

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E  
INFORMÁTICA**



**ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION  
PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

**AUTORES:**

Br. Dany Royer Calle Flores

Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

**ASESOR:**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva  
<http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## INFORME DE ORIGINALIDAD

### INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	16%	4%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://www.mysciencework.com">www.mysciencework.com</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Americana Trabajo del estudiante	<1%

## **Autoridades universitarias**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Vicerrectora Académica**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Decana de la Facultad de Humanidades**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector Académico (e) de Investigación**

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

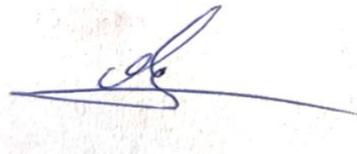
**Secretaria General**

## Conformidad del asesor

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación titulado “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022” desarrollada por los bachilleres Dany Royer Calle Flores con DNI. N°46797568 y María Raquel Pesantez Cárdenas con DNI. N°71882995, egresados del Programa de Complementación Universitaria; consideramos que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de grado de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizamos la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 10 de agosto 2023.



---

Dr. Velásquez Cueva Héctor Israel  
DNI: 70112728

## **Dedicatoria**

A Dios, por darnos la vida, salud, sabiduría  
darnos la oportunidad de cumplir con esta meta y  
Así poder finalizar esta etapa profesional

A nuestros padres, porque en todo momento siempre  
nos han brindado su apoyo moral y nos han  
impulsado a seguir estudiando para poder llegar  
a cumplir una de nuestras metas, ser unas profesionales

**Los Autores**

## **Agradecimiento**

Gracias a UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI" Por brindarnos la oportunidad de culminar esta etapa de estudios y de brindarnos las herramientas y conocimientos necesarios para cumplir esta meta.

Tenemos conocimiento que en toda esta trayectoria no ha sido nada fácil. pero gracias a nuestro esfuerzo y dedicación hemos logrado alcanzar nuestros objetivos.

**los Autores**

### **Declaratoria de autenticidad**

Nosotros, Br. Dany Royer Calle Flores con DNI. N° 46797568 y Br. María Raquel Pesantez Cárdenas con DNI. N°71882995, egresados del Programa de Estudios de complementación académica de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación de la Tesis titulado: “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022” Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 16%, estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

*Los autores*



Br. Dany Royer Calle Flores

DNI. 46797568



Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 71882995

<b>Índice</b>	<b>Pág.</b>
<b>PORTADA</b>	i
<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	ii
Informe de originalidad	ii
Página de autoridades	iii
Página de conformidad de asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice (contenidos, tablas y figuras)	viii
<b>RESUMEN</b>	xi
<b>ABSTRACT</b>	xii
<b>I. INTRODUCCION</b>	13
<b>II. METODOLOGIA</b>	24
2.1. Enfoque, tipo	24
2.2. Diseño de investigación	24
2.3. Población, muestra y muestreo	24
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	26
2.6. Aspectos éticos en investigación	26
<b>III. RESULTADOS</b>	27
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	35
<b>V. CONCLUSIONES</b>	37
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	38
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	39
<b>ANEXOS</b>	
Anexo 1: instrumento de recolección de información	
Anexo 2: Ficha técnica	
Anexo 3: Operacionalización de las variables	
Anexo 4: Validación de expertos	
Anexo 5: Constancia de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	
Anexo 6: Matriz de consistencia	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Población de estudiantes del nivel de secundaria de la IE San Ignacio</i> .....	25
<b>Tabla 2</b> <i>Población de estudiantes del nivel de secundaria de la IE Potrero Grande</i> .....	25
<b>Tabla 3.</b> <i>Resultados de la aplicación del cuestionario a la institución educativa San Ignacio</i> .....	27
<b>Tabla 4</b> <i>Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa San Ignacio</i> ..	28
<b>Tabla 5</b> <i>Resultados de la aplicación del cuestionario a la institución educativa Potrero</i> ....	30
<b>Tabla 6.</b> <i>Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa Potrero</i> .....	32
<b>Tabla 7</b> <i>Procesamiento de datos de muestras independientes</i> .....	34
<b>Tabla 8</b> <i>Medias entre ambas variables</i> .....	34

## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Porcentaje de la aplicación del cuestionario a la institución educativa San Ignacio.....</i>	<i>27</i>
<b>Figura 2</b> <i>Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa San Ignacio.....</i>	<i>29</i>
<b>Figura 3</b> <i>Porcentaje de la aplicación del cuestionario a la institución educativa Potrero..</i>	<i>31</i>
<b>Figura 4</b> <i>Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa Potrero.....</i>	<i>33</i>

## **Resumen**

La investigación de tipo básica y enfoque cuantitativo tiene como objetivo principal conocer el nivel de uso de los entornos virtuales en el área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de las instituciones educativas San Ignacio y Potreo, se usó como instrumento un cuestionario el cual se aplicó una vez, los resultados obtenidos evidenciaron el uso de los entornos virtuales de enseñanza en los estudiantes y como estos mejoran el aprendizaje, los niveles en ambas instituciones fueron altas demostrando el uso e influencia de los entornos virtuales, se recomienda para futuras investigaciones usar esta investigación como base, logrando realizar investigaciones preexperimentales y experimentales.

***Palabras claves:*** entorno, virtual, enseñanza

## **Abstract**

The basic type of research and quantitative approach has as its main objective to know the level of use of virtual environments in the area of education for work in students of the third grade of secondary school of the San Ignacio and Potreo educational institutions, a questionnaire which was applied once, the results obtained evidenced the use of virtual teaching environments in students and how they improve learning, the levels in both institutions were high demonstrating the use and influence of virtual environments, it is recommended for Future research will use this research as a basis, managing to carry out pre-experimental and experimental research.

**Keywords:** environment, virtual, teaching

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, existe una sensación generalizada de que la tecnología está en todas partes: en nuestras rutinas diarias, nuestros entornos profesionales, nuestras actividades de ocio y prácticamente todos los aspectos del compromiso humano. (Arellano, 2014). La rápida integración de la tecnología en los programas educativos ha obligado a las naciones a verla como un catalizador principal para el progreso. Esto se debe a su influencia demostrablemente beneficiosa en el avance de sus sistemas educativos. Es evidente que las sociedades que utilizan la tecnología pueden elevar sus estándares de desempeño y converger con los mejores sistemas educativos del mundo. Al utilizar herramientas tecnológicas, generan diversas opciones para facilitar la experiencia de enseñanza-aprendizaje de una manera no tradicional. (Reyes, 2021).

Para Barbosa (2019) El uso de la radio, la televisión por satélite y la educación por correspondencia ha permitido que la educación a distancia esté disponible durante muchas décadas. La expansión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la irrupción de Internet han ampliado aún más el abanico de opciones.

Los docentes en Perú han estado adoptando las TIC en los últimos años, lo que ha dado como resultado que los estudiantes adquieran una valiosa experiencia con esta tecnología en su aprendizaje. Este enfoque permite a los estudiantes acceder a una amplia gama de conocimientos de varias formas interactivas y realistas, gracias a la gran cantidad de información que proporciona. (Huamaní, 2017). En cuanto al acceso a internet, el INEI reporta que solo el 45% de los hogares urbanos y el 4.6% de los rurales tenían acceso hasta el 2019. Mirando las diferentes regiones, el 50.0% de los hogares en la costa, el 18.9% en la sierra y el 20.4% en la selva tenía acceso a internet. En el primer trimestre de 2020, el acceso a internet de los hogares urbanos era de 40,5%, mientras que los hogares rurales tenían una tasa de acceso de 5,9%. Esto representa un aumento de 4,8 y 2,2 puntos porcentuales, respectivamente, en comparación con el mismo trimestre del año pasado. Claramente, Perú aún está rezagado en términos de lograr una amplia cobertura de internet, lo cual es fundamental para la innovación educativa.

Con la dinámica de la educación en línea en constante cambio, es crucial considerar

la eficacia de los medios de instrucción en contextos de TIC. Tanto los estudiantes como los docentes se enfrentan a nuevos desafíos que deben abordarse. (Alsadoon, 2020). Con la incorporación de componentes multimedia, que no eran tan frecuentes en las aulas tradicionales, es importante señalar que hay una gran cantidad de información no utilizada que dificulta las experiencias de aprendizaje significativas. Esto se debe a la incapacidad de los maestros para establecer entornos de aprendizaje ideales. (Lange & Costley, 2020). Manteniendo una formación constante en e-learning, el docente como agente de transformación y cambio debe adaptarse a esta realidad. (Sarmiento, 2019).

Las actividades de enseñanza y aprendizaje en la IE San Ignacio tratan de interactuar entre el aprendizaje tradicional y el hacer uso de herramientas digitales, para esto la predisposición de los estudiantes es buena, ya que entienden que eso mejorara el logro de sus aprendizajes. Todo esto nos conlleva a formular la pregunta general ¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, los problemas específicos ¿Cuál es el nivel de uso de personalizar los entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de gestionar información del entorno virtual en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de interactuar en entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de crea objetos virtuales en diversos formatos en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?.

El siguiente trabajo se justifica a nivel practico porque en el mundo actual impulsado por el conocimiento, existen innumerables métodos de instrucción disponibles a través de la tecnología que tienen como objetivo agilizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, esta abundancia de opciones hace que sea extremadamente difícil para los estudiantes de las instituciones educativas San Ignacio y potrero Grande elegir la que mejor se adapte a sus realidades, es por esta razón que el siguiente trabajo de investigación medirá el uso que se le da a los entornos virtuales. En última instancia, esto beneficiará tanto a los propios estudiantes como a los docentes que pueden implementar prácticas de enseñanza efectivas basadas en tecnología para mejorar el rendimiento académico.

