



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN EDUCACIÓN**

**Herramientas tecnológicas para el desarrollo de
competencias en los estudiantes de una institución de Ventanilla,
2022**

AUTOR:

Quiroz Rios, Jose Baltazar (orcid.org/0000-0003-3655-995X)

ASESOR:

Dra. Adrian Romero, Maribel Coromoto (orcid.org/0000-0001-9892-9261)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres por ser ejemplo de perseverancia y por haberme enseñado lo valioso del estudio para salir adelante.

A mi esposa e hijos por ser mi motivación constante para seguir perseverando en la vida.

Agradecimiento

A Dios por guiar siempre mis pasos y darme la fortaleza para concluir mi trabajo.

A mi familia por motivarme siempre para alcanzar esta meta y seguir adelante en mi carrera de maestro.

A los profesores de la maestría por brindarme su apoyo y conocimientos para culminar mi trabajo.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	47

Índice de tablas

	Pág.
Tabla N° 01	17
Tabla N° 02	18
Tabla N° 03	20
Tabla N° 04	21
Tabla N°05	25
Tabla N° 06	25
Tabla N° 07	25
Tabla N° 08	26
Tabla N° 09	27
Tabla N°10	27
Tabla N° 11	27
Tabla N° 12	28
Tabla N° 13	28
Tabla N° 14	28
Tabla N° 15	29
Tabla N° 16	29
Tabla N° 17	29
Tabla N° 18	29
Tabla N° 19	30
Tabla N° 20	30
Tabla N° 21	30
Tabla N° 22	31
Tabla N° 23	31
Tabla N° 24	31
Tabla N° 25	32
Tabla N° 26	32
Tabla N° 27	32
Tabla N° 28	33
Tabla N° 29	33
Tabla N° 30	33

Tabla N° 31	34
Tabla N° 32	34
Tabla N° 33	35
Tabla N° 34	35
Tabla N° 35	36
Tabla N° 36	36

Índice de Figuras

	Pág.
Figura N° 01	15
Figura N° 02	24
Figura N° 03	26

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo describir la relación existente entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla Alta. La Técnica utilizada es la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, el cual fue validado por Alfa Cronbach y juicio de expertos. La población estuvo conformada por 180 estudiantes del nivel secundaria, VI ciclo 1° y 2° de secundaria de la mencionada Institución Educativa. Para la muestra se tomó la misma cantidad de estudiantes de la población aplicando el muestreo no probabilístico intencional. Los resultados revelaron que los estudiantes perciben tener un nivel de conocimiento alto de las herramientas tecnológicas que en porcentaje es de 60%, y un nivel de conocimiento medio de percepción de mejora de los aprendizajes con el uso de herramientas tecnológicas que en porcentaje es de 70%. Luego de realizar el análisis estadístico de los resultados comparando las variables herramientas tecnológicas y desarrollo de competencias se llegó a la conclusión que si existe relación entre las variables de la investigación mediante la prueba de coeficiente de Pearson, la cual fue de 0.376 y una significancia de 0,001 lo cual dio como resultado una correlación positiva alta, es decir las Herramientas Tecnológicas influyen positivamente en el desarrollo de competencias de los estudiantes.

Palabras clave: *Herramientas tecnológicas, desarrollo competencias, análisis estadístico*

Abstract

The objective of this research was to describe the relationship between the use of educational technological tools and the development of skills of the students of the VI cycle of the I.E. Fe y Alegría 29 of Ventanilla Alta. The technique used is the survey and the instrument was the questionnaire, which was validated by Alfa Cronbach and expert judgment. The population consisted of 180 students from the secondary level, VI cycle 1st and 2nd of secondary school of the aforementioned Educational Institution. For the sample, the same number of students was taken from the population applying the intentional non-probabilistic sample. The results revealed that students perceive having a high level of knowledge of technological tools, which in percentage is 60%, and a medium level of knowledge of perception of improvement in learning with the use of technological tools, which in percentage is 70. %. After performing the statistical analysis of the results comparing the variables technological tools and skills development, it was concluded that if there is a relationship between the variables of the investigation through the Pearson coefficient test, which was 0.376 and a significance of 0.001 which resulted in a high positive correlation, that is, the Technological Tools positively influence the development of student skills.

Keywords: Technological tools, skills development, statistical analysis

I. INTRODUCCIÓN

En la realidad actual, en que nos encontramos por el problema de la pandemia originada por el virus COVID – 19 la educación se ha desarrollado a distancia haciendo uso de medios virtuales los mismos que se convirtieron en el medio más importante para la continuidad educativa pues, permitieron que la comunicación entre estudiante y docente sea posible. En nuestro país para dar respuesta a esta difícil situación se implementó un sistema la educación remota, basado en la estrategia “Aprendo en casa”, el cual se centró en brindar recursos para docentes y estudiantes de las diferentes modalidades, sin embargo, no alcanzó el éxito esperado.

Muchas son las dificultades que se tuvo que afrontar al asumir la forma de atención a distancia, una de ellas fue el desconocimiento del manejo de medios y herramientas virtuales para el desarrollo de competencias de los estudiantes , pues estas al ser medio principal para el desarrollo de las clases requerían de un manejo mínimo , sin embargo ante la falta de experticia del docente y estudiante se convirtieron en un medio de envío y recepción de comunicados y mensajes y no se le dio el verdadero uso para el trabajo escolar es decir no se consideró el uso pedagógico a aquellas herramientas tecnológicas que estaban disponibles para este propósito. Barrón et al. (2020) en su artículo sobre el aprendizaje a distancia durante el confinamiento global de las escuelas, menciona que muchos países de Latinoamérica y el mundo entero implementaron sistemas de educación remota con miras a atender a todos los estudiantes, no obstante, este propósito no se logró, debido a la realidad que ha tocado enfrentar a cada país, la cual es muy variada y ha hecho difícil llegar a la totalidad de estudiantes. Es preciso anotar también que a medida que la pandemia ha ido en evolución se han gestionado algunas otras respuestas educativas en cada país, buscando dar continuidad al sistema educativo.

En el contexto actual donde la educación se desarrolla a distancia, semipresencial y presencial es necesario continuar implementando

actividades en las cuales se utilice adecuadamente los medios y herramientas tecnológicas y virtuales en contextos presenciales y a distancia encaminados al logro de aprendizajes y desarrollo de competencias de todas las áreas curriculares del nivel secundaria ,lo cual requiere que maestros y estudiantes sean usuarios activos y desarrollen sus aprendizajes de manera autónoma en un contexto de aprendizaje híbrido. Las herramientas tecnológicas dan la posibilidad de acceder de forma inmediata a una gran cantidad de información, requiere tener la habilidad para seleccionar y procesar dicha información de forma adecuada haciendo uso de aplicativos y herramientas virtuales, pues estos medios tecnológicos no deben ser solamente simples medios para enviar y recibir algún tipo de información , sino que deben ser utilizados para profundizar y ampliar el conocimiento. De esta manera se logrará transformar la forma como el estudiante construye sus aprendizajes. Mendoza, (2020).

En la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla Alta nivel secundario algunos docentes y estudiantes utilizan algunas herramientas tecnológicas educativas para el desarrollo de Experiencias de Aprendizaje, otros solamente utilizan herramientas básicas y un grupo las consideran complicadas por lo que prefieren trabajar de la forma habitual y tradicional. Conociendo que las herramientas tecnológicas nos brindan opciones para el trabajo escolar es necesario que sean parte de la práctica pedagógica de todo docente y se conviertan en aliadas para el logro de aprendizajes y se utilicen haciendo uso de diferentes medios: dispositivos móviles, tabletas, laptop, pc entre otros que permitan gestionar y diseñar diversas actividades con el propósito de involucrar al estudiante en la realización de trabajos individuales y colaborativos. De acuerdo con Hurtado, (2020) que cita a Benjumea (2001)

La educación tecnológica es reconocida como parte de las nuevas reformas educativas de cada país, la cual se intenta desarrollar desde la edad de preescolar hasta Media General Técnica, sosteniendo un modelo de pensamiento que relacione el “ ser” con “hacer”, para que los estudiantes posean una formación integral que facilite las herramientas para la comprensión del medio artificial y logren habilidades, destrezas y aptitudes donde se perfeccione el razonamiento, la creatividad, organización y planificación. (pág.141)

Es un reto para todos los actores de la educación seguir ofreciendo un servicio educativo que coadyuve en la formación integral de nuestros alumnos, integrando la práctica habitual y tradicional con el uso de las herramientas tecnológicas. Por todo lo antes expresado, ante el problema identificado surge la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas en el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla?

En la parte metodológica el presente estudio busca promover en los docentes la implementación de diversas herramientas tecnológicas: plataformas virtuales, aplicativos educativos blogs, comunidades de aprendizaje colaborativo entre estudiantes, entre otros para el desarrollo de sus clases y contribuir de esta manera en la mejora de los aprendizajes donde las clases se realicen de una forma más interactiva, menos aburrida y monótona. Según Moran, (2020) no solamente los maestros, sino también los alumnos, deben tener la predisposición de cambio del modelo tradicional y tener un rol más participativo, haciendo que esta experiencia por la emergencia sanitaria traiga consigo un cambio y se haga parte del quehacer de docentes y estudiantes, pues las herramientas tecnológicas permiten un aprendizaje más dinámico, donde el profesor es guía y promotor del aprendizaje. Torre-Chávez, (2020), sostiene que la inserción de las tecnologías como estrategia metodológica en el sistema educativo permite traspasar barreras de tiempo y distancia y promueve el desarrollo de la competencia de autonomía del estudiante.

En lo teórico, esta investigación brindará pautas y conocimientos sobre el uso pedagógico de los diversos aplicativos para y el desarrollo de competencias y los docentes los incluyan desde la planificación, conducción, evaluación y retroalimentación de los aprendizajes, mediante dispositivos móviles, pc, laptop, tabletas. Además, se pretende ser un antecedente para otros estudios de investigación.

En lo práctico, esta investigación ayudará a los docentes de la I.E. una

I.E. de Ventanilla 2022 a poner en práctica en todas sus actividades las herramientas virtuales y digitales para facilitar la producción, interacción, organización y gestión de entornos de estudio para el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje como se afirma en la RVM N° 014 – 2021 (MINEDU, 2021) para el desarrollo de competencias en las diversas áreas curriculares y contribuyan a la resolución de problemas de su contexto local y regional.

Por otro lado el presente estudio tiene como objetivo general: Describir la relación que existe entre el empleo de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022. Los objetivos específicos buscan: Identificar nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas para la elaboración de evidencias de clase en estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022. Definir el nivel de percepción de mejora de los aprendizajes con el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de actividades escolares en estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022.

Por último, La hipótesis general del presente estudio es: El uso de herramientas tecnológicas educativas tiene influencia en el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022. Respecto a las hipótesis específicas se tiene que: Existe un nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas para la elaboración de evidencias de clase en estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022. Si existe mejora de aprendizajes con el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades escolares de una I.E. de Ventanilla 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes son estudios anteriores al nuestro los cuales en su mayoría son tesis que tienen dos variables similares al presente estudio. Es importante considerar y revisar estos antecedentes, pues ayuda a entender de diversas formas el problema de investigación y aporta información hallada en contextos similares, los cuales pueden contribuir a ubicar al lector en el tema de investigación.

En los antecedentes internacionales la investigación de Cruz (2020), sobre la relación que existe entre la tecnología como herramienta pedagógica y la calidad de aprendizajes de los estudiantes en una I.E. de Ecuador, desarrolla una investigación en una población de 35 estudiantes de sexto de básica. Para ello consideró un muestreo no probabilístico. Los datos recogidos sobre las variables de la investigación se dieron mediante la aplicación de un cuestionario, el cual contenía 56 preguntas considerando con una valoración según la escala de "Likert". Los resultados obtenidos arrojaron que hay correlación positiva entre las variables de la investigación confirmando la hipótesis planteada.

En el estudio de Pita, (2020) realizado sobre las herramientas tecnológicas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado con una población compuesta por 117 estudiantes. Se empleó la encuesta y entrevista para el recojo de la información. En este estudio se comprobó que hay relación entre las variables de la investigación: Herramientas tecnológicas educativas y enseñanza aprendizaje.

