



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE
EDUCATIVO EN LA APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES
EN LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PRIMARIA 70029 MARÍA AUXILIADORA PUNO**

TESIS

PRESENTADA POR:

QUISPE ARO, EDWIN WILFREDO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMÁTICA
EDUCATIVA**

PUNO – PERÚ

2023



NOMBRE DEL TRABAJO

**INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL S
OFTWARE EDUCATIVO EN LA APLICACI
ÓN DE ENTORNOS VIRTUALES EN LOS D
OCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATI
VA PRIMARIA 70029 MARÍA AUXILIADO
RA PUNO**

AUTOR

EDWIN WILFREDO QUISPE ARO

RECuento de palabras

13074 Words

RECuento de caracteres

72544 Characters

RECuento de páginas

96 Pages

Tamaño del archivo

2.1MB

Fecha de entrega

Dec 26, 2023 9:59 PM GMT-5

Fecha del informe

Dec 26, 2023 10:00 PM GMT-5

● **17% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

V°B°



Firmado digitalmente por AVILES
PUMA Basilde FAU 20145496170
soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.12.2023 22:06:46 -05:00

Firmado digitalmente por BERMEJO
PAREDES Saul FAU 20145496170
hard
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 28.12.2023 23:51:50 -05:00

Resumen



DEDICATORIA

Dedico este estudio a toda mi familia en especial a mi esposa Gladis; mis hijas Ashira y Ariana, quienes fueron un apoyo emocional muy importante a lo largo del tiempo en que realizaba mis estudios. También, a mi apreciado padre Anselmo quien me apoyo en todo momento para que alcance mis objetivos.

Edwin Quispe Aro



AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento:

A nuestro creador que me guía en el camino de la vida mi “DIOS”, piadoso y misericordioso.

A la Universidad Nacional del Altiplano, por formarme en una de mis más grandes pasiones LA TECNOLOGÍA - COMPUTACIÓN y a los docentes por su ardua labor en beneficio de mi formación profesional.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ANEXOS

ACRÓNIMOS

RESUMEN 14

ABSTRACT..... 15

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 17

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 18

1.2.1. Problema general..... 18

1.2.2. Problemas específicos 18

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN..... 19

1.3.1. Hipótesis general..... 19

1.3.2. Hipótesis específicas 19

1.4. JUSTIFICACIÓN DE ESTUDIO..... 19

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 20

1.5.1. Objetivo general 20



1.5.2. Objetivos específicos	20
------------------------------------	----

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	21
2.2. MARCO TEÓRICO	24
2.2.1. El software educativo	24
2.2.2. Entornos virtuales	25
2.3. MARCO CONCEPTUAL	26

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	29
3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	29
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	29
3.4. POBLACIÓN Y DEL MUESTRA ESTUDIO	29
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	30
3.5.1. Tratamiento de datos	30
3.5.2. Prueba de hipótesis.....	31
3.6. PROCEDIMIENTO.....	34
3.6.1. Descripción del método	34
3.7. VARIABLES	36
3.7.1. Descripción de variables a ser analizados.....	36
3.7.2. Operacionalización de variables	37
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	37



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	39
4.2. DISCUSIÓN	69
V. CONCLUSIONES.....	73
VI. RECOMENDACIONES.....	76
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
ANEXOS.....	80

Área: Gestión Social de la Educación

Tema: Influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno.

Fecha de sustentación: 12/Enero / 2024



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Conocimiento del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	40
Figura 2	Uso del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	42
Figura 3	Manejo del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	44
Figura 4	Personaliza espacios virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	46
Figura 5	Gestiona información del entorno virtual en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	48
Figura 6	Interactúa en entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	50
Figura 7	Crea virtuales objetos en diversos formatos en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	52
Figura 8	Conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	54
Figura 9	Prueba de correlación Hipótesis específica 1	56
Figura 10	Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	58
Figura 11	Prueba de correlación Hipótesis específica 2	60
Figura 12	Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	62
Figura 13	Prueba de correlación Hipótesis específica 3	63



Figura 14	Nivel de conocimiento software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	65
Figura 15	Prueba de correlación Hipótesis General.....	67



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	37
Tabla 2	Recolección de datos por objetivos específicos.....	38
Tabla 3	Conocimiento del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	39
Tabla 4	Uso del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	41
Tabla 5	Manejo del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	43
Tabla 6	Personaliza espacios virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	45
Tabla 7	Gestiona información del entorno virtual en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	47
Tabla 8	Interactúa en entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.	49
Tabla 9	Crea objetos virtuales en diversos formatos en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	51
Tabla 10	Conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	53
Tabla 11	Prueba de correlaciones	55
Tabla 12	Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	57
Tabla 13	Prueba de correlacion.....	59
Tabla 14	Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	61



Tabla 15	Prueba de correlaciones	63
Tabla 16	Nivel de conocimiento software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.....	64
Tabla 17	Prueba de correlaciones	66
Tabla 18	Prueba de regresión múltiple	67
Tabla 19	Coefficientes de regresión	68



ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	Matriz de consistencia	81
ANEXO 2	Instrumento de investigación.....	83
ANEXO 3	Constancia de ejecución de la directora de la Institución	87
ANEXO 4	Evidencias fotográficas	88
ANEXO 5	Reporte de similitud	91
ANEXO 6	Declaración jurada de autenticidad de tesis	95
ANEXO 7	Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional.....	96



ACRÓNIMOS

IEP:	Institución Educativa Primaria
MINEDU:	Ministerio de Educación
TIC:	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
UGEL:	Unidad de Gestión Educativa
UNIR:	Universidad Internacional de La Rioja



RESUMEN

La educación virtual que enfrentamos los docentes, está muy ligada a los entornos virtuales, ya que la tecnología es necesaria para lograr las competencias en los estudiantes. Cuyo objetivo es; determinar la influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer bimestre del 2022, la metodología investigación es explicativa o de causa y efecto porque mide la influencia de los conocimientos del software educativo en la aplicación de los entornos virtuales, en su metodología se considera al diseño de estudio transversal – no experimental, para la recopilación de información se empleó la técnica de la encuesta a 43 docentes considerados en la muestra; sobre el conocimiento del software educativo y su aplicación en entornos virtuales, para la demostración de las hipótesis se empleó la estadística inferencial, con la prueba de correlación de Pearson, concluyendo ; el nivel de conocimiento del software educativo incide de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales en los docentes, cuyos resultados muestran que el 32.6% de los maestros se sitúan en una escala de proceso en conocimiento del programa educacional y el empleo del entorno virtual muestra que es regular, el 23.3% de profesores se sitúa en un escala de inicio en conocimiento del software educativo, además la prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con probabilidad de error de 0,000 inferior al parámetro de 0.05, implicando una influencia directa y fuerte, demostrando que la prueba es de significativa con un nivel del 95% de confianza.

Palabras claves: Entornos virtuales, gestiona información, personaliza espacios Software educativo.



ABSTRACT

The virtual education that teachers face is closely linked to virtual environments, since technology is necessary to achieve competencies in students. Whose objective is; determine the influence of the knowledge of educational software in the application of virtual environments in the teachers of the Primary Educational Institution 70029 María Auxiliadora Puno, during the third trimester of 2022, the research methodology is explanatory or cause and effect because it measures the influence of the knowledge of educational software in the application of virtual environments, in its methodology the design of a cross-sectional study is considered - non-experimental, for the collection of information the technique of surveying 43 teachers considered in the sample was used; on the knowledge of educational software and its application in virtual environments, for the demonstration of the hypotheses inferential statistics were used, with the Pearson verification test, concluding; the level of knowledge of educational software significantly affects the application of virtual environments in teachers, whose results show that 32.6% of teachers are located on a process scale in knowledge of the educational program and the use of the environment virtual shows that it is regular, 23.3% of teachers are located on a scale of beginning in knowledge of educational software, in addition the correlation test shows a coefficient of 0.945, with a probability of error of 0.000 less than the parameter of 0, 05, implying a direct and strong influence, demonstrating that the test is significant with a 95% confidence level.

Keywords: Virtual environments, manage information, personalize spaces Educational software.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El estudio de investigación tiene la finalidad de determinar; la influencia del conocimiento del programa educacional en la aplicación de entornos virtuales en los maestros del centro educativo primario María Auxiliadora de Puno, durante el tercer trimestre del 2022. La que implica el desarrollo del conocimiento de los maestros vinculado al uso de software educativo, en sus labores académicas, tanto en el planteamiento de las estrategias pedagógicas en los momentos de las sesiones de aprendizaje, como la aplicación en el entorno virtual, gestión de información del círculo virtual, personalización del espacio virtual, crear objetivos e interactuar en entornos virtuales con diversos formatos, porque el entorno virtual de aprendizaje resulta un medio, con diversas herramientas informáticas, que brindan la posibilidad de interacción didáctica, la que permite realizar actividades para que los estudiantes puedan lograr aprendizajes significativos.

Para concluir se detalla que el contenido de estudio es como se describe a continuación:

- En el capítulo primero se considera, el planteamiento del problema, formulación del problema, las hipótesis de investigación, la justificación de estudios y los objetivos de investigación.
- En el capítulo segundo se considera, la revisión de literatura, el marco teórico, los antecedentes y el marco conceptual.
- En el capítulo tercero se considera, los materiales y los métodos; la ubicación geográfica de estudio, el período de duración de estudio, la procedencia del material



utilizado, la población y muestra de estudio; el diseño estadístico, el procedimiento, el tipo, procedimiento del muestreo y las variables

- En el capítulo cuarto se considera, el resultado de estudio, contexto de estudio, análisis, interpretación y discusión.

Por último; las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos. Se consigna la matriz de consistencia, los instrumentos, las evidencias fotográficas y constancia de ejecución.

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel del país, a través del Ministerio de Educación (2019), se ha discutido sobre la necesidad y la importancia de un programa educacional en el procedimiento de aprendizaje en las diversas áreas en los centros educativos. Actualmente en los centros de educación pública y particular el uso de tecnologías es mucho más frecuente en situación que nos encontramos en pandemia a través de la educación virtual, sin embargo, no existen capacitaciones adecuadas y uso del software educativo en su totalidad en las diferentes áreas mediante aplicaciones precisas.

Son pocas las capacitaciones sobre el uso de las aplicaciones de los entornos virtuales, las que han sido realizadas por la Dirección Regional de Educación Puno, no cubren las expectativas de los docentes especialmente en las Instituciones Educativas del nivel primario y secundario, donde en gran parte los docentes de manera independiente vienen capacitándose. Evidenciando que aproximadamente el 90% de los docentes muestran debilidades en el conocimiento del software educativo o tecnologías de información, para aplicarlos en sus sesiones de aprendizaje como estrategia.

Martínez (2017), Los importantes avances en el campo científico y tecnológico



han influido los modos de concebir, distribuir, consumir la información, sin embargo, persiste la brecha digital, evidenciando dificultades en los docentes, porque no muestran responsabilidad, al no estar capacitado, evidenciando dificultades frecuentemente.