La justificación a nivel teórico se basa en el conocimiento generado por estudiantes

de secundaria sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, este estudio aporta valor teórico al conocimiento científico. Además, propone propuestas didácticas innovadoras que abrirán las fronteras de los enfoques pedagógicos en contextos digitales y están relacionadas con la cultura de la enseñanza.

La investigación se beneficiará de la aplicación metodológica de este estudio, ya que introducirá nuevas herramientas de recopilación de datos basadas en un enfoque cuantitativo. Estas herramientas medirán la prevalencia de los entornos virtuales utilizados en el aprendizaje electrónico y crearán un modelo para su establecimiento.

Los objetivos que guiaran nuestra investigación son los siguientes Determinar el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022, los objetivos específicos Determinar el nivel de uso de personalizar los entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022, Determinar el nivel de uso de gestionar información del entorno virtual en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022, Determinar el nivel de uso de interactuar en entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022, Determinar el nivel de uso de crea objetos virtuales en diversos formatos en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.

Para la investigación se realizó una búsqueda exhaustiva en distintas bases de datos obteniendo los siguientes autores, primero desde la visión internacional. Para López y Azuero (2020) en la Carrera de Contabilidad y Auditoría de la Universidad Católica de Cuenca, Extensión La Troncal, se realizó un estudio para explorar la adecuada inclusión de Tendencias Pedagógicas y Herramientas Digitales en el Aula. El objetivo principal de esta investigación fue enfatizar su importancia en el contexto educativo. Entre los hallazgos más importantes se encuentra el fortalecimiento y actualización del personal docente en cuanto a las nuevas tendencias pedagógicas y el uso adecuado de las herramientas digitales en el aula. La recopilación de datos, basada en la medición numérica y el análisis estadístico, se utilizó para establecer patrones de comportamiento en un enfoque mixto. El diseño no experimental transeccional jugó un papel en este proceso. Además, el proceso interpretativo involucró la recopilación de datos sin medición numérica para refinar las preguntas de

investigación.

Según Rodríguez y Gravini (2019) para mantenerse al día con el progreso científico y tecnológico, es imperativo que las prácticas educativas del siglo XXI se adapten en consecuencia. Esta es la razón por la cual la incorporación de las TIC en la educación es tan crucial: no solo mejora el proceso de enseñanza, sino que también tiene un impacto significativo en qué y cómo aprenden los estudiantes. Así, el objetivo de este estudio es examinar la influencia de las plataformas educativas virtuales en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en el campo de las ciencias sociales. Esta investigación sigue un enfoque cuantitativo, descriptivo y cuasi-experimental. En un esfuerzo deliberado, se seleccionó para examen a un grupo de 80 alumnos de 6° grado de la Institución Educativa Dolores María Ucros. Los hallazgos de este estudio revelaron una tendencia preocupante, ya que el 95 % de los estudiantes lucharon por emplear de manera efectiva los recursos técnicos y tecnológicos para el ocio y la comunicación, lo que a menudo resultó en un uso inapropiado. En una nota más positiva, el 92% de los estudiantes demostraron un crecimiento en su comprensión de las ciencias sociales, incluida la adquisición de competencia en áreas como el análisis de perspectivas y el desarrollo del pensamiento sistémico y reflexivo. Como resultado, el estudio finalmente concluyó que existe una clara disparidad en el desempeño académico dentro de las ciencias sociales.

Según Hernández (2019) en La Universidad de Chile en Santiago de Chile realizó un proyecto de investigación titulado “La Importancia de las TIC en los Procesos de Aprendizaje y Enseñanza de los Estudiantes”. El objetivo de este estudio fue explorar las perspectivas de los estudiantes de 2° Ciclo de un Instituto Municipal del Sector Sur de la Región Metropolitana. Se pidió a los estudiantes que compartieran sus pensamientos sobre cómo las TIC contribuyen a sus experiencias de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación tuvo como objetivo obtener el título de maestría. El punto de partida de este trabajo se basó en los planteamientos de Blúmer y la teoría de la interacción simbólica, así como en las investigaciones de Geertz, Vivanco y Gorostiaga y Prensky en torno a la construcción del conocimiento y el término cultura digital. El método elegido para esta investigación es el modelo interpretativo y comprensivo, el cual pertenece a un tipo de muestreo no probabilístico dentro del diseño de estudios de caso. El enfoque utilizado en este estudio implicó la realización de entrevistas con diversos grupos para explorar el razonamiento tanto homogéneo como heterogéneo. Nuestros hallazgos revelaron que las tensiones y

contradicciones entre los grupos culturales se intensifican dentro de los grupos, lo que puede atribuirse a la implementación de diversas tecnologías y reformas educativas asociadas con la modernización.

Para Benítez (2019) de acuerdo con el título de su investigación, que examina la influencia de las TIC en el rendimiento académico de estudiantes de secundaria, el objetivo principal de esta tesis fue determinar el impacto de las TIC en la competencia matemática de los estudiantes. El enfoque de investigación seleccionado fue una combinación de correlación y métodos descriptivos. Al analizar los indicadores de desempeño escolar, estandarizó con éxito el análisis. Tomó en consideración las variables específicas de los alumnos involucrados y las variables propias de cada centro educativo. Esto permitió la inclusión de variables de contexto en la medición. La tesis finalmente concluyó que el uso de las TIC tiene un impacto significativo en el rendimiento escolar de los participantes. Genera autoconfianza en el aprendizaje autónomo.

Los antecedentes nacionales que se encontró para nuestra investigación son los siguientes, primero se consideró a Calderón (2019) dentro de su investigación titulada “Implementación tecnológica, uso de las TIC y su relación con el logro de aprendizaje en estudiantes de secundaria de la ciudad de Puno”, el autor tuvo como objetivo investigar la posible correlación entre la integración tecnológica y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario en Puno. Este estudio cuantitativo, de tipología descriptivo-correlacional, buscó evaluar una población de 1773 estudiantes de 4° grado de diversas instituciones educativas de la ciudad. Se realizó una encuesta para obtener datos de una muestra de 228 individuos seleccionados aleatoriamente de la población. Los hallazgos del estudio indican una relación significativa entre el logro del aprendizaje y la implementación de la tecnología y el uso de las TIC.

Según Caballero et al. (2020) con el objetivo de potenciar las competencias de los alumnos de 4° grado en el área EPT, un estudio denominado “Tácticas Virtuales para el Desarrollo de Competencias en Entornos Generados por las TIC” tiene como objetivo proponer estrategias virtuales innovadoras. El nivel secundario de la I.E. Fe y Alegría N°14 en Nuevo Chimbote tiene como objetivo integrar la plataforma virtual Moodle junto con herramientas y recursos digitales. Esto permitirá el cultivo de la "capacidad de funcionar en

entornos virtuales creados por las TIC". Es deber del sector educativo introducir estas tecnologías para beneficiar tanto a los estudiantes como a los docentes en su quehacer áulico. En la sociedad actual, la tecnología se ha convertido en una parte integral de nuestra vida diaria, particularmente en entornos profesionales y sociales. En los tiempos modernos, las instituciones educativas han adoptado el uso de las TIC para mejorar sus métodos de enseñanza. Esto implica crear formas más accesibles de procesar la información, con el maestro como guía. Al mismo tiempo, los estudiantes asumen la responsabilidad de mejorar su aprendizaje mediante el uso de herramientas TIC. En consecuencia, los recursos tecnológicos permiten a los estudiantes adquirir conocimientos a través de métodos innovadores.

Para Torres (2019) la investigación, titulada *Uso de las TIC y aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 4to año de secundaria de la institución educativa 20955-2 Naciones Unidas 2019*, tuvo como objetivo establecer una correlación entre el uso de las TIC y docencia en el área pedagógica de Educación para el Trabajo en estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E 20955-2 Naciones Unidas. A través de un método descriptivo se determinó que efectivamente existe una correlación significativa entre el uso de las TIC y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo de los estudiantes.

Según Tipismana (2018) esta investigación, titulada *"Mejora de las habilidades en TIC para docentes de secundaria en una institución educativa privada en Lima"*, tuvo como objetivo mejorar las habilidades tecnológicas de los docentes de secundaria e incorporar sin problemas las TIC en sus métodos de enseñanza. Se propuso un plan de formación focalizado, que abarca habilidades tecnológicas, comunicativas, pedagógicas, investigativas y de gestión, para atender las necesidades específicas de los docentes. El estudio concluyó que la implementación de la propuesta de formación en Competencias TIC facilitó efectivamente la integración de los recursos tecnológicos a través de diversas materias académicas dentro de la institución educativa.

Según Franco (2019) realizando una investigación en el Distrito de San Sebastián, Ayacucho, realizó un estudio sobre la relación entre los juegos didácticos virtuales y la comprensión y expresión oral en niños de 5 años en la IE No. 277-12. El enfoque estuvo en aplicar su conocimiento de manejo de programas educativos virtuales para mejorar la atención y la expresión oral. Utilizando un diseño de investigación descriptivo correlacional, esta tesis exploró el tema ampliamente en 2018. Entre un grupo de 25 estudiantes a los que se les dieron dos instrumentos diferentes (una lista de verificación y una herramienta de

observación) para usar, se encontró que los juegos didácticos virtuales jugaron un papel importante. en la mejora de la comprensión oral. Los resultados indicaron una correlación positiva entre el nivel de juegos virtuales y la calidad de la comprensión oral.

