

# **UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI**

## **FACULTAD DE HUMANIDADES**

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



### **USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023**

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

#### **AUTORES**

Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar  
Br. Wendy Tatiana Jiménez García

#### **ASESOR**

Mg. Lizet Janet Chacón Briceño  
<http://Orcid.org/0000-0001-5674-8323>

#### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Las TICS en la educación

**TRUJILLO – PERÚ  
2024**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

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

Yo, Mg. Lizet Janet Chacón Briceño con DNI N° 42768247 asesor de la Tesis titulada: Uso de la tableta y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en Cajamarca 2023, presentado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y la Br. Wendy Tatiana Jiménez García. En cumplimiento de las normas establecidas en la Guía Didáctica para la Elaboración del Proyecto e Informe de Investigación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la Facultad de Humanidades

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, febrero del 2024.



Mg. Lizet Janet Chacón Briceño

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

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

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dr. Mariana Geraldine Silva Balarezo

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

**Vicerrectora Académica**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

**Decano de la Facultad de Humanidades**

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector Académico de Investigación**

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

**Secretaria General**

## **DEDICATORIA**

A Dios padre todo poderoso por darme la oportunidad de seguir adelante y acompañarme siempre para no rendirme en los momentos difíciles.

A nuestros padres, quienes son el soporte y guía en este camino que recorrimos para lograr nuestro gran objetivo: ser profesionales.

A mis familiares y amigos por acompañarme en los momentos donde más los requerí. A todas aquellas personas que contribuyeron en engrandecer nuestras metas.

## **AGRADECIMIENTO**

ADios, por darnos la fortaleza para continuar con nuestros propósitos de vida, y por guiarnos a lo largo de nuestra existencia.

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar con DNI 70974553 y Wendy Tatiana Jiménez García con DNI 75743794, egresadas del Programa de Estudios de Complementación pedagógica 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 del informe de tesis titulado: “Uso de la tableta y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en Cajamarca 2023”, el cual consta de un total de 73 páginas en anexos.

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.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 16 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



---

Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar

DNI: 70974553



---

Wendy Tatiana Jiménez García

DNI: 75743794

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## ÍNDICE

PORTADA	i
PAGINAS PRELIMINARES	ii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
<b>I. INTRODUCCION</b>	12
<b>II. METODOLOGIA</b>	24
2.1. Enfoque y tipo	24
2.2. Diseño de investigación	24
2.3. Población, muestra y muestreo	25
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	27
<b>III. RESULTADOS</b>	28
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	36
<b>V. CONCLUSIONES</b>	39
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	40
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	41
<b>ANEXOS</b>	45
Anexo 1: instrumento de recolección de información	45
Anexo 2: Ficha técnica	47
Anexo 3: Operacionalización de las variables	48
Anexo 4: Carta de presentación	50
Anexo 5: Carta de Autorización	51
Anexo 6: Consentimiento Informado	52
Anexo 7: Matriz de consistencia	55
Anexo 8: Validación de Expertos	58
Anexo 9: Informe de Turnitin	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Población de estudiantes del nivel secundario</i> .....	24
<b>Tabla 2.</b> <i>Nivel de uso de la variable Uso de la Tableta</i> .....	27
<b>Tabla 3.</b> <i>Nivel de uso de las dimensiones de la variable Uso de la Tableta</i> .....	28
<b>Tabla 4.</b> <i>Nivel de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic</i> .....	29
<b>Tabla 5</b> <i>Nivel de las dimensiones de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic</i> .....	30
<b>Tabla 6.</b> <i>Prueba de normalidad</i> .....	31
<b>Tabla 7.</b> <i>la correlación entre las dos variables</i> .....	32
<b>Tabla 8.</b> <i>Correlación entre la variable Uso de la tableta y la primera dimensión de la competencia 28</i> .....	33
<b>Tabla 9.</b> <i>Correlación entre la variable Uso de la tableta y la segunda dimensión de la competencia 28</i> .....	34
<b>Tabla 10.</b> <i>Correlación entre la variable Uso de la tableta y la tercera dimensión de la competencia 28</i> .....	35
<b>Tabla 11.</b> <i>Correlación entre la variable Uso de la tableta y la cuarta dimensión de la competencia 28</i> .....	36

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Porcentaje de uso de la variable Uso de la Tableta.....</i>	27
<b>Figura 2.</b> <i>Porcentaje de uso de las dimensiones de la variable Uso de la Tableta.....</i>	28
<b>Figura 3.</b> <i>Porcentaje de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic.....</i>	29
<b>Figura 4.</b> <i>Porcentaje de las dimensiones de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic.....</i>	30

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo medir la relación que existe entre el uso de la tableta brindada por el ministerio de educación y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic, se aplicó al nivel secundario y se usó un muestreo probabilístico, usando una muestra de 108 participantes, se aplicó 2 cuestionarios. El primer cuestionario sobre el uso de la tableta contando con 15 ítems y dividido en 3 dimensiones y el segundo cuestionario sobre la competencia 28 contando con 20 ítems y dividido en 4 dimensiones, una vez obtenido los datos, se hizo el vaciado al excel y se realizó la prueba de normalidad, obteniendo un resultado menor a 0.05 indicando que no posee una distribución normal, usando Rh Spearman para el proceso de correlación. Durante el análisis de la estadística inferencial la correlación entre ambas variables dio como resultado 0.854 siendo una correlación positiva alta y un nivel de significancia de 0.000 siendo mayor a 0.005, siendo muy significativo, llegando a la conclusión que si existe una correlación.

***Palabras Clave:*** entorno, virtual, competencia y tableta

## ABSTRACT

The objective of this research work is to measure the relationship that exists between the use of the tablet provided by the Ministry of Education and the competence developed in virtual environments generated by ICT, it was applied at the secondary level and probabilistic sampling was used. Using a sample of 108 participants, 2 questionnaires were applied. The first questionnaire on the use of the tablet had 15 items and divided into 3 dimensions and the second questionnaire on the competence 28 had 20 items and divided into 4 dimensions. Once the data was obtained, it was downloaded into Excel and I performed the normality test, obtaining a result less than 0.05 indicating that it does not have a normal distribution, using Rh Spearman for the correlation process. During the analysis of the inferential statistics, the correlation between both variables resulted in 0.854, being a high positive correlation and a significance level of 0.000, being greater than 0.005, being very significant, reaching the conclusion that there is a correlation.

**Keywords:** environment, virtual, competition and tablet

## I. INTRODUCCIÓN

Existe una gran preocupación que persiste hoy en día en términos de mejorar la calidad de nuestro sistema educativo, y por una buena razón. Después de todo, el progreso de la sociedad siempre ha estado supeditado a mayores calificaciones para quienes la habitan (Cueto et al., 2020). Curiosamente, aunque varios países han optado por centrarse en diferentes indicadores, como los económicos, productivos o turísticos, al crear políticas, la calidad educativa se ha quedado atrás. Este estancamiento en esta área es bastante notorio cuando se ve desde una perspectiva internacional (Zhao y Wen, 2022).

La tecnología ha ido aumentando rápidamente en sofisticación y eficacia. En consecuencia, es esencial que revisemos nuestras estrategias de enseñanza para dar cuenta de este crecimiento. Las tabletas son una opción viable que puede facilitar el aprendizaje de los estudiantes en particular. Por lo tanto, la integración de la tecnología de tabletas en nuestras aulas podría resultar inmensamente beneficiosa.

La pandemia de COVID-19 ha tenido un tremendo impacto en la educación en todo el mundo, afectando a más de 1600 millones de estudiantes y a los 60 millones de docentes que los atienden (Naciones Unidas, 2020). Ante esta disrupción, la CEPAL (2020) propuso que las naciones aprovechen los recursos digitales como tabletas, teléfonos, laptops y otros dispositivos con aplicaciones gratuitas para la interacción y el estudio (CEPAL, 2020). Esta tecnología puede ayudar a cerrar la brecha entre las experiencias educativas tradicionales y las del aprendizaje virtual.

Los gobiernos latinoamericanos, según el Banco Mundial (2020), han tenido que responder rápidamente para asegurarse de que los estudiantes puedan seguir aprendiendo. Para ello han creado programas de educación a distancia con clases fundamentales que docentes y entidades educativas pueden complementar de forma remota o desde el hogar del alumno. Esto ha ayudado a disminuir las posibles consecuencias de la brecha educativa, además, según García (2021), los enfoques adoptados por las naciones latinoamericanas para la instrucción se han vuelto bastante divergentes, aunque comparativamente similares. Sus estrategias exigen un sistema de educación virtual, equipado con herramientas de

aprendizaje digital y materiales educativos para los estudiantes, todo en la búsqueda de mejores servicios académicos.

En un intento por equipar mejor a nuestros estudiantes y maestros, el Ministerio de Educación ha distribuido tabletas para clases remotas. Estas tabletas están destinadas a reforzar las capacidades de los estudiantes y alentarlos a cultivar valores y actitudes beneficiosas para su aprendizaje. Las tabletas se utilizarán en sesiones de aprendizaje, aulas de innovación pedagógica, talleres, bibliotecas y más, con el objetivo de que los estudiantes puedan adquirir las habilidades necesarias para ampliar sus conocimientos de manera competente.

La situación presentada es un problema en la institución educativa N° 16470 “San Ignacio de Loyola” del distrito de San Ignacio, Provincia de San Ignacio y departamento de Cajamarca. Por tanto, el presente trabajo de investigación observa el uso de las tabletas y como ayuda al logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. Toda esta situación problemática nos lleva a formularnos la siguiente pregunta general, ¿Cómo el uso de la tableta se relaciona con el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023?

Esta investigación científica está justificada por la teoría. Estamos buscando nuevas contribuciones teóricas en torno al uso de las tabletas, especialmente en lo que respecta a las dificultades, dominios y beneficios en el dispositivo móvil. Nuestro énfasis está en los conocimientos, procesos cognitivos y comportamientos asociados a las variables de investigación pertinentes a la Educación; De igual manera esta investigación se justifica de forma práctica al permitirnos identificar las dificultades asociadas al uso de las tabletas y cómo éstas contribuyen al aprendizaje significativo, también tiene justificación metodológica. En sus componentes incluye instrumentos que serán utilizados para recolectar datos de los participantes. Estas herramientas serán verificadas y validadas a través de opiniones de expertos para que puedan ser consideradas confiables. Con ellos podemos identificar y medir las variables de investigación.

El objetivo general que guía la investigación es el siguiente, Determinar la relación entre el uso de la tableta y el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, asimismo los objetivos específicos son los siguientes, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión Gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión nivel crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023.

La hipótesis general a la cual se dará respuesta en la investigación es la siguiente, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, asimismo las hipótesis específicas son los siguientes, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión Gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión nivel crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023.