Se observa que en la Institución educativa Primaria N° 70029 María Auxiliadora de Puno, algunos docentes tienen debilidad en el conocimiento del software educativo y de manera personal se capacitan en los cursos que organizan la UGEL, o MINEDU y muchos de ellos muestran poco interés: Primero algunos docentes no tienen el manejo suficiente del software educativo, segundo desconocen de los cursos organizados por PerúEduca, otros, y tercero la dirección del plantel no promueve tal capacitación, a consecuencia de ellos docentes se les complica la utilización de entornos virtuales, en la programación de las sesiones de aprendizaje. (PEI 2022).

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo el conocimiento del Software Educativo influye en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno durante el tercer trimestre del 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Qué nivel de conocimientos del software educativo tuvo el docente durante su experiencia profesional?
- ¿Qué nivel de conocimientos del manejo del software educativo tuvo el docente durante su experiencia profesional?
- ¿Qué nivel de conocimientos de la aplicación del software educativo tuvo



el docente durante su experiencia profesional?

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

El conocimiento del software educativo influye directa y significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.
- El nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.
- El nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE ESTUDIO

El presente estudio tiene como propósito conocer el nivel de conocimiento del software educativo de los docentes y su aplicación en los entornos virtuales, además de evidenciar el nivel de influencia, para poder investigar el uso adecuado de entornos virtuales por los docentes, considerados en la muestra del presente trabajo.

La investigación se realizó con el fin ver; cómo los avances científicos y tecnológicos que generan innovaciones en los docentes para poder acompañar



pedagógicamente en sus estudiantes, al incorporar nuevas formas de enseñanza de tal forma que facilite el aprendizaje en sus educandos.

Socialmente, los estudiantes y directamente los docentes del presente estudio se beneficiarán con el manejo del software y así involucrar el desarrollo de toda capacidad y competencias de los discentes, por lo que para ellos resulta un tema trascendental porque con un nuevo aprendizaje este será capaz de enfrentar todo cambio de una nueva sociedad del conocimiento digital, el mismo que le genera nuevas formas de vida. (Bustamante y Linares, 2020)

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.
- Precisar el nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.
- Evaluar el nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Bustamante y Linares (2020), en su investigación, utilizaron las variables de software educativo y la competencia 28. Llegando a la siguiente conclusión:

Se observa una relación sobre cada variable de estudio planteada, de carácter positivo y moderado, porque el 62% de los estudiantes determinados en la muestra en el empleo de los programas educacionales muestra una manera adecuada. 61% se sitúa en un nivel de poca satisfacción sobre las competencias, confirmándose con la estadística de Tau-b Kendall obteniéndose un valor promedio de 0.535.

Murcias y Osorio (2015), en su estudio, desarrollaron las variables manejo del programa educativo y el empleo de TICs. Llegando a la siguiente conclusión:

Los estudiantes considerados en la muestra, al impartirles conocimientos sobre el uso de las herramientas tecnológicas logran aprender en un nivel cualitativo medio al facilitar aprendizajes en sus estudiantes, convirtiéndose la aplicación regularmente efectiva.

Sandoval (2015), en su trabajo, analizó el “Uso del software educativo en estudiantes del cuarto grado”. En el cual determinó que:

Los contenidos impartidos y desarrollados del software en estudio, muestra un cambio actitudinal y académico en los discentes, desde una vista constructivista, porque permitió explicar el grado de relación existente sobre el contenido temático de estudiantes del 4to año que establece el MINEDU.



Burrola (2015), en su trabajo de investigación, evaluó las competencias básicas de las TICs, en docentes de México. Concluyendo que:

Existe mejoras, con el uso de herramientas digitales, porque favorece el aprendizaje de sus estudiantes, de la misma forma, es el forjador para que efectivice todo lineamiento de la política educacional, con disposición para que se efectivice los lineamientos de la política educacional, con disposición para que se ponga en marcha la capacitación y autoformación continua.

Pozo Et. al (2019), en su estudio, analizó el uso de la competencia digital en el profesorado español, concluyendo que:

Los factores innatos son incidentes de forma significativa en los desarrollos de la competencia, en los maestros tomados en la muestra de estudio, para se trabajó con 520 docentes de los diversos niveles del grado primario y secundario, donde la alfabetización digital es directamente proporcional al nivel competencia.

Vargas (2019), en su trabajo de investigación, utilizó las variables “competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0”. Llegando a demostrar que:

La existencia de una relación sobre cada variable de estudio, en los maestros universitarios, porque existe alta correlación entre las variables, además se resalta la utilidad efectiva de los docentes emplear dentro de su estrategia la enseñanza de TICs.

Vega (2017), en su trabajo de investigación, usó las variables “Las tecnologías de información en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés”, se llegó a concluir:

La existencia de una correlación directa del uso de las tecnologías de información, con la enseñanza aprendizaje del área de inglés, porque el coeficiente de Pearson tiene un coeficiente significativo, en el estudio se realizó el trabajo con una muestra de 30



discentes, con el tipo de diseño correlacional.

Neyra (2015), en su estudio, consideró “Las competencias digitales y el aprendizaje de las estudiantes en ofimática”, concluyendo que:

Existe correlación moderada por el valor de correlación de Pearson 0,429 y el grado de conocimiento en cuanto a la competencia digital, llegando a demostrar un nivel sig. de $p = 0,000$, siendo estas confiables, para ello se trabajó con 90 estudiantes, donde el tipo fue de carácter básico correlacional – descriptivo, no experimental, transversal – correlacional.

Bustamante y Montenegro (2016), en su estudio, usó las variables de tecnología de la información y didáctica en el procedimiento de aprendizaje, determinando que:

Las estudiantes, respecto al nivel de conocimiento básico y el empleo de las TIC, teniendo un nivel de eficiencia, porque se expresa con un 51% la muestra, frente a la enseñanza de las TIC, poseyendo un porcentaje del 40%; vinculado al aprendizaje con las TIC, se posee un 44% en el nivel de eficiencia, la metodología resultó no experimental, descriptivo, compuesto por una muestra de 156 discentes.

Cruz (2018), en su investigación, trabajó con las variables de aprendizaje virtual y trabajo independiente, concluyendo que:

Logrando un positivo impacto en los maestros, así como los discentes, donde las plataformas resultan accesibles, para otras actividades, la misma que propone continuar enriqueciendo sus experiencias en plataformas virtuales de aprendizaje, además que las necesidades y exigencias de una nueva generación viendo siendo cada vez más innovadora.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. El software educativo

Muentes (2019), sostiene que: Es un medio pedagógico que tiene como objetivo principal facilitar el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje, además, es un programa de computación que a través de una plataforma digital colabora con el proceso facilitando la adquisición de conocimientos.

Heleny (2015), sostiene que: Los softwares son de diferentes clases: El software de ejercitación, sirven para interactuar a través de interrogantes y se usa para retroalimentar, el mismo que ayuda a superar debilidades o dificultades. Referido programa de tutorial, resulta útil para que se oriente a los discentes en la medida que sea importante conociendo mayores conocimientos. El software de simuladores, es utilizado cuando se requiere simbolizar o elaborar o construir un simulador.

2.2.1.1. Dimensiones del software educativo

Cueva y Mallki (2015), sostienen que, las dimensiones que proponen son:

- Nivel de conocimiento del programa educacional, refiriendo a la comprensión de conocimiento sobre el programa, refiriendo a la comprensión que poseen los estudiantes como docentes, referente al dominio de los programas que ellos identifican con facilidad, además de la relevancia que posee en el procedimiento de aprendizaje y enseñanza.
- Para el sistema evaluativo se consideran diversos indicadores, grado del conocimiento del programa en los docentes y estudiantes,



conocimientos básicos en cuanto al elemento de interfaz, comunicación con los usuarios, suministro, aplicación, desarrollo de la acción, almacenamiento de datos sobre el programa, base de información y lo generado por el usuario.

2.2.2. Entornos virtuales

Cruz (2014), sostiene que: Los entornos virtuales refieren a toda habilidad compleja, que está manifestada por una diversa realidad concordante con los diversos medios de esfera en cuanto a la existencia de la vida humana, ya sea colectiva o individual.

Rodríguez (2018), menciona que: Los entornos virtuales parten de que el campo educacional viene trabajándose por competencia, en la que la construcción del saber se opera por medio de la práctica y experimentación, en la que la construcción del saber opera por medio de la práctica y experimentación; donde los aprendizajes son pilares fundamentales y deben ser significativos para que todo estudiante esté capacitado para que enfrente el reto que se busca plantear al contexto o la vida.

2.2.2.1. Dimensiones de entornos virtuales

MINEDU (2016), esta combinación genera la siguiente capacidad:

- Personalizan los entornos virtuales, estas competencias consisten en organizar de manera coherente, optimizar, modificar y seleccionar la actividad.
- Gestión de la información del círculo virtual, consistiendo en que se sistematice, ordene de manera coherente, la importancia de la



actividad de forma pertinente y ética.

- Interacción en el entorno virtual, consiste en que se vincule con otro entorno, de forma colaborativa para comunicarse, según su interés respetado el valor, así como el contexto socio-cultural.
- Crea un objetivo virtual en diversas formas, consistente en que se elabora un material con diverso propósito, siguiendo un procedimiento de manera que mejoren sus aprendizajes o retroalimentado para ver su funcionalidad.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Alfabetización digital**

Según UNIR (2019), es el medio de capacidad que llega a desarrollar un individuo permitiendo que ejecute diversas actividades en un medio virtual; entonces, es constituido como un procedimiento indispensable con la finalidad de que se alcance la capacidad requerida para que sea competente en los manejos de nuevas tecnologías.

- **Competencia**

De acuerdo a UNIR (2019), se considera al fin de los vocablos de la aptitud e identidad; refiriendo al estado de un objeto o persona que reúne todo requisito indispensable a efectos de que se cumpla con los encargos brindar un servicio demostrando para esto la aptitud necesaria para que se desempeñe de forma adecuada a los cargos.

- **Capacidad**



Cruz (2018), refiere a los estados para que uno se encuentre preparado en sentido adecuado para desempeñar o ejecutar una actividad.

- **Entornos virtuales**

Marti (2015), indica que está en los espacios, del contexto o ambiente, con acceso especial, perfilado y entendido para las personas que lleguen al despliegue del proceso asimilativo de los conocimientos y destrezas, por medio del sistema telemático.

- **Software**

Chipia (2015), precisa que se determina como una serie de explicaciones, programas y medios informáticos establecidos para que se posibilite la ejecución de diversos trabajos empleando una computadora u ordenador.

- **Software educativo**

Acevedo (2015), indica que es el tipo de programa que se reserva a brindar el procedimiento de enseñanza-aprendizaje, siendo el ámbito educativo, el mismo que logra posibilitar el avance específico de la capacidad cognoscitiva.

- **Educativo**

MINEDU (2019), es la formación metodológica y práctica otorgada a un individuo en aras de crecimiento y desarrollo. En un procedimiento por el cual a la persona se le suministra conocimientos y herramientas importantes para que se ponga en práctica sobre la vida cotidiana.