En los antecedentes locales se encontró la siguiente información. Para Galvez (2021) el distrito y provincia de Jaén - Cajamarca fueron foco de un estudio que destacó la importancia de incorporar servicios de gestión de tecnologías de la información en las instituciones educativas privadas (I.EE). El análisis, basado en una muestra de cuatro (04) colegios privados I.EE de una población de 27, reveló que estas instituciones han fracasado en la implementación efectiva de servicios de tecnologías de la información (TI) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como resultado, su capacidad para cumplir con los estándares educativos se ha visto comprometida, lo que en última instancia conduce a una disminución de su reputación entre las partes interesadas externas. En el sector de la educación, se realizó un estudio para examinar los estándares, marcos y metodologías de GSTI. Esto permitió la creación de un modelo diseñado específicamente para este contexto. La investigación siguió un diseño no experimental conocido como Ex Post Facto, es decir, se realizó después de ocurridos los hechos. Se utilizó el juicio de expertos para probar la hipótesis propuesta. Los resultados mostraron que la implementación del modelo GSTI en ambientes virtuales generó mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los colegios particulares I.EE de la provincia de Jaén - Cajamarca.

Según Honorio (2021) En el mundo académico, la adopción de las TIC tiene una importancia significativa, ya que mejora en gran medida el aprendizaje de los estudiantes. En 2022 se realizó una investigación para evaluar el impacto de las TIC en el aprendizaje significativo de estudiantes residentes en zonas rurales de Cajamarca. El estudio comprendió una población de 76 estudiantes de sexto grado, con una muestra universal por conveniencia seleccionada por el interés del investigador. La investigación implicó la administración de dos cuestionarios - la Evaluación de Utilización de las TIC y la Prueba de Mendoza para el Aprendizaje Significativo - para medir las variables investigadas. El uso de las TIC impacta significativamente en el aprendizaje significativo, como lo muestran los resultados del índice de Rho Spearman:  $r = 0.710^{**}$  para TIC y aprendizaje significativo,  $r = 0.824^{**}$  para uso de tecnología TIC,  $r = 0.853^{**}$  para procesamiento de información, y  $r = 0,446^{**}$  para presentación de resultados. Adicionalmente, existe una relación entre la variable TIC y las

dimensiones del aprendizaje significativo:  $r = 0,709^{**}$  para conocimiento previo,  $r = 0,586^{**}$  para aprendizaje procedimental y  $r = 0,566^{**}$  para aprendizaje cognitivo. Por ello, es importante priorizar las dimensiones del aprendizaje significativo para garantizar una enseñanza de calidad.

Para Segura (2023) Realizado en la IEP 16817 Jorge Chavez, La Floresta, Jaén, este estudio tuvo como objetivo implementar una estrategia de enseñanza única utilizando plataformas virtuales para potenciar el aprendizaje digital entre los estudiantes. Examinando las causas fundamentales, exploramos la insuficiencia en los entornos de enseñanza virtual, que obstaculizaba el aprendizaje digital. Al examinar y justificar la necesidad de una mayor investigación, buscamos arrojar luz sobre el enfoque de enseñanza en entornos virtuales. Utilizando una metodología de investigación mixta que abarca aspectos cuantitativos y cualitativos, el estudio siguió un diseño preexperimental. Con el fin de evaluar el estado actual de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales y su vinculación con el aprendizaje digital, se administraron los instrumentos a un grupo de 45 estudiantes y 4 docentes de nivel primario. Los hallazgos iniciales de la prueba previa mostraron una disminución en las acciones tomadas para el aprendizaje digital en cada aspecto de la variable dependiente. Sin embargo, después de implementar la estrategia, se realizó una prueba posterior que reveló un cambio positivo, lo que indica la efectividad del enfoque de enseñanza y aprendizaje.

Según Centurion (2022) Se realizó una investigación titulada "El impacto de la virtualidad en la participación estudiantil remota en una institución educativa en Cajamarca" para examinar y describir el papel de la virtualidad en la participación estudiantil. Para lograr este objetivo, se tomó un método de investigación cualitativo con un enfoque fenomenológico. El estudio involucró a cinco docentes de nivel secundario de la institución, quienes compartieron sus puntos de vista sobre cómo las clases virtuales afectaron el aprendizaje de los estudiantes. Los datos fueron recolectados a través de entrevistas en profundidad utilizando una guía desarrollada por el investigador y aprobada por expertos. Mediante la utilización del método de triangulación, pudimos analizar los resultados examinando cuatro etapas clave: codificación, reflexión, interpretación y teorización. La investigación descubrió que los estudiantes y educadores interactuaban con varias plataformas en línea y recursos virtuales. Además, los padres asumieron nuevas

responsabilidades que finalmente mejoraron el rendimiento académico de los estudiantes. El aprendizaje colaborativo ocurrió a través de la implementación del trabajo en grupo. Descuidada por parte de las autoridades gubernamentales nacionales, regionales y locales, la conectividad como medio necesario para mejorar los aprendizajes en este servicio educativo a distancia pasó desapercibida. A través del diálogo, la interacción entre estudiantes y docentes sirvió como recurso de comunicación para explorar contenidos temáticos de aprendizaje con retroalimentación y refuerzo perpetuo.

Nuestra investigación se basó en teorías que reafirman nuestras variables y las dimensiones tomadas en cuenta, la primera variable entornos virtuales de enseñanza. Debido al auge de recursos tecnológicos como Internet, dispositivos móviles y software avanzado, se ha producido una transformación global en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas herramientas permiten el manejo de grandes cantidades de datos, lo que genera desafíos y desorden en su implementación dentro de la gestión de recursos y las organizaciones.

Para lograr una vida respetable y fructífera utilizando diversos recursos de manera efectiva, los sistemas educativos a nivel mundial deben reflexionar sobre las habilidades fundamentales que los futuros individuos deben adquirir para ingresar al mercado laboral y hacer frente a las realidades que plantean las diferentes tecnologías y la información y la comunicación.

La situación actual en todo el mundo ha dado lugar a la idea de las competencias digitales. Estas competencias abarcan una gama de herramientas que permiten a las personas conectar varios aspectos de la sociedad, incluida la economía, la política, el empleo y las tendencias culturales emergentes, mediante el uso de avances tecnológicos. Dentro del ámbito de la educación, las competencias digitales se consideran actitudes, habilidades y metodologías que facilitan la difusión del conocimiento y fomentan el pensamiento innovador (Marza y Cruz, 2018).

Por otra parte, Rangel y Peñalosa (2013) las nuevas tecnologías de la información son utilizadas principalmente por personas con habilidades digitales. Estos procesos cognitivos les permiten adquirir y gestionar las TIC y grandes volúmenes de información. Es necesario un entrenamiento profundo para desarrollar estas habilidades.

Ahora según el CNEB (MINEDU 2016) La competencia 28, implementada en este documento en el año 2016, es una innovación. Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics. Además, se considera una competencia transversal dentro del currículo, lo que significa que no está ligada a cursos u horas específicas, sino que debe desarrollarse en todas las áreas de la programación educativa.

Para (Contreras y Garcés, 2019) Se pueden compartir diferentes conocimientos entre docentes y estudiantes mediante el uso de herramientas virtuales, aplicaciones o programas tecnológicos en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Estas herramientas y programas están desarrollados para facilitar diversas formas de aprendizaje e intercambio académico. También son reconocidos como espacios que contribuyen a la generación de información novedosa. Estos espacios involucran a diversos actores y utilizan herramientas innovadoras para facilitar la adquisición de conocimientos. (Araque et al., 2018).

Así pues, La utilización de espacios digitales tecnológicos ha dado lugar a un nuevo tipo de entorno de aprendizaje. Esta plataforma virtual tiene la capacidad de revolucionar los métodos educativos tradicionales al mejorar la comunicación y facilitar la gestión administrativa. También tiene la capacidad de almacenar y recuperar información, ampliando posibilidades y eliminando limitaciones como el tiempo y el espacio. Los entornos virtuales de aprendizaje actúan como un medio para la interacción entre individuos, permitiéndoles formar conexiones tanto con el conocimiento como con el mundo que los rodea. Además, estos entornos también juegan un papel en el fomento de las relaciones entre los individuos, ya sea con otras personas o con uno mismo. (Vargas, 2014).

En relación a los objetivos educativos de la institución, es necesario enfatizar que los ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje están impulsados por una finalidad didáctica, según CNEB (2016) El desarrollo de los docentes en escenarios digitales se puede lograr fomentando la adquisición de cuatro capacidades y estas mismas han sido tomadas como dimensiones en esta investigación, Personaliza entornos virtuales, Gestiona información del entorno virtual, Interactúa en entornos virtuales y Crea objetos virtuales en diversos formatos.

La primera dimensión Personaliza entornos virtuales Los entornos virtuales exhiben un claro indicio de la expresión única y organizada de los rasgos individuales de sus

usuarios. Personalizan y mejoran hábilmente estos entornos para satisfacer sus variados intereses, necesidades, actividades, valores, cultura o cualquier otra peculiaridad que defina su personalidad.

La segunda dimensión Gestiona información del entorno virtual. La capacidad del estudiante para someter información de entornos virtuales para su análisis, organizarla y sistematizarla en base a diversos formatos digitales y considerando su impacto en la sociedad, demuestra su capacidad para realizar estas tareas de acuerdo con las consideraciones éticas adecuadas.

La tercera dimensión Interactúa en entornos virtuales. Para mantener vínculos con otras personas que tienen la misma edad e intereses, uno puede explorar varios entornos virtuales que fomentan la colaboración. Estos entornos socioculturales priorizan la seguridad y la coherencia, lo que permite a las personas interactuar y crear conexiones basadas en criterios compartidos.