García et al. (2019) en su investigación para determinar el efecto del uso de tecnologías en el rendimiento académico, desarrollado con 1.488 adolescentes españoles hacen uso de por lo menos 5 herramientas virtuales, lo cual impacta directamente en su rendimiento académico. En este trabajo se realizó la exploración de la frecuencia de empleo, el tiempo que le otorgan, el

propósito, el lugar y grado de complacencia con cada medio virtual empleada, así como los logros académicos alcanzados en por lo menos cuatro asignaturas. Este estudio arribó a la conclusión que, el uso de herramientas, aporta en el rendimiento del estudiante, pues se identificó variaciones de acuerdo al uso de alguna herramienta y el propósito que persigue el estudiante, haciéndose necesaria la guía del docente para promover el uso adecuado de estos recursos y para que los alumnos vayan adquiriendo la autonomía y las habilidades para la resolución de problemas haciendo uso de los medios virtuales.

Granda et al. (2019) en su estudio documental sobre las TICs como herramientas didácticas en el proceso de E-A, el objetivo es visualizar en qué medida el uso de las TIC tiene incidencia en el proceso de E – A en los jóvenes alumnos de educación básica de la ciudad de Machala, Ecuador. La investigación se desarrolló mediante el método analítico- sintético y estadístico, el cual llegó a determinar que los docentes hacen uso de herramientas virtuales didácticas porque les permite tener una mayor interactividad y trabajar de forma asincrónica, facilitando además en el desarrollo del trabajo cooperativo, colaborativo y el aprendizaje autónomo para el desarrollo de procesos instructivos y formativos.

Moncayo, et al. (2018) al estudiar las actividades de aprendizaje y el rendimiento académico en la educación a distancia, realiza el estudio de la participación de los estudiantes en diversas actividades a distancia y la manera como van incorporándose en el uso de entornos virtuales de aprendizaje y diferentes recursos pedagógicos para el desarrollo de actividades síncronas y asíncronas, que median la interacción del estudiante con el docente e inciden en su rendimiento académico. La muestra utilizada es de 1.350 estudiantes de una Institución de la Ciudad de Loja, Ecuador. El estudio concluyó que a mayor participación mediante entornos virtuales hay mejora en el rendimiento académico.

Alves, (2018) realiza el análisis de los estilos de aprendizaje de los

jóvenes con acceso al uso de herramientas digitales. Para ello utilizó una muestra de 79 estudiantes de una Institución de nivel superior de España para determinar el nivel de la incidencia o relación existente entre las variables: estilos de aprendizaje y entornos virtuales. La investigación es de tipo cuantitativo. Se utilizó como instrumentó el cuestionario Se llegó a la conclusión que el estilo reflexivo primaba sobre los demás en el uso de las herramientas virtuales para el aprendizaje, pues se encontró un grado de correlación alta respecto a los resultados obtenidos en el recojo de información.

Asimismo, en el ámbito nacional en el estudio de Campos, (2021) Sobre “Herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza - aprendizaje realizado en una institución de la región La Libertad, provincia de Pacasmayo realizada el año 2021, donde la muestra fue de 109 personas mediante la aplicación de un cuestionario de 14 ítems para el recojo de información en un formulario de Google. Este estudio llegó a la conclusión que hay una relación importante entre las variables del estableciendo un nivel de correlación de tipo moderada, con lo cual se pudo comprobar la hipótesis planteada.

Carrasco, (2021) analizó la influencia de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de los aprendizajes en Educación Religiosa, a fin de encontrar la influencia de la utilización de herramientas y medios virtuales para el desarrollo de actividades escolares. La muestra estuvo conformada por un total de 120 estudiantes del nivel secundaria donde la muestra fue de 81 . El estudio consideró la técnica de la encuesta para el recojo de información, se utilizó la herramienta Google Forms. Este estudio arribó a la conclusión que entre las variables hay relacion que confirma la hipótesis de la investigación.

En la investigación de Moncada (2020), acerca de “Las herramientas tecnológicas y aprendizaje en entornos virtuales de alumnos en una I.E. de Piura, donde. la muestra fue de 29 personas con muestreo de tipo no probabilístico a los cuales se aplicó un cuestionario con 20 ítems. Se llegó a la conclusión que entre las variables del estudio existe una relación muy

importante. Este estudio destaca que el 69% participantes alcanzan un nivel regular de aprendizaje al desarrollar actividades en entornos virtuales. De mismo modo se destaca que la no utilización de medios tecnológicos por los estudiantes pone en evidencia algunas limitaciones y dificultades en la construcción de conocimientos y creación de productos mediante procesos innovadores.

Carbajal, (2021) en su estudio sobre: “Las herramientas digitales como medio didáctico en la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de una I.E. Particular de la ciudad de Trujillo, efectuado con una muestra de 25 estudiantes. Este trabajo arribó a la conclusión que existe estrecha relación entre las variables de la investigación, pues se comprobó que el uso de estrategias y medios didácticos variados tiene incidencia en la mejora del aprendizaje de los estudiantes pues facilita la participación constante en las actividades programadas y despierta el interés y motivación para la comprensión y resolución de problemas a partir de situaciones cotidianas.

Vasquez, (2021) en su investigación acerca de “Las herramientas tecnológicas y la calidad educativa en estudiantes del nivel secundaria” realizada en una Institución de la ciudad de Lima. El propósito del estudio fue determinar el nivel de relación entre las variables elegidas para la investigación. Para el estudio se implementó y aplicó un cuestionario con un número determinado de preguntas a un total de 134 alumnos. Como resultado se obtuvo que efectivamente se aprecia una relación importante entre las variables de la investigación, identificando una correlación positiva alta llegando a esta manera a la confirmación de la hipótesis.

En la investigación de Calderón (2019), acerca de la relación entre la intervención de medios tecnológicos y el logro de aprendizajes de estudiantes de una I.E. de la ciudad de Puno, donde el objetivo fue establecer el nivel de relación entre uso de tecnologías y el logro de aprendizajes. Este trabajo se realizó en una población constituida por 1773 estudiantes con una muestra de 268. El análisis de las variables con sus respectivas dimensiones permitió

confirmar que hay una relación entre las variables de la investigación. Esto sin duda demuestra que el uso de las diversas opciones que ofrecen la gran variedad de aplicativos o herramientas digitales y tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje facilitan el trabajo en un contexto asincrónico y sincrónico coadyuvando en el desarrollo de competencias.

Mercado, (2018) en su estudio para hallar la relación entre el uso de las tecnologías de la información y comunicación y los logros de aprendizaje en el área de Educación Religiosa en estudiantes de una I.E. de Ventanilla, tomó en cuenta una población y muestra de 168 personas todos alumnos del nivel secundaria. Para ello utilizó y aplicó un cuestionario de 25 preguntas y después de obtener sus resultados arribó a la conclusión que las variables de la investigación se relaciona en forma positiva media, lo cual confirma la hipótesis planteada.

Durante la emergencia sanitaria el aprendizaje se lleva a cabo por medios y entornos virtuales, lo cual contribuyó en el desarrollo de la construcción de la autonomía del estudiante para la ejecución de actividades escolares. Por ello es indispensable que tanto docentes y estudiantes se acerquen a las herramientas virtuales dándoles el uso adecuado para sacar el máximo provecho y así alcanzar el desarrollo de competencias, pues los estudios realizados a la fecha demuestran que estas se convierten en medios vitales para la construcción de los aprendizajes, sean en un contexto sincrónico o asincrónico.

Para la primera variable, herramientas tecnológicas se considera que es un conjunto de recursos y ayudas de carácter informático que posibilitan la conexión entre las actividades que una persona realiza para aprender. Facilita el desarrollo de una tarea mediante el uso de un dispositivo tecnológico y hace posible la obtención de muy buenos resultados, ahorro de tiempo y recursos. A decir de Bonilla, (2012) las herramientas tecnológicas son imprescindibles porque hacen posible la configuración y reconfiguración de diversas actividades en diversos ámbitos de la sociedad: sociales, educativos,

culturales. Asimismo en la RVM N° 234- MINEDU 2021 se menciona que son un conjunto de aplicativos o software que aporta para la producción, interacción y organización de contenidos digitales , además permite la creación y ejecución de diversas tareas. Lloclla , (2021) manifiesta que son programas tecnológicos que ayudan en la planificación de clases y permiten crear espacios para compartir información o mantener un vínculo de comunicación. Por su parte López et al. (2018). Menciona que es aquel medio virtual que permite el desarrollo del aprendizaje colaborativo y es el complemento de la práctica pedagógica en la modalidad educativa a distancia.

En este marco referencial, también se considera a las dimensiones de la variable herramientas tecnológicas conformada en principio por la plataforma virtual, la cual, para Diaz , (2009) es un entorno informático que agrupa diversidad de herramientas que pueden ser utilizadas por docentes con fines educativos. Por parte de Sanchez (2009) considera que es un grupo de aplicaciones informáticas alojadas en uno o varios servidores de una red que facilitan el desarrollo de diversas tareas tanto a docentes como a estudiantes. Durante la etapa de confinamiento y desarrollo de clases a distancia por la emergencia sanitaria se han hecho visibles muchas de estas plataformas virtuales y se han convertido en las aliadas de docentes y estudiantes, por las oportunidades que brindan para la interacción entre estos dos actores educativos. Algunas de ellas serán abordadas en esta investigación como es el caso de Google Classroom.

La segunda dimensión de la variable 1 son los aplicativos educativos ,que a decir de Herrera, (2012) son los programas informáticos que actúan como soporte facilitando la interacción para el aprendizaje a partir del diseño de un proceso pedagógico a partir del establecimiento de necesidades y objetivos didácticos a lograr en el estudiante con el fin de facilitar su aprendizaje. Cobo et al.(2012) consideran al hacer uso de apps educativas , que son programas que permiten el trabajo de online o en algunos casos se pueden descargar en dispositivos móviles como es el caso de celulares, tabletas o computadores, las cuales contribuyen en la gestión de aulas de

clase para el desarrollo de actividades de las diferentes áreas curriculares.

La teoría sociocultural de Vygotsky, (1979) pone énfasis en un aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes mediante el compartir de experiencias en un espacio social determinado van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas, desde un nivel real, es decir lo que conoce el estudiante sin ayuda, luego con apoyo externo transita a una zona de desarrollo próximo y con apoyo del docente mediante estrategias “andamios” puede alcanzar la zona de desarrollo potencial. Esto que el estudiante ya sabe se convierte nuevamente en su zona de desarrollo real y se repite el ciclo. En un contexto de educación a distancia o híbrida el uso de las herramientas tecnológicas a través de las plataformas virtuales y los aplicativos educativos ofrecen esta oportunidad a docentes y estudiantes y esto se ha podido experimentar en este tiempo de educación remota haciendo uso de los medios virtuales. Por su parte Siemens impulsador de la teoría del conectivismo en una entrevista acentúa el uso de medios virtuales y recalca la importancia de estar conectado en una plataforma virtual, enfatiza la oportunidad de utilizar diversas herramientas para informarse e interactuar y formar parte de entornos de aprendizaje, colaborar con otros en la construcción de aprendizajes, lo cual hace que esta vivencia sea una experiencia mucho más rica y multidimensional. Parra, (2016).

En palabras Ausubel et al., (1983) el aspecto más importante que tiene incidencia en el aprendizaje es lo que el alumno ya conoce; por ello afirma: “Averigüese esto y enséñese consecuentemente”. La teoría del aprendizaje significativo preconizada por Ausubel enfatiza que la raíz o base para la creación de un nuevo conocimiento lo constituyen los conocimientos previos que tiene el estudiante y en el caso del uso de las herramientas tecnológicas se debe aprovechar las habilidades y destrezas en el manejo que tienen los adolescentes quienes son nativos digitales. Es preciso utilizar ese conocimiento de uso de herramientas tecnológicas para darle uso pedagógico y el docente cumple un papel importante como guía y promotor del aprendizaje

así de esta manera estos aprendizajes serán significativos y se alcanzará el desarrollo de las competencias.