Los antecedentes internacionales que se encontraron fueron buscados en diferentes bases de datos indexadas, tomando en cuenta, las dos variables. Espinel et al. (2019) realizo

un estudio denominado “El auge del aprendizaje universitario ubicuo. Uso de las tabletas en la apropiación del conocimiento Educativo Siglo XXI”, Reunieron una muestra de 213 estudiantes de dos universidades y pusieron manos a la obra. Su enfoque mixto involucró técnicas tanto cualitativas como cuantitativas, con la ayuda de una encuesta que se sometió al juicio de expertos para su validación, así como a una prueba piloto que midió la confiabilidad (la estadística Alfa de Cronbach arrojó 0.897). Al final, descubrieron que existe una gran falta de conciencia con respecto a la pedagogía, lo que posteriormente conduce a peores resultados de aprendizaje. Por lo tanto, es muy recomendable utilizar estas herramientas tecnológicas, ya que podrían contribuir enormemente a obtener mejores resultados educativos.

Balladares et al. (2019) en su trabajo denominado “El uso de la Tablet y su incidencia en el aprendizaje digital móvil: estudio de caso”, la cual se realizó en Quito, Ecuador a través de un estudio de caso educativo. Estaba compuesto por 30 niños y un maestro con habilidades digitales refinadas para trabajar dentro de clases mediadas por tecnología. El diseño se centró en la identificación de componentes para amplificar el proceso de educación virtual. En conclusión, se evidencia que los participantes exhibieron un dominio en el uso de las tabletas. Los resultados de nuestra investigación sugieren que se puede mejorar el proceso de inserción de las tabletas en las aulas, lo que a su vez podría garantizar una mayor calidad del aprendizaje, el logro de competencias y la inclusión de todos los estudiantes. Este acceso a la tecnología ayudaría a reducir la brecha digital entre los escolares. Además, esta investigación destaca la apuesta por facilitar el acceso a los dispositivos digitales, con el fin último de lograr un mayor grado de innovación educativa y normalidad en las aulas.

Arquiola (2021) en su trabajo de investigación “Tabletas digitales como herramientas educativas”, el cual tuvo como objetivo examinar cómo las tabletas pueden ser útiles para motivar a los estudiantes que tienen problemas para interactuar con los materiales educativos tradicionales. Para probar esta hipótesis, se utilizó un enfoque Cuasiexperimental cuantitativo con pruebas previas y posteriores. Se realizaron adaptaciones curriculares y de contenidos junto con la implementación de herramientas tecnológicas, todo ejecutado dentro de un plan metodológico. En conclusión, la incorporación de la tecnología en el proceso de aprendizaje es necesaria para la participación de los estudiantes y brinda a los maestros y estudiantes una gran cantidad de recursos para dinamizar la enseñanza y el aprendizaje.

Kayapinar et al. (2019), en su investigación denominada “The effect of tablet use on students’ success in English as a Foreign Language (EFL) grammar Classroom”, realizó un estudio cuantitativo a nivel explicativo en Turquía para investigar la influencia del uso de tabletas en el dominio de las habilidades gramaticales entre 58 estudiantes. Los participantes se dividieron uniformemente en dos grupos y se evaluaron antes y después de la prueba para identificar cualquier mejora. Las pruebas anteriores de los estudiantes no habían revelado diferencias sustanciales entre los dos grupos. Está claro que las estadísticas del grupo experimental mejoraron después de someterse a la prueba previa, comenzando con 14.6071 y aumentando a un promedio impresionante de 22.0893 en la prueba posterior. Los resultados de la prueba de Wilcoxon también fueron favorables, lo que demuestra que el uso de tabletas tuvo un efecto positivo en las habilidades gramaticales. En conclusión, este estudio contribuye al campo al demostrar que las tabletas se pueden usar de manera efectiva como herramientas pedagógicas para dominar los objetivos de aprendizaje.

Mero (2021) en su trabajo denominado “Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes”, realizó un estudio de investigación sobre docentes del IIEE en Ecuador. A través de registros bibliográficos y encuestas a 17 educadores, encontramos que el 53 % de los participantes afirmó que posee recursos digitales, mientras que el 43 % dijo que no los usa en absoluto, sino que depende de los útiles escolares tradicionales. Los resultados nos mostraron que la pandemia ha causado una crisis en el sistema, donde el acceso a la tecnología es limitado debido a la baja conectividad o la falta de equipo, pero los maestros siguen siendo persistentes y bulliciosos en el uso de aplicaciones como videos, WhatsApp, Zoom, Meet. y más para actividades virtuales. Todo este esfuerzo se ha realizado con el objetivo de cumplir tareas y habilidades.

En cuanto a los antecedentes nacionales se encontró la siguiente información, Castro (2019) en su trabajo denominado “Influencia del uso de las TICs en los niveles de aprendizaje del área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Monseñor Fidel Olivas Escudero Pomabamba-Ancash, 2018”, el cual tuvo como objetivo general era fomentar el aprendizaje a través de la implementación de las TIC. Este estudio incluyó a 120 estudiantes de cuarto grado, pero solo 27 fueron seleccionados para la observación de la muestra. En última instancia, los

resultados sugieren que las TIC influyen en el aprendizaje de los estudiantes y deben adoptarse para generar sesiones académicas exitosas en el nivel secundario, con el objetivo de elevar la capacidad de aprendizaje de todos los involucrados.

Ávalos (2018) en su trabajo titulado “Recursos digitales – tablets, en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del 1er grado de secundaria de la A.E. “Santo Domingo, El apóstol”, San Miguel”, fue un estudio explicativo, cuantitativo y preexperimental incluyó a 160 estudiantes de grado inicial, de los cuales 64 fueron seleccionados aleatoriamente para la muestra. Utilizando una evaluación previa y posterior a la prueba que fue certificada y confiable, el equipo de investigación pudo establecer la eficacia de su programa. "Nuestros datos demuestran que hay una mejora visible en el aprendizaje de las matemáticas cuando se comparan la prueba previa y la posterior. Para verificar esto, realizamos una prueba de análisis de varianza llamada Willcoxon, que encontró que la estadística de contraste tenía una significación de 0.000, con  $uZ = -4636$ . Esto permitió concluir que el programa SDA con tabletas tiene un impacto significativo en el aprendizaje de las matemáticas, esta herramienta metódica es enriquecedora en el proceso educativo ya que dinamiza la práctica académica y ayuda a alcanzar los objetivos relacionados con la adquisición de conocimientos.

Córdova (2022) en su investigación denominada “Uso de tabletas y aprendizaje significativo de estudiantes de una institución educativa de Junín 2022”, tuvo como objetivo medir la utilidad de estos dispositivos en el sistema educativo, por lo que empleamos una metodología cuantitativa, descriptiva y basada en la comparación. Reclutamos a 150 docentes que trabajaban en las escuelas del IIEE en Surcubamba y Huachocolpa. Para recolectar datos, utilizamos dos cuestionarios validados que fueron certificados por expertos profesionales y evaluados para confiabilidad a través del Alfa de Cronbach. Los resultados mostraron que los educadores necesitan varios días de capacitación en el trabajo, en primer lugar, para aumentar su confianza con la tecnología y, en segundo lugar, para reforzar su entusiasmo por el uso de tabletas. Finalmente, concluimos que los dispositivos móviles aportan un gran valor a sus tareas pedagógicas.

Matienco (2020) en su investigación titulada “Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior”, se empleó una técnica de revisión

bibliográfica y encuesta, así como tres instrumentos que recogieron datos de 241 participantes (estudiantes y docentes). La conclusión evidencia que el 66,5% de los docentes eran mujeres entre 40-50 años; el 32,9% tenía un posgrado; y el 71,5% procedían de instituciones públicas. En general, parece que, a pesar de los mejores esfuerzos de los educadores para estimular el aprendizaje significativo, lamentablemente los resultados aún se están quedando atrás.

Los antecedentes locales que se encontró a nivel de Cajamarca son los siguientes, Luna (2022) en su trabajo denominado “Juegos mentales de las tabletas para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes del quinto ciclo-Red Educativa Rural Fernando Belaunde Terry-Cutervo”, tuvo como objetivo analizar el uso de tabletas como una herramienta para crear pensamiento crítico entre los estudiantes de Cutervo. Fue una encuesta cuantitativa con un diseño correlacional y se encuestó a 69 estudiantes de primaria. Los resultados mostraron que el 52,3% de la muestra tenía algún nivel de conocimiento sobre cómo navegar juegos en dispositivos digitales, y el 31,8% era más hábil para usarlos para las actividades cotidianas. Además, el 90% estuvo de acuerdo en que las tabletas tenían un lugar apropiado en su entorno educativo. En última instancia, este estudio encontró que el uso de tabletas con actividades lúdicas puede ayudar a promover el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.

Meléndez (2023) en su investigación denominada “Uso de las TIC y su repercusión en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca”, El objetivo de este estudio fue investigar si el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tiene alguna influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes residentes en zonas rurales de Cajamarca en el año 2022. El tamaño de la muestra estuvo constituido por 76 estudiantes de sexto grado de escuelas primarias, seleccionadas según la conveniencia y el interés del investigador. Para recolectar datos relevantes para ambas variables se administraron dos cuestionarios: el Test de Uso de TIC y el Test de Aprendizaje Significativo de Mendoza. Para establecer una correlación se utilizó el índice de Rho Spearman. Los resultados indicaron que el uso de las TIC tiene un impacto significativo ( $p < 0,00$ ) en el aprendizaje significativo, con un valor de  $r$  de 0,710\*\*. Además, hubo correlaciones significativas entre las dimensiones de uso de tecnologías TIC ( $r = 0,824^{**}$ ), procesamiento de información ( $r = 0,853^{**}$ ), presentación de resultados ( $r = 0,446^{**}$ ) y la relación entre la

variable TIC y dimensiones de aprendizaje significativo en conocimientos previos ( $r = 0,709^{**}$ ), aprendizaje procedimental ( $r = 0,586^{**}$ ) y aprendizaje cognitivo ( $r = 0,566^{**}$ ). A partir de estos hallazgos, se puede concluir que se debe poner énfasis en mejorar las dimensiones del aprendizaje significativo para facilitar una enseñanza de alta calidad.

López (2021) en su trabajo denominado “Modelo didáctico con software libre para la competencia de matemática en niños de 5 años-Institución Educativa Inicial N° 494-Chota-Cajamarca”, cuyo objetivo principal de este estudio fue diseñar un modelo accesible y gratuito para fomentar las habilidades matemáticas en niños de cinco años de la Institución de Educación Inicial N° 494 de Chota, Cajamarca. Llevamos a cabo un diseño útil con una hoja de observación completada por 18 estudiantes. Los resultados mostraron que la mayoría se encontraba en el nivel "principiante" (72,22 %), seguido del "proceso" (27,78 %) y ni un solo estudiante logró el "logro". En conclusión, parece que las habilidades matemáticas de los niños son deficientes y representan un problema. Para abordar este problema, hemos construido un modelo didáctico que incorpora programas de software gratuitos para reforzar la experiencia matemática de los niños de cinco años. Esta estrategia fue elaborada a través de diagnósticos, referenciando teorías tecnológicas y pedagógicas relacionadas con las TIC y los procesos de enseñanza-aprendizaje, y verificada por expertos que dieron su aprobación unánime tanto para su diseño como para su implementación.