La cuarta dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos. A través del análisis continuo, la mejora y la retroalimentación sobre la utilidad y la funcionalidad, es evidente que varios objetos digitales se construyen o diseñan para diferentes propósitos. Estos objetos sirven tanto al contexto escolar como a la vida cotidiana, con sus procesos caracterizados por la innovación.

Los entornos virtuales traerán muchos beneficios para la enseñanza y el aprendizaje, según Vargas (2014) Dado que el proceso de aprendizaje se concentrará en el aula virtual, se vuelve significativamente crucial. No importa cómo se organice la educación a distancia, semipresencial o remota, sincrónica o asincrónica, el aula virtual es donde sucede todo.

Tanto para la institución educativa como para los estudiantes, los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje ofrecen experiencias significativas. Esto permite el desarrollo de sesiones académicas y el logro de objetivos didácticos. Es innegable que estos entornos virtuales aportan numerosos beneficios y ventajas.

## II. METODOLOGIA

### 2.1. Enfoque y tipo

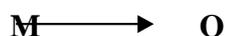
Enfoque. Es cuantitativo ya que en la Institución Educativa San Ignacio y Potrero Grande-Cajamarca tiene como objetivo medir la utilización de las plataformas virtuales de enseñanza en el ámbito de la Educación. Este estudio pretende evaluar objetivamente los antecedentes existentes y probar las hipótesis planteadas mediante la recopilación de datos numéricos a través de la administración de un cuestionario tipo Likert.

Tipo. Es investigación básica, con el objetivo de obtener rápidamente una comprensión profunda en un campo o tema en particular. El objetivo principal es avanzar en la comprensión en lugar de resolver problemas particulares. (González, 2020).

### 2.2. Diseño de Investigación

Es no experimental, descriptivo simple, Sánchez et al. (2018) La investigación descriptiva es el paso inicial en la investigación sustantiva, con el objetivo de definir y explorar el estado actual y las características distintivas del objeto de estudio. En última instancia, sirve como base para las definiciones de diagnóstico descriptivo.

Diagrama:



Donde:

**M:** simboliza la muestra integrada por todos los Alumnos de educación Secundaria de la IE San Ignacio y Potrero Grande.

**O:** simboliza los datos recogidos mediante el cuestionario.

### 2.3. Población, Muestra y muestreo

La población objeto de la investigación corresponde a dos instituciones educativas, las cuales son San Ignacio y Potrero Grande, matriculados el 2022.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes del nivel de secundaria de la IE San Ignacio*

GRADO	Nº DE ESTUDIANTES
PRIMERO	28
SEGUNDO	17
TERCERO	19
CUARTO	16
QUINTO	14
TOTAL	94

Fuente: Datos suministrados por la IE San Ignacio, 2022

**Tabla 2**

*Población de estudiantes del nivel de secundaria de la IE Potrero Grande*

GRADO	Nº DE ESTUDIANTES
PRIMERO	15
SEGUNDO	12
TERCERO	18
CUARTO	17
QUINTO	13
TOTAL	75

Fuente: Datos suministrados por la IE Potrero Grande, 2022

Muestra. Para López (2019) Se seleccionará como muestra representativa un grupo de estudiantes de San Ignacio y Potrero Grande, conformado por ambos géneros. Estos estudiantes completarán cuestionarios como parte de la investigación. El tamaño de la muestra será de 19 estudiantes de San Ignacio y 18 estudiantes de Potrero Grande, que son del tercer grado de secundaria.

Muestreo. La muestra fue elegida a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia en lugar de un muestreo probabilístico.

Criterio de inclusión: El criterio de inclusión se dio con todos los estudiantes que tuvieron la predisposición y el permiso de sus padres para participar en la investigación.

Criterio de exclusión: Se excluyeron a todos los estudiantes que no tuvieron la voluntad de participar ni el permiso respectivo.

#### **2.4. Técnicas e instrumento de recojo de datos**

técnica. Recolectar, conservar, analizar y transmitir datos requiere un conjunto de mecanismos, medios o recursos conocidos como técnicas. Estas técnicas se utilizan para investigar fenómenos y recopilar información. La técnica utilizada es la encuesta.

Instrumento. En este sentido, es importante mencionar que para este proyecto de investigación se propone el cuestionario, Se formula una hoja que contiene un conjunto sistemático de preguntas. Estas preguntas poseen cualidades de hipótesis de trabajo y están directamente vinculadas a las variables e indicadores de investigación. El objeto de esta ficha es recopilar información con el fin de confirmar las hipótesis de trabajo. (Ñaupas et al., 2013).

#### **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información**

Mediante estadística descriptiva se tratarán los datos recogidos para este proyecto de investigación. Para tabular los datos se utilizará el paquete ofimático Excel. Adicionalmente, se utilizará el programa SPSS 25 para el análisis.

#### **2.6. Aspectos éticos en investigación**

La investigación se apegó a las normas universitarias en materia de grados y títulos, así como al respeto a la autoría en el marco teórico. La producción científica utilizada en este estudio fue citada siguiendo las normas APA. Además, las identidades de los participantes en la muestra del estudio se mantuvieron confidenciales.

### III. RESULTADOS

**Tabla 3**

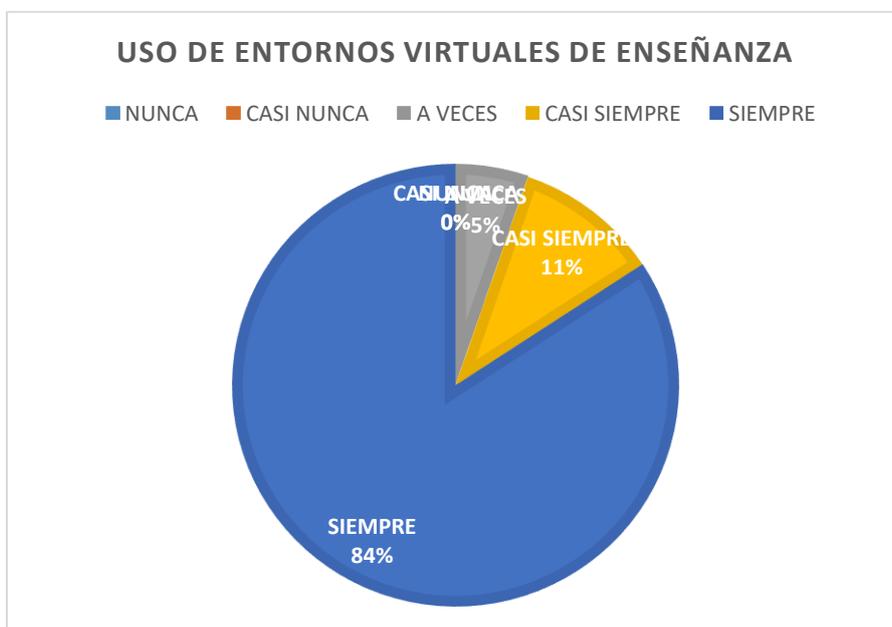
*Resultados de la aplicación del cuestionario a la institución educativa San Ignacio*

Nivel	Uso de entornos virtuales de enseñanza	
	f	%
NUNCA	0	0.0%
CASI NUNCA	0	0.0%
A VECES	1	5.3%
CASI SIEMPRE	2	10.5%
SIEMPRE	16	84.2%
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100%</b>

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 16, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 2 y por último en el nivel A veces una frecuencia de 1.

**Figura 1**

*Porcentaje de la aplicación del cuestionario a la institución educativa San Ignacio*



Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 84.2%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 10.5% y por último en el nivel A veces una frecuencia de 5.3%.

**Tabla 4**

*Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa San Ignacio*

Nivel	Personaliza entornos virtuales		Gestiona información del entorno virtual		Interactúa en entornos virtuales		Crea objetos virtuales en diferentes formatos	
	f	%	f	%	F	%	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	5.3%
<b>CASI</b>								
<b>NUNCA</b>	1	5.3%	1	5.3%	1	5.3%	0	0.0%
<b>A VECES</b>	0	0.0%	1	5.3%	0	0.0%	1	5.3%
<b>CASI</b>								
<b>SIEMPRE</b>	5	26.3%	3	15.8%	2	10.5%	3	15.8%
<b>SIEMPRE</b>	13	68.4%	14	73.7%	16	84.2%	14	73.7%
<b>TOTAL</b>	19	100%	19	100.0%	19	100.0%	19	100.0%

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Personaliza entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 13, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 5 y por último en el nivel Casi nunca una frecuencia de 1.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Gestiona información del entorno virtual, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 14, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 3, seguido del nivel A veces con una frecuencia de 1 y por último en el nivel Casi nunca una frecuencia de 1.