Sobre la segunda variable desarrollo de competencias tenemos que una competencia es un desempeño, una actuación del estudiante que involucra la combinación de conocimientos, destrezas (habilidades) y actitudes para el desarrollo de una tarea o problema de su contexto, en palabras de Perrenoud, (2000) “es la facultad de movilizar un conjunto de recursos (saberes, capacidades, información) para solucionar con eficacia una serie de situaciones cotidianas”. Por su parte Bolívar, (2008) sostiene que la competencia son aprendizaje, y como tales, se construyen y desarrollan, desarrollando tareas apropiadas.

La teoría de desarrollo cognitivo Piaget J., (1990) propugna que el conocimiento es construido por el niño mediante la interacción de sus estructuras mentales con el medio que lo rodea. El conocimiento al combinarse con las habilidades, destrezas y actitudes hacen posible el desarrollo de competencias, pues en este caso al realizar actividades de forma colaborativa en contacto con diversos medios que lo rodean para el desarrollo de actividades escolares va desarrollando sus competencias .

Para esta variable en esta investigación se ha considerado tres dimensiones: La primera de ellas es la dimensión cognitiva, que esta conformada por un conjunto de ideas, conceptos, hechos , datos, teorías, que estan vinculados, entrelazados y asociados a la competencia y es ese saber y conocer de todo lo que va aconteciendo día a día en el medio local, mundial que permite la acumulación de conocimiento, obtenido producto de la interacción entre el hombre y el medio que lo rodea. El conocimiento al ser recepcionado , recibido por una persona es procesado, interiorizado y vuelve a convertirse en nuevo conocimiento. Por su parte MINEDU,(2016) señala que los conocimientos son en realidad teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. Alavi & Leidner, (2003) consideran que el conocimiento es una información que el individuo

tienen acerca hechos, procedimientos, conceptos, interpretaciones, ideas, observaciones, juicios y elementos ocurridos en un tiempo y espacio determinado.

En cuanto a la dimensión destrezas y habilidades MINEDU,(2016) sostiene que “son aquellas que hacen referencia al talento, la pericia o la aptitud de una persona para desarrollar alguna tarea con éxito, pueden ser sociales, cognitivas, motoras”. Para Piaget, (1896 – 1980) las destrezas y habilidades son un conjunto de operaciones mentales, que hacen posible que el individuo integre la información adquirida a través de los sentidos. Es pertinente afirmar entonces que las habilidades son las inclinaciones “innatas” propias , inherentes a la persona que hacen posible el desarrollo de una alguna actividad de forma natural y con facilidad. Se puede afirmar que es la motivación y el interés el que impulsa y predispone al desarrollo de ciertas actividades y las destrezas por su parte constituyen aquellas acciones que se adquieren y se van adquiriendo con la experiencia , por ello es posible decir que las habilidades y las destrezas son complementarias.

La tercera dimensión de esta variable son las actitudes que de acuerdo con MINEDU, (2016), son “disposiciones o tendencias para actuar”, estas nos predisponen a reaccionar de acuerdo o en desacuerdo ante una situación específica. Se entiende que es la manera de enfrentar a una situación de acuerdo al conjunto de valores que la persona ha podido vivenciar y adquirir a lo largo de la vida. Al respecto Saltalamacchia et al. (1999) manifiesta que las actitudes “son realidades dinámicas y cambiantes sometidas a un continuo proceso de aprendizaje, intencional o no”. De estos estudios se desprende la idea de que las actitudes son un “estado mental” que permite dar respuesta de forma argumentativa, alegando,afirmando o negando, de acuerdo a experiencias anteriores vividas que nos llevan a asumir una posición frente a alguna situación particular y que forman parte del ser . Esto lleva a decir que las actitudes permiten a una persona configurar su forma de sentir, ver o interpretar las cosa.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

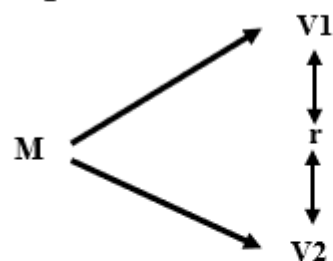
Culminada la etapa de la revisión de documentada, se continuó con el proceso de identificación del tipo de estudio que se está realizando. Para este momento se revisó el tipo de problema en investigación que se busca dar una solución. Se halló que existen diferentes autores que clasifican la investigación de acuerdo a diversos criterios. Según el propósito del presente estudio se determinó que el tipo de investigación es básica debido a que busca determinar la relación que existe entre las herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 con el propósito de alcanzar la mejora en los aprendizajes. De acuerdo con Hernández, (2018) una investigación básica es “pura, teórica o dogmática”, pues considera que esta surge en un marco teórico y es parte de él. Tiene como propósito objetivo aportar con el conocimiento científico, sin realizar ningún tipo de contraste práctico. Por su parte Baena, (2014) considera que “es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento” (p. 11). La investigación básica tiene relación con la aplicada en el sentido que aporta el conocimiento para que esta sustente los antecedentes de su estudio.

De acuerdo al nivel de investigación, el presente estudio corresponde al tipo no experimental, correlacional el cual, según Chávez, (2007) estudia objetos, situaciones, instituciones o individuos en su contexto; no se manipula ni las condiciones, ni las variables de manera deliberada. (p.136) esto se confirma en la presente investigación, donde ninguna de las variables será controlada, solamente se busca recoger datos con la finalidad de identificar el vínculo entre el empleo de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias en los estudiantes de una I.E de Ventanilla 2022. Hernández et al., (2017) mencionan que este tipo de investigación busca presentar la información tal cual es, señalando cual es la situación en el momento de la investigación a partir del análisis, interpretación y evaluación de

lo que se busca demostrar. Al respecto Chávez, (2007) plantea que es aquella que describe lo que se mide sin realizar inferencias.

De acuerdo con Kerlinger, (2002) El diseño es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener respuestas a las preguntas de un estudio. A partir de este estudio y otras fuentes consultadas y al tipo de investigación, el diseño de la presente investigación es correlacional, pues se busca la recopilación, análisis y presentación de los datos recopilados para dar respuesta a la hipótesis planteada. Al respecto Hernández, (2003) sostiene que la investigación correlacional es un tipo de estudio que tiene la finalidad de determinar la relación existente entre dos o más conceptos, categorías o variables.

Figura 01.



M: Muestra

V1: Variable 1: Herramientas tecnológicas

V2: Variable 2: Desarrollo de competencias

r: Correlación

3.2. Variables y operacionalización.

Variable 1: Herramientas tecnológicas educativas.

Definición conceptual

González González et al., (2020) Sostienen que las herramientas tecnológicas para el trabajo educativo dan la posibilidad a los individuos a tener “contacto con la información digital” y esto a su vez les permitan tener una percepción del mundo distinta y cambie de manera considerable respecto a lo

ya conocido.

Molinero & Chávez, (2019) consideran que el empleo de herramientas tecnológicas educativas son recursos para motivar que los alumnos se integren en diversas actividades que los maestros programen con el propósito de alcanzar el desarrollo de competencias de las diversas áreas de educación básica, es una “ayuda” pues facilita el trabajo tanto para docentes como para estudiantes, sostiene además que permite a los alumnos aprender de manera “dinámica” y por último menciona que contribuye a “elevar el nivel de competitividad” en el desarrollo de tareas, ejercicios u otros proyectos.

Al respecto Romero et al., (2018) sostiene que las herramientas tecnológicas para el trabajo educativo posibilitan que las personas tengan “contacto con la información digital y su percepción del mundo cambie de manera considerable”. A raíz de lo afirmado se entiende que efectivamente utilizar herramientas tecnológicas en el ámbito educativo es dar al alumno la opción contar con mayores ayudas para el desarrollo de las competencias, porque al estar en contacto con la información, pueden hacer uso de esta para desarrollar su creatividad trabajando en forma individual o colaborativa.

Las “herramientas tecnológicas” educativas se constituyen en una ayuda, pues facilitan y dinamizan el trabajo de los docentes y contribuyen al desarrollo de competencias de los estudiantes en diversos contextos y para la presente investigación se visualizan en las dimensiones que la componen: Plataforma virtual y aplicativos educativos, las mismas que contribuyen el desarrollo de actividades presenciales y a distancia contribuyendo en el desarrollo de competencias.

Definición operacional

Las herramientas tecnológicas educativas se constituyen en una ayuda, pues facilitan y dinamizan el trabajo de los docentes y contribuyen al desarrollo de competencias de los estudiantes en diversos contextos. Las herramientas tecnológicas son opciones que tiene una persona para desarrollar determinada

tarea mediante un dispositivo tecnológico para obtener resultados satisfactorios con ahorro de tiempo y mejor calidad.

Dimensiones e indicadores

Las dimensiones e indicadores de una investigación son aquellos componentes que forman parte de las variables de estudio, las cuales hacen posible la medición de los resultados, a decir de Soto, (2018) dan a conocer el comportamiento de una variable en estudio. En la siguiente tabla se presenta las dimensiones e indicadores de esta variable.

Tabla N 01

VARIABLE 1	DIMENSIONES	INDICADORES
Herramientas tecnológicas	Plataforma virtual	Recursos Facilidad Accesibilidad Motivación
	Aplicativos educativos	Productividad Trabajo colaborativo innovación Interactividad

Fuente: Elaboración propia

Escala de valoración

La escala que se ha elegido para la medición de la variable es la escala de Likert ordinal cuyos valores o alternativas de respuestas son:

Siempre (S) = 5

Casi siempre (CS) = 4

Algunas veces (AV) = 3

Casi nunca (CN) = 2

Nunca (N) = 1

Variable 2: Desarrollo de competencias

Definición conceptual

Al respecto de la variable dependiente: desarrollo de competencias, MINEDU, (2017) sostiene:

El desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y la Institución Educativa. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad. (p.18)

Se puede advertir a partir de esta definición que para alcanzar el desarrollo de competencias de los estudiantes es imprescindible saber que este proceso es una “construcción constante” continuo a lo largo de toda la educación básica, “es deliberada y consciente” porque se desarrolla según los intereses y necesidades del alumno y “es propiciada por los docentes”, pues debe ser planificada y organizada por el equipo docente de forma colegiada. Se entiende a partir de esta información que los medios, recursos, técnicas y estrategias que empleen los docentes en su práctica docente permiten el desarrollo de las competencias. Afirma también que estas competencias se desarrollan en forma “vinculada, simultánea” a lo largo del desarrollo de toda la experiencia de aprendizaje en sintonía con el contexto y realidad del estudiante.

Definición operacional

El desarrollo de competencias es el empoderamiento de los estudiantes para dar solución a diversas situaciones a partir de la combinación de habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos y vivenciados. Este es un proceso constante que permite enfrentar y solucionar algún caso poniendo de manifiesto las habilidades y destrezas adquiridas en un proceso de interacción con la realidad.

Dimensiones e indicadores

La variable 2 desarrollo de competencias tiene 3 dimensiones con sus respectivos indicadores a través de los cuales se realizará la medición. Las dimensiones de esta variable buscan visibilizar los beneficios que el uso de herramientas tecnológicas proporciona al estudiante que moviliza la dimensión cognitiva(conocimientos), instrumental (destrezas) y actitudinal (actitudes y

valores), partiendo de lo que afirma Perrenoud, (2009) “La competencia es la capacidad de movilizar un conjunto de recursos (saberes, capacidades, informaciones) para solucionar con eficacia una serie de situaciones cotidianas”. Las dimensiones que conforman esta segunda variable son: Los conocimientos, las destrezas habilidades y las actitudes.

Tabla N° 02

VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES
Desarrollo de competencias	Conocimientos	Desempeño Habilidad Destreza Criterio Evaluación
	Habilidades y destrezas	
	Actitudes	

Fuente: Elaboración propia.

Escala de valoración

La escala seleccionada para la medición de la variable es la escala de Likert ordinal cuyos valores o alternativas de respuestas son:

Siempre (S) = 5

Casi siempre (CS) = 4

Algunas veces (AV) = 3

Casi nunca (CN) = 2

Nunca (N) = 1

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población.

De acuerdo con Arias, (2006) es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de investigación”. Para el caso del presente estudio, la población la constituyen los estudiantes de primer y segundo grado de secundaria (VI ciclo) en un total de 180 aproximadamente de una I.E. de Ventanilla 2022.