- **Aprendizaje significativo**

MINEDU (2019), según David Ausubel es comprendida como aquella



forma en la que los discentes se relacionan con los datos nuevos con los que ya conocen; reconstruyendo y reajustando diversas informaciones en el proceso, o la estructura del conocimiento previo condicionando la nueva experiencia y conocimiento y esto, a su vez, reestructurado y modificado los mismos.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio se desarrolló en la ciudad de Puno, del distrito de Puno, provincia de Puno en la Región de Puno, Jurisdicción de la UGEL Puno, Institución Educativa Primaria N° 70029 María Auxiliadora de Puno, 2022.

3.2. PERÍODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio empezó en agosto durante el 2021, con el acopio de información, y en el mes de diciembre del 2022 se concluirá con la sustentación de tesis.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Se encuestó a 43 docentes de referido centro educativo ubicado en la ciudad de Puno, 2022.

3.4. POBLACIÓN Y DEL MUESTRA ESTUDIO

Población. Está constituida por 65 docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Muestra. La muestra constituye parte de la totalidad de la población, de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno 2022, en la que se ha utilizado la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \times N \times P \times Q}{E^2 (N - 1) + 4P \times Q}$$



Donde:

N: Es la población 65 docentes

P: 0.9 es la proporción (conocido)

Q: 0.1 resulta la proporción (desconocido)

E: 5% de error al 95% de eficacia.

Z: es 1,96 (Nivel de confianza 95%)

$$n = \frac{1.96^2(65)(0.9)(0.1)}{0.05^2(65 - 1) + 4(0.9)(0.1)} = 43.22$$

Por lo tanto, se trabajará con 43 docentes con el tipo de muestreo probabilístico, porque todos tuvieron la misma forma de ser seleccionados.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tratamiento de datos

La información recogida según el proceso señalado en el apartado anterior donde se procesó tomando en consideración las actividades siguientes:

- **Tablas de distribución de frecuencias.** En base a baremo que de forma previa se llegara a determinar, la información recogida es expresada en una tabla de distribución porcentual.
- **Elaboración de figuras estadísticas.** La figura estadística será ilustrada con cantidades porcentuales, solo en el caso necesario, con un diagrama de histograma o barras de frecuencia, según corresponda.
- **Medidas de tendencia central.** Se empleó en el caso necesario sobre la



medida tendencial de empleo frecuente del medio aritmético.

3.5.2. Prueba de hipótesis

- **Hipótesis estadística**

Ha: El conocimiento del software educativo influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

H₀: El conocimiento del software educativo no influye en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

Para su contrastación se emplea la regresión lineal que es incluido por medio de la varianza en los cálculos de coeficiente de correlación de Pearson, prueba de hipótesis T – Student, F-Fisher (Hernández. 2015).

- **Regresión lineal múltiple**

El modelo de regresión con variables independientes

$$f(x) = a + bX_1 + cX_2 + dX_3 + \varepsilon$$

Donde:

f(x) Variable dependiente

x_i: Variable independiente

f(x): indicador aplicación de entornos virtuales,



a; b; c; d; Constante y coeficientes de regresión a ser estimados

X1 : Conocimiento del software educativo

X2 : Manejo del programa educativo

X3 : Aplicación del programa educativo

ε : Variable aleatorio que se atribuye a otro factor considerado y que influye en el empleo de entornos virtuales.

Como modelo definitorio se procedió al análisis del modelo de regresión por medio del programa SPSS, la cual logró demostrar que con el análisis de varianza se observa el modelo de liderazgo en el ámbito de gestión escolar.

- **Prueba de hipótesis F-Fisher**

Como producto del análisis obtuvo las pruebas parciales y globales individuales. La prueba de hipótesis en el estudio fue planteada por medio de un procedimiento directo implicando utilizar el modelo descrito en el punto anterior.

La hipótesis utilizada de todas las constantes de regresión resulta igual a cero, siendo que:

$$H_0: a = b = c = d = 0;$$

H₀: algunos parámetros resultan mayor a cero

Donde:

a; b; c; d, son con “a” constante y el resto coeficientes a estimarse por el modelo de regresión.

$$f(x) = a + bX_1 + cX_2 + dX_3 + \varepsilon$$

- **El coeficiente de correlación de Pearson (r)**

Es una medida de relación lineal sobre cada variable cuantitativa aleatoria, pudiendo definirse como un índice empleado para que se mida la intensidad relacionable sobre cada variable, esta medida no es casualidad y en el mismo se muestra la diferencia sobre la regresión y correlación (Elorza, 2000).

Este indicador, lograr medir la escala de -1 a 1, el nivel de correlación sobre cada variable, cuando el rango se encuentre cerca de -1 no muestra que hay un nivel negativo y cuanto este es aproximado a 1, nos muestra que es positivo sobre las variables. Un valor próximo a 0 muestra que no existe una relación lineal sobre cada variable.

- **Determinación del margen de error**

$$\alpha = 0,05$$

- **Aplicación de la fórmula**

Para determinar la influencia se utilizó el estadístico de R de Pearson, con el fin de observar la influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de los entornos virtuales, cuya fórmula es:

$$r = \frac{\frac{\sum x_i y_i}{n} - \bar{x} \bar{y}}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_i^2}{n} - \bar{x}^2\right) \left(\frac{\sum y_i^2}{n} - \bar{y}^2\right)}}$$

Dónde:

R : Coeficiente de Pearson .

Valores que se asumirán:



$R = 1$: Relación perfecta.

$0.8 < R < 1$: Relación muy alta.

$0.6 < R < 0,8$: Relación alta.

$0.4 < R < 0,6$: Relación moderada.

$0,2 < R < 0,4$: Relación baja.

$0 < R < 0,2$: Relación muy baja.

$R = 0$ Relación nula

3.6. PROCEDIMIENTO

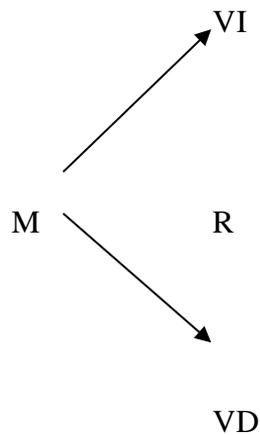
3.6.1. Descripción del método

A la hora de ajustar el diseño de investigación con el uso de materiales y métodos, se procedió a delimitar las variables en estudio entre el nivel del conocimiento del programa con el empleo del entorno virtual, en los docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

a) Tipo y diseño de investigación

El tipo es no experimental, ya que no se tocó ninguna variable; y es transversal, puesto que la información fue recogida en una determinada situación, luego se estableció la influencia entre las variables (Hernández, 2015).

El diseño de investigación es explicativo, porque se establece el siguiente modelo para que se determine la influencia de una variable sobre la otra (Hernández, 2015).



Dónde:

VI: Conocimiento del software educativo.

VD: Aplicación en entornos virtuales.

M: Docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora.

R: Influencia.

b) Tipo y procedimiento de muestreo

De acuerdo a la muestra de investigación, el tipo de muestreo es probabilístico, porque todos los docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora, tuvieron las mismas posibilidades de ser seleccionados para el estudio. (Hernández, 2015).

c) Descripción detallada del uso de materiales

En el estudio se empleó el método cuantitativo, tomando en consideración:

La técnica a utilizarse es la encuesta estructura, en base al sistema sobre cada variable, considerando que en la técnica mayormente se emplea la encuesta.



Como instrumento correspondiente a la técnica se tiene en cuestionario, con ítems cerrados de alternativa múltiple bajo la escala de Likert, para cada variable organizada en base a su dimensión, lo que será empleada para el recojo de información, sobre software educativo la aplicación en entornos virtuales:

- La encuesta se realizó con 2 instrumentos, el primero para que se obtengan los datos sobre software educativo y el segundo para obtener información en cuanto la aplicación en entornos virtuales.
- Para su explicación se tuvo que cruzar los ítems de cada variable en función a sus dimensiones, con el fin de ver la incidencia de la variable independiente respecto a la variable dependiente y el grado significativo.
- Sobre cada variable se consideró el modo de metodología deductiva-inductiva para interpretar el resultado.

3.7. VARIABLES

3.7.1. Descripción de variables a ser analizados

Variable independiente. Conocimiento del software educativo.

Variable dependiente. Aplicación en entornos virtuales.

3.7.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
Conocimiento del software educativo.	Conocimiento del software.	Conoces los elementos de un software educativo	Siempre (5) Casi siempre (4)
		Está en capacidad de enseñar	siempre (4)
		Identifica las actividades contenidas	Algunas veces (3)
Conocimiento del software educativo.	Manejo del software educativo.	Resultan atractivas	veces (3)
		Promueven el uso del software educativo	Casi nunca (2)
		Realización de tareas con software educativo	Nunca (1)
Aplicación en entornos virtuales.	Aplicación del software educativo.	Manejando del software educativo aseguras tener buenos aprendizajes	
		Diseña actividades de aprendizaje	
		Realiza tareas virtuales	Siempre (5)
Aplicación en entornos virtuales.	Personaliza espacios virtuales.	Uso de equipos digitales	Casi siempre (4)
		Uso herramientas y programas	siempre (4)
		Localiza información usando las TIC	Algunas veces (3)
Aplicación en entornos virtuales.	Gestiona información del entorno virtual.	procesa contenidos de los cursos	veces (3)
		La tarea de investigar te resulta fácil	Casi nunca (2)
		Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo	Nunca (1)
Aplicación en entornos virtuales.	Interactúa en entornos virtuales.	Intercambio de información	
		Aprendizaje de los contenidos	
		Mejorado las relaciones sociales	
Aplicación en entornos virtuales.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Evitas reenviar a tus compañeros (as) información que no les puede interesar o puedan rechazar	
		Realiza con facilidad presentaciones	
		Elabora organizadores visuales	

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Recolección de datos por objetivos específicos

Para la recolección de datos, se realizará en coordinación de la escuela de



posgrado de la universidad donde se está llevando a cabo el estudio y el director de la I. E. P. N° 70029 María Auxiliadora - Puno, se encuestó a docentes, también se monitoreó sobre las dudas en el llenado de los instrumentos de investigación.

Tabla 2

Recolección de datos por objetivos específicos

Objetivo específico	Instrumento de recolección de datos
Identificar el conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.	Encuesta entrevista del conocimiento software educativo, cuya prueba estadística es la correlación de Pearson (r)
Precisar el conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.	Encuesta entrevista del conocimiento del manejo software educativo, cuya prueba estadística es la correlación de Pearson (r)
Evaluar el conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.	Encuesta entrevista de la aplicación del software educativo, cuya prueba estadística es la correlación de Pearson (r)

Fuente: Elaboración propio



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 3

Conocimiento del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María

Auxiliadora Puno, 2022.

ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
¿Aplica todas las herramientas del software educativo que Ud., conoce?	3	7.0%	11	25.6%	12	27.9%	12	27.9%	5	11.6%
¿Reconoce con facilidad los elementos de un software educativo en cualquier actividad que programa?	0	0.0%	7	16.3%	21	48.8%	12	27.9%	3	7.0%
¿Muestras disponibilidad de enseñar a tus compañeros (as) sobre el funcionamiento del software educativo, que Ud., conoce?	3	7.0%	12	27.9%	13	30.2%	13	30.2%	2	4.7%
¿Sus colegas aplican y comparten los softwares educativos que conocen?	2	4.7%	7	16.3%	15	34.9%	11	25.6%	8	18.6%
¿Reconoces fácilmente los softwares educativos para aplicarlos a sus estudiantes?	3	7.0%	8	18.6%	12	27.9%	12	27.9%	8	18.6%
Promedio	2	4.7%	9	20.9%	15	34.9%	12	27.9%	5	11.6%

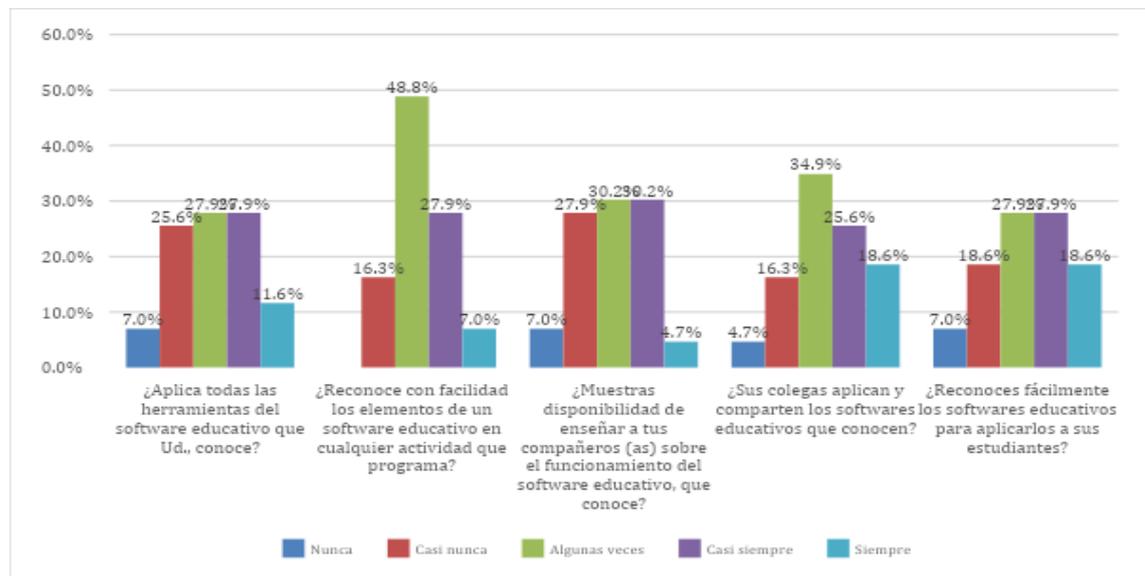
Fuente: Cuestionario de conocimiento del software educativo a docentes de la IEP N° 70 029 María

Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 1

Conocimiento del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María

Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 1. Se llega a reflejar que del resultado del conocimiento del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 27.9% de los docentes algunas veces aplican todas las herramientas del software educativo que conocen, el 48.8% de los docentes algunas veces reconoce de forma fácil las características de un programa educacional en cualquier actividad que necesitan, el 30.2% de los docentes algunas veces muestran disponibilidad de mostrar a sus colegas sobre cómo funciona este programa, que conoce, el 34.9% de los docentes algunas veces sus colegas aplican y comparten los softwares educativos que conocen y el 27.9% de los docentes algunas veces reconocen fácilmente los softwares educativos para aplicarlos a sus estudiantes. Evidenciando que el 34.9% de los docentes algunas veces tienen adecuados conocimientos sobre el software educativo.

Tabla 4

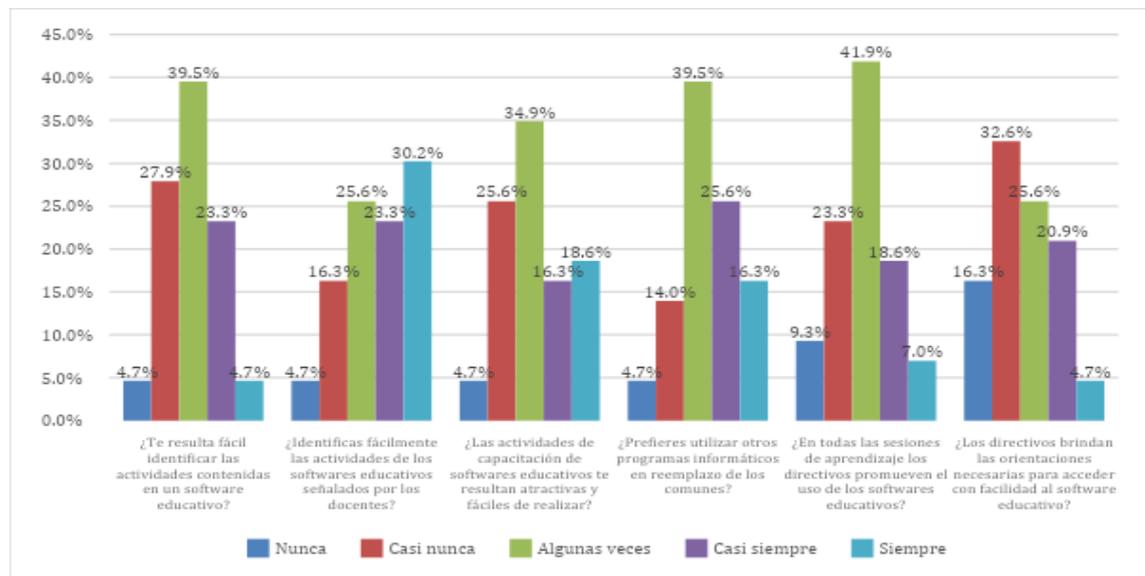
Uso del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
¿Te resulta fácil identificar las actividades contenidas en un software educativo?	2	4.7%	12	27.9%	17	39.5%	10	23.3%	2	4.7%
¿Identificar fácilmente las actividades de los softwares educativos señalados por los docentes?	2	4.7%	7	16.3%	11	25.6%	10	23.3%	13	30.2%
¿Las actividades de capacitación de softwares educativos te resultan atractivas y fáciles de realizar?	2	4.7%	11	25.6%	15	34.9%	7	16.3%	8	18.6%
¿Prefieres utilizar otros programas informáticos en reemplazo de los comunes?	2	4.7%	6	14.0%	17	39.5%	11	25.6%	7	16.3%
¿En todas las sesiones de aprendizaje los directivos promueven el uso de los softwares educativos?	4	9.3%	10	23.3%	18	41.9%	8	18.6%	3	7.0%
¿Los directivos brindan las orientaciones necesarias para acceder con facilidad al software educativo?	7	16.3%	14	32.6%	11	25.6%	9	20.9%	2	4.7%
Promedio	3	7.0%	10	23.3%	15	34.9%	9	20.9%	6	14.0%

Fuente: Cuestionario de conocimiento del software educativo a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 2

Uso del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 2. Se llega a reflejar que del resultado del uso del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde al 39.5% de los docentes algunas veces les resulta simple llegar a identificar la actividad contenida en el programa educativo, el 30.2% de los docentes siempre identifican de forma fácil la actividad de cada programa educativo señala por los maestros, el 34.9% de los docentes algunas veces las actividades de capacitación de softwares educativos les resultan atractivas y fáciles de realizar, el 39.5% de los docentes algunas veces prefieren emplear otro programa informático en relación de los más comunes, el 41.9% de los docentes algunas veces los directivos promueven el uso de los softwares educativos, el 32.6% de los docentes algunas veces los directivos brindan una orientación necesaria para que se acceda de forma simple al programa educativo. Evidenciando que el 34.9% de los docentes algunas veces usan el software educativo.



Tabla 5

Manejo del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

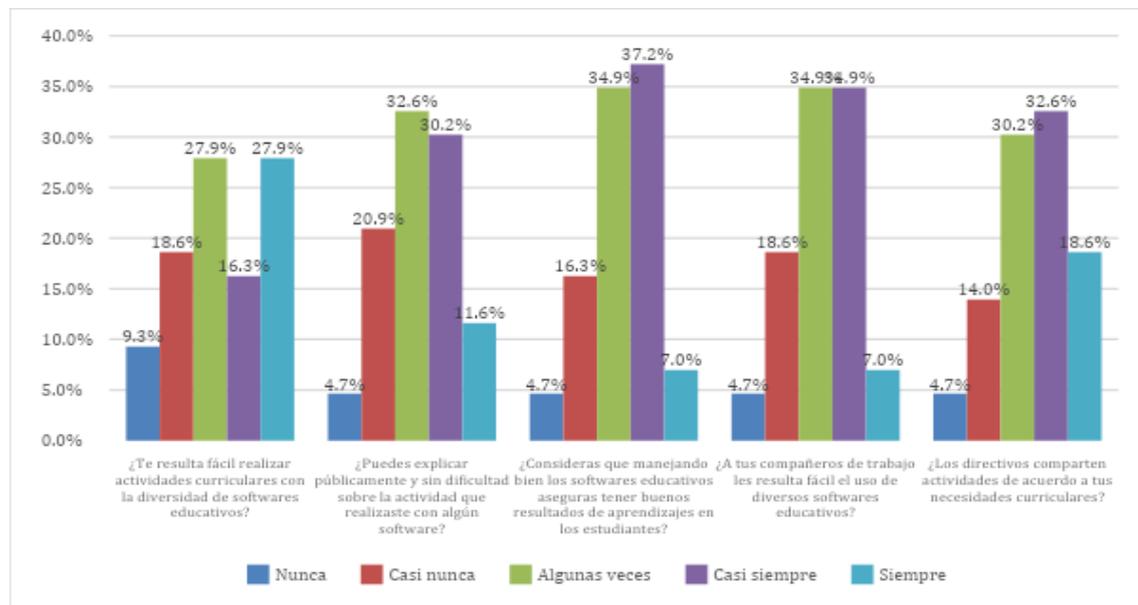
ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	¿Te resulta fácil realizar actividades curriculares con la diversidad de softwares educativos?	4	9.3%	8	18.6%	12	27.9%	7	16.3%	12
¿Puedes explicar públicamente y sin dificultad sobre la actividad que realizaste con algún software?	2	4.7%	9	20.9%	14	32.6%	13	30.2%	5	11.6%
¿Consideras que manejando bien los softwares educativos aseguras tener buenos resultados de aprendizajes en los estudiantes?	2	4.7%	7	16.3%	15	34.9%	16	37.2%	3	7.0%
¿A tus compañeros de trabajo les resulta fácil el uso de diversos softwares educativos?	2	4.7%	8	18.6%	15	34.9%	15	34.9%	3	7.0%
¿Los directivos comparten actividades de acuerdo a tus necesidades curriculares?	2	4.7%	6	14.0%	13	30.2%	14	32.6%	8	18.6%
Promedio	2	4.7%	8	18.6%	14	32.6%	13	30.2%	6	14.0%

Fuente: Cuestionario de conocimiento del software educativo a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 3

Manejo del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 3. Se llega a reflejar que del resultado del manejo del software educativo en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 27.9% de los docentes algunas veces les resulta fácil realizar actividades curriculares con la diversidad de softwares educativos, el 32.6% de los docentes algunas veces pueden explicar de forma pública y sin dificultad en cuanto a la actividad que se realiza sobre un programa, el 37.2% de los docentes casi siempre consideran que haciendo un buen manejo sobre los programa aseguran tener buenos resultados de aprendizajes en los estudiantes, el 34.9% de los docentes algunas veces a sus compañeros les resulta fácil el uso de diversos softwares educativos, el 32.6% de los docentes manifiestan que casi siempre los directivos comparten actividades de acuerdo a las necesidades curriculares. Evidenciando que el 32.6% de los docentes algunas veces manejan adecuadamente el software educativo.