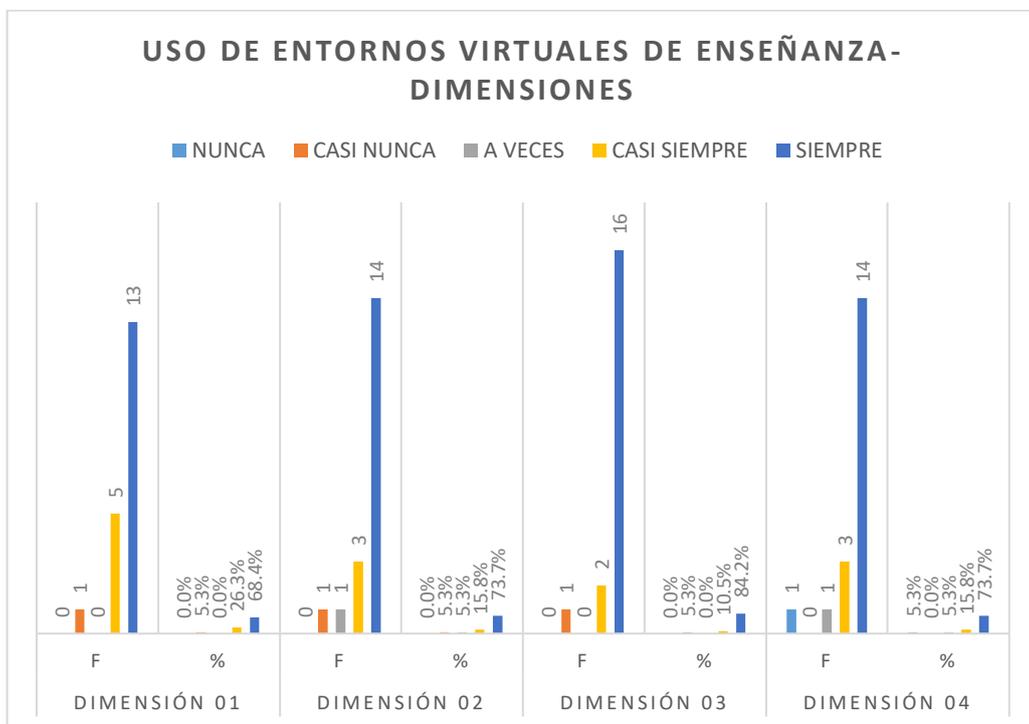
Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Interactúa en

entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 16, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 2 y por último en el nivel Casi nunca una frecuencia de 1.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Crea objetos virtuales en diferentes formatos, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 14, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 3, seguido del nivel A veces con una frecuencia de 1 y por último en el nivel Nunca una frecuencia de 1.

**Figura 2**

*Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa San Ignacio*



Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Personaliza entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje 68.4%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 26.3% y por último en el nivel Casi nunca un porcentaje de 5.3%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Gestiona información del entorno virtual, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 73.7%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 15.8%, seguido del nivel A veces con un porcentaje de 5.3% y por último en el nivel Casi nunca un porcentaje de 5.3%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Interactúa en entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 84.2%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 10.5% y por último en el nivel Casi nunca un porcentaje de 5.3%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Crea objetos virtuales en diferentes formatos, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 73.7%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 15.8%, seguido del nivel A veces con un porcentaje de 5.3% y por último en el nivel Nunca un porcentaje de 5.3%.

**Tabla 5**

*Resultados de la aplicación del cuestionario a la institución educativa Potrero*

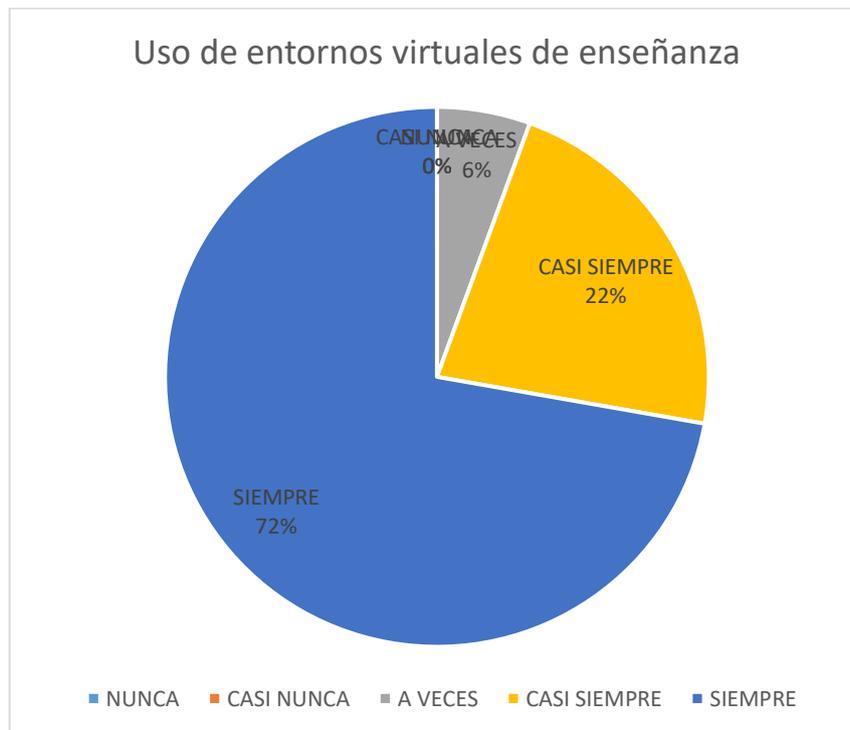
Nivel	Uso de entornos virtuales de enseñanza	
	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>CASI NUNCA</b>	0	0%
<b>A VECES</b>	1	6%
<b>CASI SIEMPRE</b>	4	22%
<b>SIEMPRE</b>	13	72%
<b>TOTAL</b>	18	100%

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en el nivel Siempre con

una frecuencia de 13, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 4 y por último en el nivel A veces una frecuencia de 1.

### Figura 3

*Porcentaje de la aplicación del cuestionario a la institución educativa Potrero*



Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero, la mayor cantidad de estudiantes se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 72%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 22% y por último en el nivel A veces una frecuencia de 6%.

**Tabla 6**

*Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa Potrero*

Nivel	Personaliza entornos virtuales		Gestiona información del entorno virtual		Interactúa en entornos virtuales		Crea objetos virtuales en diferentes formatos	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0%	1	6%	0	0%	0	0%
<b>CASI NUNCA</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>A VECES</b>	3	17%	3	17%	2	11%	2	11%
<b>CASI SIEMPRE</b>	1	6%	2	11%	4	22%	0	0%
<b>SIEMPRE</b>	14	78%	12	67%	12	67%	16	89%
<b>TOTAL</b>	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Personaliza entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 14, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 1 y por último en el nivel A veces una frecuencia de 3.

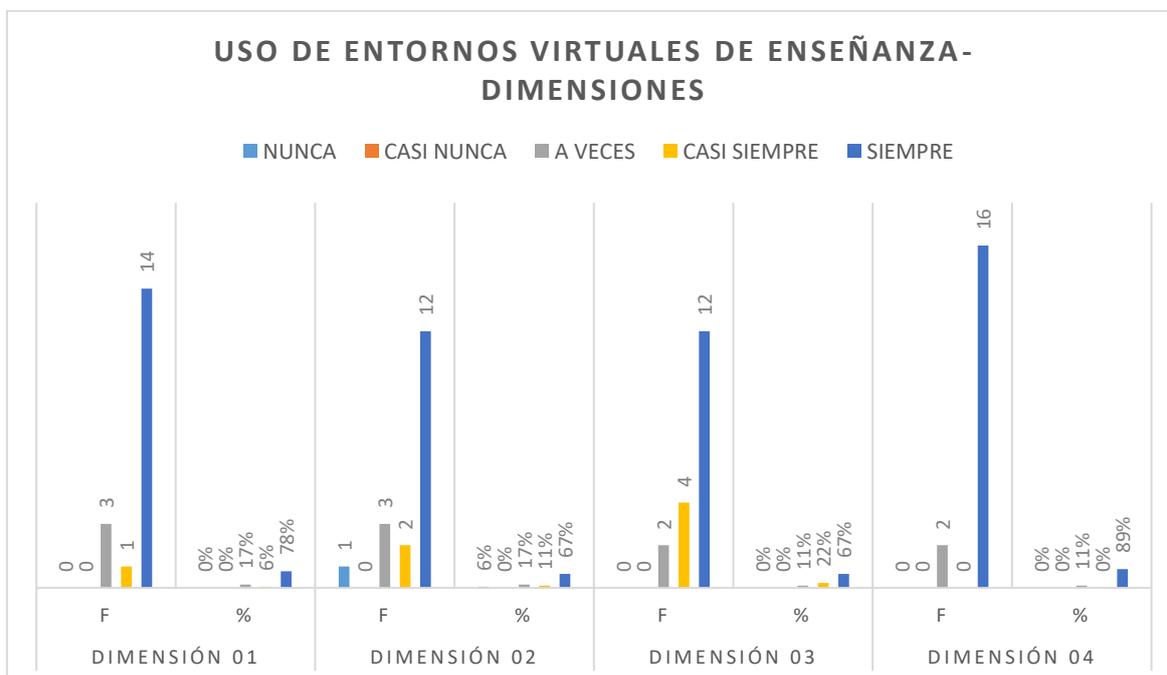
Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Gestiona información del entorno virtual, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 12, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 2, seguido del nivel A veces con una frecuencia de 3 y por último en el nivel Casi nunca una frecuencia de 1.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Interactúa en entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 12, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia de 4 y por último en el nivel A veces con una frecuencia de 2.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Crea objetos virtuales en diferentes formatos, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 16 y por último en el nivel A veces una frecuencia de 2.

**Figura 4**

*Resultados de las dimensiones de la variable uso de entornos virtuales en la enseñanza del área de educación para el trabajo a la institución educativa Potrero*



Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Personaliza entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje 78%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 6% y por último en el nivel Casi nunca un porcentaje de 17%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Gestiona información del entorno virtual, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 67%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 11%, seguido del nivel A veces con un porcentaje de 17% y por último en el nivel nunca un porcentaje de 6%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Interactúa en entornos virtuales, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 67%, seguido del nivel Casi siempre con un porcentaje de 22% y por último en el nivel A veces un porcentaje de 11%.

Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Crea objetos virtuales en diferentes formatos, se encuentran en el nivel Siempre con un porcentaje de 89% y por último en el nivel A veces un porcentaje de 11%.