García y Sánchez (2022) realizaron su investigación “Efectos de la educación virtual en el rendimiento académico de los escolares de la IE N° 82517-nivel primario, centro poblado Quengomayo, Celendín 2020-2021”, el objetivo principal de este estudio fue identificar los efectos de la educación virtual en el rendimiento académico de los escolares de la I.E. N°82517 – Nivel Primario, Centro Poblado Quengomayo, Celendín 2020 - 2021. Llevamos a cabo la aplicación de un cuestionario con 38 ítems aplicado a estudiantes y un cuestionario con 15 ítems aplicado a docentes. Los hallazgos mostraron el impacto del aprendizaje en línea en los logros educativos de los estudiantes de I.E. El estudio N°82517 sostiene que la educación virtual ha tenido una influencia adversa en el rendimiento académico de los educandos. Esto se debe al hecho de que les ha presentado obstáculos adicionales, agravando las dificultades que ya enfrentaban. Además, los estudiantes que residen en zonas rurales enfrentan una desventaja inherente en comparación con sus pares urbanos. Esta disparidad surge de la inestabilidad de las señales de telefonía móvil en estas

regiones remotas. En consecuencia, los estudiantes no pueden permanecer quietos mientras asisten a sus clases, lo que agrava su experiencia educativa. En resumen, el impacto de la educación virtual se extiende más allá del rendimiento académico; ha tenido efectos adversos en el bienestar de los estudiantes. Ha provocado mayores niveles de estrés tanto entre los estudiantes como entre sus padres debido a las dificultades para navegar por la tecnología y comprender el material de clase. Esta frustración, sumada a la falta de acceso a un apoyo docente continuo para la resolución de dudas, ha resultado en una disminución del interés por aprender. Las barreras de comunicación, como la conectividad limitada de los teléfonos móviles, obligan a los estudiantes a buscar un terreno más elevado, a menudo denominado "la línea", para poder hacer una llamada.

Las bases teóricas que respaldan la información se tomaron teniendo en cuenta las 2 variables, así como las dimensiones de cada una de ellas. Primero se inicia con la variable uso de tableta. Herramientas como estas son similares a las computadoras portátiles, de mayor tamaño que los teléfonos inteligentes o los asistentes digitales personales (PDA). Interactúan con ellos a través de una pantalla táctil, pero aún vienen con la opción para dispositivos de entrada, incluidos ratones. Los dispositivos de entrada pueden venir en varias formas y reemplazar la pantalla táctil cuando se usan (Merchán, 2013). De acuerdo con las observaciones del autor, las tabletas presentan un diseño híbrido que se asemeja tanto a una computadora portátil como a un asistente personal digital. Este ejemplar excepcional emplea una función de pantalla táctil que realiza tareas de manera eficiente sin interacción con periféricos adicionales. Curiosamente, la configuración de pizarra convencional de esta tableta carece de teclado incorporado. Dicho esto, basta con una conexión inalámbrica Bluetooth o USB para conectarse a un teclado, elevando así su usabilidad.

El sistema operativo de las Tablet en la actualidad, según Merchán (2013) se reproducen fácilmente en dispositivos móviles, gracias a los sofisticados sistemas operativos creados por las empresas gracias al desarrollo de la tecnología. Estos sistemas permiten una fácil gestión de las herramientas y sus modelos gráficos se han diversificado en los últimos años. A continuación, discutiremos más a fondo.

El iOS (iPhone) El conglomerado responsable de crear este sistema operativo no es otro que Apple Inc. En su debut, vino acompañado de un conjunto de utilidades que se fueron

optimizando gradualmente a lo largo de su desarrollo. Tal como está, facilita el mantenimiento de colecciones de fotografías en todos los dispositivos, brinda la opción de equipar teclados de terceros y permite colaboraciones grupales en presentaciones, PDF y otros formatos de archivos a través de la integración en la nube. Además, el conjunto de funciones de este software se extiende a la promoción del bienestar mediante la agregación de datos de salud obtenidos a través de tecnología aliada (Hereter y Zanini, 2016).

El Android, el sistema operativo Android primero encontró su lugar en los teléfonos móviles, pero su uso se expandió considerablemente con el lanzamiento de la versión 2.0, incluyendo ahora dispositivos como tabletas, computadoras portátiles e incluso relojes de pulsera. Android Corporation fue originalmente responsable de su creación, pero más tarde fue adquirida por Google. A través de sus estructuras de sistema únicas, los recursos del dispositivo se optimizan, lo que permite a los usuarios enviar mensajes, realizar llamadas, acceder a funciones de la cámara y participar en experiencias compartidas y mejoradas. Esto se facilita mediante el uso de diez herramientas distintas que están disponibles para su descarga gratuita en línea (Carrero, 2014).

Las aplicaciones educativas gratuitas para tabletas que se encuentran en Play Store u otras tiendas tienen una oferta limitada para el ámbito académico. Es desalentador que sólo se disponga de una cantidad escasa de recursos para enseñar materias educativas habituales (Carrero A., 2014)

El Ministerio de Educación ha puesto a disposición de los estudiantes tabletas con la aplicación "Aprendo en Casa" precargada. Y en lugares donde no se puede acceder a Internet, se despliegan agentes tecnológicos regionales o técnicos capacitados para actualizaciones en el sitio. Estos dispositivos vienen cargados con juegos de matemáticas, diccionarios de español, un bloque musical y aplicaciones de idiomas como Shungo, Wiñay y Castellaneando, todo increíblemente útil. Sin embargo, es esencial que los instructores adapten el contenido a su contexto específico para lograr la mayor eficacia.

Se ha considerado 3 dimensiones para la primera variable, Tecnológica, pedagógica y educativa. La primera dimensión que es la tecnológica, con respecto a ella Salinas (2016), este estudio postula que el Internet de las cosas se basa en todas las herramientas y

aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación, creando un entorno construido, Serna y Giraldo (2009) dan un toque de gravedad a los entornos virtuales. Ven su importancia como algo digno de mención

Por el contrario, dimensión pedagógica es una colaboración entre profesor y alumno que permite al primero idear formas y medios efectivos para que el segundo adquiriera conocimientos significativos. El papel del instructor se limita únicamente al de guía, mentor, facilitador del aprendizaje y potenciador de la autonomía del alumno. Moya (2016) enfatiza cuán crucial es fomentar estrategias que empoderen a los estudiantes para que sean autosuficiente.

La tercera dimensión según Salinas (2016) explica que el sistema educativo es un ciclo interpersonal, dinámico, realizado en un ambiente agradable, con el objetivo de resolver problemas específicos del contexto. Sin orientación y práctica pedagógica, es imposible modernizar la economía de un país y, en consecuencia, elevar el calibre educativo de sus ciudadanos (Somogyi, 2020).

La segunda variable hace referencia a la competencia número 28 del currículo nacional del Minedu (2016). Esta competencia se implementó para alentar a los alumnos a comprender los conceptos de manipulación, personalización y mejora de entornos virtuales a medida que participan en actividades y tareas sociales. Además, el uso de plataformas virtuales permite a las personas cultivar no uno, sino múltiples tipos de inteligencia a la vez. De esta manera pueden interrelacionarse entre sí de manera más eficiente en lugar de simplemente adaptarse a lo que caracteriza principalmente su inteligencia (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

Para la investigación se consideró 4 dimensiones que son derivadas de las capacidades de la competencia número 28. La primera dimensión hace referencia a personalizar entornos virtuales, la expresión del carácter de uno en los dominios digitales se logra a través de una combinación de selección, alteración y optimización personalizada de varios elementos virtuales para adaptarse a los intereses, actividades, valores y costumbres individuales.

La segunda dimensión gestiona información de entornos virtuales. Nuestra investigación se sumerge en las profundidades de los entornos virtuales, profundizando cuidadosamente en los datos y organizándolos de manera significativa. Luego evalúa más las consecuencias éticas de su utilización, antes de finalmente llegar a una conclusión sobre su aplicabilidad a nuestras actividades.

La tercera dimensión interactúa con entornos virtuales. Colaborar en espacios virtuales con una diversidad de personas, desde sus pares hasta personas de diferentes edades e intereses, es fundamental para desarrollar y mantener relaciones respetuosas de los valores socioculturales y que respeten la seguridad de los usuarios. Esto se puede lograr proporcionando un entorno que sea a la vez seguro y coherente.

La cuarta dimensión crea objetivos virtuales en diversos formatos, El desarrollo de materiales digitales con una variedad de objetivos requiere un proceso cíclico de perfeccionamiento y optimización continuos de la usabilidad, el propósito, la relevancia y el contenido en función de los comentarios del personal de la escuela y la vida diaria.

## II. METODOLOGIA

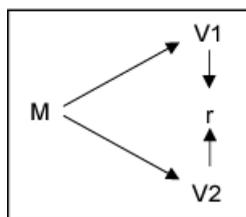
### 2.1. Enfoque y tipo

El tipo es básico, según Lozada (2014), este esfuerzo de investigación fue diseñado para producir resultados prácticos en un área determinada relativamente pronto. Con esto en mente, los datos recopilados han sido cuidadosamente analizados.

A los efectos de este estudio, optamos por un enfoque cuantitativo. Este método requiere varios pasos para obtener una comprensión precisa de nuestras variables y, en última instancia, proporcionar respuestas a las preguntas de investigación. Utilizamos medidas numéricas y realizamos varias pruebas estadísticas para validar nuestros hallazgos. Al respecto Magrath et al. (2019), los investigadores indicaron que la metodología actual describe una secuencia de varios procesos, evaluando y procesando datos con estadísticas, para evaluar y analizar las variables.

### 2.2. Diseño de Investigación

Medir con precisión la relación entre dos o más variables requiere un enfoque correlacional. Este método de estudio es ideal para descubrir correlaciones sin intentar explicar la causa subyacente. En nuestro caso, confiamos en gran medida en el análisis estadístico para determinar el alcance de los enlaces existentes. En general, este esfuerzo de investigación nos proporcionó una visión profunda de las variables que examinamos. Según Buelvas y Rodríguez (2021), este nivel de análisis correlacional busca vincular variables sin proporcionar explicaciones detalladas de por qué ocurre esta relación, sino que se centra en si un determinado fenómeno aumenta o disminuye junto con otro o no.