3.3.2. Muestra.

Arias (2006) al referirse a la muestra de la investigación menciona que es “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. (p.83). Para el caso del presente trabajo la muestra está representada por la totalidad de la población constituida por 180 alumnos del nivel secundaria (VI ciclo) de una I.E. de Ventanilla 2022.

3.3.3. Muestreo.

Respecto al muestreo, Arias (2006) menciona que este “es un proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de la investigación de formar parte de la muestra”. Para el caso de la presente investigación se aplicará el muestreo no probabilístico intencional, pues permite obtener resultados más precisos y exactos y en menor tiempo y además facilita el estudio, pues no requiere mayor inversión económica.

3.3.4. Unidad de Análisis.

Es necesario puntualizar que para el caso del presente estudio la unidad de análisis lo constituyen todos los elementos de la población es decir la unidad de análisis es también la muestra, es decir los 180 estudiantes de la I.E. de Ventanilla en la cual se desarrolla la investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1. Técnica.

De acuerdo con Anónimo, (2021) la técnica es el conjunto de reglas y procedimientos que permiten al investigador establecer la relación con el objeto o sujeto de la investigación. Para esta investigación se ha considerado hacer

Tabla N°03

Variables y Técnicas empleadas en la investigación

VARIABLE	TECNICA
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (V 1)	ENCUESTA
DESARROLLO DE COMPETENCIAS (V 2)	ENCUESTA

uso de la técnica de la encuesta, que a decir de Hernández et al. (2006) La encuesta es el instrumento más utilizado para recolectar información y datos consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. En la presente investigación se utilizará la encuesta a través de la cual se recogerá la información necesaria para determinar la relación existente entre la variable independiente y dependiente.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.2. Instrumento.

Al respecto Hernández Sampieri & Torres, (2018) sostienen que “es el recurso que utiliza un investigador con la finalidad de registrar información o datos sobre las variables de estudio”. Se entiende que a partir de lo afirmado el instrumento puede ser un formulario, una prueba, un test, escala de opinión o lista de chequeo. Para la presente investigación el instrumento que utilizará es el cuestionario. De acuerdo con Chávez (2007) es “un instrumento estructurado” que en base a una lista de ítems o reactivos vinculados con cada una de las variables del estudio, los cuales cuentan con sus respectivas alternativas de respuestas.

Para el propósito de la presente investigación el instrumento seleccionado para el recojo de la información, ha sido diseñado teniendo en cuenta la operacionalización de la variable de estudio, la misma que ha sido descompuesta en sus dimensiones e indicadores. El cuestionario consta de 25 con preguntas cerradas y respuesta de acuerdo a la escala Likert: (S) siempre, (CS) casi siempre, (AV) algunas veces, (CN) casi nunca y (N) nunca. Este instrumento tiene como finalidad recopilar información para determinar la relación existente con la variable dependiente, desarrollo de competencias.

Variables e instrumentos empleados en la investigación

Tabla N° 04

VARIABLE	TECNICA
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (V 1)	CUESTIONARIO
DESARROLLO DE COMPETENCIAS (V 2)	CUESTIONARIO

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3. Validez y confiabilidad.

Conociendo que todo instrumento de recolección de información o medición debe contar con la garantía de que los datos obtenidos sean los más cercanos a la realidad y sean coherentes cada vez que se aplique, es decir este instrumento debe reunir los requisitos de confiabilidad, validez y objetividad. De acuerdo con Hernández et al., (2013) la confiabilidad es el grado o nivel que en la aplicación repetida de un instrumento al mismo individuo u objeto arroja un resultado igual. En otras palabras, es el nivel en que un instrumento da origen a resultados coherentes. Por su parte Kerlinger, (1979) al referirse a la validez manifiesta que es un asunto complejo que debe alcanzarse en todo instrumento de medición que se aplica. De esta afirmación se desprende que todo instrumento de medición debe contener a todos los componentes de las variables que se pretende medir.

En el caso del presente estudio la validez del instrumento a aplicar se ha determinado mediante juicio de expertos. Para este proceso se contó con la opinión de 3 expertos quienes dieron el sustento de validez del instrumento para ser aplicado y definir la correlación existente entre las variables de la investigación. Este juicio de validez se dio en base a los criterios de pertinencia, relevancia y claridad llegando a determinar que el instrumento es aplicable Asimismo para establecer el grado de confiabilidad se recurrió al procedimiento estadístico Alfa de Cronbach mediante el SPSS 26 en el cual se ingresó los datos solicitados del pilotaje realizado arrojando el índice de

0,97 de confiabilidad indicando que el instrumento tiene un alto grado de confiabilidad.

Tabla N° 05

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.972	25

3.5. Procedimientos

Para el desarrollo del presente estudio de investigación, en primer lugar, se gestionó el permiso de la I.E. en la cual se ejecuta la investigación. Teniendo en cuenta las variables, sus dimensiones e indicadores se elaboró el cuestionario con preguntas cerradas con 25 ítems en formato, Word. Previo a su aplicación ha sido examinado bajo el juicio de 3 expertos para confirmar su validez para luego determinar su confiabilidad procedimiento estadístico Alfa Cronbach.

Después del proceso de validación y determinación de la confiabilidad será aplicado a la muestra de estudiantes que se ha considerado para la investigación. El cuestionario se aplicará de forma virtual haciendo uso de un formulario con una duración de 30 minutos. Al culminar se recogerá y sistematizará los resultados en una hoja de cálculo Excel y su correspondiente procesamiento estadístico.

3.6 Método de análisis de datos.

Para el análisis de los datos se utilizará el método de coeficiente de Spearman para determinar la correlación existente entre las variables de la investigación, con esto se determinará si la correlación es débil. Moderada o alta. Los resultados se tabularán haciendo uso de una hoja de cálculo para luego proceder a realizar la sistematización e interpretación de los datos

recogidos. En un segundo momento se procederá a realizar un análisis inferencial a partir de los resultados obtenidos y se elaborará las tablas de correlación. Se procederá finalmente a realizar la discusión y plantear las conclusiones respectivas.

3.7 Aspectos éticos

El presente estudio ha tenido en cuenta la probidad intelectual y respeto a la autoría de las diversas fuentes de información que se han consultado, se ha citado cada información recogida teniendo en cuenta el estilo APA7 ,asimismo , nos hemos ceñido estrictamente a las disposiciones y orientaciones de la UCV para la elaboración de la totalidad del proyecto, el cual ha sido monitoreado mediante la utilización de Turnitin para evitar incurrir en situación de plagio . Reafirmo que la investigación y los datos que se consignan hasta la conclusión de la investigación será verídica, prueba de ello se adjunta la respectiva autorización de la I.E firmada por la directora de la misma.

IV. RESULTADO

En este capítulo se a cuenta de los resultados obtenidos respecto a cada una de las variables y lo que se ha propuesto demostrar en la investigación, en la cual el objetivo general fue: Describir la relación que existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022.

Con este propósito se ha elaborado una base de datos, como resultado de la aplicación del instrumento. En primer lugar, se presenta una tabla en la cual se determina el nivel de conocimiento y uso de las herramientas tecnológicas, que se considera el objetivo específico 1 y la percepción del desarrollo de competencias haciendo uso de las herramientas tecnológicas que corresponde a lo planteado en el objetivo específico 2.

Tabla N° 06

Nivel de la variable 1: Herramientas tecnológicas.

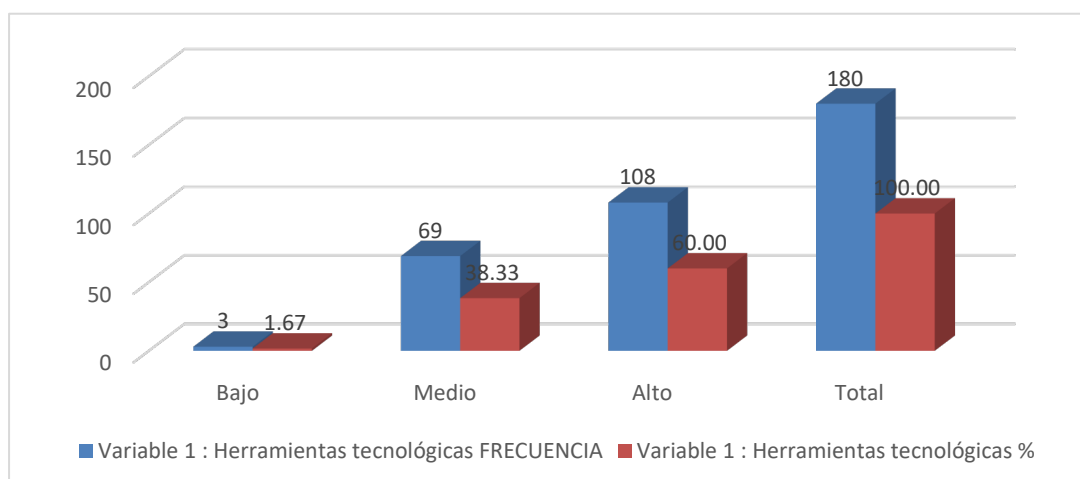
NIVEL	INTERVALO	FRECUENCIA	%
Bajo	23 - 31	3	1.67
Medio	32 - 40	69	38.33
Alto	34 -38	108	60.00
Total		180	100.00

Fuente: Elaboración propia.

Descripción.

En la tabla se aprecia el nivel de conocimiento de las herramientas tecnológicas Alto el 60%, nivel de conocimiento medio 38.33% y nivel bajo 1.67%. Podemos inferir que la población encuestada tiene en su mayoría un alto conocimiento de las herramientas tecnológicas que es una de las variables de la investigación.

Figura N° 02



Fuente: Elaboración propia

Descripción.

En el gráfico se puede apreciar el nivel de conocimiento Alto, Medio y bajo de las herramientas tecnológicas expresados en cantidad y porcentaje. Se puede observar que de un total de 180 encuestados, el 60% (108 encuestados) tienen un conocimiento alto de las herramientas tecnológicas, por otro lado el 38,33% (69 personas) tienen un conocimiento medio y el 1,67 (3 encuestados) tienen un conocimiento bajo.

Tabla N° 07:

Nivel de percepción de la variable desarrollo de competencias.

NIVEL	INTERVALO	FRECUENCIA	%
Bajo	43 - 53	4	2.22
Medio	54 - 64	126	70.00
Alto	65 -75	50	27.78
Total		180	100.00

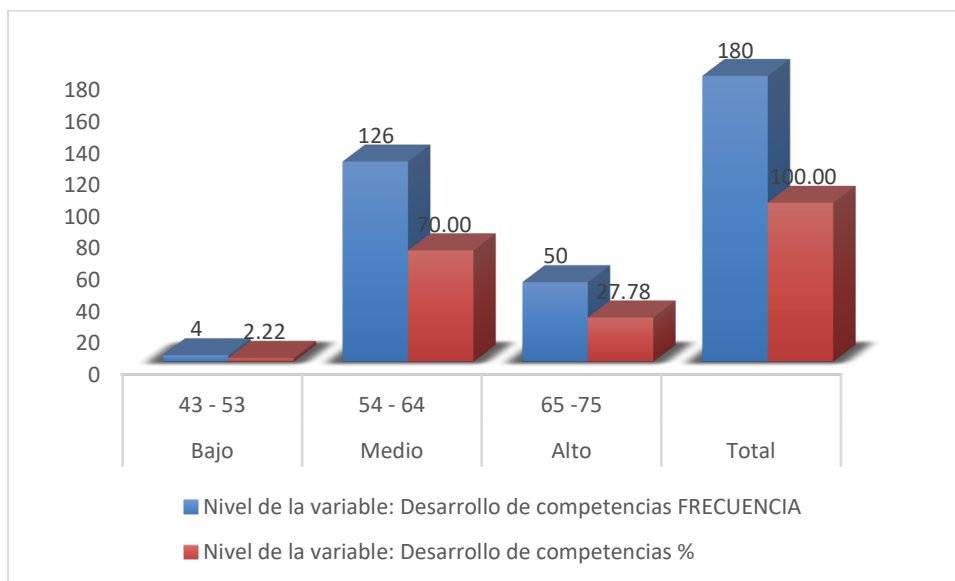
Fuente: Elaboración propia

Descripción.