**Tabla 7**

*Procesamiento de datos de muestras independientes*

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>						
	Casos					
	Incluido		Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
SAN_IGNACIO	19	100,0%	0	0,0%	19	100,0%
POTRERO	18	94,7%	1	5,3%	19	100,0%

Los datos de la tabla 7 nos sugieren el porcentaje de los estudiantes evaluados de las 2 instituciones educativas, así también se toma en cuenta el margen de error.

**Tabla 8**

*Medias entre ambas variables*

<b>Informe</b>		
	SAN_IGNACIO	POTRERO
Media	51,7895	51,4444
Desv. Desviación	7,07561	7,94260
Rango	30,00	29,00

La media nos sugiere que si existe un uso constante del entorno virtual en las 2 instituciones educativas

#### IV. DISCUSIÓN

Después de la aplicación del instrumento se dio como resultados que la mayor cantidad de estudiantes de ambas instituciones educativas se encuentran en el nivel siempre con un porcentaje de 84.2% y 72%, estos resultados se comparan con Hernández (2019) el objetivo de este estudio fue explorar las perspectivas de los estudiantes de 2º Ciclo de un Instituto Municipal del Sector Sur de la Región Metropolitana. Se pidió a los estudiantes que compartieran sus pensamientos sobre cómo las TIC contribuyen a sus experiencias de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación tuvo como objetivo obtener el título de maestría. El enfoque utilizado en este estudio implicó la realización de entrevistas con diversos grupos para explorar el razonamiento tanto homogéneo como heterogéneo. Nuestros hallazgos revelaron que las tensiones y contradicciones entre los grupos culturales se intensifican dentro de los grupos, lo que puede atribuirse a la implementación de diversas tecnologías y reformas educativas asociadas con la modernización, este trabajo concuerda con el nuestro, ya que evidencia como es importante el uso de entornos virtuales de enseñanzas.

Asimismo, el trabajo de Benítez (2019) que tiene por título de su investigación, que examina la influencia de las TIC en el rendimiento académico de estudiantes de secundaria, el objetivo principal de esta tesis fue determinar el impacto de las TIC en la competencia matemática de los estudiantes. El enfoque de investigación seleccionado fue una combinación de correlación y métodos descriptivos. Al analizar los indicadores de desempeño escolar, estandarizó con éxito el análisis. Tomó en consideración las variables específicas de los alumnos involucrados y las variables propias de cada centro educativo. Esto permitió la inclusión de variables de contexto en la medición. La tesis finalmente concluyó que el uso de las TIC tiene un impacto significativo en el rendimiento escolar de los participantes. Genera autoconfianza en el aprendizaje autónomo, así también el trabajo de Caballero et al. (2020) que con el objetivo de potenciar las competencias de los alumnos de 4º grado en el área EPT, un estudio denominado “Tácticas Virtuales para el Desarrollo de Competencias en Entornos Generados por las TIC” tiene como objetivo proponer estrategias virtuales innovadoras. En los tiempos modernos, las instituciones educativas han adoptado el uso de las TIC para mejorar sus métodos de enseñanza. Esto implica crear formas más accesibles de procesar la información, con el maestro como guía. Al mismo tiempo, los estudiantes asumen la responsabilidad de mejorar su aprendizaje mediante el uso de herramientas TIC. En consecuencia, los recursos tecnológicos permiten a los estudiantes

adquirir conocimientos a través de métodos innovadores. Los dos trabajos previos muestran la importancia desde diferentes tipos de investigación de como el uso del tic, relacionado con los entornos virtuales mejorar el logro de aprendizajes en estudiantes.

También se encontró los trabajos de Segura (2023) que tuvo como objetivo implementar una estrategia de enseñanza única utilizando plataformas virtuales para potenciar el aprendizaje digital entre los estudiantes. Examinando las causas fundamentales, exploramos la insuficiencia en los entornos de enseñanza virtual, que obstaculizaba el aprendizaje digital. Al examinar y justificar la necesidad de una mayor investigación, buscamos arrojar luz sobre el enfoque de enseñanza en entornos virtuales. Utilizando una metodología de investigación mixta que abarca aspectos cuantitativos y cualitativos, el estudio siguió un diseño preexperimental. Con el fin de evaluar el estado actual de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales y su vinculación con el aprendizaje digital, se administraron los instrumentos a un grupo de 45 estudiantes y 4 docentes de nivel primario. Los hallazgos iniciales de la prueba previa mostraron una disminución en las acciones tomadas para el aprendizaje digital en cada aspecto de la variable dependiente. Sin embargo, después de implementar la estrategia, se realizó una prueba posterior que reveló un cambio positivo, lo que indica la efectividad del enfoque de enseñanza y aprendizaje.

Los trabajos revisados anteriormente cuando se realizo la discusión se pudo encontrar la relación entre el uso de entornos virtuales y el aprendizaje, si bien es cierto la investigación es descriptiva comparativa y las investigaciones comparadas tienen otro tipo de investigación, todas llegan a la conclusión que el uso de tics y entornos virtuales mejora el aprendizaje en estudiantes.

## V. CONCLUSIÓN

Primera. El nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en la institución educativa San Ignacio es de 84.2% y en la institución educativa Potrero es de 72%, ambos en el nivel más alto “siempre” con una frecuencia de 16 y 13 respectivamente.

Segunda. El nivel de uso de los entornos virtuales en su dimensión Personalizar entornos virtuales de enseñanza en la institución educativa San Ignacio 68.4% y en la institución educativa Potrero 72%, ambos en el nivel más alto “siempre” con una frecuencia de 13 y 14 respectivamente.

Tercera. El nivel de uso de los entornos virtuales en su dimensión Gestionar información del entorno virtual en la institución educativa San Ignacio 73.7% y en la institución educativa Potrero 67%, ambos en el nivel más alto “siempre” con una frecuencia de 14 y 12 respectivamente.

Cuarta. El nivel de uso de los entornos virtuales en su dimensión Interactuar en entornos virtuales en la institución educativa San Ignacio 84.2% y en la institución educativa Potrero 67%, ambos en el nivel más alto “siempre” con una frecuencia de 16 y 12 respectivamente.

Quinta. El nivel de uso de los entornos virtuales en su dimensión Crear objetos virtuales en diversos formatos en la institución educativa San Ignacio 73.7% y en la institución educativa Potrero 89%, ambos en el nivel más alto “siempre” con una frecuencia de 14 y 16 respectivamente

## VI. RECOMENDACIONES

**Primera.** Se recomienda a los estudiantes y docentes a seguir usando los entornos virtuales, no solamente en el área de educación para el trabajo, hacerlo en todas las áreas, tal como la competencia 28 indica, recordando su transversalidad y todo en mejora de los estudiantes.

**Segunda.** Se debe tener en cuenta que los docentes deben ser capacitados e incentivados en el uso de estas plataformas y uso de tic, ya que el estudiante al ser un nativo digital convive a diario con estas herramientas y es indispensable para el logro de sus aprendizajes.

**Tercera.** Se recomienda usar el trabajo como base para investigaciones de enfoques cuantitativo de índole preexperimental o cuasiexperimental, implementando estrategias o talleres para mejorar el uso de las Tic.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alsadoon, E., & Turkestani, M. (2020). *Virtual Classrooms for Hearing-impaired Students during the COVID-19 Pandemic. Romanian Journal for Multidimensional Education/Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12.
- Alvites-Huamaní, C. G. (2017). *Herramientas TIC en el aprendizaje en el área de matemática: Caso Escuela PopUp, Piura-Perú. Hamut' ay*, 4(1), 18-30.
- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias: Góndola, Ens Aprend Cienc*, 13(1), 86-100.
- Arellano, W. (2014). *Las políticas de telecomunicaciones y TIC. En R. Amador-Bautista (Ed.), Educación y tecnologías de la información y la comunicación. Paradigmas teóricos de la investigación* (pp. 95-132). México: UNAM.
- Barboza Robles, Y. R. (2019). *Competencia digital de los docentes de las cátedras Contabilidad Superior y Estadística de la Escuela Ciencias de la Administración de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica: propuesta para el fortalecimiento del quehacer docente en entornos virtuales de aprendizaje*.
- Calderón, R. (2019). *Implementación Tecnológica, uso de TIC y su Relación con el Logro de Aprendizaje de los Estudiantes del Cuarto de Secundaria de la Ciudad de Puno* (tesis de doctorado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Contreras-Colmenares, A. F., & Garcés-Díaz, L. M. (2019). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de primaria. Prospectiva*, (27), 215-240.
- Franco Escobar, Y. (2019). *Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en niños de 5 años de una institución educativa inicial de San Sebastián*, 2018.
- Galvez Guadalupe, K. M. (2021). *Modelo de gestión de servicios de TI en entornos virtuales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de instituciones educativas*

*privadas de nivel básico regular de la provincia de Jaén–Cajamarca.*

- Hernández, M. (2019). *Significaciones que los estudiantes otorgan a sus procesos de aprendizaje y enseñanza, mediante el uso de TIC* (tesis de maestría). Universidad de Chile, Santiago de Chile. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173292>
- Martín, B. R., & Sarmiento, C. A. C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario* (Vol. 14). Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.
- Ñaupas, H. M. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Lange, C., & Costley, J. (2020). *Improving online video lectures: learning challenges created by media*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-18.
- López-Espinoza, D. C., & Azuero-Azuero, Á. E. (2020). *Tendencias Pedagógicas y Herramientas Digitales en el Aula*. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 16-39.
- Marza, M., y Cruz, E. (2018). *Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres*. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Doi: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>
- Reyes, C. (2021). *La competencia TIC en los estudiantes de Tercer grado de una IE estatal en el marco de la educación a distancia (tesis de maestría)*. PUCP. Lima, Perú. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18693/Reyes\\_Campos\\_Competencia%20TIC\\_estudiantes\\_tercer%20grado1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18693/Reyes_Campos_Competencia%20TIC_estudiantes_tercer%20grado1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez González, J. J., & Gravini De Ávila, E. J. (2019). *Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de la básica secundaria*.
- Sánchez H., Reyes C. y Mejía K. (2018) *Manual de términos en investigación científica*,

*tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú.  
<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sarmiento Sarmiento, E. A. (2017). *Relación entre el uso de las aulas de Innovación Pedagógica y las capacidades TIC “Tecnologías de la Información y Comunicación”* en los estudiantes de la ISTP “BITEC” chimbote, año 2017.