Tabla 6

Personaliza espacios virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	¿Te resulta fácil realizar las diferentes tareas virtuales que te proponen los del MINEDU?	3	7.0%	10	23.3%	10	23.3%	13	30.2%	7
¿Consideras que tus sesiones de aprendizaje se facilitan con el uso de los equipos digitales?	8	18.6%	9	20.9%	11	25.6%	10	23.3%	5	11.6%
¿Usas racionalmente las herramientas y programas digitales que tienes en casa / institución educativa?	4	9.3%	4	9.3%	15	34.9%	15	34.9%	5	11.6%
¿Consideras que a través de ellos enriqueces tu trabajo como docente?	0	0.0%	7	16.3%	14	32.6%	17	39.5%	5	11.6%
Promedio	4	9.3%	8	18.6%	13	30.2%	14	32.6%	6	14.0%

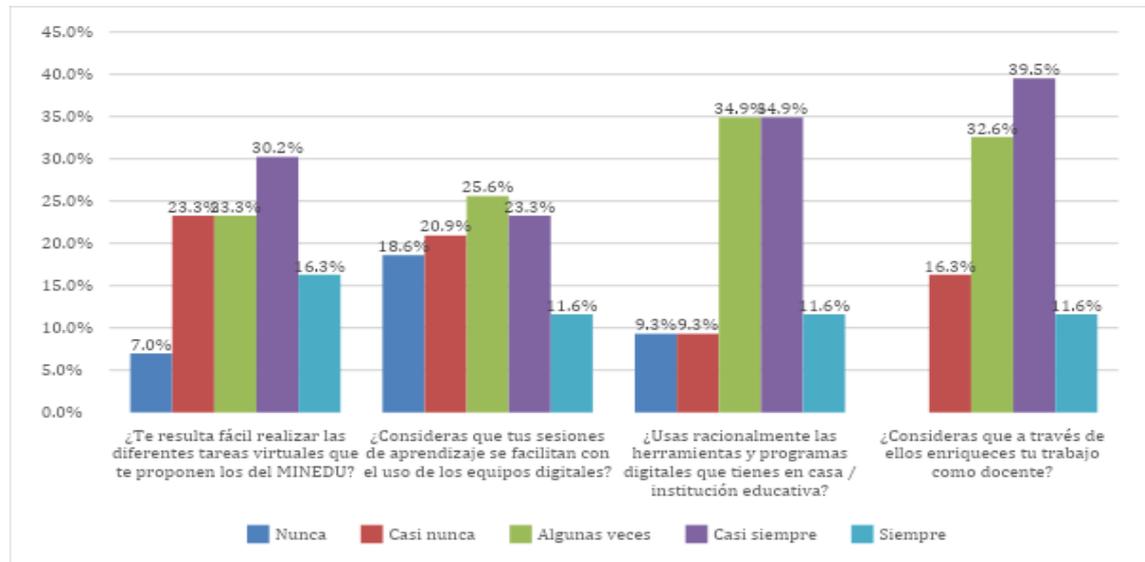
Fuente: Cuestionario aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

Figura 4

Personaliza espacios virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 4. Se llega a reflejar que del resultado de personalizar espacios virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 30.2% de los docentes manifiestan que casi siempre resulta fácil llevar a cabo diversas actividades virtuales propuesta por los del MINEDU, el 25.6% de los docentes algunas veces consideran que sus sesiones de aprendizaje se facilita con el empleo de equipos digitales, el 34.9% de los docentes algunas veces usan de forma racional los programas y herramientas digitales que tiene en la institución o en casa, , el 39.5% de los docentes algunas veces consideran que a través de ellos enriquecen su trabajo como docente. Evidenciando que el 32.6% de los docentes casi siempre personalizan espacios virtuales.



Tabla 7

Gestiona información del entorno virtual en docentes de la IEP N° 70 029 María

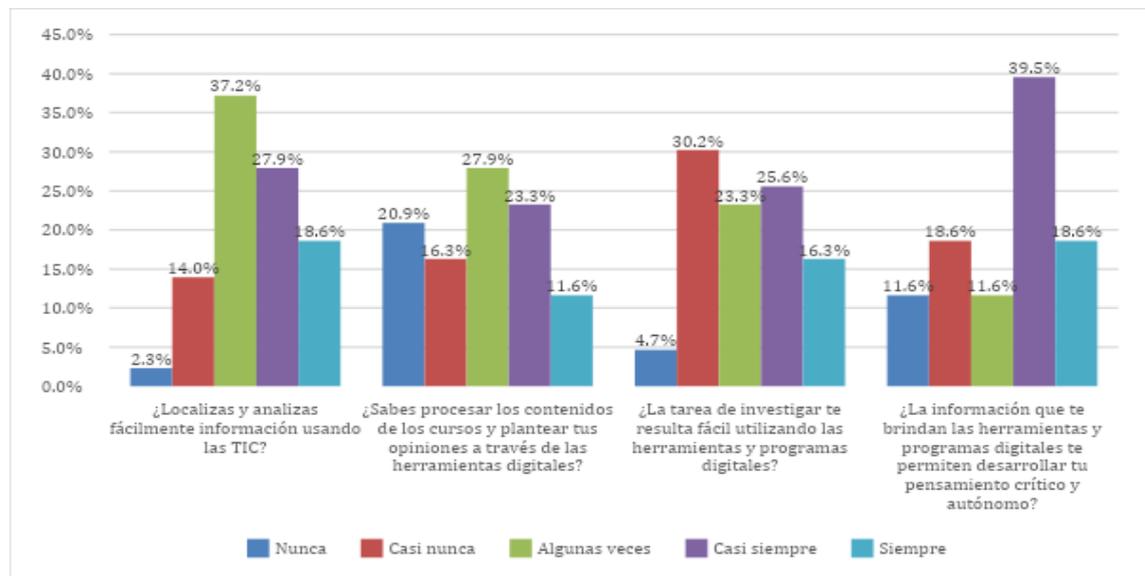
Auxiliadora Puno, 2022.

ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	¿Localizas y analizas fácilmente información usando las TIC?	1	2.3%	6	14.0%	16	37.2%	12	27.9%	8
¿Sabes procesar los contenidos de los cursos y plantear tus opiniones a través de las herramientas digitales?	9	20.9%	7	16.3%	12	27.9%	10	23.3%	5	11.6%
¿La tarea de investigar te resulta fácil utilizando las herramientas y programas digitales?	2	4.7%	13	30.2%	10	23.3%	11	25.6%	7	16.3%
¿La información que te brindan las herramientas y programas digitales te permiten desarrollar tu pensamiento crítico y autónomo?	5	11.6%	8	18.6%	5	11.6%	17	39.5%	8	18.6%
Promedio	5	11.6%	9	20.9%	9	20.9%	13	30.2%	7	16.3%

Fuente: Cuestionario aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 5

Gestiona información del entorno virtual en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 5. Se observa que el resultado gestiona la información del entorno virtual en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 37.2% de los docentes manifiestan que algunas veces localizan y analizan fácilmente información usando las TIC, el 27.9% de los docentes manifiestan que algunas veces saben procesar el contenido del curso y plantear su opinión por medio de medios digitales, el 27.9% de los docentes algunas veces, la tarea de investigación resulta fácil empleando los programas digitales y herramientas, el 39.5% de los docentes manifiestan que casi siempre los datos que les otorga los programas y herramientas digitales permite que se desarrolló un pensamiento autónomo y crítico. Evidenciando que el 30.2% de los docentes casi siempre gestionan información.

Tabla 8

Interactúa en entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

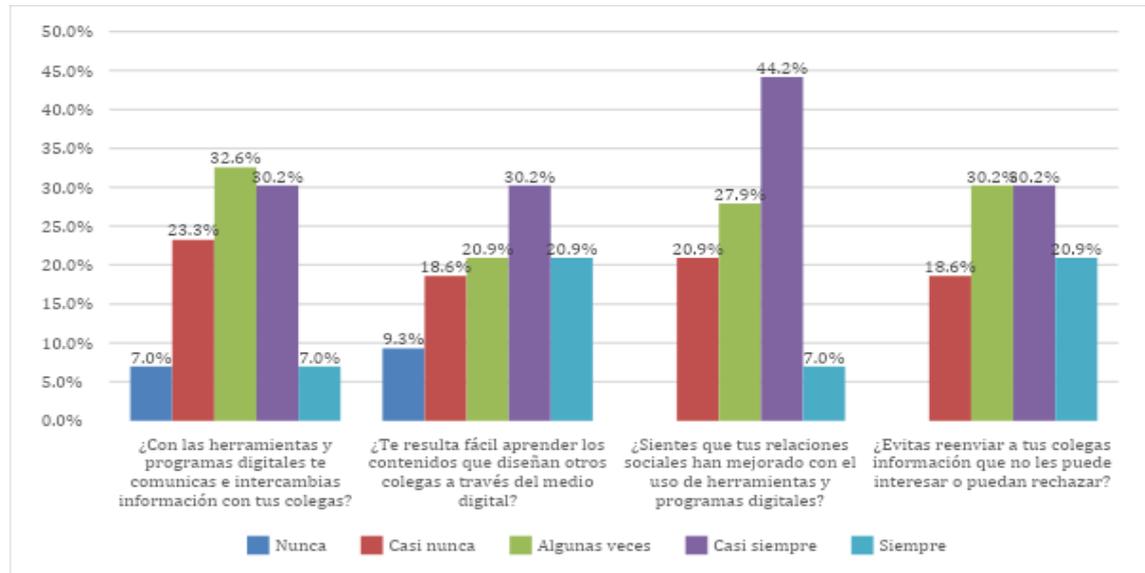
ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	¿Con las herramientas y programas digitales te comunicas e intercambias información con tus colegas?	3	7.0%	10	23.3%	14	32.6%	13	30.2%	3
¿Te resulta fácil aprender los contenidos que diseñan otros colegas a través del medio digital?	4	9.3%	8	18.6%	9	20.9%	13	30.2%	9	20.9%
¿Sientes que tus relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas digitales?	0	0.0%	9	20.9%	12	27.9%	19	44.2%	3	7.0%
¿Evitas reenviar a tus colegas información que no les puede interesar o puedan rechazar?	0	0.0%	8	18.6%	13	30.2%	13	30.2%	9	20.9%
Promedio	2	4.7%	9	20.9%	12	27.9%	15	34.9%	6	14.0%

Fuente: Cuestionario aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

Figura 6

Interactúa en entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 6. Se llega a reflejar que del resultado se interactúa en entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 32.6% de los docentes manifiestan que algunas veces con los programas y herramientas digitales se comunican e intercambian datos con sus colegas, el 30.2% de los docentes manifiestan que casi siempre resulta fácil comprender el contenido que se diseña por otros colegas por medio del canal digital, el 44.2% de los docentes manifiestan que algunas veces sienten que su relación social ha mejorado con el empleo de programas y herramientas digitales, el 30.2% de los docentes manifiestan que casi siempre evitan reenviar a sus colegas datos que no puedan rechazar o les pueda interesar. Evidenciando que el 34.9% de los docentes casi siempre interactúa en un entorno virtual.