Donde:

M: Muestra

r: Nivel de relación entre variables

V1: Uso de la Tablet

V2: Competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics

### 2.3. Población, muestra y muestreo

Según Arias et al. (2016), la población es un colectivo integrado por individuos que poseen características similares que son relevantes para los investigadores, además de residir en la misma región geográfica. En otras palabras, cuando se habla de población, uno se refiere a un grupo de personas con rasgos comparables y que viven en entornos similares.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes del nivel secundario*

Grado	Estudiantes
1°	26
2°	32
3°	26
4°	31
5°	32
Total	147

Para determinar correctamente el tamaño de la muestra para nuestra investigación, utilizamos la fórmula finita con un margen de error aceptado del 5 %, así como un nivel de confianza del 95 %. La ecuación se muestra debajo:

$$n = \frac{z^2 p q x N}{E^2 (N - 1) + z^2 p q}$$

Donde: N = Tamaño de la población; n = Tamaño de la muestra; Z = Confianza (1,96); E = Error (0,05); p = Ocurrencia (0,5), y q = No ocurrencia (0,5). En tal sentido, para su cálculo se debe considerar a N como 147, el cual es la cantidad de estudiantes que forman parte de la población.

$$\frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)(147)}{(0,05)^2 (147-1) + (1,96)^2 (0,5)(0,5)} = 108$$

Se concluyó que la muestra estará conformada por 108 estudiantes, se usó el muestreo probabilístico.

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se eligió una encuesta como método de recolección de datos debido a su utilidad para conocer las opiniones de las personas sobre los temas de interés de esta investigación. Es una técnica valiosa que puede proporcionar información crucial sobre las variables bajo consideración. En tal sentido, de acuerdo con Caballero (2017), las encuestas son una excelente manera de tener una idea de los estilos de vida, las opiniones, las costumbres y más de las personas en nuestras vidas. La recopilación de esta información generalmente se realiza a través de técnicas de preguntas y entrevistas.

Por estas razones, el cuestionario se destaca como el instrumento de elección más adecuado. Al formular preguntas basadas en la identificación de indicadores para cada variable, podemos recopilar rápidamente datos sobre las variables que se están estudiando. Además, su facilidad de uso permite recopilar rápidamente una gran cantidad de información. Aportando a lo descrito, según Ventura-León (2020), el cuestionario es una herramienta especializada diseñada para capturar las percepciones, actitudes, personalidades, comportamientos y conocimientos de grupos de individuos. Este instrumento proporciona un amplio conjunto de preguntas que se pueden hacer para descubrir la información que se busca.

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

Es esencial tener cuidado al almacenar datos y verificar posibles errores o inclinaciones. Por esta razón, fue sensato crear una base de datos usando Microsoft Excel. Además, tuvimos que transferir las respuestas de los cuestionarios a la base de datos de manera ordenada antes de evaluar si alguna información se inclinaba demasiado hacia un lado u otro y era congruente con el puntaje de la escala de Likert prevista.

Luego de todas las verificaciones respectivas, se pasó al análisis descriptivo. Capturamos solo la suma de nuestras variables y dimensiones y las conectamos a SPSS. A partir de ahí, transformamos y clasificamos nuestros datos en escalas para construir tablas cruzadas y gráficos de barras; estas imágenes nos ofrecieron una mejor comprensión de nuestros hallazgos.

Para concluir nuestro análisis inferencial, hemos sometido los datos de las variables y dimensiones a una prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov. Teniendo en cuenta que el tamaño de nuestra muestra incluye 108 estudiantes, que es más de 50, esto nos ayudará a formar una prueba de hipótesis precisa. Si los datos tienen una distribución normal, usaremos una correlación de Pearson; sin embargo, si los datos tienen una distribución no normal, es prudente optar por la prueba de correlación de Spearman.

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

En la redacción de este estudio, se observó de cerca el Reglamento de la APA en su séptima edición, y se siguieron estrictamente las normas y procesos de la Universidad establecidos en su Guía de productos de investigación. Además, se respetaron debidamente los derechos de autoría y propiedad intelectual al citar adecuadamente los estudios anteriores que sirvieron para ayudar en la construcción o el sostenimiento de cualquier parte del trabajo, evitando así cualquier incidencia de plagio.

### III. RESULTADOS

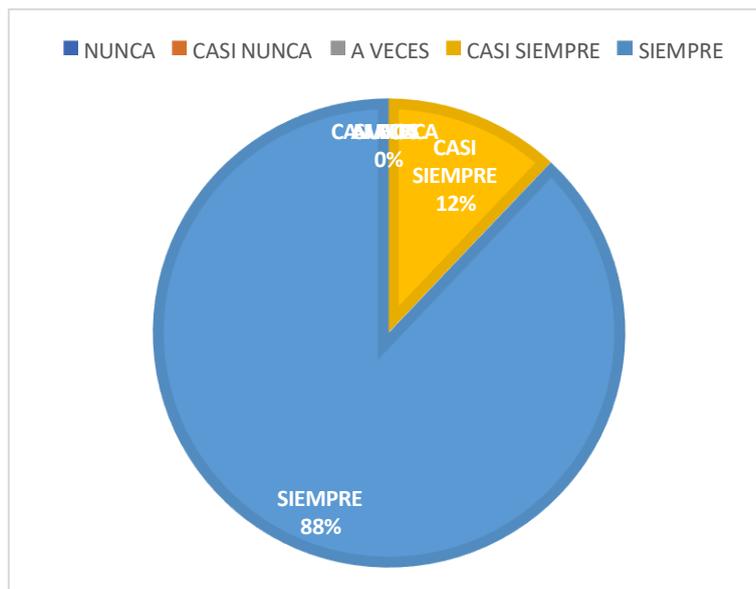
**Tabla 2**

*Nivel de uso de la variable Uso de la Tableta*

Nivel	VARIABLE 1	
	f	%
NUNCA	0	0.0%
CASI NUNCA	0	0.0%
A VECES	0	0.0%
CASI SIEMPRE	13	12.0%
SIEMPRE	95	88.0%
<b>TOTAL</b>	<b>108</b>	<b>100%</b>

**Figura 1**

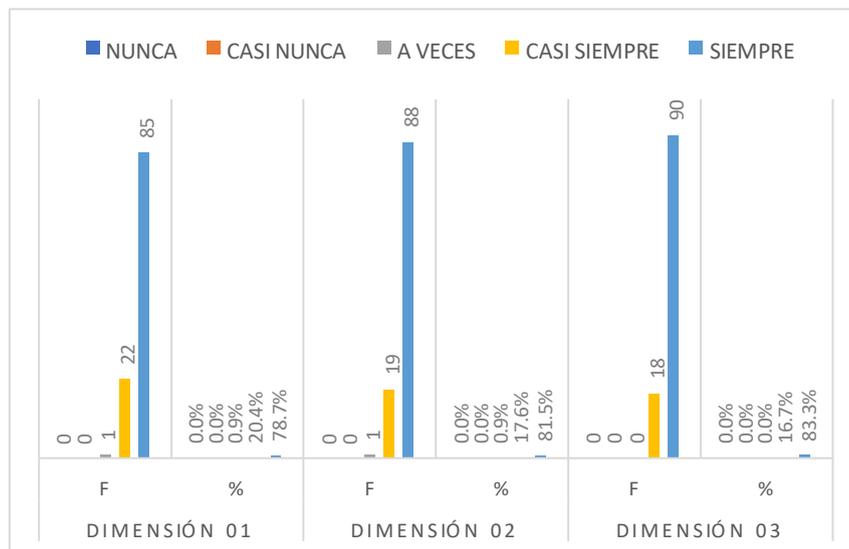
*Porcentaje de uso de la variable Uso de la Tableta*



De acuerdo con la tabla 2 y a la figura 1, la mayor cantidad de estudiantes respondió al cuestionario y se encuentran ubicados en la categoría de “siempre” con una frecuencia de 93 que representa el 88%, en la categoría de “casi siempre” con una frecuencia de 13 que representa el 12%.

**Tabla 3***Nivel de uso de las dimensiones de la variable Uso de la Tableta*

Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03	
	f	%	f	%	f	%
NUNCA	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
CASI NUNCA	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A VECES	1	0.9%	1	0.9%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	22	20.4%	19	17.6%	18	16.7%
SIEMPRE	85	78.7%	88	81.5%	90	83.3%
<b>TOTAL</b>	<b>108</b>	<b>100%</b>	<b>108</b>	<b>100.0%</b>	<b>108</b>	<b>100.0%</b>

**Figura 2***Porcentaje de uso de las dimensiones de la variable Uso de la Tableta*

De acuerdo con la tabla 3 y la figura 2, en la primera dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario sobre el uso de la tableta, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 85 tiene una representación de 78.7%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 22 con una representación de 20.4% y finalmente en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 1 con una representación de 0.9%.

De acuerdo con la tabla 3 y la figura 2, en la segunda dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario sobre el uso de la tableta, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 88 tiene una representación de 81.5%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de

19 con una representación de 17.6% y finalmente en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 1 con una representación de 0.9%.

De acuerdo con la tabla 3 y la figura 2, en la tercera dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario sobre el uso de la tableta, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 90 tiene una representación de 83.3% y finalmente en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 18 con una representación de 16.7%.

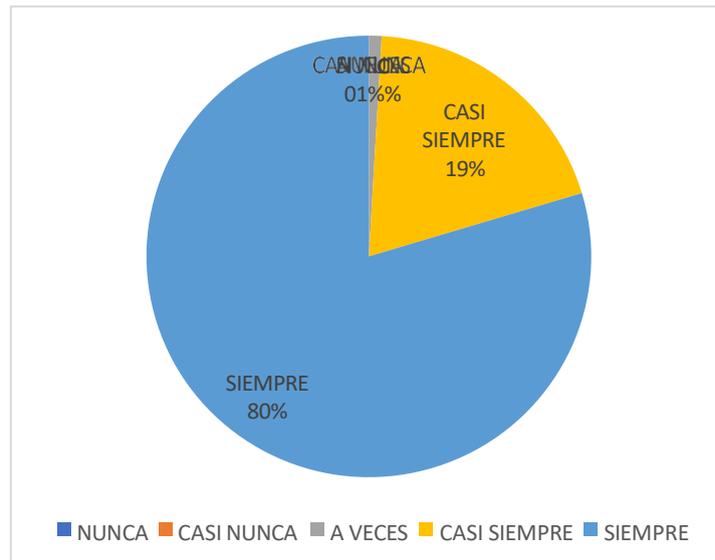
**Tabla 4**

*Nivel de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic*

Nivel	VARIABLE 2	
	f	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	1	1%
CASI SIEMPRE	21	19%
SIEMPRE	86	80%
<b>TOTAL</b>	<b>108</b>	<b>100%</b>

**Figura 3**

*Porcentaje de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic*



De acuerdo con la tabla 4 y a la figura 3, la mayor cantidad de estudiantes respondió al cuestionario y se encuentran ubicados en la categoría de “siempre” con una frecuencia de 86 que representa el 80%, en la categoría de “casi siempre” con una frecuencia de 21 que

representa el 19% y finalmente en la categoría de “a veces” con una frecuencia de 1 que representa el 1%.