Segura Huaman, M. (2023). *Estrategia de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital en los estudiantes de la IE 16817, Jaén*.

SUPERIOR, E. D. E. (2020). *Propuesta de plataforma virtual Moodle como estrategia para desarrollar la competencia “se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” del área EPT en estudiantes de 4to. grado de secundaria de la IE Fe y Alegría 14, Nuevo Chimbote*.

Tipismana, B. (2018). *Una propuesta de formación en competencias TIC para docentes de secundaria en una institución educativa privada del distrito de Lima* (tesis de doctorado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

Torres, J. (2019). *Uso de las TIC y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del 4to de secundaria de la institución educativa 20955-2 Naciones Unidas 2019* (tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Vargas López, E. R. (2022). *Influencia de las Clases Virtuales en el Aprendizaje de los alumnos de Quinto Grado de secundaria de la Institución Educativa Experimental Antonio Guillermo Urrelo de Cajamarca, 2021*.

Vargas Vignoli, M. P. (2014). *La construcción del conocimiento y la adquisición de la competencia del pensamiento crítico en estudiantes universitarios: análisis del discurso en un entorno de enseñanza presencial y virtual*.

## ANEXOS

### Anexo 01. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### CUESTIONARIO PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Objetivo: Recoger información sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza, para así medir el nivel de los estudiantes.

Valoración

<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>Nunca</b>
5	4	3	2	1

Nº	Ítems	Criterio de valoración				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	nunca
	<b>Dimensión personaliza entornos virtuales</b>					
	Adapta la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo con tus necesidades.					
	Clasifica información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido reconociendo los derechos del autor.					
	Usas el entorno virtual para lograr tus aprendizajes.					
	<b>Dimensión Gestiona información del entorno virtual</b>					
	Registrar datos en hojas de cálculo que te permita secuenciar y ordenar información importante.					
	Elabora proyectos escolares utilizando presentaciones en power point.					
	Elabora informes utilizando documentos en Word.					
	<b>Dimensión Interactúa en entornos virtuales</b>					

	Navegas en entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.					
	Participa en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos de red, utilizando lengua adecuado y sin perder tiempo del tema tratado.					
	Expresa tu identidad personal y sociocultural en entornos virtuales como el Facebook, WhatsApp y correo electrónico.					
<b>Dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos</b>						
	Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla sus tareas en cualquier área curricular.					
	Desarrolla procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.					
	Produce videos en el desarrollo de proyectos escolares.					

## Anexo 02. Ficha Técnica

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre original del instrumento</b>	Cuestionario
<b>Autor y año:</b>	Autor: Cortegana Sánchez Víctor Castro
<b>Objetivo del instrumento</b>	Adaptación: Br. Gilmer Lecca Correa, Br. Edinson Silverio Pérez Mattos Obtener información sobre el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en el curso de educación para el trabajo
<b>Usuarios</b>	Estudiantes del tercer grado de secundaria
<b>Forma de Administración o Modo de Aplicación</b>	Presencial
<b>Validez</b>	Mg. Betty Pilar Moya Sánchez Mg. Moreno Larios Felipe Jesús Mg. Elye Elizabeth Barrios Rios
<b>Confiabilidad</b>	El Alpha de Cronbach es de 0.809

### Anexo 03. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Uso de entornos virtuales de enseñanza en el área de educación para el trabajo	Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EV) se constituyen en “diferentes tipos virtuales, como campos o espacios físicos tecnológicos, que ayudan , a obtener nuevos aprendizajes mediante intercambio académico, así como enriquecer conocimiento de los alumnos.” (Contreras & Garcés, 2019, p. 5)	Los entornos virtuales permiten la construcción del conocimiento tanto en lo individual como en lo colectivo como medio del aprendizaje y dialogo interactivo.	Personaliza entornos virtuales	Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin de que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.	1 – 3	Cuestionario	Ordinal
			Gestiona información del entorno virtual	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético	4 – 6		
			Interactúa en entornos virtuales	Estudiante capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión.	7 – 9		
			Crea objetos virtuales en diversos formatos	El estudiante debe ser innovador y creativo de su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior	10 - 12		

## Anexo 04 Solicitud

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

*San Ignacio, 19 de noviembre del 2022*

### SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Dirigido a: Wilder Celi Flores Arévalo**

**Director de la I.E. N° 16449 Eloy Soberón**

**Flores**

De nuestra especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos los Bachilleres , Dany Royer Calle Flores y María Raquel Pesantez Cárdenas, de la Carrera de Educación Secundaria con mención en computación e informática de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quienes deseamos realizar nuestro trabajo de investigación denominada “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022” en su institución los días 21, 22, 23 y 24 de noviembre del año 2022, con el propósito de aplicar nuestro instrumento CUESTIONARIO PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO.

Nos despedimos de usted con las muestras de nuestra alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Br. Dany Royer Calle Flores



Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 46797568

DNI. 71882995

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

*San Ignacio, 19 de noviembre del 2022*

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Dirigido a: Segundo Julio Montenegro Ramos**

**Director de la I.E. N° 16704 – Potrero Grande**

De nuestra especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted nos presentamos los Bachilleres , Dany Royer Calle Flores y María Raquel Pesantez Cárdenas, de la Carrera de Educación Secundaria con mención en computación e informática de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quienes deseamos realizar nuestro trabajo de investigación denominada “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022” en su institución los días 21, 22, 23 y 24 de noviembre del año 2022, con el propósito de aplicar nuestro instrumento CUESTIONARIO PARA RECOGER INFORMACIÓN SOBRE EL USO DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO.

Nos despedimos de usted con las muestras de nuestra alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Br. Dany Royer Calle Flores



Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 46797568

DNI. 71882995

**Anexo 05 – Constancia**



**GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA**  
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION  
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL SAN IGNACIO  
I.E N° 16704- POTRERO GRANDE  
COD. MOD. PRIM. N° 0224584 SEC. N° 1223288



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”.

## **CONSTANCIA**

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 16704- POTRERO GRANDE-  
SAN JOSE DE LOURDES- SAN IGNACIO-CAJAMARCA.**

HACE CONSTAR

Que, Dany Royer Calle Flores, identificado con DNI. N° 46797568 y María Raquel Pesantes Cárdenas, identificada con DNI. N° 71882995, en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo de la Facultad de Humanidades, realizaron y aplicaron los instrumentos de investigación que lleva como título “**ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022**”, para optar el título de licenciatura en Educación Secundaria con Mención en Computación e Informática.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

Potrero Grande, 15 de Diciembre del 2022

  
 Lic. Segundo Julio  
Montenegro Ramos  
DNI: 27857518  
DIRECTOR



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

## CONSTANCIA

*EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EMBLEMÁTICA "E LOY SOBERON FLORES" N° 16449 DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, REGIÓN CAJAMARCA HACE*

## CONSTAR

Que, Dany Royer Calle Flores, identificado con DNI. N° 46797568 y María Raquel Pesantes Cárdenas, identificada con DNI. N° 71882995, en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo de la Facultad de Humanidades, realizaron y aplicaron los instrumentos de investigación que lleva como título "ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022", para optar el título de licenciatura en Educación Secundaria con Mención en Computación e Informática.

Se expide la presente a solicitud del interesado para los fines que crea conveniente.

San Ignacio, 19 de diciembre del 2022.

  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
REGIÓN CAJAMARCA  
UGEL - SAN IGNACIO  
DIRECCIÓN  
M. Wilson C. Flores Cárdenas  
DIRECTOR  
C.M. N° 1027824137

## Anexo 06 – Declaración jurada

### DECLARACIÓN JURADA

Nosotros, Dany Royer Calle Flores de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 46797568, con domicilio en el caserío Barrio Nuevo, provincia San Ignacio. Departamento Cajamarca y María Raquel Pesantes Cárdenas de nacionalidad peruana con DNI. N°71882995, con domicilio en el Pasaje San Juan 129, provincia de San Ignacio, departamento de Cajamarca, bachilleres de la Carrera del Programa de Estudios de educación secundaria con mención en ciencias sociales de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autora (es) de la tesis denominada “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022”

#### **Declaramos bajo juramento:**

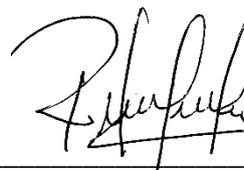
- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la I.E N° 16704 POTRERO GRANDE- SAN JOSE DE LOURDES, San Ignacio de Loyola del distrito San Ignacio, de la provincia San Ignacio, del Departamento Cajamarca y también con la autorización verbal del director de la I.E N° 16449 ELOY SOBERON FLORES, distrito y provincia de San Ignacio región Cajamarca; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada “ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022”