En la tabla muestra los resultados del nivel de percepción de la variable

desarrollo de competencias respecto al uso de herramientas tecnológicas. Al respecto la tabla muestra que el nivel alto de percepción es de 27.78%, mientras que el nivel medio es 70%. Esto permite afirmar que del total de encuestados en su mayoría tienen un nivel medio de percepción de desarrollo de competencias respecto al uso de herramientas tecnológicas.

Figura N° 03



Fuente: Elaboración propia.

Descripción.

En el gráfico se aprecia de forma gráfica los resultados del nivel de percepción de la variable 2: Desarrollo de competencias. Se aprecia que predomina el nivel Medio alcanzando un total de 70% del total, dejando al nivel Alto con un 27,78%.

Asimismo, de forma detallada en las siguientes tablas se muestra el nivel de frecuencia por cada uno de los ítems de las variables de la investigación contenidas en el instrumento aplicado.

Variable N° 01 Herramientas tecnológicas.

Tabla N° 08

Realizas actividades de clase mediante alguna plataforma educativa: Edmodo, Moodle, Google Clasroom, Google meet.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NUNCA	3	1.7	1.7	1.7
CASI NUNCA	11	6.1	6.1	7.8
ALGUNAS VECES	132	73.3	73.3	81.1
CASI SIEMPRE	21	11.7	11.7	92.8
SIEMPRE	13	7.2	7.2	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 09

Las plataformas educativas: Moodle, Google Clasroom te brindan mayores oportunidades para la creación de tus actividades de clase

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NUNCA	4	2.2	2.2	2.2
CASI NUNCA	10	5.6	5.6	7.8
ALGUNAS VECES	65	36.1	36.1	43.9
CASI SIEMPRE	76	42.2	42.2	86.1
SIEMPRE	25	13.9	13.9	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 10

Los recursos que ofrecen las herramientas tecnológicas favorecen la elaboración de tus tareas escolares de forma colaborativa

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido CASI NUNCA	1	.6	.6	.6
ALGUNAS VECES	17	9.4	9.4	10.0
CASI SIEMPRE	33	18.3	18.3	28.3
SIEMPRE	129	71.7	71.7	100.0
Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 11

Has realizado trabajos de grupo en una plataforma educativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	2	1.1	1.1	1.1
	CASI NUNCA	10	5.6	5.6	6.7
	ALGUNAS VECES	50	27.8	27.8	34.4
	CASI SIEMPRE	71	39.4	39.4	73.9
	SIEMPRE	47	26.1	26.1	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 12

Conocer el uso de una plataforma educativa es necesario para realizar actividades en todas las áreas curriculares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	17	9.4	9.4	9.4
	ALGUNAS VECES	71	39.4	39.4	48.9
	CASI SIEMPRE	34	18.9	18.9	67.8
	SIEMPRE	58	32.2	32.2	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 13

El uso de aplicativos educativos como: Padlet, jamboard, kahoot, quizizz facilita tu participación en clase

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	.6	.6	.6
	CASI NUNCA	6	3.3	3.3	3.9
	ALGUNAS VECES	18	10.0	10.0	13.9
	CASI SIEMPRE	42	23.3	23.3	37.2
	SIEMPRE	113	62.8	62.8	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 14

Los docentes proponen actividades de clases haciendo uso de aplicativos educativos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	.6	.6	.6
	CASI NUNCA	1	.6	.6	1.1
	ALGUNAS VECES	131	72.8	72.8	73.9
	CASI SIEMPRE	35	19.4	19.4	93.3
	SIEMPRE	12	6.7	6.7	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 15

Los recursos que ofrecen los aplicativos educativos te permiten elaborar tus tareas o actividades con mejor calidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	.6	.6	.6
	ALGUNAS VECES	26	14.4	14.4	15.0
	CASI SIEMPRE	44	24.4	24.4	39.4
	SIEMPRE	109	60.6	60.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 16

Los aplicativos educativos: Padlet, jamboard, kahoot, quizizz; en las clases te ayuda a aprender mejor

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	1.1	1.1	1.1
	ALGUNAS VECES	29	16.1	16.1	17.2
	CASI SIEMPRE	80	44.4	44.4	61.7
	SIEMPRE	69	38.3	38.3	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 17

Conocer el uso de las herramientas tecnologicas y aplicativos educativos es necesario para tener acceso a la información y estar actualizado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	3	1.7	1.7	1.7
	ALGUNAS VECES	16	8.9	8.9	10.6
	CASI SIEMPRE	49	27.2	27.2	37.8
	SIEMPRE	112	62.2	62.2	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Variable N° 02

Tabla N° 18

Resulta divertido aprender en clase mediante el uso de herramientas tecnológicas: Moodle, Clasroom, jamboard, Padlet, quiziz.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	7	3.9	3.9	3.9
	ALGUNAS VECES	24	13.3	13.3	17.2
	CASI SIEMPRE	49	27.2	27.2	44.4
	SIEMPRE	100	55.6	55.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 19

No hacer uso de herramientas tecnologicas para el desarrollo de actividades escolares en las áreas curriculares es una desventaja para el aprendizaje y desarrollo de competencias

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	8	4.4	4.4	4.4
	ALGUNAS VECES	98	54.4	54.4	58.9
	CASI SIEMPRE	54	30.0	30.0	88.9
	SIEMPRE	19	10.6	10.6	99.4
	45	1	.6	.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 20

Mediante el uso de plataformas educativas logro mejores aprendizajes y desarrollo de competencias en las diferentes áreas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	1.1	1.1	1.1
	ALGUNAS VECES	30	16.7	16.7	17.8
	CASI SIEMPRE	123	68.3	68.3	86.1
	SIEMPRE	25	13.9	13.9	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 21

Obtengo mejores aprendizajes al trabajar mis actividades haciendo uso de aplicativos educativos como Padlet, jamboard, kahoot, quizizz.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	1.1	1.1	1.1
	ALGUNAS VECES	28	15.6	15.6	16.8
	CASI SIEMPRE	46	25.6	25.7	42.5
	SIEMPRE	103	57.2	57.5	100.0
	Total	179	99.4	100.0	
Perdidos	Sistema	1	.6		
	Total	180	100.0		

Tabla N° 22

Realizar trabajos colaborativos en Google Classroom, Google drive permiten desarrollar mejores aprendizajes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	20	11.1	11.1	11.1
	ALGUNAS VECES	51	28.3	28.3	39.4
	CASI SIEMPRE	36	20.0	20.0	59.4
	SIEMPRE	73	40.6	40.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N°23

El uso de aplicativos educativos me permite desarrollar mis habilidades y destrezas para organizar mejor la información que reviso.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	.6	.6	.6
	ALGUNAS VECES	40	22.2	22.2	22.8
	CASI SIEMPRE	89	49.4	49.4	72.2
	SIEMPRE	50	27.8	27.8	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 24

El manejo de diferentes aplicativos mejora mis habilidades y me permite realizar trabajos de mejor calidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	3	1.7	1.7	1.7
	ALGUNAS VECES	24	13.3	13.3	15.0
	CASI SIEMPRE	47	26.1	26.1	41.1
	SIEMPRE	106	58.9	58.9	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 25

En la I.E los docentes hacen uso de aplicativos educativos para el desarrollo de actividades en las diversas áreas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	2	1.1	1.1	1.1
	ALGUNAS VECES	53	29.4	29.4	30.6
	CASI SIEMPRE	103	57.2	57.2	87.8
	SIEMPRE	22	12.2	12.2	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 26

Los logros obtenidos en las competencias son mejores cuando haces uso de herramientas tecnológicas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	.6	.6	.6
	CASI NUNCA	2	1.1	1.1	1.7
	ALGUNAS VECES	30	16.7	16.7	18.3
	CASI SIEMPRE	46	25.6	25.6	43.9
	SIEMPRE	101	56.1	56.1	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 27

En la I.E. se trabaja mediante uso de medios virtuales y presenciales a la vez para el desarrollo de actividades en las diversas áreas curriculares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	.6	.6	.6
	CASI NUNCA	9	5.0	5.0	5.6
	ALGUNAS VECES	89	49.4	49.4	55.0
	CASI SIEMPRE	43	23.9	23.9	78.9
	SIEMPRE	38	21.1	21.1	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 28

Utilizar herramientas tecnológicas y aplicativos educativos es importante para facilitar el aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	5	2.8	2.8	2.8
	ALGUNAS VECES	25	13.9	13.9	16.7
	CASI SIEMPRE	80	44.4	44.4	61.1
	SIEMPRE	70	38.9	38.9	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 29

Las clases son más interesantes y los aprendizajes son mejores con el uso de los aplicativos digitales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	4	2.2	2.2	2.2
	ALGUNAS VECES	29	16.1	16.1	18.3
	CASI SIEMPRE	80	44.4	44.4	62.8
	SIEMPRE	67	37.2	37.2	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 30

Las actividades son más dinámicas e integradoras con el uso de herramientas tecnológicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	5	2.8	2.8	2.8
	ALGUNAS VECES	28	15.6	15.6	18.3
	CASI SIEMPRE	81	45.0	45.0	63.3
	SIEMPRE	65	36.1	36.1	99.4
	33	1	.6	.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 31

Se aprende con mayor facilidad en medios tecnológicos, pues ofrecen diversos recursos para la elaboración de producciones

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	3	1.7	1.7	1.7
	ALGUNAS VECES	22	12.2	12.2	13.9
	CASI SIEMPRE	85	47.2	47.2	61.1
	SIEMPRE	70	38.9	38.9	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Tabla N° 32

Los recursos tecnológicos despiertan mi curiosidad y creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	ALGUNAS VECES	15	8.3	8.3	8.3
	CASI SIEMPRE	38	21.1	21.1	29.4
	SIEMPRE	127	70.6	70.6	100.0
	Total	180	100.0	100.0	

Con el propósito de realizar la descripción de la relación que existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022. se realizó el análisis de los datos obtenidos en la aplicación del instrumento de investigación para determinar la relación existente. Para ello se utilizó el programa estadístico SPSS 26 mediante el cual se determinó el tipo de correlación entre las variables de la investigación, que a decir de Hernández et al., (2014) es la relación entre dos variables medidas de un nivel por intervalos.

Correlación entre las Herramientas Tecnológicas (V1) y la dimensión Conocimientos (Dim1 V2)

Tabla N°: 33

		Dim 1 V2. Conocimientos	V1. Herramientas tecnológicas
Dim 1 V2 Conocimientos	Correlación de Pearson	1	.241**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	180	180
V1. Herramientas tecnológicas	Correlación de Pearson	.241**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	
	N	180	180

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

Fuente: Elaboración propia

Descripción.

En el grafico se observa que el valor estadístico r de Pearson es 0,241 y la correlación es significativa, por lo que se puede afirmar que en el ámbito de estudio hay “correlación positiva baja” entre la dimensión Conocimientos y la variable herramientas tecnológicas porque el valor de sig. bilateral es 0.001 que se encuentra por debajo del 0.05 requerido.

Correlación entre las Herramientas Tecnológicas (V1) y la dimensión Habilidades y destrezas (Dim2 V2)

Tabla N°: 34

		Dim 2 (V2). Habilidades y destrezas	V1. Herramientas tecnológicas
Dim 2 (V2). Habilidades y destrezas	Correlación de Pearson	1	.293**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	180	180
V1. Herramientas tecnológicas	Correlación de Pearson	.293**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	

Fuente: Elaboración propia.

Descripción.

El grafico anterior muestra que el valor estadístico r de Pearson es 0,293 y la correlación es significativa, por lo que se puede afirmar que en el ámbito de estudio hay “correlación positiva baja” entre la dimensión Habilidades y destrezas y la variable herramientas tecnológicas porque el valor de sig. bilateral es 0.001 que se encuentra por debajo del 0.05 requerido.

Correlación entre las Herramientas Tecnológicas (V1) y la dimensión Actitudes (Dim3 V2)

Tabla N°: 35

		Dim3 (V2) Actitudes	V1. Herramientas tecnológicas
Dim3(V2) Actitudes	Correlación de Pearson	1	.278**
	Sig. (bilateral)		0.001
	N	180	180
V1. Herramientas tecnológicas	Correlación de Pearson	.278**	1
	Sig. (bilateral)	0.001	
	N	180	180

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

Fuente: Elaboración propia.