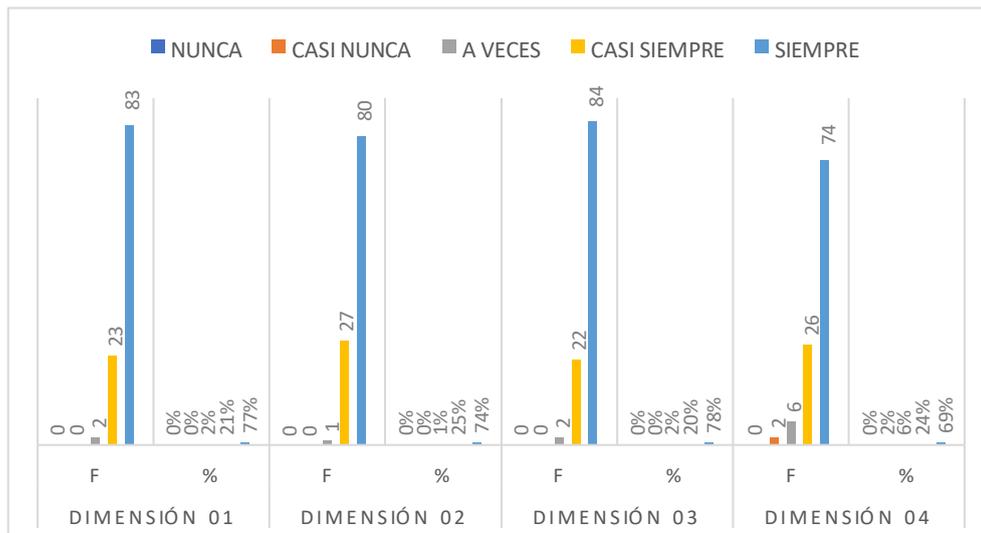
**Tabla 5**

*Nivel de las dimensiones de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic*

Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03		DIMENSIÓN 04	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>CASI</b>								
<b>NUNCA</b>	0	0%	0	0%	0	0%	2	2%
<b>A VECES</b>	2	2%	1	1%	2	2%	6	6%
<b>CASI</b>								
<b>SIEMPRE</b>	23	21%	27	25%	22	20%	26	24%
<b>SIEMPRE</b>	83	77%	80	74%	84	78%	74	69%
<b>TOTAL</b>	108	100%	108	100%	108	100%	108	100%

**Figura 4**

*Porcentaje de las dimensiones de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic*



De acuerdo con la tabla 5 y la figura 4, en la primera dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 83 tiene una representación de 77%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 23 con una representación de 21% y finalmente en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 2 que representa el 2%.

De acuerdo con la tabla 5 y la figura 4, en la segunda dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 80 tiene una representación de 74%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 27 con una representación de 25% y finalmente en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 1 que representa el 1%.

De acuerdo con la tabla 5 y la figura 4, en la tercera dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 84 tiene una representación de 78%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 22 con una representación de 20% y finalmente en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 2 que representa el 2%.

De acuerdo con la tabla 5 y la figura 4, en la cuarta dimensión con respecto a las respuestas al cuestionario se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic, en la categoría “Siempre” con una frecuencia de 74 tiene una representación de 69%, en la categoría “casi siempre” se tiene una frecuencia de 26 con una representación de 24%, en la categoría “a veces” se tiene una frecuencia de 6 que representa el 6% y finalmente en la categoría de “casi nunca” se tiene una frecuencia de 2 que representa 2%.

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1	,113	108	,002	,942	108	,000
V2	,122	108	,000	,934	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La tabla 6 nos indica que se usara la prueba Kolmogórov-Smirnov y al tener un nivel de significancia de 0.002 no sigue una distribución normal, se usara Rh Spearman.

**Tabla 7***la correlación entre las dos variables*

			V1	V2
Rho de Spearman	V1	Coefficiente de correlación	1,000	,854**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	V2	Coefficiente de correlación	,854**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Según la tabla 7 existe una correlación positiva alta ya que el nivel es de 0.854 y con una significancia de 0.000 demostrando ser muy significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

**Tabla 8***Correlación entre la variable Uso de la tableta y la primera dimensión de la competencia*

28

			V1	D1
Rho de Spearman	V1	Coefficiente de correlación	1,000	,565**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	D1	Coefficiente de correlación	,565**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Según la tabla 8 existe una correlación positiva moderada ya que el nivel es de 0565 y con una significancia de 0.000 demostrando ser muy significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

**Tabla 9***Correlación entre la variable Uso de la tableta y la segunda dimensión de la competencia*

28

			V1	D2
Rho de Spearman	V1	Coefficiente de correlación	1,000	,724**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	D2	Coefficiente de correlación	,724**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Según la tabla 9 existe una correlación positiva moderada ya que el nivel es de 0.724 y con una significancia de 0.000 demostrando ser muy significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

**Tabla 10***Correlación entre la variable Uso de la tableta y la tercera dimensión de la competencia 28*

			V1	D3
Rho de Spearman	V1	Coefficiente de correlación	1,000	,485**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	D3	Coefficiente de correlación	,485**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Según la tabla 10 existe una correlación positiva moderada ya que el nivel es de 0.485 y con una significancia de 0.000 demostrando ser muy significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

**Tabla 11**

*Correlación entre la variable Uso de la tableta y la cuarta dimensión de la competencia 28*

			V1	D4
Rho de Spearman	V1	Coefficiente de correlación	1,000	,745**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	D4	Coefficiente de correlación	,745**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Según la tabla 11 existe una correlación positiva moderada ya que el nivel es de 0.475 y con una significancia de 0.000 demostrando ser muy significativo. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación fueron procesados en el programa SPSS 225, la correlación entre ambas variables fue de 0.854, este resultado se relaciona con el trabajo de Luna (2022) quien en su trabajo denominado “Juegos mentales de las tabletas para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes del quinto ciclo-Red Educativa Rural Fernando Belaunde Terry-Cutervo”, los resultados mostraron que el 52,3% de la muestra tenía algún nivel de conocimiento sobre cómo navegar juegos en dispositivos digitales, y el 31,8% era más hábil para usarlos para las actividades cotidianas. Además, el 90% estuvo de acuerdo en que las tabletas tenían un lugar apropiado en su entorno educativo. A diferencia de los resultados del cuestionario aplicado en la investigación en donde la mayoría de los estudiantes se ubicó en la categoría siempre con 95 que representa el 88%. En última instancia, el estudio de Luna encontró que el uso de tabletas con actividades lúdicas puede ayudar a promover el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes, en comparación de nuestra investigación que demostró que existe una correlación entre la variable Uso de la tableta y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic.

Asimismo se tiene la investigación de Meléndez (2023) quien en su trabajo denominado “Uso de las TIC y su repercusión en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca”, teniendo como resultado: uso de las TICS incide significativamente ( $p < 0.00$ ) en el aprendizaje significativo  $r = 0,710^{**}$ ; y las dimensiones de la TICS uso de la tecnología ( $r = 0,824^{**}$ ); procesamiento de información ( $r = 0,853^{**}$ ); en presentación de resultados ( $r = 0,446^{**}$ ) y la relación entre la variable TICS y dimensiones de aprendizaje significativo en conocimientos previos ( $r = 0,709^{**}$ ); procedimental ( $r = 0,586^{**}$ ) y aprendizaje cognitivo ( $r = 0,566^{**}$ ). Conclusión se debe enfocar las dimensiones del aprendizaje significativo para brindar una enseñanza de calidad. El trabajo de Meléndez es similar al nuestro ya que también existe una correlación, al tener como nosotros una correlación positiva alta con un dato de 0.854, la correlación entre la variable uso de la tableta y la dimensión personaliza entornos virtuales es de 0.565, la correlación entre la variable uso de la tableta y la dimensión gestiona información del entorno virtual es de 0.565, la correlación entre la variable uso de la tableta y la dimensión interactúa en entornos virtuales es de 0.565 y finalmente la correlación entre la variable uso de la tableta y la dimensión crea

objetivos virtuales en diversos formatos es de 0.565. Tanto nuestro trabajo como el de Meléndez tiene resultados en común, ya existe una correlación en ambos resultados.

Para García y Sánchez (2022) en su investigación “Efectos de la educación virtual en el rendimiento académico de los escolares de la IE N° 82517-nivel primario, centro poblado Quengomayo, Celendín 2020-2021”, los resultados mostraron que la mayoría se encontraba en el nivel "principiante" (72,22 %), seguido del "proceso" (27,78 %) y ni un solo estudiante logró el "logro". En conclusión, parece que las habilidades matemáticas de los niños son deficientes y representan un problema. Para abordar este problema, hemos construido un modelo didáctico que incorpora programas de software gratuitos para reforzar la experiencia matemática de los niños de cinco años. Esta investigación estuvo basada en un enfoque cuantitativo experimental en donde se buscó una mejoría en el rendimiento de los estudiantes, pero usando las herramientas digitales, en este caso la tableta, justamente es importante llegar a la discusión en este punto, ya que para llegar a investigaciones de tipo aplicada, primero debemos tener investigación Básicas, como la que se está mostrando, en donde medimos la relación entre 2 variables y a partir de esta investigación generar otras de aplicación.

También tenemos la investigación de Kayapinar et al. (2019), con su trabajo denominado “The effect of tablet use on students’ success in English as a Foreign Language (EFL) grammar Classroom”, después de someterse a la prueba previa, comenzando con 14.6071 y aumentando a un promedio impresionante de 22.0893 en la prueba posterior. Los resultados de la prueba de Wilcoxon también fueron favorables, lo que demuestra que el uso de tabletas tuvo un efecto positivo en las habilidades gramaticales. En conclusión, este estudio contribuye al campo al demostrar que las tabletas se pueden usar de manera efectiva como herramientas pedagógicas para dominar los objetivos de aprendizaje. Este trabajo se relaciona con esta investigación ya que ambos son de enfoque cuantitativo y uno sirve de base para futuras investigaciones. Asimismo, Ávalos (2018) en su trabajo titulado “Recursos digitales – tablets, en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del 1er grado de secundaria de la A.E. “Santo Domingo, El apóstol”, San Miguel”, realizamos una prueba de análisis de varianza llamada Willcoxon, que encontró que la estadística de contraste tenía una significación de 0.000, con  $uZ = - 4636$ . Esto permitió concluir que el programa SDA con tabletas tiene un impacto significativo en el aprendizaje de las matemáticas, esta

herramienta metódica es enriquecedora en el proceso educativo ya que dinamiza la práctica académica y ayuda a alcanzar los objetivos relacionados con la adquisición de conocimientos. Finalmente, estos tipos de investigaciones en donde se evidencia que el uso de la tableta mejora el aprendizaje de los estudiantes y a la vez su competencia es en comparativa una reafirmación de la investigación, ya que las tic van de la mano con el aprendizaje.

## V. CONCLUSIONES

Primera. Se llego a la conclusión que si existe una relación entre el uso de la tableta y el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, dando como resultado 0.854 y un nivel de significancia de 0.000, siendo muy significativo.