Tabla 9

Crea objetos virtuales en diversos formatos en docentes de la IEP N° 70 029 María

Auxiliadora Puno, 2022.

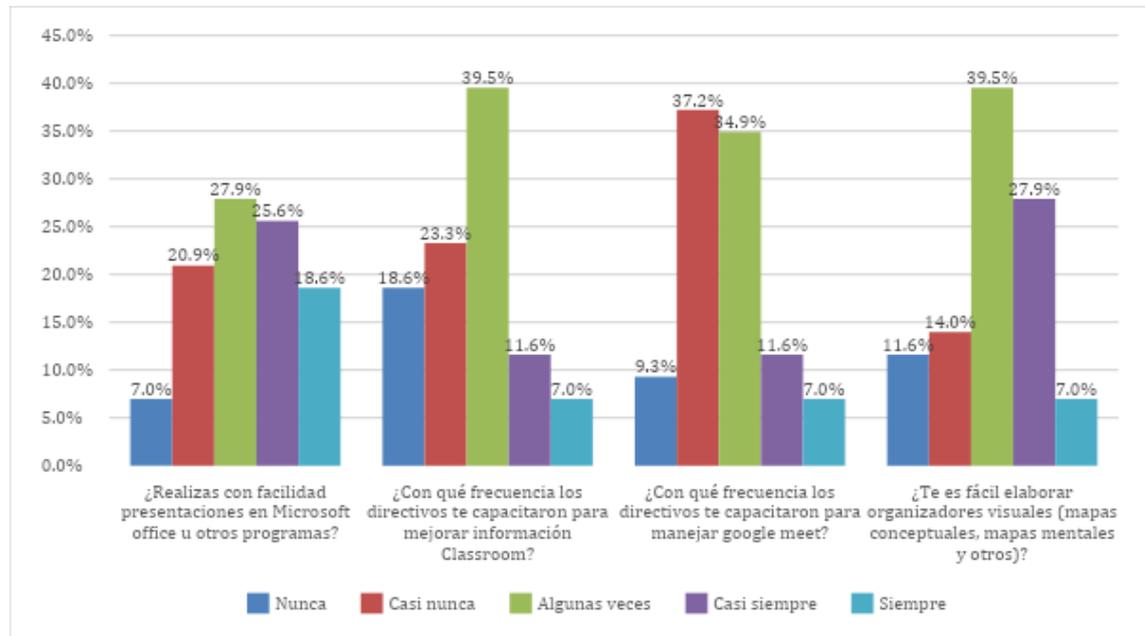
ÍTEMS	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi siempre		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
	¿Realizas con facilidad presentaciones en Microsoft office u otros programas?	3	7.0%	9	20.9%	12	27.9%	11	25.6%	8
¿Con qué frecuencia los directivos te capacitaron para mejorar información Classroom?	8	18.6%	10	23.3%	17	39.5%	5	11.6%	3	7.0%
¿Con qué frecuencia los directivos te capacitaron para manejar google Meet?	4	9.3%	16	37.2%	15	34.9%	5	11.6%	3	7.0%
¿Te es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros)?	5	11.6%	6	14.0%	17	39.5%	12	27.9%	3	7.0%
Promedio	5	11.6%	10	23.3%	15	34.9%	8	18.6%	4	9.3%

Fuente: Cuestionario aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora

Puno, 2022.

Figura 7

Crea virtuales objetos en diversos formatos en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 7. Se llega a reflejar que del resultado de crea objetos virtuales en diversos formatos en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 27.9% de los docentes manifiestan que algunas veces realizan con facilidad presentaciones en Microsoft office u otros programas, el 39.5% de los docentes manifiestan que algunas veces los directivos les capacitaron para mejorar información Classroom, el 34.9% de los docentes manifiestan que algunas veces los directivos les capacitan para manejar google Meet, el 39.5% de los docentes manifiestan que algunas veces les resulta fácil elaborar la organización visual (mapas mentales, conceptuales y otros). Evidenciando que el 34.9% de los docentes algunas veces crea objetos virtuales.

- **Objetivo específico 1**

Identificar el nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.

Tabla 10

Conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

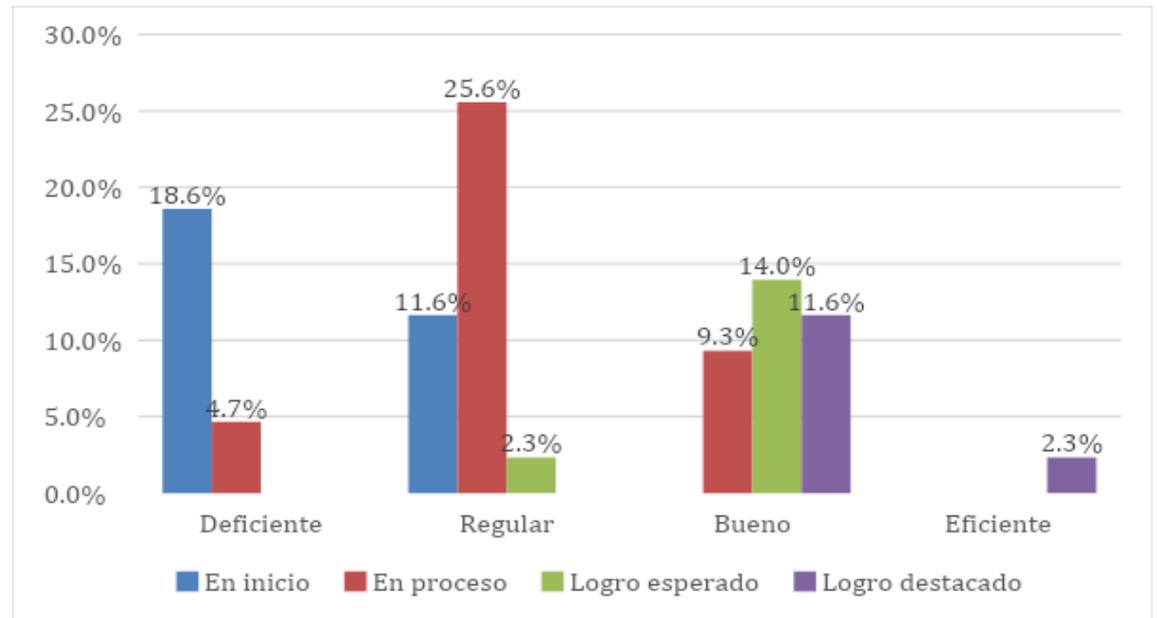
		Aplicación en entornos virtuales								Total	
		Deficiente		Regular		Bueno		Eficiente			
		f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Conocimiento del software educativo	En inicio	8	18.6%	5	11.6%	0	0.0%	0	0.0%	13	30.2%
	En proceso	2	4.7%	11	25.6%	4	9.3%	0	0.0%	17	39.5%
	Logro esperado	0	0.0%	1	2.3%	6	14.0%	0	0.0%	7	16.3%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%	5	11.6%	1	2.3%	6	14.0%
Total		10	23.3%	17	39.5%	15	34.9%	1	2.3%	43	100.0%

Fuente: Cuestionarios de conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales

a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 8

Conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 8. Se llega a reflejar que del resultado del conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 25.6% de maestros se sitúan en una escala de proceso en conocimiento de la aplicación y programas educativos en un espacio virtual siendo regular, el 18.6% de los docentes se sitúa en una escala de inicio en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es deficiente, el 14.0% de maestros se sitúa en un logro esperado en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno.



Hipótesis específica 1

Ha: El nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.

Ho: El nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de logro.

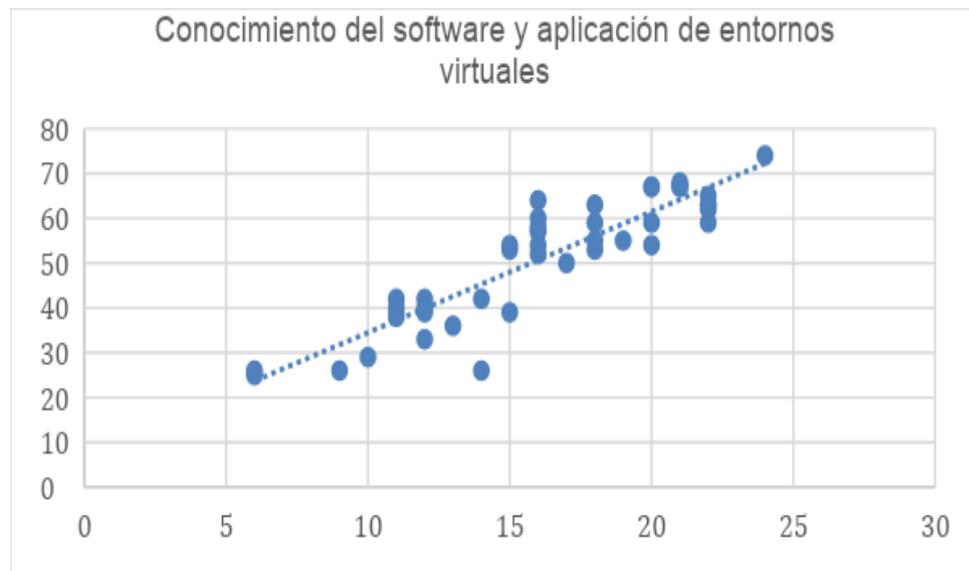
Tabla 11

Prueba de correlaciones

		Conocimiento del software	Aplicación en entornos virtuales
Conocimiento del software	Correlación de Pearson	1	,902
	Sig. (bilateral)		,000
	N	43	43
Aplicación en entornos virtuales	Correlación de Pearson	,902	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	43	43

Figura 9

Prueba de correlación Hipótesis específica 1



Interpretación

La prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.902, con una probabilidad de error de 0,000, demostrando que la prueba es de significancia, demostrando con ello la hipótesis de investigación donde; el conocimiento del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los maestros de la I.E. sobre la que se está llevando a cabo la investigación, durante el tercer trimestre del 2022.