Descripción.

En la tabla se aprecia que el valor estadístico r de Pearson es 0,278 y la correlación es significativa, por lo que se puede afirmar que en el ámbito de estudio hay “correlación positiva baja” entre la dimensión Actitudes y la variable herramientas tecnológicas porque el valor de sig. bilateral es 0.001 que se encuentra por debajo del 0.05 requerido.

Correlación Pearson entre las dos variables de la investigación (V1) (V2)

Tabla N°: 36

		V1.	V2.
V1. Herramientas tecnológicas	Correlación de Pearson	.480**	.376**
	Sig. (bilateral)	0.000	0.001
	N	180	180
V2. Desarrollo de competencias	Correlación de Pearson	.210**	.376**
	Sig. (bilateral)	0.005	0.001
	N	180	180

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

Fuente: Elaboración propia.

Descripción.

En la tabla se aprecia que el valor estadístico r de Pearson es 0,376 y la correlación es significativa, por lo que se puede afirmar que en el ámbito de estudio hay “correlación positiva baja” entre la variable herramientas tecnológicas y la variable desarrollo de competencias porque el valor de sig. bilateral es 0.001 que se encuentra por debajo del 0.05 requerido.

V. DISCUSIÓN

El presente capítulo, se desarrolla la discusión de los resultados obtenidos en la investigación, para lo cual se parte del objetivo general el mismo que busca describir la relación que existe entre las variables del estudio de estudiantes una I.E. de Ventanilla 2022. Con este propósito se da respuesta a la pregunta del problema: ¿Qué influencia tiene el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla? A partir de la presentación del objetivo general y la interrogante se pretende establecer la relación existente entre las variables de la investigación: herramientas tecnológicas y desarrollo de competencias.

La intención del presente trabajo de investigación ha sido describir la relación que existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de una I.E. de Ventanilla 2022, el mismo que obtuvo como resultado que el uso de herramientas tecnológicas se relaciona de manera positiva y significativa ($p=,376<0,01$) con un alto grado de confianza en correspondencia con el desarrollo de competencias. Estos hallazgos tienen relación con lo investigado por Vásquez, (2021), quien al estudiar “Las herramientas tecnológicas y la calidad educativa en estudiantes de 4to año de secundaria de la IEE “Juan Guerrero Quimper” Villa María del Triunfo 2021 encontró relación entre variables similares a las que se han considerado en la presente investigación; de igual manera Mercado, (2018) evidenció en su investigación sobre: “El uso de las tecnologías de la información y comunicación y su relación con los logros de aprendizaje en el área de Educación Religiosa en estudiantes del VI ciclo de educación secundaria de una I.E. de Ventanilla, 2018 encontró que hay una relación positiva media entre el uso de las tecnologías y los logros de aprendizaje, lo cual confirma los hallazgos de la presente investigación.

Para Siemens, (2004) impulsador de la teoría del conectivismo los medios virtuales están conformados por “nodos” , que unen redes a través de las cuales se transmite el conocimiento y al estar conectados hacen posible el aprendizaje

que es la habilidad y capacidad que se desarrolla al construir y atravesar redes, En pocas palabras estas conexiones facilitan el aprendizaje individual y colectivo.

Por otro lado el estudio también apuntó a identificar el nivel de conocimiento de las herramientas tecnológicas para la elaboración de evidencias de clase en estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla teniendo como hallazgo que un nivel de conocimiento alto 60% , y un nivel de conocimiento medio 38.3%. Este resultado tiene relación con el hallazgo de García & Cantón , (2019) quienes en su estudio sobre “Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes” llegaron a la conclusión que, en función del uso y conocimiento de herramientas, es también el rendimiento, pues hay variaciones de acuerdo al uso de alguna herramienta y el propósito que persigue el estudiante; de igual forma Vasquez, (2021) en su estudio sobre: Las herramientas tecnológicas y la calidad educativa en estudiantes de 4to año de secundaria encontró el nivel alto de conocimiento de las herramientas tecnológicas fue del 56.82% y en el nivel medio 40.15%. Esto nos permite afirmar que hay estudios con resultados similares a los que se arribó en la presente investigación. En palabras Siemens (2004) en su teoría sobre el conectivismo , el estar “conectado” a medios tecnológicos facilita la construcción de aprendizajes. Esta teoría nos permite afirmar que las herramientas tecnológicas facilita la conexión para la construcción de aprendizajes, es decir si existe una relación entre el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias en estudiantes.

Asimismo en este trabajo de investigación también tuvo la intención de conocer el nivel de percepción de mejora de los aprendizajes con el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de actividades escolares en estudiantes de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla, al respecto se encontró que el nivel alto de percepción es 27.78% y el nivel medio es el 70%. Estos hallazgos presentan cierta similitud con el estudio de Carbajal , (2021) en su estudio sobre: Herramientas digitales como medio didáctico en la enseñanza y aprendizaje de una I.E. particular obtuvo como resultado que con el empleo de herramientas tecnológicas para el aprendizaje de los estudiantes se logra promover su

intervención activa en las actividades programadas para lograr despertar el interés y motivación para la comprensión y resolución de problemas a partir de situaciones cotidianas; asimismo Huzco. & Romero,(2018) en su estudio: “Aplicación de las herramientas de Google apps (Google Classroom y Google Drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la institución educativa de Yanacancha, Pasco encontró que las herramientas tecnológicas mejoran significativamente la interacción entre estudiantes y el trabajo colaborativo entre ellos.

Vygotski,(1979) en su teoría sociocultural pone énfasis en un aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas, desde un nivel real es decir lo que conoce el estudiante sin ayuda, luego con apoyo externo transita a una zona de desarrollo próximo.

Ante lo expuesto líneas arriba y después de analizar los resultados se afirma que en todo proceso educativo en el cual el docente gestione y emplee herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades escolares con sus estudiantes ,estas tendrán incidencia, es decir se visualizará un mejor desempeño y por ende contribuirá en el desarrollo de competencias en las diferentes áreas curriculares en la I.E.

VI. CONCLUSIONES

1. En esta tesis se logró describir la relación existente entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla Alta. Encontrándose que la correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).
2. Respecto al nivel de conocimiento de la variable herramientas tecnológicas los resultados obtenidos corresponden a un nivel de conocimiento alto 60%, y un nivel de conocimiento medio 38.3%, es decir los estudiantes tienen en su mayoría un alto nivel de conocimiento de las herramientas tecnológicas hacen uso de ellas para sus actividades académicas.
3. Se definió el nivel de percepción de mejora de los aprendizajes con el uso de herramientas tecnológicas en un nivel medio de 70% y en nivel alto 27.78%, lo que nos lleva a afirmar que los estudiantes perciben que en su I.E. el uso de herramientas tecnológicas tiene relación con la mejora de los aprendizajes en contexto presencial, a distancia o híbrido.
4. La prueba estadística realizada mediante el coeficiente de Pearson entre las Variables Herramientas Tecnológicas y Desarrollo de Competencias fue de un valor de 0.376 y una significancia de ,001 lo cual arroja como resultado una correlación positiva alta, es decir las Herramientas Tecnológicas tienen influencia positivamente en el desarrollo de competencias de los estudiantes de la I. E. "Fe y Alegría 29".Ventanilla 2022. De esta manera se llega a confirmar la hipótesis que el uso de herramientas tecnológicas influye positivamente en la calidad de los alumnos.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que los directivos de la I.E. que promuevan en los docentes el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas con las que cuenta la Institución, en el desarrollo de sus actividades escolares para la mejora de los aprendizajes y por consiguiente el desarrollo de competencias en las diferentes áreas.
2. Concientizar a los actores educativos: docentes, estudiantes y padres de familia, sobre la importancia del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades académicas en todas las áreas curriculares y sacarle así el máximo provecho para el desarrollo de competencias de los estudiantes.
3. Promover reuniones colegiadas de docentes para el interaprendizaje del uso de diversas herramientas tecnológicas para la elaboración de producciones y actuaciones de los estudiantes de forma permanente.
4. Se recomienda que los directivos de la I.E. gestionen en coordinación con los padres de familia y autoridades locales el acceso a internet de capacidad y velocidad adecuada acorde a la cantidad de la población estudiantil a fin de que se facilite el uso apropiado de las herramientas tecnológicas en cada ambiente de la I.E. para el desarrollo de competencias.
5. Profundizar en el estudio de las diversas posibilidades que las herramientas tecnológicas proporcionan para el desarrollo de competencias de los estudiantes en otros ámbitos y contextos.

REFERENCIAS

- Alavi, M., & Leidner, D. (2003). Gestión del conocimiento y sistemas de gestión del conocimiento: conceptual. 19. <https://doi.org/10.2307/3250961>
- Alves, P. (2018). *BIBLOS e ARCHIVO Repositorio Institucional UAM*. Estilos de aprendizaje de los estudiantes de la educación superior y el acceso a las herramientas de entornos virtuales: <http://hdl.handle.net/10486/680832>
- Anónimo. (1 de mayo de 2021). <http://www.cca.org.mx/ps/profesores/cursos/apops/Obj02/web/media/pdf/Parasabermas.pdf>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo* (2° da edición ed.). Chicago: Trillas.
- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investoigación*. Mexico: Grupo Editorial Patria.
- Barrón Rodríguez, M., Cobo Romani, J., & Alberto, M. N. (30 de marzo de 2020). Aprendizaje a distancia durante el confinamiento global de las escuelas: lecciones en varios países. *Aprendizaje a distancia durante el confinamiento global de las escuelas: lecciones en varios países*. <https://doi.org/World Bank>. <https://cutt.ly/ZfuND7b>
- Bolívar, A. (2008). https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Perrenoud_Construir-competencias.Entrevista-con-Philippe-Perrenoud.pdf. Sevilla- España: Fundación ECOEM.
- Bonilla, M. (2012). *Globalización y nuevas tecnologías : nuevos retos y ¿nuevas reflexiones?* Mdríd: J.A.E.
- Campos Vásquez, S. A. (2021). *Repositorio Universidad César Vallejo*. Herramientas tecnológicas y el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°781 "Eddie Quilcate Ortiz", San José 2021: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71827>
- Carbajal Pretel, A. L. (2021). *Herramientas digitales como medio didáctico en la enseñanza y aprendizaje de números pares e impares en la I.E.P. Niños*

- Brillantes*. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/18650>
- Carrasco Millones, M. A. (2021). *Influencia de las herramientas tecnológicas en el logro de los aprendizajes en educación religiosa en la I.E. 3071, año 2021*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/84591>
- Chavez Abad, R. (2015). *Introducción a la metodología de la investigación*. Ecuador: Machala : Ecuador.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/6785>
- Cobo Romaní, C., & Moravec, J. W. (2012). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología*. Barcelona: TRANSMEDIA.
- Diaz Becerro, S. (2009). Plataformas Educativas. *Temas para la educación: revista digital para profesionales de al enseñanza*, 7.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- García Marín, S., & Cantón Mayo, I. (2019). Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes. *Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes*. España.
- González González, P., García Herrera, G., & Berrenzueta Cabrera, L. (2020). Herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes durante la emergencia sanitaria COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, Vol. V(N° 1)*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.786>
- Granda Asencio, L. Y. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ecuador.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&tlng=en.
- Hernández Sampieri, R., & Torres, c. (2018). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2017). *Alcances de la Investigación*. Mexico.
- Herrera Martínez, Y. (2012). Las aplicaciones Educativas: características actuales para un. *Ediucativa*, 16.
duqa2012.eduqa.net/eduqa2012/images/ponencias/eje5/5_9_HERRERA_Yosnel_RECIO_Yuneikys_Las_aplicaciones_educativas._Carateristicas_actuales_para_un_futuro_de_ciencia.pdf

