de relación entre la Plataforma Educativa Educaplay y la Competencia TIC en los docentes de la Red N° 07 de la UGEL02, Independencia., presenta un diseño no experimental de tipo transversal, estos se centran en la comparación de determinadas características o situaciones en diferentes sujetos en un momento específico (Castillero, 2018).

Debido a que la población docente de la Red N° 07 es extensa, recurriremos a una parte de la muestra asumida como un subconjunto de esta (Mc P). Por lo tanto, para la presente investigación se tomó como muestra a 119 docentes. Se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple.

Para realizar el análisis de datos se recurrió al programa SPSS25, dando como resultado porcentajes en tablas y figuras para presentar la distribución de los datos, obteniendo resultados a través de la estadística descriptiva, para la ubicación dentro de la escala de medición, así como para la contratación de las hipótesis se aplicó la estadística no paramétrica. La confiabilidad del instrumento fue determinada el coeficiente de Alfa de

Cronbach superior a 0.80 indicando que el grado de confiabilidad del instrumento es muy bueno el que permitió medir la plataforma educativa educaplay y la Competencia TIC.

9. RESULTADO:

Hipótesis general

Existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Hipótesis Nula:

Ho: No existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019.

Nivel de significancia = 0,05

Regla de decisión:

Si valor $p > 0,05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si valor $p < 0,05$, se rechaza la Hipótesis Nula (Ho), y se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha).

Tabla 1

Correlación Plataforma educativa educaplay y competencia TIC

Correlaciones			Plataforma educativa Educaplay	Competencia TIC
Rho de Spearman	Plataforma educativa Educaplay	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000	,234*
	Competencia TIC	N	. 119	,010 119
	Plataforma educativa Educaplay	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,234*	1,000
	Competencia TIC	N	,010 119	. 119

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

En la tabla 1 el resultado de análisis de correlación Rho de Spearman nos muestra que existe una relación positiva muy débil entre la variable plataforma educativa educaplay y competencia TIC (Rho=0,234)

Decisión estadística

La significancia de $p=0,010$ muestra que $p < 0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

10. DISCUSIÓN:

El propósito principal de este trabajo de investigación fue averiguar y determinar el nivel de relación de la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, Ugel 02, del distrito de Independencia en el año 2019, en ese sentido se realizó el análisis estadístico de carácter descriptivo e inferencial de las dos variables, así como de la variable plataforma educativa educaplay con las dimensiones de la competencia TIC.

De los resultados y el proceso de análisis de datos, con relación al objetivo principal, se observa en la tabla 1 el resultado de coeficiente de correlación $Rho = 0,234$, el valor de $p = 0,010$ indica que la correlación es positiva muy débil, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que existe una relación significativa entre la plataforma educativa Educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019. De los resultados de otras tablas, el 41,2% de docentes percibe el uso de la plataforma educativa educaplay en forma adecuada, así como también el nivel de competencia TIC es eficiente, a pesar de que los docentes perciben el uso de la plataforma educativa educaplay y los conocimientos de la competencia TIC con porcentajes significativos, deduzco que la correlación es muy débil debido que no usan todas las herramientas de la plataforma y si lo usan lo hacen de forma independientemente o separado solo para casos específicos a un tema o área, sin integrarlos a las diversas capacidades de la competencia TIC sea por desconocimiento de integración o actitud, tal como lo propone el currículo nacional de la educación básica.

En su trabajo de investigación Carlosama(2016) sobre el modelo de enseñanza a través de plataformas educativas virtuales con enfoque de competencias, concluye que el ambiente virtual de aprendizaje es una propuesta de aprendizaje innovador por que los estudiantes aprenden interactuando, así mismo manifiesta que los ambientes virtuales de aprendizaje cumplen un rol muy importante en los procesos de aprendizaje haciendo un uso adecuado de las TICs, en ese sentido respaldo lo manifestado por el autor con respecto a la importancia de utilizar ambientes virtuales para el procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta que la plataforma virtual educaplay es un ambiente

virtual de aprendizaje adecuado para trabajar con la competencia TIC, tal como lo perciben el 41.2% de los docentes encuestados.

Por otro lado tal como indica Tapia(2018), la relación que existe entre la actitud y la competencia en TIC en los docentes es muy importante, no solo es indispensable tener certificaciones, capacitaciones o conocimientos en competencias TIC, la actitud sea positiva o negativa va determinar la calidad de los aprendizajes en los estudiantes. Del mismo modo Leyva (2015) en su trabajo de investigación sobre la actitud docente con respecto a las TIC, concluye que existe un predominio de docentes con actitudes negativa frente al uso de las TIC en educación, en alguna medida concuerdo con los autores, mucho depende de la actitud del docente en el uso de las TIC en su labor pedagógico, ello determinará el nivel de relación e integración de sus competencias digitales con respecto a la competencia TIC propuesto en currículo nacional de la educación básica.

11. CONCLUSIÓN:

Sobre los resultados obtenidos para la hipótesis general, se demuestra que existe una relación directa y significativa entre la plataforma educativa educaplay y la competencia TIC en los docentes de la Red 07, UGEL 02, Independencia, 2019, siendo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es de 0,234, evidenciando una muy baja relación entre las variables.

12. REFERENCIAS:

- Castillero, O. (2018). Los 15 tipos de Investigación (y características). *Revista: Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiymente.com/miscelanea/tipos-de-investigacion>
- Ferrari, A. (2012). *Digital Competence in Practice: an Analysis of Frameworks*. JRC *Technical Reports*. European Commission. Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf>
- Fernandez-Pampillón, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/43918202_Las_plataformas_elearning_para_la_ensenanza_y_el_aprendizaje_universitario_en_Internet

Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed.) México: Mc Graw Hill. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Lapeyre , J (2015). *Las TIC como competencia transversal: Aprovechamiento de los entornos virtuales*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/274193068_LAS_TIC_COMO_COMPETENCIA_TRANSVERSAL_Aprovechamiento_de_los_entornos_virtuales_-_ICT_AS_TRANSVERSAL_COMPETENCE_-_Empowerment_of_virtual_enviroments

Minedu(2016) . *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Quibayo, Y. y Sanabria, O. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en el fortalecimiento de la comprensión textual de los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta de Girardot*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1357>