En la Ciudad San Ignacio, 10 de agosto, 2023



---

Br. Dany Royer Calle Flores  
DNI. 46797568



---

Br. María Raquel Pesantez Cárdenas  
DNI. 71882995

### Anexo 07 – Matriz de Consistencia

Titulo	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022</p>	<p>¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, los problemas específicos ¿Cuál es el nivel de uso de personalizar los entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de gestionar información del entorno virtual en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de interactuar en entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?, ¿Cuál es el nivel de uso de crea objetos virtuales en diversos formatos en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?</p>	<p>El uso de entornos virtuales es alto y significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de las instituciones educativa San Ignacio y Potrero 2022.</p>	<p>Determinar el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.</p> <p>Determinar el nivel de uso de personalizar los entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.</p> <p>Determinar el nivel de uso de gestionar información del entorno virtual en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.</p> <p>Determinar el nivel de uso de interactuar en entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.</p> <p>Determinar el nivel de uso de crea objetos virtuales en diversos formatos en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022.</p>	<p>Uso de entornos virtuales de enseñanza</p>	<p>Personaliza entornos virtuales</p> <p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Interactúa en entornos virtuales</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p><b>Tipo de investigación.</b> Cuantitativa, según su naturaleza es Básica</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Es Descriptiva</p> <p><b>Método de investigación.</b> Hipotético - Deductivo</p> <p><b>Población y muestra:</b> 19 estudiantes de la institución educativa San Ignacio y 18 de la institución educativa Potrero.</p> <p><b>Técnica e instrumento:</b> La técnica es la encuesta y el instrumento el cuestionario.</p> <p><b>Análisis de investigación:</b> Se uso la estadística descriptiva</p>



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado** Validador. Mg. Betty Pilar Moya Sánchez

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Entornos virtuales de enseñanza en el área de educación para el trabajo, diseñado por los B<sup>rs</sup>. Dany Royer Calle Flores y Br. María Raquel Pesantez Cárdenas, cuyo propósito es conocer el nivel del uso de entornos virtuales, el cual será aplicado a estudiantes del tercer grado del nivel secundario, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION  
PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de entornos virtuales de enseñanza	Personaliza entornos virtuales	Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin de que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.	1-3	X	
	Gestiona información del entorno virtual	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético	4-6	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Estudiante capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión.	7-9	X	

Br. Dany Royer Calle Flores

DNI. 46797568

Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 71882995



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Dimensión Personaliza entornos virtuales							
1	Adapta la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo con tus necesidades.	X					
2	Clasifica información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido reconociendo los derechos del autor.	X					
3	Usas el entorno virtual para lograr tus aprendizajes.	X					
Dimensión Gestiona información del entorno virtual							
4	Registrar datos en hojas de cálculo que te permita secuenciar y ordenar información importante.	X					
5	Elabora proyectos escolares utilizando presentaciones en power point.	X					
6	Elabora informes utilizando documentos en Word.		X				
Dimensión Interactúa en entornos virtuales							
7	Navegas en entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.	X					
8	Participa en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos de red, utilizando lengua adecuado y sin perder tiempo del tema tratado.	X					
9	Expresa tu identidad personal y sociocultural en entornos virtuales como el Facebook, WhatsApp y correo electrónico.		X				
Dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos							
10	Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla sus tareas en cualquier área curricular.	X					
11	Desarrolla procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.	X					
12	Produce videos en el desarrollo de proyectos escolares.	X					

**Evaluado por:** Mg. Betty Pilar Moya Sánchez

**D.N.I.:** 41771287

**Fecha:** 15/08/2022

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Betty Pilar Moya Sánchez, con Documento Nacional de Identidad N° 41771287 de profesión Docente, grado académico Mg, con código de colegiatura 1541771287, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución educativa 80206 – Salachar. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza, cuyo propósito es medir el nivel del uso de entornos virtuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo a los 15 días del mes de agosto del 2022

Apellidos y nombres: Mg. Betty Pilar Moya Sánchez DNI: 41771287 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado** Validador. Dr. Moreno Larios Felipe Jesús

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Entornos virtuales de enseñanza en el área de educación para el trabajo, diseñado por los Brg. Dany Royer Calle Flores y Br. María Raquel Pesantez Cárdenas, cuyo propósito es conocer el nivel del uso de entornos virtuales, el cual será aplicado a estudiantes del tercer grado del nivel secundario, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION  
PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Br. Dany Royer Calle Flores

DNI. 46797568

Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 71882995



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de entornos virtuales de enseñanza	Personaliza entornos virtuales	Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin de que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.	1-3	X	
	Gestiona información del entorno virtual	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético	4-6	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Estudiante capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión.	7-9	X	
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	El estudiante debe ser innovador y creativo de su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior	10-12	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Dimensión Personaliza entornos virtuales							
1	Adapta la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo con tus necesidades.	X					
2	Clasifica información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido reconociendo los derechos del autor.	X					
3	Usas el entorno virtual para lograr tus aprendizajes.	X					
Dimensión Gestiona información del entorno virtual							
4	Registrar datos en hojas de cálculo que te permita secuenciar y ordenar información importante.	X					
5	Elabora proyectos escolares utilizando presentaciones en power point.	X					
6	Elabora informes utilizando documentos en Word.		X				
Dimensión Interactúa en entornos virtuales							
7	Navegas en entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.	X					
8	Participa en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos de red, utilizando lengua adecuado y sin perder tiempo del tema tratado.	X					
9	Expresa tu identidad personal y sociocultural en entornos virtuales como el Facebook, WhatsApp y correo electrónico.		X				
Dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos							
10	Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla sus tareas en cualquier área curricular.	X					
11	Desarrolla procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.	X					
12	Produce videos en el desarrollo de proyectos escolares.	X					

**Evaluado por:** Dr. Moreno Larios Felipe Jesús

D.N.I.: 45539400

Fecha: 15/08/2022

Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dr. Moreno Larios Felipe Jesús, con Documento Nacional de Identidad N° 45539400 de profesión Docente, grado académico Dr, con código de colegiatura 1545539400, labor que ejerzo actualmente como Docente del nivel secundario, en la Institución educativa 80224 – Angasllancha. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza, cuyo propósito es medir el nivel del uso de entornos virtuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo a los 15 días del mes de agosto del 2022

Apellidos y nombres: Dr. Moreno Larios Felipe Jesús DNI: 45539400 Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado** Validador. Mg. Elye Elizabeth Barrios Ríos

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario sobre Entornos virtuales de enseñanza en el área de educación para el trabajo, diseñado por los ~~Brs.~~ Dany Royer Calle Flores y Br. María Raquel Pesantez Cárdenas, cuyo propósito es conocer el nivel del uso de entornos virtuales, el cual será aplicado a estudiantes del tercer grado del nivel secundario, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA EN EDUCACION  
PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIONES  
EDUCATIVAS DE CAJAMARCA 2022**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA CON MENCION EN:  
COMPUTACION E INFORMATICA**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Br. Dany Royer Calle Flores

DNI. 46797568

Br. María Raquel Pesantez Cárdenas

DNI. 71882995



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de entornos virtuales de enseñanza	Personaliza entornos virtuales	Estudiante capaz de aplicar técnicas de manejo, control de entornos virtuales, así también de seleccionar, organizar y hasta cambiar por ejemplo de navegar en distintos entornos virtuales a fin de que su aprendizaje tenga la mayor eficiencia, presentación y calidad.	1 - 3	X	
	Gestiona información del entorno virtual	Estudiante capaz de seleccionar, analizar, evaluar y organizar en propiedades dimensiones y variables la información con criterio científico y ético	4 - 6	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Estudiante capaz de trabajar de manera comunicativa y en colaboración con los demás con el propósito que los conocimientos que obtengan resulten de un adecuado análisis y reflexión.	7 - 9	X	
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	El estudiante debe ser innovador y creativo de su información al poner en formatos digitales diferente, tratando en lo posible que cada proceso sea mejor que el anterior	10 - 12	X	



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Dimensión Personaliza entornos virtuales							
1	Adapta la funcionalidad de los entornos virtuales en los que navegas, de acuerdo con tus necesidades.	X					
2	Clasifica información de diversas fuentes teniendo en cuenta tu necesidad y exactitud del contenido reconociendo los derechos del autor.	X					
3	Usas el entorno virtual para lograr tus aprendizajes.	X					
Dimensión Gestiona información del entorno virtual							
4	Registrar datos en hojas de cálculo que te permita secuenciar y ordenar información importante.	X					
5	Elabora proyectos escolares utilizando presentaciones en power point.	X					
6	Elabora informes utilizando documentos en Word.		X				
Dimensión Interactúa en entornos virtuales							
7	Navegas en entornos virtuales que te recomiendan tus profesores de manera responsable.	X					
8	Participa en foros de redes virtuales, portales educativos o grupos de red, utilizando lengua adecuado y sin perder tiempo del tema tratado.	X					
9	Expresa tu identidad personal y sociocultural en entornos virtuales como el Facebook, WhatsApp y correo electrónico.		X				
Dimensión Crea objetos virtuales en diversos formatos							
10	Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla sus tareas en cualquier área curricular.	X					
11	Desarrolla procedimientos lógicos y secuenciales con lenguajes de programación de código escrito.	X					
12	Produce videos en el desarrollo de proyectos escolares.	X					

**Evaluado por:** Mg. Elye Elizabeth Barrios Ríos

D.N.I.: 47692717

Fecha: 15/08/2022

Firma:



**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Mg. Elye Elizabeth Barrios Ríos, con Documento Nacional de Identidad N° 47692717 de profesión Docente, grado académico Mg, con código de colegiatura 1547692717, labor que ejerzo actualmente como Docente del nivel secundario, en la Institución educativa 09 de octubre, María de Fátima. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza, cuyo propósito es medir el nivel del uso de entornos virtuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ()

Trujillo a los 15 días del mes de agosto del 2022

Apellidos y nombres: Mg. Elye Elizabeth Barrios Ríos DNI: 47692717 Firma: