

utj5uj5

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 04-ago-2023 03:35p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2141415428

Nombre del archivo: TESIS_24.5-turnitin.docx (199.25K)

Total de palabras: 7648

Total de caracteres: 41772

²
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

²

ASESOR:

MG. Héctor Israel Velásquez Cueva

<http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

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 ¹ 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 ¹⁰ 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 ¹ el primer trimestre de 2020, el acceso a internet de los hogares urbanos era de 40,5% ¹⁹ 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 ⁹ ¿Cuál es el nivel de uso de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas ³ de Cajamarca 2022?, los ³ 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 ³ crea objetos virtuales en diversos formatos en educación para el trabajo en instituciones educativas de Cajamarca 2022?.

El siguiente trabajo se justifica a nivel práctico porque en el mundo actual impulsado por el conocimiento, existen innumerables ⁴ 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 ²⁰ 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 ¹⁷ 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 ²⁰ de los entornos virtuales de enseñanza en educación para el trabajo en instituciones educativas ³ de Cajamarca 2022, los objetivos específicos Determinar el nivel de uso de personalizar los entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas ³ de Cajamarca 2022, Determinar el nivel de uso de gestionar información del entorno virtual en educación para el trabajo en instituciones educativas ³ de Cajamarca 2022, Determinar el nivel de uso de interactuar en entornos virtuales en educación para el trabajo en instituciones educativas ³ 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 ³¹ se realizó una búsqueda exhaustiva en distintas bases de datos obteniendo los siguientes autores, primero desde la visión internacional. Para López y Azuero (2020) ⁵ 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 ³³ en el Aula. El objetivo principal de esta investigación ⁵ 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. ⁸ 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 ³⁰ 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 Ucross. 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 4º 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 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. 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 ⁴ 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, ¹² 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, ¹ 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 ¹ 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 ¹ y de gestión, para atender las necesidades específicas de los docentes. El estudio concluyó que la implementación de ¹ 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 ⁶ 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.I.EE). El análisis, basado en una muestra de cuatro (04) colegios privados I.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.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 ¹⁵ 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. ²⁸ 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 ²⁵ 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 ⁴ 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 ¹ 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. ¹³ 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, ¹⁴ 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 ¹ para satisfacer sus variados intereses, necesidades, actividades, valores, cultura o cualquier otra peculiaridad que defina su personalidad.

La segunda dimensión ¹ 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 ¹ las consideraciones éticas adecuadas.

La tercera dimensión ¹ 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 ¹ Crea objetos virtuales en diversos formatos. A través del análisis continuo, ¹ 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 ²² se concentrará en el aula virtual, se vuelve significativamente crucial. No importa cómo ²² se organice la educación a distancia, semipresencial o remota, sincrónica o asincrónica, el aula virtual es donde sucede todo.

³⁵ 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 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	N° 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	N° 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

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

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

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

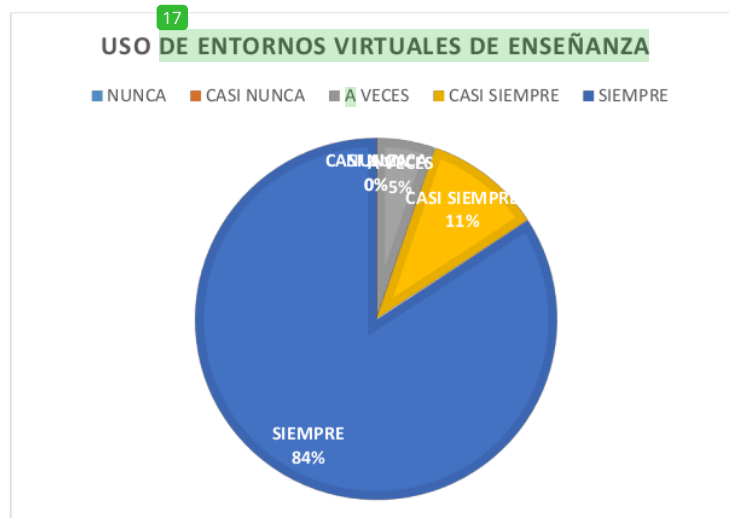
Resultados de la aplicación del cuestionario a la institución educativa San Ignacio

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%
TOTAL	19	100%

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	%
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	5.3%
CASI								
NUNCA	1	5.3%	1	5.3%	1	5.3%	0	0.0%
A VECES	0	0.0%	1	5.3%	0	0.0%	1	5.3%
CASI								
SIEMPRE	5	26.3%	3	15.8%	2	10.5%	3	15.8%
SIEMPRE	13	68.4%	14	73.7%	16	84.2%	14	73.7%
TOTAL	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.

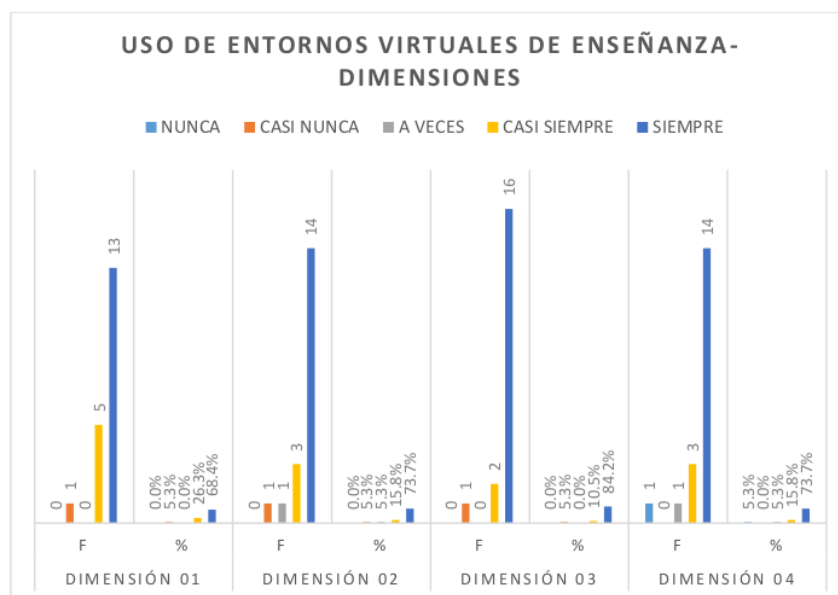
Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa San Ignacio la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Interactúa en

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

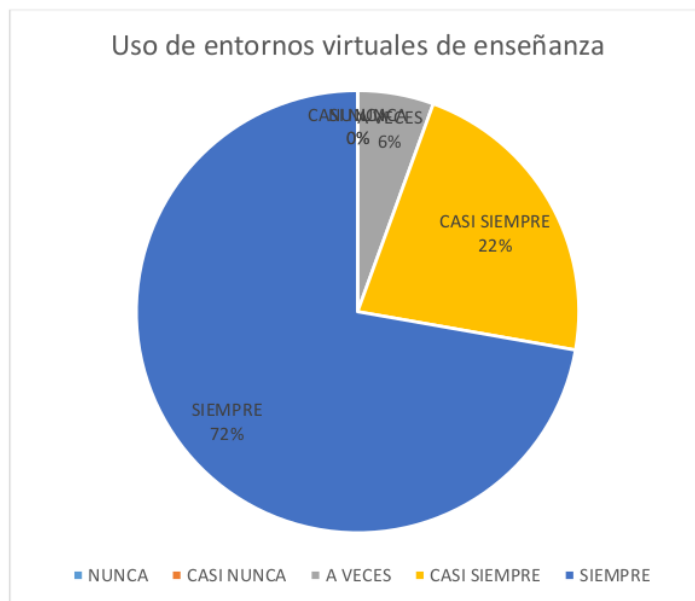
Nivel	Uso de entornos virtuales de enseñanza	
	f	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	1	6%
CASI SIEMPRE	4	22%
SIEMPRE	13	72%
TOTAL	18	100%

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	%
NUNCA	0	0%	1	6%	0	0%	0	0%
CASI NUNCA	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
A VECES	3	17%	3	17%	2	11%	2	11%
CASI SIEMPRE	1	6%	2	11%	4	22%	0	0%
SIEMPRE	14	78%	12	67%	12	67%	16	89%
TOTAL	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.