Segunda. Se llego a la conclusión que si existe una relación entre el uso de la tableta y la dimensión personaliza entornos virtuales de la variable Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, dando como resultado 0.854 y un nivel de significancia de 0.000, siendo muy significativo.

Tercera. Se llego a la conclusión que si existe una relación entre el uso de la tableta y la dimensión Gestiona información del entorno virtual de la variable Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, dando como resultado 0.854 y un nivel de significancia de 0.000, siendo muy significativo.

Cuarta. Se llego a la conclusión que si existe una relación entre el uso de la tableta y la dimensión interactúa en entornos virtuales de la variable Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, dando como resultado 0.854 y un nivel de significancia de 0.000, siendo muy significativo.

Quinta. Se llego a la conclusión que si existe una relación entre el uso de la tableta y la dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos de la variable Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, dando como resultado 0.854 y un nivel de significancia de 0.000, siendo muy significativo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera. Se recomienda a los docentes y estudiantes seguir usando las tabletas en sus diversas aplicaciones y que sirven para todos los cursos, ya que han sido pensadas para mejorar la práctica docente y sean una herramienta más en el quehacer diario de este.

Segunda. La competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC debe ser insertada en todas las actividades y no pasar desapercibida como muchas veces pasa, asimismo la tableta debe ser usada para el desarrollo de esta competencia dentro de las sesiones de clase.

Tercera. Debe existir un monitoreo constante, ya que el mal uso de medios tecnológicos puede ser perjudicial para el estudiante, solo con la guía del docente la tableta puede ser una herramienta poderosa para mejorar la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

Cuarta. La investigación realizada puede servir como base para futuras investigaciones aplicadas, ya que cuenta con la teoría, datos y antecedentes que servirían de mucho a futuras investigaciones.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arquiola Lis, P. (2021). *Tabletas digitales como herramientas educativas* (Doctoral dissertation). <https://riunet.upv.es/handle/10251/178460>
- Avalos, R. C. (2018). *Recursos digitales – tablets, en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del 1er grado de secundaria de la A.E. “Santo Domingo, El apóstol”, San Miguel, 2017.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://bit.ly/3KJIE6T>
- Balladares, J., Maldonado, V., y Rivas, A. (2019). El uso de la Tablet y su incidencia en el aprendizaje digital móvil: estudio de caso. *Digital Publisher* 593, 4(4), 20-28. <https://bit.ly/38Sznu5>
- Banco Mundial. (2020). *How countries are using edtech (including online learning, radio, television, texting) to support access to remote learning during the COVID-19 pandemic.* World Bank. <https://cutt.ly/ZfuND7b>.
- Buelvas, V., y Rodríguez, U. (2021). *Manuel del tesista. Tips para terminar tu tesis en tiempo récord.* Editorial UVR correctores de textos. <https://bit.ly/3y8F1Tv>
- Caballero, L. (2017). El camino del éxito de las encuestas y entrevistas. *Documentos de docencia*, (30), 1-32. <https://doi.org/10.16925/greylit.2282>
- Carrero, A. (2014). *Diferentes tipos de sistemas operativos.* Obtenido de: [http://programacion.net/articulo/diferentes\\_tipos\\_de\\_sistemas\\_operativos\\_para\\_tablets\\_357](http://programacion.net/articulo/diferentes_tipos_de_sistemas_operativos_para_tablets_357)
- Castro Salinas, M. F. D. M. (2019). *Influencia del uso de las TICs en los niveles de aprendizaje del área de comunicación de los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Monseñor Fidel Olivas Escudero Pomabamba-Ancash, 2018.*

CEPAL. (2020). El coronavirus-19 y la educación superior: impacto y recomendaciones. <https://cutt.ly/xdHJuhK>

Córdova Cavero, L. R. (2022). Uso de tabletas y aprendizaje significativo de estudiantes de una institución educativa de Junín 2022.

Cueto, R. K., Geraldo, L. A., y Tito. P. L. (2020). Valoración de la calidad del servicio educativo en instituciones educativas privadas. *Industrial Data*, 23(1), 165187. <https://doi.org/10.15381/idata.v23i1.17178>

De la Serna, Andres. Nivel de logro educativo por el uso de las tablets como recurso didáctico-digital, en la competencia de lenguaje y comunicación en el tercer año de preescolar

Espinel, B. I., García, M. L. S., Castro, I. J. M., & Moscoso, C. P. (2019). El auge del aprendizaje universitario ubicuo. Uso de las tabletas en la apropiación del conocimiento *Educativo Siglo XXI*, 37(2 Jul-Oct), 183-204. DOI: <https://doi.org/10.6018/educatio.387071>

García, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *REID. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 8-25. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>

García Quispe, N. P., & Sánchez Briones, R. (2022). Efectos de la educación virtual en el rendimiento académico de los escolares de la IE N° 82517-nivel primario, centro poblado Quengomayo, Celendín 2020-2021.

Hereter, L., & Zanini, V. (2016). *jQuery Mobile: Diseño y desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets*. RedUsers.

Kayapinar, U., Erkir, S., & Kose, N. (2019). The effect of tablet use on students' success in English as a Foreign Language (EFL) grammar classroom. *Educational Research and Reviews*, 14(5), 178-189. <https://bit.ly/3rs1w1D>

- López Segura, K. D. R. (2021). Modelo didáctico con software libre para la competencia de matemática en niños de 5 años-Institución Educativa Inicial N° 494-Chota-Cajamarca.
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 3(1), 47-50.
- Luna Guevara, J. R. (2022). Juegos mentales de las tabletas para el desarrollo del pensamiento lógico en estudiantes del quinto ciclo-Red Educativa Rural Fernando Belaunde Terry-Cutervo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79902>
- Magrath, B., Aslam, M., & Johnson, D. (2019). Systems Research in Education: 49 Designs and methods. *Research in Comparative and International Education*, 14(1), 7-29. <https://doi.org/10.1177%2F1745499919828927>
- Matienco, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26.
- Meléndez, H. Y. H. (2023). Uso de las TIC y su repercusión en el aprendizaje significativo de estudiantes en la zona rural, Cajamarca. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 1832-1849.
- Merchán, C. (enero de 2013). Inserción de nuevas tecnologías (tablets smartphones) a la educación. 86. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de Repositorio de la Universidad Israel
- Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. <https://www.dominiodelasciencias.com/>
- Naciones Unidas. (2020). Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de ella. <https://bit.ly/3urLIDq>
- Salinas, J. (2016). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (50).

Ventura-León, J. (2020). Escalas, inventarios y cuestionarios: ¿son lo mismo? *Educación Médica*, 21(3), 218-220. <https://acortar.link/dOddvM>

Zhao, W., & Wen, G. (2022). Quality Evaluation of the Educational Services for International Students during the COVID-19. *Journal of International Students*, 12(1), 30-44. <https://doi.org/10.32674/jis.v12iS1.4606>



**Anexo 01**  
**Cuestionario Uso de la Tableta**

**Leer los ítems con mucho cuidado y responder con toda sinceridad sobre el uso de la tableta**

<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>SIEMPRE</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

N°	Ítems	Valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión Tecnológico</b>						
1	Usas los aplicativos que poseen las tabletas de acuerdo a tu curso.					
2	Sabes interactuar con los aplicativos a pesar de no tener internet.					
3	Sabes interactuar con los aplicativos en 3D					
4	Usar los aplicativos de animación creando escenas.					
5	Crear perfiles dentro de la tableta.					
<b>Dimensión Pedagógica</b>						
6	El docente guía el trabajo del estudiante.					
7	El docente integra el uso de la tableta en el desarrollo de sus clases.					
8	El docente evidencia un buen manejo de los aplicativos que posee la tablet					
9	La tableta es usada como diccionario frente a palabras o temas desconocidos					
10	La tableta se usa como espacio interactivo.					
<b>Dimensión Educativa</b>						
11	Los estudiantes y docentes usan el drive de google en la tableta					
12	La Ugel hizo entrega de tabletas para todos los estudiantes					
13	Existe un ambiente adecuado para guardar las tabletas.					
14	Los estudiantes llevan a la casa las tabletas, para desarrollar actividades y practicar.					
15	Los padres de familia ayudan y colaboran para que se de un buen uso de la tableta.					



## Cuestionario Competencia se Desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic

Leer los ítems con mucho cuidado y responder con toda sinceridad sobre el uso de la  
tableta

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	Ítems	Valoración				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión Personalizar entornos virtuales</b>						
1	Añade o crea blog, usando la tableta.					
2	Modifica el blog o pagina creada en la tableta.					
3	Organiza sus archivos dentro de carpetas en la tableta.					
4	Utiliza la configuración para personalizar la tableta.					
5	Usa plataformas digitales usando la tableta y las adapata a su gusto.					
<b>Dimensión Gestionar información en entornos virtuales</b>						
6	Realiza búsquedas en navegadores que posee la tableta					
7	Realiza busqeudas de información dentro de los archivos dentro de la tableta.					
8	Toma en cuenta el procedimiento que se debe seguir en la interacción co herramientas digitales.					
9	Analiza diversas informaciones usando mas de una aplicación.					
10	Utiliza el archivo de office de la tableta y oorganiza información.					
<b>Dimensión Interactua con entornos virtuales</b>						
11	Añade preguntas, cuestionarios en office y diversas plataformas.					
12	Usa las aplicaciones con facilidad.					
13	Elabora imágenes interactivas insertando textos e imágenes.					
14	Utiliza el drive en linea.					
15	Usa el correo electronico en la tableta.					
<b>Dimensión crea objetos virtuales en diversos formatos</b>						
16	Crea plantillas usando janboard.					
17	Crea plantillas de excel.					
18	Crea animación en sus presentaciones de power paint.					
19	Crea videos usando aplicaciones.					
20	Usa paint y crea animaciones.					

## Anexo 02

### Ficha Técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario Uso de la tableta
Autor y año:	Original: Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar Br. Wendy Tatiana Jiménez García
Objetivo del instrumento:	Identificar el nivel de uso de la tableta por parte de los estudiantes
Usuarios:	Estudiantes del nivel secundario
Forma de administración o modo de aplicación:	La aplicación se realiza de forma presencial, con una duración de 30 minutos aproximadamente
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	A través de juicio de expertos, concluyendo que el instrumento es aplicable.
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	El instrumento fue sometido a la prueba de Alpha de Cronbach, obteniéndose un resultado de 0.7451, es decir, el instrumento es altamente confiable.

Nombre original del instrumento:	Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
Autor y año:	Original: Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar Br. Wendy Tatiana Jiménez García
Objetivo del instrumento:	Identificar el nivel la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.
Usuarios:	Estudiantes del nivel secundario
Forma de administración o modo de aplicación:	La aplicación se realiza de forma presencial, con una duración de 30 minutos aproximadamente
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	A través de juicio de expertos, concluyendo que el instrumento es aplicable.
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	El instrumento fue sometido a la prueba de Alpha de Cronbach, obteniéndose un resultado de 0.8076, es decir, el instrumento es altamente confiable.