- Hurtado, F. (2020). Educación, Sociedad e Ideología: La Trilogía Imperante del Siglo XXI. *Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 42, 138-149. [www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.42\(138-149\).pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.42(138-149).pdf)
- Huzco A., J. S., & Romero C., M. F. (2018). *APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE Google apps (Googleclassroom y Google Drive) para el aprendizaje colaborativo de las alumnas del quinto año de la institución educativa cni n° 31 "nuestra señora del carmen" – Yanacancha, Pasco.*
- Kerlinger, F. (2002). *Enfoque conceptual de la Investigación del comportamiento.* Mexico: McGrawHill HILL.
- Lloclla Tirado, N. L. (2021). Herramientas Digitales para la planificación de actividades del nivel primario en una educación a distancia.
- López, E. y. (2018). Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento en estudiantes de quinto grado en la Institución Educativa Pozo Nutrias 2. Perú.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2127/MARIBEL%20ORTIZ%20CARVAJAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza Castillo, L. (2020). Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 343 -352.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.119>
- Mercado Malma, A. M. (2018). *Repositorio Institucional Digital Universidad Católica Sedes Sapientiae.* <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/702>
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional de Educación Básica.* Lima: Printed in Perú.
- MINEDU. (MARTES 19 de ENERO de 2021). *Ministerio de Educación delPeru.*
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/1496905-014-2021-minedu>
- Ministerio de Educación, P. (2017). *Curriculo Nacional de Educación Básica.* printed -Perú.
- Molinero Bárcenas, M. d., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo,*, 19.
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Moncayo, N. P. (abril de 2018). Las actividades de aprendizaje y el rendimiento

- académico en la educación a distancia. Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. *Las actividades de aprendizaje y el rendimiento académico en la educación a distancia. Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador.*
- Moran, L. (2020). Experiencias de aprendizaje estudiantil en la pandemia. Un análisis acerca de la sincronía y asincronía en la formación universitaria. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 49 - 71.
- Parra, L. (23 de febrero de 2016). *Entrevista George Siemens Conectivismo*. <https://www.youtube.com/watch?v=8dUH1TSf3fo&t=135s>
- Perrenoud, P. (Setiembre de 2000). El Arte de Construir Competencias. (P. Gentile, Entrevistador) Brasil. https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Perrenoud_Construir-competencias.Entrevista-con-Philippe-Perrenoud.pdf
- Perrenoud, P. (08 de febrero de 2009). El Arte de Construir Competencias. (P. Gentile, & R. Bencini, Entrevistadores)
- Piaget, J. (1896 - 1980). *Teoría del desarrollo cognitivo*. Suiza.
- Piaget, J. (1990). *El nacimiento de la inteligencia*. Barcelona - España: Critica.
- Pita, K. M. (2020). Herramientas tecnológicas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Herramientas tecnológicas educativas en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Guayaquil, ECUADOR. Repositorio Institucional UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/48612/1/PITA%20%20BRIONES%20KERLY%20-SÁNCHEZ%20VILLEGAS%20HÉCTOR.pdf>
- Romero Martínez, S., González Calzada, I., García Sandova, A., & Lozano Domínguez, A. (2018). Las herramientas tecnológicas. *Teconología, ciencia, educación*, 83-112. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6247305.pdf>
- S., H., & Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación*. (Vols. Vol. 4, pp. 310-386). McGraw-HILL Interamericana.
- Saltalamacchia, S. C., & Tedesco, A. (1999). La formación de actitudes en la práctica educativa. *Serie Pedagógica*, 49 - 57. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2767/pr.2767.pdf
- Sanchez Rodriguez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos Virtuales. *Revista de Medios y Educación*, 18.

- <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital*. Espacio de aprendizaje. org .
- Soto Abanto, S. (2018). *Variables, dimensiones e indicadores en una tesis*. <https://tesis-ciencia.com/2018/08/20/tesis-variables-dimensiones-indicadores>
- Vasquez Huanca, M. (2021). *Las herramientas tecnológicas y la calidad educativa en estudiantes de 4to año de secundaria de la IEE “Juan Guerrero Quimper” Villa María del Triunfo 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68787>
- Vasquez Huanca, M. (2021). *Las herramientas tecnológicas y la calidad educativa en estudiantes de 4to año de secundaria de la IEE “Juan Guerrero Quimper” Villa María del Triunfo 2021*[Tesis de maestría, Universidad Particular Cesar Vallejo, Los Olivos Lima - Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68787>
- Vygotski, L. (2008). *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: CRITICA.ES.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

ANEXOS:

ANEXO 01

Matriz de consistencia:

Las herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias en los estudiantes de una Institución de Ventanilla, 2022

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación que existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y desarrollo de competencias en los estudiantes de VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla 2021?	Describir la relación que existe entre el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y	Existe relación entre el uso pedagógico de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias en los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla Alta Callao 2022.	Variable 1: Las herramientas tecnológicas educativas.	Tipo de investigación ✓ No experimental
			Dimensiones: Plataforma virtual Aplicativos educativos.	Diseño de investigación ✓ Correlacional
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		Población
¿Cuál es la relación que existe entre las actividades escolares que se planifican y ejecutan haciendo uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla? ¿Cuál es la relación que existe entre las	Determinar la relación que existe entre las actividades escolares que se planifican y ejecutan haciendo uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.	Existe relación que existe entre las actividades escolares que se planifican y ejecutan haciendo uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.	Variable 2: Desarrollo de competencias.	Estudiantes de VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla. Muestra 180 estudiantes Muestreo no probabi lístico intencionado.

<p>producciones de los estudiantes mediados por el uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre las producciones de los estudiantes mediados por el uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.</p>	<p>Existe relación que existe entre las producciones de los estudiantes mediados por el uso de herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias de los estudiantes del VI ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.</p>		<p>Técnica ✓ Encuesta</p> <p>Instrumentos ✓ Cuestionario</p>
<p>¿Cuál es el nivel de participación del estudiante en actividades mediadas por el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla?</p>	<p>Determinar el nivel de participación del estudiante en actividades mediadas por el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.</p>	<p>Existe relación entre el nivel de participación del estudiante en actividades mediadas por el uso de herramientas tecnológicas educativas y el desarrollo de competencias de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría 29 de Ventanilla.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos - Habilidades y destrezas - Actitudes 	

ANEXO 02

Matriz de operacionalización de variable

Titulo: Las herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias en los estudiantes de una Institución de Ventanilla, 2022

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS DE VALORACIÓN
Variable 1: Herramientas tecnológicas	González (2018) Sostiene que las herramientas tecnológicas para el trabajo educativo posibilitan que los individuos “entren en contacto con la información digital y su percepción del mundo cambie de manera considerable”	Las herramientas tecnológicas educativas se constituyen en una ayuda, pues facilitan y dinamizan el trabajo de los docentes y contribuyen al desarrollo de competencias de los estudiantes en diversos contextos.	Plataforma virtual	Recursos Facilidad Accesibilidad Motivación	Se utilizará la escala Likert Siempre (S) Casi siempre (CS) Algunas veces (AV) Casi nunca (CN) Nunca (N)
			Aplicativos educativos	Productividad Trabajo colaborativo Innovación Interactividad	
Variable 1: Desarrollo de competencias	Minedu (2017) considera que el desarrollo de competencias es una “construcción constante “es decir continua a lo largo de toda la educación básica, “es una construcción constante, deliberada y consciente” porque se desarrolla de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes	El desarrollo de competencias es el empoderamiento de los estudiantes para dar solución a diversas situaciones a partir de la combinación de habilidades, destrezas y conocimientos adquiridos y vivenciados.	Conocimientos	Desempeño Habilidad Destreza Criterio Evaluación	Se utilizará la escala Likert Siempre (S) Casi siempre (CS) Algunas veces (AV) Casi nunca (CN) Nunca (N)
			Habilidades y destrezas		
			Actitudes		

ANEXO 03

Instrumento validado por juicio de expertos de acuerdo pertinencia, relevancia y claridad.

CUESTIONARIO

Las herramientas tecnológicas y su relación con el desarrollo de competencias

PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información acerca de la relación entre el uso herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias. La información que nos proporcionen será de absoluta confidencialidad. Te solicitamos respuestas de forma objetiva y con veracidad a cada una de las siguientes interrogantes.

DATOS GENERALES

EDAD: _____ GRADO: _____ SEXO: M() F () CICLO: _____

SIEMPRE 5	CASI SIEMPRE 4	ALGUNAS VECES 3	CASI NUNCA 2	NUNCA 1
---------------------	--------------------------	---------------------------	------------------------	-------------------

Marque con una (X) el número que representa su respuesta de acuerdo para cada uno de los ITEM planteados. Debes tomar como referencia la tabla anterior.

N°	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN				
		5	4	3	2	1
01	¿Realizas actividades de clase mediante alguna plataforma educativa: Edmodo, Moodle, Google Classroom, ¿Google meet?					
02	Las plataformas educativas favorecen la creación de tus actividades de clase?					
03	¿Los recursos que ofrecen las plataformas educativas favorecen la elaboración de tus tareas escolares?					

04	¿Has realizado trabajos de grupo en una plataforma educativa?					
05	¿Conocer el uso de una plataforma educativa es necesario para realizar actividades en todas las áreas curriculares?					
06	¿El uso de aplicativos educativos como: Padlet, jamboard, kahoot, ¿quizizz facilita tu participación en clase?					
07	¿Los docentes proponen actividades de clases a distancia haciendo uso de aplicativos educativos?					
08	¿Los recursos que ofrecen los aplicativos educativos te permiten elaborar tus tareas o actividades con mejor calidad?					
09	¿Los aplicativos educativos: Padlet, jamboard, kahoot, quizizz; en las clases te ayuda a aprender mejor?					
10	¿Conocer el uso de las herramientas tecnológicas y aplicativos educativos es necesario para tener acceso a la información y estar actualizado?					
11	Los conocimientos obtenidos en plataformas educativas facilitan el desarrollo de competencias en las áreas curriculares.					
12	El desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas en todas las áreas curriculares es una desventaja para el aprendizaje y desarrollo de competencias.					
13	Los conocimientos que obtengo explorando plataformas educativas contribuyen en la mejora de mis aprendizajes.					
14	Obtengo mejores aprendizajes al trabajar mis actividades haciendo uso de aplicativos educativos como Padlet, jamboard, kahoot, quizizz.					
15	Realizar trabajos colaborativos en Google Clasroom, Google drive permiten desarrollar mejores aprendizajes.					
16	El uso de aplicativos educativos favorece el desarrollo de habilidades y destrezas para organizar mejor la información que reviso.					

17	Las habilidades para el uso de los diferentes aplicativos me permite realizar trabajos de mejor calidad.					
18	En la I.E se promueve el uso de aplicativos educativos para el desarrollo de actividades en todas las áreas.					
19	Los logros obtenidos en las competencias son mejores cuando haces uso de herramientas tecnológicas.					
20	En la I.E. se combina el uso de medios virtuales y presenciales para el desarrollo de actividades en cada área curricular.					
21	Utilizar herramientas tecnológicas y aplicativos educativos facilitan el aprendizaje.					
22	Los aprendizajes son más efectivos con el uso de los aplicativos digitales.					
23	Las actividades son más dinámicas e integradoras con el uso de herramientas tecnológicas.					
24	Se aprende con mayor facilidad en medios tecnológicos, pues ofrecen diversos recursos para la elaboración de producciones.					
25	Los recursos tecnológicos despiertan mi curiosidad y creatividad.					