- **Objetivo específico 2**

Precisar el nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional

Tabla 12

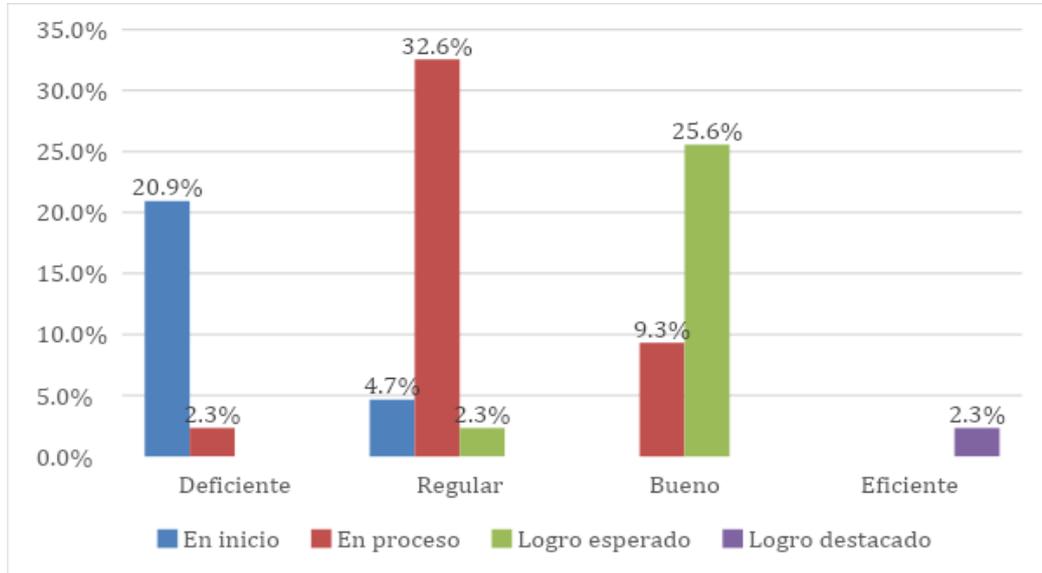
Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

		Aplicación en entornos virtuales								Total	
		Deficiente		Regular		Bueno		Eficiente			
		f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Manejo del software educativo	En inicio	9	20.9%	2	4.7%	0	0.0%	0	0.0%	11	25.6%
	En proceso	1	2.3%	14	32.6%	4	9.3%	0	0.0%	19	44.2%
	Logro esperado	0	0.0%	1	2.3%	11	25.6%	0	0.0%	12	27.9%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%	1	2.3%
Total		10	23.3%	17	39.5%	15	34.9%	1	2.3%	43	100.0%

Fuente: Cuestionarios de conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 10

Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 9. Se llega a reflejar que del resultado del manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 32.6% de los maestros se sitúa en la escala de procedimiento en el manejo del programa educacional y el empleo de un entorno virtual siendo regular, el 20.9% de los docentes se sitúa en una escala de inicio en el manejo de la aplicación y programa educativo en un entorno virtual siendo deficiente, el 25.6% de los docentes se sitúa en la escala del logro esperado en el manejo del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno.



Hipótesis específica 2

Ha: El nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.

Ho: El nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de logro.

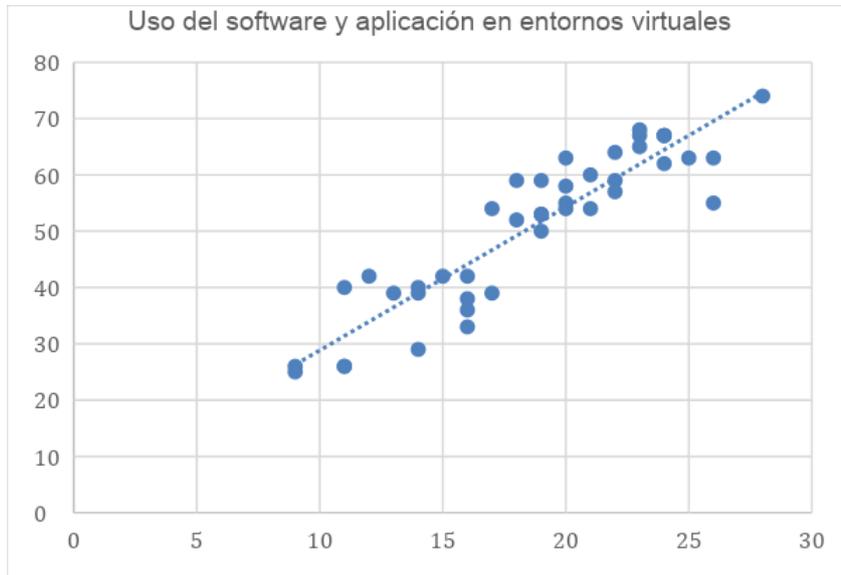
Tabla 13

Prueba de correlación

		Manejo del software	Aplicación en entornos virtuales
Manejo del software	Correlación de Pearson	1	,912
	Sig. (bilateral)		,000
	N	43	43
Aplicación en entornos virtuales	Correlación de Pearson	,912	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	43	43

Figura 11

Prueba de correlación Hipótesis específica 2



Interpretación

La prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con una valoración de error de 0,000, demostrando que es significativa la prueba con ello la hipótesis de investigación, donde el manejo de programa educativo influye de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales en los maestros de la Institución Educativa Primaria N° 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

- **Objetivo específico 3**

Evaluar el nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional.

Tabla 14

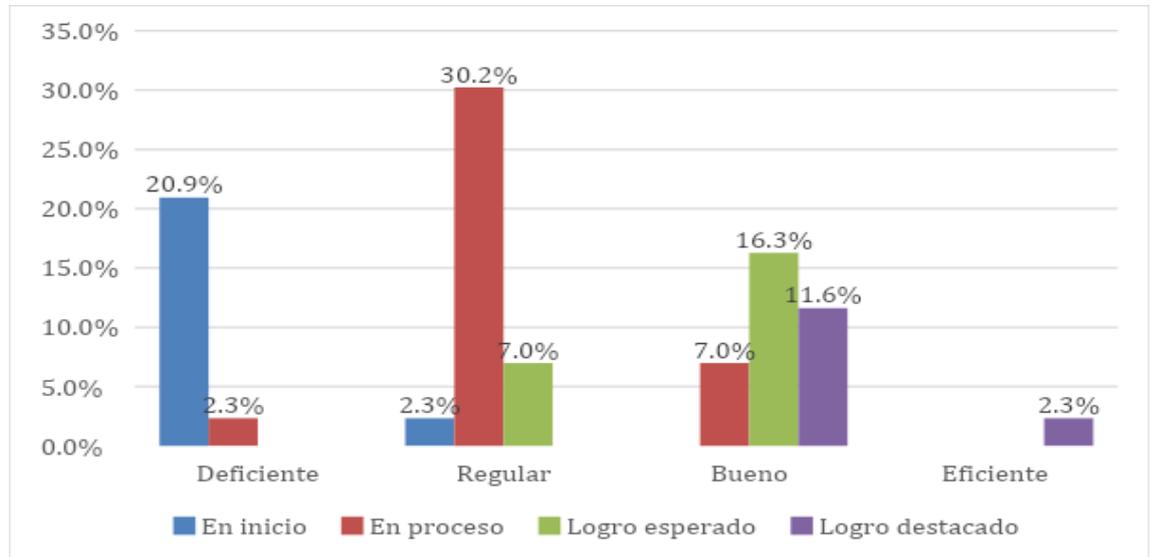
Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

			Aplicación en entornos virtuales								Total	
			Deficiente		Regular		Bueno		Eficiente		f _i	%
		f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i		
Uso del software educativo	En inicio	9	20.9%	1	2.3%	0	0.0%	0	0.0%	10	23.3%	
	En proceso	1	2.3%	13	30.2%	3	7.0%	0	0.0%	17	39.5%	
	Logro esperado	0	0.0%	3	7.0%	7	16.3%	0	0.0%	10	23.3%	
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%	5	11.6%	1	2.3%	6	14.0%	
Total		10	23.3%	17	39.5%	15	34.9%	1	2.3%	43	100.0%	

Fuente: Cuestionarios de conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 12

Manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 10. Se llega a reflejar que del resultado del manejo del software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 30.2% de los docentes se ubica en escala de proceso en el uso del programa educativo y el empleo de un entorno virtual siendo regular, el 20.9% de los maestros se ubica en la escala de inicio del empleo de programa educacional y la aplicación del entorno virtual siendo deficiente, el 16.3% de los docentes se ubica en una escala de logro esperado en el empleo de la aplicación del entorno virtual y el programa educativo siendo bueno.

Hipótesis específica 3

Ha: El nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso.

H₀: El nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de logro.

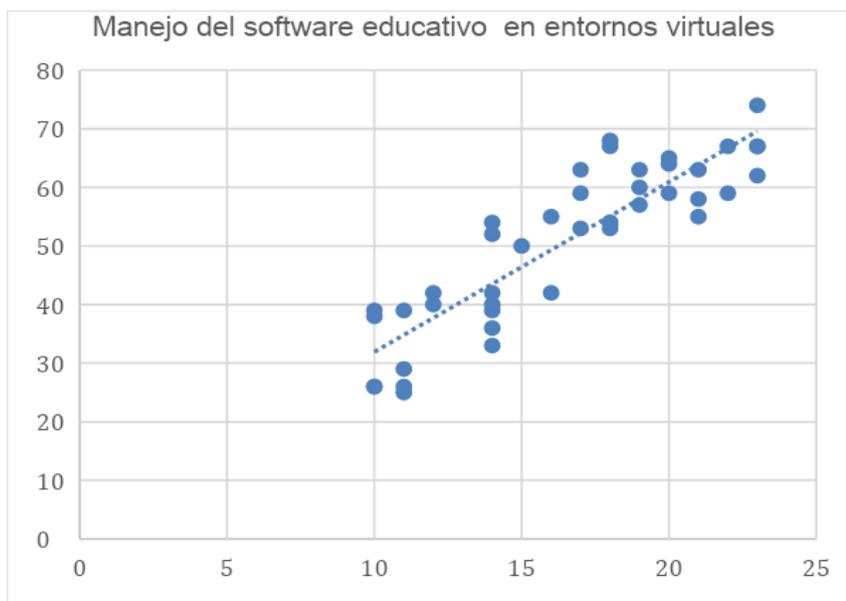
Tabla 15

Prueba de correlaciones

		Uso del software	Aplicación en entornos virtuales
Uso del software	Correlación de Pearson	1	,886
	Sig. (bilateral)		,000
	N	43	43
Aplicación en entornos virtuales	Correlación de Pearson	,886	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	43	43

Figura 13

Prueba de correlación Hipótesis específica 3



Interpretación

La prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.886, con un rago de probabilidad de error 0,000, llegando a demostrar que la prueba es de significancia, demostrando con ello la hipótesis de investigación donde; el uso del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los maestros de la I.E. primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

- **Objetivo general**

Determinar la influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer bimestre del 2022.