### Anexo 03

#### Operacionalización de Variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Uso de la Tableta	Herramientas como estas son similares a las computadoras portátiles, de mayor tamaño que los teléfonos inteligentes o los asistentes digitales personales (PDA). Interactúan con ellos a través de una pantalla táctil, pero aún vienen con la opción para dispositivos de entrada, incluidos ratones. Los dispositivos de entrada pueden venir en varias formas y reemplazar la pantalla táctil cuando se usan (Merchán, 2013).	Se evalúa el uso que se hace de la tableta, la interacción y conocimiento que hace el estudiante de esta en su manipulación.	Tecnológico  Pedagógico  Educativo	Conocimiento sobre herramientas tecnológicas.  Conocimientos sobre aplicaciones y tecnologías  Planificación de actividades en la web  Diseño de actividades en la web  Diseño de materiales digitales.  Elaboración de materiales digitales	1 – 5  6 – 10  11 - 15	Cuestionario	Escala de Likert NUNCA CASI NUNCA A VECES CASI SIEMPRE SIEMPRE
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Según Minedu (2016) Esta competencia se implementó para alentar a los alumnos a comprender los conceptos de manipulación, personalización y mejora de entornos virtuales a medida que participan en actividades y tareas sociales.	En el espacio del aprendizaje autónomo y guiado, los recursos y herramientas generados por las TIC y la adquisición de la	Personaliza entornos virtuales  Gestiona información en entornos virtuales	Adapta todo el entorno Modifica la pagina  Usa navegadores de internet Usa recursos de URL para buscar información	1 – 5  6 – 10		

		competencia "Desarrollo en entornos virtuales generados por las TIC". Estos incluyen gestión de información, comunicación, colaboración, creación de contenido y resolución de problemas.	Interactúa en entornos virtuales  Crea objetos virtuales en diversos formatos	Elabora imágenes interactivas Utiliza herramientas office  Diseña material a través de la tableta.	11 – 15  16 - 20		
--	--	---	---	---	------------------------	--	--

**Anexo 04**  
**Carta de Presentación**



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 20 de octubre del 2023

**CARTA N°474-2023/UCT-FH**

**Dirigido: GUEVARA BUSTAMANTE ROLANDO**

**Director de la I.E.- EMBLEMÁTICA "SAN IGNACIO DE LOYOLA" 16470 - SAN IGNACIO CAJAMARCA**

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento, a los BRES. *JARAMILLO AGUILAR ALEXANDRA EVELYN, JIMENEZ GARCIA WENDY TATIANA*, de la Carrera de *EDUCACION SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "*USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023*" en su institución los días (17,18,19 y 20) del mes de octubre del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

  
**Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo



## Anexo 05

### Carta de autorización



### **“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”**

El director de la Institución Educativa Emblemática N° 16470 “San Ignacio de Loyola” del distrito de San Ignacio, Provincia de San Ignacio, Región Cajamarca.

Que suscribe

### **HACE CONSTAR**

Que, **Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar**, identificada con DNI N° 70974553 y Wendy Tatiana Jiménez García con DNI 75743794, en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, de la facultad de Humanidades, realizaron y aplicaron los instrumentos de investigación para su investigación denominada **“Uso de la tableta y la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en Cajamarca 2023”** para obtener el título profesional de LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.

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

San Ignacio, 02 de noviembre del 2023.

**Atentamente,**

Pol. Rolando Guzmán Bestamante  
DNI N° 41394316  
DIRECTOR

LEP. I.E.E. N° 16470 DEL  
DIRECCION  
SAN IGNACIO

## Anexo 06

### Consentimiento informado



#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20/ octubre / 2023

ROLANDO GUEVARA BUSTAMANTE

Director de la IE

I.E. Emblemática "San Ignacio de Loyola" 16470- San Ignacio- Cajamarca

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, estudiantes del programa de estudios de Educación Secundaria de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: **"USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023"** con la asesoría del Mg. Migdonio Nicolas Esquivel Grados

Para ello requiere la autorización y acceso para aplicar el instrumento: Cuestionario Uso de Tabletas para Medir el nivel de uso de tabletas de los estudiantes del nivel secundario y el Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC para medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC a los participantes de la muestra de 108 estudiantes del nivel secundaria y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de LICENCIADAS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCION EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA, para las Bachiller presentada líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

  
  
DIRECCION  
SAN IGNACIO  
DNI N° 41304318  
DIRECTOR

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

## Anexo 07

### Asentimiento informado



#### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: **“USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023”**

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, a cargo de su asesor Mg. Migdonio Nicolas Esquivel Grados de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de \_\_\_\_\_, el día \_\_\_\_\_, del mes \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_,

Firma \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Documento de identificación No. \_\_\_\_\_

Investigador 1: Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar

Documento de Identidad: 70974553

Correo institucional o personal: alexandrajaramillo1998@gmail.com

Investigador 1: Wendy Tatiana Jiménez García

Documento de Identidad: 75743794

Correo institucional o personal: jimenezgarciawendytatiana@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. Migdonio Nicolas Esquivel Grados

ORCID: <http://orcid.org/>

Correo institucional: @uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 08

Matriz de Consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p><b>USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023</b></p>	<p>¿Cómo el uso de la tableta se relaciona con el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023?</p>	<p>La hipótesis general: Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023</p> <p>Hipótesis específicas son los siguientes: Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023. Existe relación significativa</p>	<p>El objetivo general Determinar la relación entre el uso de la tableta y el logro de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023.</p> <p>los objetivos específicos son los siguientes: Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión personaliza entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales</p>	<p>Uso de la Tableta</p> <p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</p>	<p>Tecnológico</p> <p>Pedagógico</p> <p>Educativo</p> <p>Personaliza entornos virtuales</p> <p>Gestiona información en entornos virtuales</p> <p>Interactúa en entornos virtuales</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Método:</b> Hipotético - deductivo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental - cuantitativo</p> <p><b>Población y muestra:</b> La población lo conformaron 147 estudiantes y la muestra 108.</p> <p><b>Técnica e instrumento de recolección de datos:</b> La técnica es la encuesta y el instrumento es el cuestionario</p>

		entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión Gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Existe relación significativa entre el uso de la tableta y el logro de la dimensión nivel crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por	generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión Gestiona información del entorno virtual de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la tableta y la dimensión interactúa en entornos virtuales de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023, Identificar la relación entre el uso de la			<b>Método de análisis de investigación:</b> El método es la estadística descriptiva y la estadística inferencial.
--	--	--	--	--	--	---

		las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023.	tableta y la dimensión nivel crea objetos virtuales en diversos formatos de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC en una institución educativa de Cajamarca 2023			
--	--	---	--	--	--	--

## Anexo 9

### Validación de instrumentos



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Mg. Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados:

Cuestionario Uso de Tabletas, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes del nivel secundario y el Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC los cuales será aplicado a estudiantes de secundaria, 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:

#### **USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023**

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

#### **LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA**

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 al 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

Handwritten signature of Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar in blue ink.

Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar  
DNI: 70974553

Handwritten signature of Wendy Tatiana Jiménez García in blue ink.

Wendy Tatiana Jiménez García  
DNI: 75743794



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDETTO 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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de la Tableta	Tecnológico	Conocimiento sobre herramientas tecnológicas. Conocimientos sobre aplicaciones y tecnologías.	1-5	X	
	Pedagógico	Planificación de actividades en la web. Diseño de actividades en la web.	6-10	X	
	Educativo	Diseño de materiales digitales. Elaboración de materiales digitales	11-15	X	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	Adapta todo el entorno Modifica la página.	1-5	X	
	Gestiona información en entornos virtuales	Usa navegadores de internet Usa recursos de URL para buscar información	6-10	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Elabora imágenes interactivas Utiliza herramientas office	11-15	X	
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Diseña material a través de la tableta.	16-20	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
N.º	ítems	MA	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Tecnológico</b>							
1	Usas los aplicativos que poseen las tabletas de acuerdo a tu curso.	X					
2	Sabes interactuar con los aplicativos a pesar de no tener internet.	X					
3	Sabes intercatuar con los aplicativos en 3D	X					
4	Usar los aplicativos de animación creando escenas.	X					
5	Crear perfiles dentro de la tableta.	X					
<b>Dimensión Pedagógica</b>							
6	El docente guía el trabajo del estudiante.	X					
7	El docente integra el uso de la tableta en el desarrollo de sus clases.	X					
8	El docente evidencia un buen manejo de los aplicativos que posee la tablet	X					
9	La tableta es usada como diccionario frente a palabras o temas desconocidos	X					
10	La tableta se usa como espacio interactivo.	X					
<b>Dimensión Educativa</b>							
11	Los estudiantes y docentes usan el drive de google en la tableta	X					
12	La ugel hizo entrega de tabletas para todos los estudiantes	X					
13	Existe un ambiente adecuado para guardar las tabletas.	X					
14	Los estudiantes llevan a la casa las tabletas, para desarrollar actividades y practicar.	X					
15	Los padres de familia ayudan y colaboran par que se de un buen uso de la tableta.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

**D.N.I.:** 40943841    **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**  Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## 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
N.º	Items	M A	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Personalizar entornos virtuales</b>							
1	Añade o crea blog, usando la tableta.	X					
2	Modifica el blog o página creada en la tableta.	X					
3	Organiza sus archivos dentro de carpetas en la tableta.	X					
4	Utiliza la configuración para personalizar la tableta.	X					
5	Usa plataformas digitales usando la tableta y las adapta a su gusto.	X					
<b>Dimensión Gestionar información en entornos virtuales</b>							
6	Realiza búsquedas en navegadores que posee la tableta	X					
7	Realiza búsquedas de información dentro de los archivos dentro de la tableta.	X					
8	Toma en cuenta el procedimiento que se debe seguir en la interacción co herramientas digitales.	X					
9	Analiza diversas informaciones usando mas de una aplicación	X					
10	Utiliza el archivo de office de la tableta y oorganiza información	X					
<b>Dimensión Interactua con entornos virtuales</b>							
11	Añade preguntas, cuestionarios en office y diversas plataformas	X					
12	Usa las aplicaciones con facilidad.	X					
13	Elabora imágenes interactivas insertando textos e imágenes	X					
14	Utiliza el drive en línea.	X					
15	Usa el correo electrónico en la tableta.	X					
16	Crea plantillas usando janboard	X					
17	Crea plantillas de excel	X					
18	Crea animación en sus presentaciones de power paint.	X					
19	Crea videos usando aplicaciones	X					
20	Usa paint y crea animaciones.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