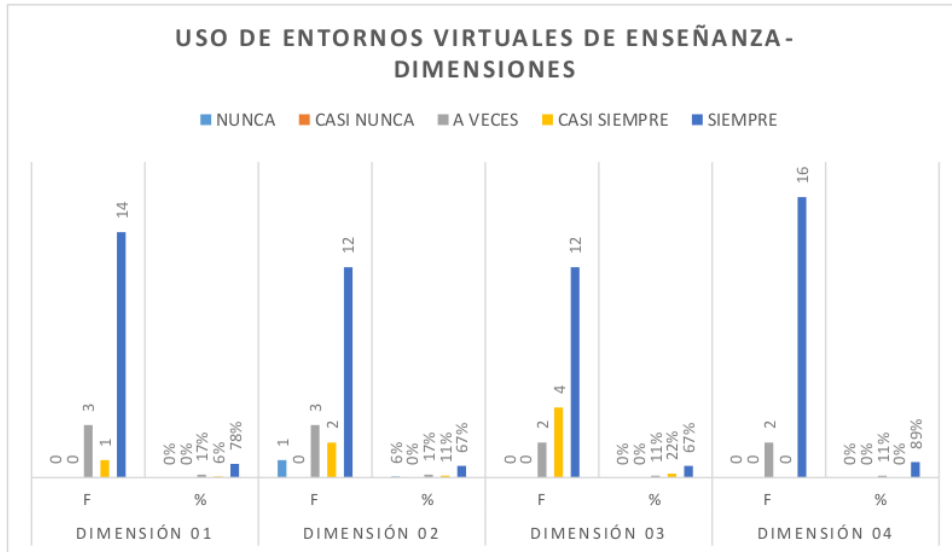
Después de aplicar el instrumentó de evaluación se pudo evidenciar que en la institución educativa Potrero la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión Gestiona información del entorno virtual, se encuentran en el nivel Siempre con una frecuencia de 12, seguido del nivel Casi siempre con una frecuencia 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

Resumen de procesamiento de casos						
	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

Informe		
	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 ¹ 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 ¹⁵ 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 ⁶ 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 ⁹ el uso de tics y entornos virtuales mejora el aprendizaje en estudiantes.

V. CONCLUSIÓN

Primera. ⁹ 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 mas 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 mas alto “siempre” con una frecuencia de 13 y 14 respectivamente.

Tercera. ¹ El nivel de uso de los entornos virtuales ¹ 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. ¹ El nivel de uso de los entornos virtuales ¹ 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. RECOMENDACIÓN

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 debes 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.

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

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

10	repositorio.iberamericana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
11	www.jove.com Fuente de Internet	<1 %
12	jurupausd.org Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.espe.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
14	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
15	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
16	www.iadb.org Fuente de Internet	<1 %
17	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. Publicación	<1 %
18	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %

20

Fuente de Internet

<1 %

21

nikolateslavirtual.com

Fuente de Internet

<1 %

22

marbellaespina.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

23

publicaciones.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

24

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

25

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

26

doczz.com.br

Fuente de Internet

<1 %

27

dspace.ucuenca.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

28

pesquisa.bvsalud.org

Fuente de Internet

<1 %

29

spiritualitecatholique.wordpress.com

Fuente de Internet

<1 %

30

www.clubensayos.com

Fuente de Internet

<1 %

31

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1 %

32

mafiadoc.com

Fuente de Internet

<1 %

33

prezi.com

Fuente de Internet

<1 %

34

www.cubanet.org

Fuente de Internet

<1 %

35

www.isicinteligente.com.mx

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

utj5uj5

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25