ANEXO 04:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: “La relación entre las herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias en estudiantes en una I.E. de Ventanilla 2022 ”

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1								
DIMENSION 1								
1	¿Realizas actividades de clase mediante alguna plataforma educativa: Edmodo, Moodle, Google Classroom, ¿Google meet?	x		x		x		
2	¿Utilizas las plataformas educativas para crear tus actividades de clase?	x		x		x		
3	¿Los recursos que ofrecen las plataformas educativas favorecen la elaboración de tus tareas escolares?	x		x		x		
4	¿Has realizado trabajos de grupo en una plataforma educativa?	x		x		x		
5	¿Conocer el uso de una plataforma educativa es necesario para realizar actividades en todos los cursos?	x		x		x		
DIMENSION 2								
6	¿El uso de aplicativos educativos como: Padlet, jamboard, kahoot, quizizz mejora tu participación en clase?	x		x		x		
7	¿Los docentes proponen actividades de clases a distancia haciendo uso de aplicativos educativos?	x		x		x		
8	¿Los recursos que ofrecen los aplicativos educativos te permiten elaborar tus tareas o actividades con mejor calidad?	x		x		x		
9	¿Los aplicativos educativos en las clases te ayuda a aprender mejor?	x		x			x	Especifica los tipos de aplicativos
10	¿Conocer el uso de las herramientas tecnológicas y aplicativos educativos es necesario para tener acceso a la información y estar actualizado?	x		x			x	Conocer y aplicar
VARIABLE 2								
DIMENSION 1								
		Si	No	Si	No	Si	No	

11	Los conocimientos obtenidos en plataformas educativas facilitan el desarrollo de competencias en los cursos y/o áreas	x		x		x		
12	El desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas es una desventaja para el aprendizaje y desarrollo de competencias.	x		x			x	Colocar en todas las áreas curriculares
13	Los conocimientos que obtengo explorando plataformas educativas contribuyen en la mejora de mis aprendizajes.	x		x		x		
14	Obtengo mejores aprendizajes al trabajar mis actividades haciendo uso de aplicativos educativos como Padlet, jamboard.	x		x			x	Porque utilizas solo Jamboard y Padlet
15	El trabajo colaborativo en plataformas educativas como Google Classroom, Google drive me resultan muy productiva	x			x		x	Reestructura esta pregunta
	DIMENSION 2							
16	El uso de aplicativos educativos favorece el desarrollo de habilidades y destrezas para organizar mejor la información que reviso.	x		x		x		
17	Las habilidades para el uso de los diferentes aplicativos me permite realizar trabajos de mejor calidad.	x		x		x		
18	En la I.E se promueve el uso de aplicativos educativos para el desarrollo de actividades en todas las áreas.	x		x		x		
19	Los logros obtenidos en las competencias son mejores cuando haces uso de herramientas tecnológicas.	x		x		x		
20	En la I.E. se combina el uso de medios virtuales y presenciales para el desarrollo de actividades en cada área	x		x		x		
	DIMENSION 3							
21	Utilizar herramientas tecnológicas y aplicativos educativos facilitan el aprendizaje.	x		x		x		
22	Los aprendizajes son más efectivos con el uso de los aplicativos digitales.	x		x		x		
23	Las actividades son más dinámicas e integradoras con el uso de herramientas tecnológicas.	x		x		x		

24	Se aprende con mayor facilidad en medios tecnológicos, pues ofrecen diversos recursos para la elaboración de producciones.	x		x		x		
25	Los recursos tecnológicos despiertan mi curiosidad y creatividad.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _el instrumento esta acorde con los objetivos y es suficiente los ítems

Opinión de aplicabilidad:
aplicable []

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir [] No

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ...Adrián Romero Maribel

Coromoto.....

DNI:.....

Especialidad del validador:.....Innovaciones Educativas

.....

para medir la dimensión

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. **2Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes

.....13....de...Mayo.....del
2020.....

Mai bediã Romero

.....

Firma del Expert Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: “La relación entre las herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias en estudiantes del VI Ciclo”

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1								
DIMENSIÓN 1		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Realizas actividades de clase mediante alguna plataforma educativa: Edmodo, Moodle, Google Classroom, ¿Google meet?	✓		✓		✓		
2	¿Utilizas las plataformas educativas para crear tus actividades de clase?	✓		✓		✓		
3	¿Los recursos que ofrecen las plataformas educativas favorecen la elaboración de tus tareas escolares?	✓		✓		✓		
4	¿Has realizado trabajos de grupo en una plataforma educativa?	✓		✓		✓		
5	¿Conocer el uso de una plataforma educativa es necesario para realizar actividades en todos los cursos?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2		Si	No	Si	No	Si	No	
6	¿El uso de aplicativos educativos como: Padlet, jamboard, kahoot, ¿quizizz mejora tu participación en clase?	✓		✓		✓		
7	¿Los docentes proponen actividades de clases a distancia haciendo uso de aplicativos educativos?	✓		✓		✓		

8	¿Los recursos que ofrecen los aplicativos educativos te permiten elaborar tus tareas o actividades con mejor calidad?	✓		✓		✓		
9	¿Los aplicativos educativos en las clases te ayuda a aprender mejor?	✓		✓		✓		
10	¿Conocer el uso de las herramientas tecnológicas y aplicativos educativos es necesario para tener acceso a la información y estar actualizado?	✓		✓		✓		
VARIABLE 2								
	DIMENSIÓN 1	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Los conocimientos obtenidos en plataformas educativas facilitan el desarrollo de competencias en los cursos y/o áreas.	✓		✓		✓		
12	El desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas es una desventaja para el aprendizaje y desarrollo de competencias.	✓		✓		✓		
13	Los conocimientos que obtengo explorando plataformas educativas contribuyen en la mejora de mis aprendizajes.	✓		✓		✓		
14	Obtengo mejores aprendizajes al trabajar mis actividades haciendo uso de aplicativos educativos como Padlet, jamboard.	✓		✓		✓		
15	El trabajo colaborativo en plataformas educativas como Google Classroom, Google drive me resultan muy productivas.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2							
16	El uso de aplicativos educativos favorece el desarrollo de habilidades y destrezas para							

	organizar mejor la información que reviso.	✓		✓		✓		
17	Las habilidades para el uso de los diferentes aplicativos me permite realizar trabajos de mejor calidad.	✓		✓		✓		
18	En la I.E se promueve el uso de aplicativos educativos para el desarrollo de actividades en todas las áreas.	✓		✓		✓		
19	Los logros obtenidos en las competencias son mejores cuando haces uso de herramientas tecnológicas.	✓		✓		✓		
20	En la I.E. se combina el uso de medios virtuales y presenciales para el desarrollo de actividades en cada curso.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3							
21	Utilizar herramientas tecnológicas y aplicativos educativos facilitan el aprendizaje.	✓		✓		✓		
22	Los aprendizajes son más efectivos con el uso de los aplicativos digitales.	✓		✓		✓		
23	Las actividades son más dinámicas e integradoras con el uso de herramientas tecnológicas.	✓		✓		✓		
24	Se aprende con mayor facilidad en medios tecnológicos, pues ofrecen diversos recursos para la elaboración de producciones.	✓		✓		✓		
25	Los recursos tecnológicos despiertan mi curiosidad y creatividad.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): QUE SON APLICABLES PARA SU APLICACIÓN

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

HUGO JAVIER LEGUA HERNÁNDEZ

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:

DNI: ...21491569

Especialidad del validador: ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

11 de mayo del 2022



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: “La relación entre las herramientas tecnológicas y el desarrollo de competencias en estudiantes del VI Ciclo de la I.E. Fe y Alegría 29”

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1								
DIMENSIÓN 1								
1	¿Realizas actividades de clase mediante alguna plataforma educativa: Edmodo, Moodle, Google Classroom, ¿Google meet?		x	x			x	Google Meet no corresponde al rubro de Plataforma Educativa. Revisar los signos de interrogación.
2	¿Utilizas las plataformas educativas para crear tus actividades de clase?		x		x		x	La pregunta es similar a la pregunta 1.
3	¿Los recursos que ofrecen las plataformas educativas favorecen la elaboración de tus tareas escolares?	x		x		x		
4	¿Has realizado trabajos de grupo en una plataforma educativa?		x		x		x	Las aplicaciones de videoconferencias como Google Meet o Zoom, podrían ser utilizadas para realizar trabajos grupales. Hay una diferencia.
5	¿Conocer el uso de una plataforma educativa es necesario para realizar actividades en todas las áreas curriculares?							Se recomienda reestructurar la pregunta. Verificar si ‘cursos’ es el término correcto.
DIMENSIÓN 2								
		Si	No	Si	No	Si	No	

6	El uso de aplicativos educativos como: Padlet, jamboard, kahoot, quizizz mejora tu participación en clase	x			x	x		Revisar los signos de interrogación.
7	¿Los docentes proponen actividades de clases a distancia haciendo uso de aplicativos educativos?						x	
8	¿Los recursos que ofrecen los aplicativos educativos te permiten elaborar tus tareas o actividades con mejor calidad?	x		x		x		
9	¿Los aplicativos educativos en las clases te ayuda a aprender mejor?						x	¿Es una pregunta dirigida al docente o al estudiante?
10	Conocer el uso de las herramientas tecnológicas y aplicativos educativos es necesario para tener acceso a la información y estar actualizado	x		x			x	¿Es pregunta o afirmación?
VARIABLE 2								
	DIMENSIÓN 1	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Los conocimientos obtenidos en plataformas educativas facilitan el desarrollo de competencias en los cursos y/o áreas.	x		x			x	Deslindar cursos o áreas.
12	El desconocimiento del uso de las herramientas tecnológicas es una desventaja para el aprendizaje y desarrollo de competencias.	x			x	x		Especificar el contexto. (Presencial, virtual)
13	Los conocimientos que obtengo explorando plataformas educativas contribuyen en la mejora de mis aprendizajes.						x	
14	Obtengo mejores aprendizajes al trabajar mis actividades haciendo uso de aplicativos educativos como Padlet, jamboard.						x	
1	El trabajo colaborativo en plataformas educativas						x	Revisar la funcionalidad de las

5	como Google Classroom, Google drive me resultan muy productivas.						plataformas educativas y su diferencia con aplicativos de video conferencia; Así mismo, revisar la funcionalidad del Google Drive. Quizá se refiere a las aplicaciones del Google Suite,
DIMENSIÓN 2							
16	El uso de aplicativos educativos favorece el desarrollo de habilidades y destrezas para organizar mejor la información que reviso.	x		x		x	
17	Las habilidades para el uso de los diferentes aplicativos me permite realizar trabajos de mejor calidad.	x		x		x	
18	En la I.E se promueve el uso de aplicativos educativos para el desarrollo de actividades en todas las áreas.	x		x		x	
19	Los logros obtenidos en las competencias son mejores cuando haces uso de herramientas tecnológicas.		x		x		x
20	En la I.E. se combina el uso de medios virtuales y presenciales para el desarrollo de actividades en cada área curricular	x		x		x	¿Curso o área?
DIMENSIÓN 3							
21	Utilizar herramientas tecnológicas y aplicativos educativos facilitan el aprendizaje.	x		x		x	
22	Los aprendizajes son más efectivos con el uso de los aplicativos digitales.	x		x		x	Se recomienda ejemplificar los aplicativos digitales.
22	Las actividades son más dinámicas e integradoras	x		x		x	

3	con el uso de herramientas tecnológicas.						
2	Se aprende con mayor facilidad en medios tecnológicos, pues ofrecen diversos recursos para la elaboración de producciones.	x		x		x	
4							
2	Los recursos tecnológicos despiertan mi curiosidad y creatividad.	x		x		x	
5							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Debe levantar las observaciones para la suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Beatriz Ramos Vera** **DNI: 04433126**

Especialidad del validador.....

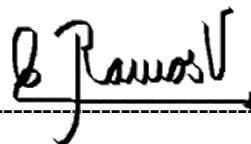
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

13 de mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

ANEXO 05

Consentimiento informado de los padres

DECLARACION JURADA SIMPLE

Yo, JOSE BLTAZAR QUIROZ RIOS de Nacionalidad Peruana, identificado con, DNI N° 19257388 de profesión docente, domiciliado en MZ w Lote 9 calle 28 Ventanilla Alta, distrito de Ventanilla.

DECLARO BAJO JURAMENTO:

Los Padres de Familia de la I.E. Fe y Alegría N° 29 nivel secundaria VI Ciclo dieron su consentimiento de la aplicación del instrumento de recojo de información para el desarrollo de la presente investigación: Las herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias en los estudiantes de una Institución de Ventanilla, 2022

Me afirmo y me ratifico en lo expresado en señal de lo cual firmo el presente documento a los 25 días del mes de julio del 2022



JOSE BALTAZAR QUIROZ RIOS

DNI N° 19257388



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, QUIROZ RIOS JOSE BALTAZAR estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Herramientas tecnológicas para el desarrollo de competencias en los estudiantes de una institución de Ventanilla, 2022", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
JOSE BALTAZAR QUIROZ RIOS DNI: 19257388 ORCID: 0000-0003-3655-995X	Firmado electrónicamente por: JQUIROZRI el 24-07- 2022 20:35:00

Código documento Trilce: TRI - 0366959