**D.N.I.:** 40943841 **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**   
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## 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
N.º	Ítems	M A	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Personalizar entornos virtuales</b>							
1	Añade o crea blog, usando la tableta.	X					
2	Modifica el blog o pagina creada en la tableta.	X					
3	Organiza sus archivos dentro de carpetas en la tableta.	X					
4	Utiliza la configuración para personalizar la tableta.	X					
5	Usa plataformas digitales usando la tableta y las adapta a su gusto.	X					
<b>Dimensión Gestionar información en entornos virtuales</b>							
6	Realiza búsquedas en navegadores que posee la tableta	X					
7	Realiza búsquedas de información dentro de los archivos dentro de la tableta.	X					
8	Toma en cuenta el procedimiento que se debe seguir en la interacción co herramientas digitales.	X					
9	Analiza diversas informaciones usando mas de una aplicación	X					
10	Utiliza el archivo de office de la tableta y oorganiza información	X					
<b>Dimensión Interactua con entornos virtuales</b>							
11	Añade preguntas, cuestionarios en office y diversas plataformas	X					
12	Usa las aplicaciones con facilidad.	X					
13	Elabora imágenes interactivas insertando textos e imágenes	X					
14	Utiliza el drive en linea.	X					
15	Usa el correo electronico en la tableta.	X					
16	Crea plantillas usando janboard	X					
17	Crea plantillas de excel	X					
18	Crea animación en sus presentaciones de power paint.	X					
19	Crea videos usando aplicaciones	X					
20	Usa paint y crea animaciones.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

**D.N.I.:** 40943841 **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**

  
 Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Luz María Del Pilar Gutiérrez Chotón, con Documento Nacional de Identidad N.º 40943841, de profesión Docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1540943841, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa 82070 Abraham Valdelomar Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario Uso de Tablet, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes y el instrumento denominado Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC a los efectos de su aplicación a estudiantes 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 05 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Gutiérrez Chotón Luz María Del Pilar

DNI: 40943841

Firma:   
Mg. Luz María Gutiérrez Chotón



## 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 los instrumentos que adjunto denominados:

Cuestionario Uso de Tabletas, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes del nivel secundario y el Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC los cuales será aplicado a estudiantes de secundaria, 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:

#### **USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023**

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

#### **LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA**

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 al 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

---

Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar  
DNI: 70974553

---

Wendy Tatiana Jiménez García  
DNI: 75743794



## 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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de la Tableta	Tecnológico	Conocimiento sobre herramientas tecnológicas. Conocimientos sobre aplicaciones y tecnologías.	1-5	X	
	Pedagógico	Planificación de actividades en la web. Diseño de actividades en la web.	6-10	X	
	Educativo	Diseño de materiales digitales. Elaboración de materiales digitales	11-15	X	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	Adapta todo el entorno Modifica la página.	1-5	X	
	Gestiona información en entornos virtuales	Usa navegadores de internet Usa recursos de URL para buscar información	6-10	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Elabora imágenes interactivas Utiliza herramientas office	11-15	X	
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Diseña material a través de la tableta.	16-20	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
N.º	ítems	MA	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Tecnológico</b>							
1	Usas los aplicativos que poseen las tabletas de acuerdo a tu curso.	X					
2	Sabes interactuar con los aplicativos a pesar de no tener internet.	X					
3	Sabes intercatuar con los aplicativos en 3D		X				
4	Usar los aplicativos de animación creando escenas.	X					
5	Crear perfiles dentro de la tableta.	X					
<b>Dimensión Pedagógica</b>							
6	El docente guía el trabajo del estudiante.	X					
7	El docente integra el uso de la tableta en el desarrollo de sus clases.	X					
8	El docente evidencia un buen manejo de los aplicativos que posee la tablet	X					
9	La tableta es usada como diccionario frente a palabras o temas desconocidos	X					
10	La tableta se usa como espacio interactivo.	X					
<b>Dimensión Educativa</b>							
11	Los estudiantes y docentes usan el drive de google en la tableta	X					
12	La Ugel hizo entrega de tabletas para todos los estudiantes	X					
13	Existe un ambiente adecuado para guardar las tabletas.	X					
14	Los estudiantes llevan a la casa las tabletas, para desarrollar actividades y practicar.	X					
15	Los padres de familia ayudan y colaboran para que se de un buen uso de la tableta.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Moreno Larios Felipe Jesús

**D.N.I.:** 45529400 **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**



## 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
N.º	Items	M A	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Personalizar entornos virtuales</b>							
1	Añade o crea blog, usando la tableta.	X					
2	Modifica el blog o pagina creada en la tableta.	X					
3	Organiza sus archivos dentro de carpetas en la tableta.	X					
4	Utiliza la configuración para personalizar la tableta.	X					
5	Usa plataformas digitales usando la tableta y las adapta a su gusto.	X					
<b>Dimensión Gestionar información en entornos virtuales</b>							
6	Realiza búsquedas en navegadores que posee la tableta	X					
7	Realiza búsquedas de información dentro de los archivos dentro de la tableta.	X					
8	Toma en cuenta el procedimiento que se debe seguir en la interacción co herramientas digitales.	X					
9	Analiza diversas informaciones usando mas de una aplicación	X					
10	Utiliza el archivo de office de la tableta y oorganiza información	X					
<b>Dimensión Interactua con entornos virtuales</b>							
11	Añade preguntas, cuestionarios en office y diversas plataformas		X				
12	Usa las aplicaciones con facilidad.	X					
13	Elabora imágenes interactivas insertando textos e imágenes	X					
14	Utiliza el drive en linea.	X					
15	Usa el correo electronico en la tableta.	X					
16	Crea plantillas usando janboard	X					
17	Crea plantillas de excel	X					
18	Crea animación en sus presentaciones de power paint.	X					
19	Crea videos usando aplicaciones	X					
20	Usa paint y crea animaciones.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Moreno Larios Felipe Jesús

**D.N.I.:** 45529400    **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Felipe Jesús Moreno Larios, con Documento Nacional de Identidad N.º 45529400, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1545529400, labor que ejerzo actualmente como director de la IE N° 80224 – Angasllancha.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario Uso de Tabletas, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes y el instrumento denominado Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC a los efectos de su aplicación a estudiantes 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 05 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Moreno Larios Felipe Jesús

D.N.I.: 45529400    Fecha: 05/10/2023

Firma:



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Dra. Julissa Humbertina Iglesias Pretel

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados:

Cuestionario Uso de Tabletas, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes del nivel secundario y el Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, diseñado por Br. Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar y Br. Wendy Tatiana Jiménez García, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC los cuales será aplicado a estudiantes de secundaria, 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:

#### **USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023**

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

#### **LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA**

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 al 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

Alexandra Evelyn Jaramillo Aguilar  
DNI: 70974553

Wendy Tatiana Jiménez García  
DNI: 75743794



## 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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Uso de la Tableta	Tecnológico	Conocimiento sobre herramientas tecnológicas. Conocimientos sobre aplicaciones y tecnologías.	1-5	X	
	Pedagógico	Planificación de actividades en la web. Diseño de actividades en la web.	6-10	X	
	Educativo	Diseño de materiales digitales. Elaboración de materiales digitales	11-15	X	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	Adapta todo el entorno Modifica la página.	1-5	X	
	Gestiona información en entornos virtuales	Usa navegadores de internet Usa recursos de URL para buscar información	6-10	X	
	Interactúa en entornos virtuales	Elabora imágenes interactivas Utiliza herramientas office	11-15	X	
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Diseña material a través de la tableta.	16-20	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
N.º	ítems	MA	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Tecnológico</b>							
1	Usas los aplicativos que poseen las tabletas de acuerdo a tu curso.	X					
2	Sabes interactuar con los aplicativos a pesar de no tener internet.	X					
3	Sabes intercatuar con los aplicativos en 3D	X					
4	Usar los aplicativos de animación creando escenas.	X					
5	Crear perfiles dentro de la tableta.	X					
<b>Dimensión Pedagógica</b>							
6	El docente guía el trabajo del estudiante.	X					
7	El docente integra el uso de la tableta en el desarrollo de sus clases.	X					
8	El docente evidencia un buen manejo de los aplicativos que posee la tablet	X					
9	La tableta es usada como diccionario frente a palabras o temas desconocidos	X					
10	La tableta se usa como espacio interactivo.	X					
<b>Dimensión Educativa</b>							
11	Los estudiantes y docentes usan el drive de google en la tableta	X					
12	La ugel hizo entrega de tabletas para todos los estudiantes	X					
13	Existe un ambiente adecuado para guardar las tabletas.	X					
14	Los estudiantes llevan a la casa las tabletas, para desarrollar actividades y practicar.	X					
15	Los padres de familia ayudan y colaboran par que se de un buen uso de la tableta.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Dra. Iglesias Pretel Julissa Humbertina

**D.N.I.:** 27171681 **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**



## 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
N.º	Ítems	M A	BA	A	PA	NA	
<b>Dimensión Personalizar entornos virtuales</b>							
1	Añade o crea blog, usando la tableta.	X					
2	Modifica el blog o pagina creada en la tableta.	X					
3	Organiza sus archivos dentro de carpetas en la tableta.	X					
4	Utiliza la configuración para personalizar la tableta.	X					
5	Usa plataformas digitales usando la tableta y las adapta a su gusto.	X					
<b>Dimensión Gestionar información en entornos virtuales</b>							
6	Realiza búsquedas en navegadores que posee la tableta	X					
7	Realiza búsquedas de información dentro de los archivos dentro de la tableta.	X					
8	Toma en cuenta el procedimiento que se debe seguir en la interacción co herramientas digitales.	X					
9	Analiza diversas informaciones usando mas de una aplicación	X					
10	Utiliza el archivo de office de la tableta y oorganiza información	X					
<b>Dimensión Interactua con entornos virtuales</b>							
11	Añade preguntas, cuestionarios en office y diversas plataformas	X					
12	Usa las aplicaciones con facilidad.	X					
13	Elabora imágenes interactivas insertando textos e imágenes	X					
14	Utiliza el drive en linea.	X					
15	Usa el correo electronico en la tableta.	X					
16	Crea plantillas usando janboard	X					
17	Crea plantillas de excel	X					
18	Crea animación en sus presentaciones de power paint.	X					
19	Crea videos usando aplicaciones	X					
20	Usa paint y crea animaciones.	X					
Total:							

**Evaluado por:** Dra. Iglesias Pretel Julissa Humbertina

**D.N.I.:** 27171681    **Fecha:** 05/10/2023

**Firma:**



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Julissa Humbertina Iglesias Pretel, con Documento Nacional de Identidad N.º 27171681, de profesión Docente, grado académico Doctor, con código de colegiatura 1527171681, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución Educativa N° 82604-Chepate-Cascas.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Cuestionario Uso de Tabletas, cuyo propósito es medir el uso de tabletas de los estudiantes y el instrumento denominado Cuestionario Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, cuyo propósito es medir el nivel de la competencia Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC a los efectos de su aplicación a estudiantes 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 05 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Julissa Humbertina Iglesias Pretel

DNI: 27171681

Firma:

## Anexo 09

### Captura de similitud de Turnitin

#### USO DE LA TABLETA Y LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC EN CAJAMARCA 2023

##### INFORME DE ORIGINALIDAD



##### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to Universidad Católica de Santa María	1%