Tabla 16

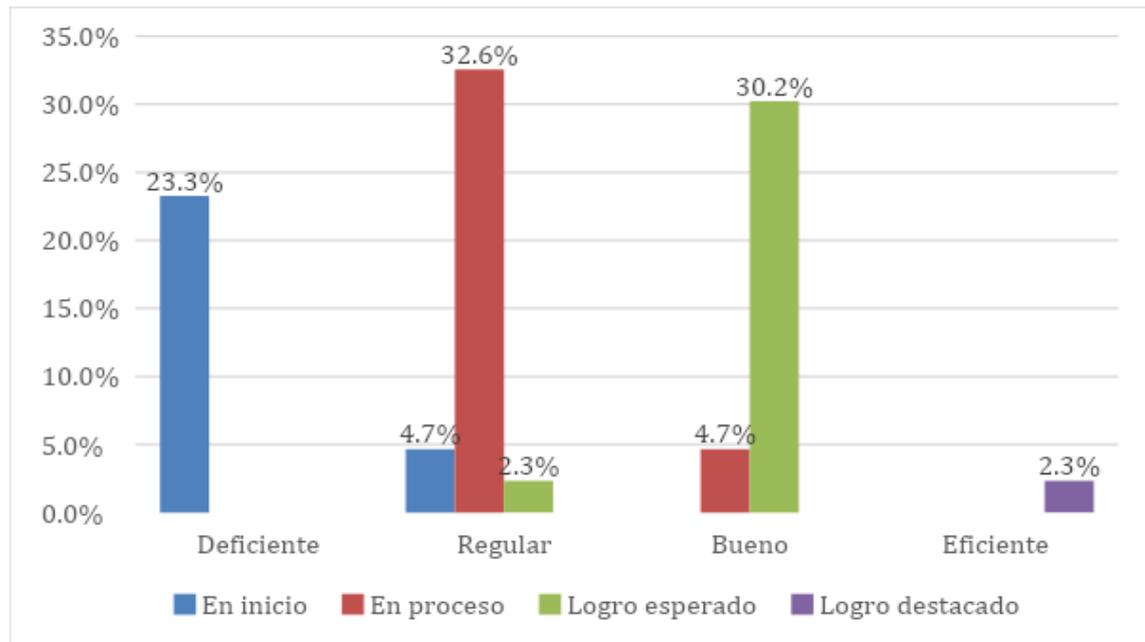
Nivel de conocimiento software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

			Aplicación en entornos virtuales								Total	
			Deficiente		Regular		Bueno		Eficiente		f _i	%
			f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%		
Nivel de conocimiento del software educativo	En inicio		10	23.3%	2	4.7%	0	0.0%	0	0.0%	12	27.9%
	En proceso		0	0.0%	14	32.6%	2	4.7%	0	0.0%	16	37.2%
	Logro esperado		0	0.0%	1	2.3%	13	30.2%	0	0.0%	14	32.6%
	Logro destacado		0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	2.3%	1	2.3%
Total			10	23.3%	17	39.5%	15	34.9%	1	2.3%	43	100.0%

Fuente: Cuestionarios de conocimiento del software educativo y aplicación de entornos virtuales a docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.

Figura 14

Nivel de conocimiento software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022.



Interpretación

En la figura y tabla 11. Se llega a reflejar que del resultado del nivel de conocimiento software educativo y aplicación de entornos virtuales en docentes de la IEP N° 70 029 María Auxiliadora Puno, 2022. Donde el 32.6% de los maestros se ubica en proceso en conocimiento de la aplicación de entornos virtuales y software educativo siendo regular, el 23.3% de maestros se sitúa en escala de inicio en conocimiento de la aplicación de entornos virtuales y del programa educativo siendo deficiente, el 30.2% de los maestros se sitúa en el logro esperado en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno.



Hipótesis general

Ha: El conocimiento del software educativo influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

Ho: El conocimiento del software educativo no influye en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.

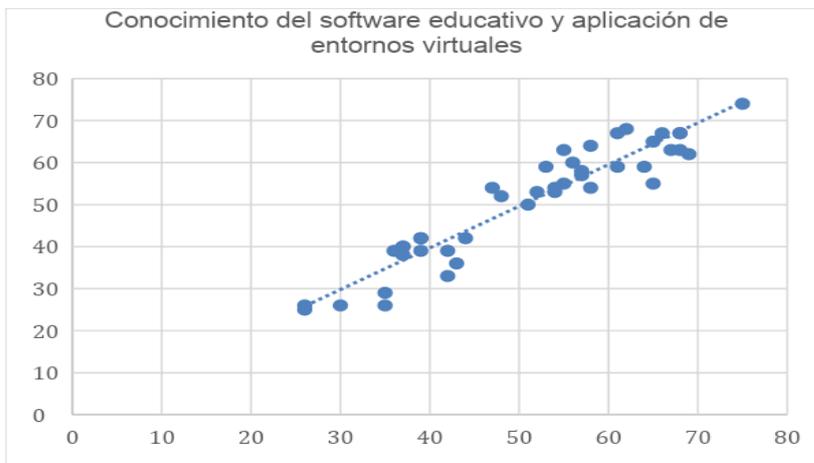
Tabla 17

Prueba de correlaciones

		Nivel de conocimiento del software educativo	
		software educativo	Aplicación en entornos virtuales
Nivel de conocimiento del software educativo	Correlación de Pearson	1	,945
	Sig. (bilateral)		,000
	N	43	43
Aplicación en entornos virtuales	Correlación de Pearson	,945	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	43	43

Figura 15

Prueba de correlación Hipótesis General



Interpretación

La prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con una probabilidad de error de 0,000, mostrando que la prueba es de significancia, demostrando con ello la hipótesis de investigación donde; el conocimiento del programa educacional influye de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales en los docentes del centro educativo María Auxiliadora, durante el tercer trimestre del 2022.

Tabla 18

Prueba de regresión múltiple

Estadísticas de la regresión	
Coefficiente de correlación múltiple	0.95
Coefficiente de determinación R2	0.89
R2 ajustado	0.88
Observaciones	43



Interpretación

La Prueba de regresión múltiple, muestra un coeficiente de 0.95, la que indica que existe fuerte influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022, además coeficiente de determinación indica que en un 89% del conocimiento del software educativo influye en la aplicación de entornos virtuales.

Tabla 19

Coeficientes de regresión

	<i>Coeficientes</i>	<i>Error típico</i>	<i>Estadístico t</i>	<i>Probabilidad</i>	<i>Inferior 95%</i>	<i>Superior 95%</i>
Intercepción	0.123	2.968	0.041	0.967	-5.881	6.127
CSE	1.101	0.352	3.125	0.003	0.388	1.814
MSE	0.878	0.386	2.277	0.028	0.098	1.658
ASE	1.008	0.361	2.793	0.008	0.278	1.737

VARIABLES INDEPENDIENTES

CSE: Conocimiento del Software educativo.

MSE: Manejo del Software educativo.

ASE: Aplicación del Software educativo

VARIABLE DEPENDIENTE

EV: Entornos virtuales

Modelo de regresión

$$EV = 1.101CSE + 0.878MSE + 1.008ASE$$

4.2. DISCUSIÓN

El resultado ha sido confrontado con los antecedentes de estudio.

Bustamante y Linares (2020), en su investigación, utilizaron las variables de software educativo y la competencia 28, concluyendo la existencia de una relación sobre cada variable planteada. Así mismo, resultó de carácter positivo y moderado, porque el 61% se ubican en un grado poco satisfactorio en el desarrollo de competencias, confirmado mediante Tau-b de Kendal obteniendo un rango de 0.535.

Concuerdo con el objetivo; identificar el nivel de conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional, la prueba de correlación, muestra un coeficiente de 0.902, demostrando que la prueba es directa, demostrando con ello que el conocimiento del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales.

Murcias y Osorio, (2015), en su estudio, Desarrollaron las variables manejo del programa educativo y el empleo de las TICs, concluyendo que, logran aprender en un nivel cualitativo medio al facilitar aprendizajes en sus estudiantes, convirtiéndose la aplicación regularmente efectiva.

Sandoval (2015), En su trabajo, analizó el empleo del programa educativo en discentes del cuarto grado, determinado: que, desde un enfoque constructivista, permite explicar el grado de relación sobre el contenido temático de estudiantes de cuarto grado que surge de MINEDU.

Burrola (2015), en su trabajo de investigación, evaluó las competencias básicas de las TICs, en docentes de México. Concluyendo que existe mejoras, con el uso de herramientas digitales, porque favorece el aprendizaje de sus estudiantes, de la misma



forma, es el forjador para que se efectivice el lineamiento de la política educativa, con disposición de que se ponga en marcha todo proceso de capacitación y autoformación continua.

Pozo Et. al (2019), en su estudio, analizó el uso de la competencia digital en el profesorado español, concluyendo que los factores innatos inciden significativamente en el desarrollo de la competencia digital.

Vargas (2019), en su trabajo de investigación, utilizó las variables de el empleo de aplicativos webs 2.0 y competencia digital, llegando a demostrar que, se observa la existencia de una relación sobre las variables materia de estudio en los docentes universitarios.

Vega (2017), en su trabajo de investigación, usó las variables, de las tecnologías de la información en el aprendizaje y enseñanza de inglés, llegando a concluir la existencia de una relación directa del uso de las tecnologías de información, con la enseñanza aprendizaje del área de inglés, porque el coeficiente de Pearson tiene un coeficiente significativo.

Con el autor Vega muestra relación con el objetivo; evaluar el nivel de conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional, donde la prueba de correlación, muestra un coeficiente de 0.886, llegando a demostrar que la prueba es directa y significativa, demostrando con ello la hipótesis de investigación donde; el uso del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales.

Neyra (2015), en su estudio, consideró cada variable, de competencias digitales y aprendizaje de los discentes en ofimática, concluyendo que existe correlación moderada por el valor de correlación de Pearson 0,429 y el grado de conocimiento sobre la



competencia digital, demostrado con un nivel de significancia de $p = 0,000$, siendo estas confiables.

Existe relación con el autor Neyra, con el objetivo; precisar el nivel de conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional, La prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con una valoración de error de 0,000, demostrando que es significativa la prueba con ello la hipótesis de investigación, donde el manejo de programa educativo influye de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales.

Bustamante y Montenegro (2016). En su estudio, usó las variables de tecnologías de la información y didáctica en el proceso de aprendizaje, determinando que los estudiantes, respecto al grado de conocimiento básico y empleo de las TIC, muestra un nivel eficiente, porque se expresa con el 51% de la muestra y frente a la práctica de enseñanza con las TIC.

Cruz (2018), en su investigación, trabajó con las variables de aprendizaje virtual y trabajo independiente, concluyendo que: Se logra un impacto totalmente positivo sobre los discentes, donde el acceso a la plataforma es simple, para otras actividades, la misma que propone continuar enriqueciendo sus experiencias en plataformas virtuales de aprendizaje.

Con los autores propuestos, en la discusión se evidencian resultados similares con los antecedentes de la investigación, donde el nivel de conocimiento del programa educativo es influyente de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales en los maestros de la I.E. primaria María Auxiliadora -Puno, la que observa en la tabla 11, donde el 32.6% de los docentes se ubican en la escala de proceso en conocimiento del programa educativo y el empleo de entornos virtuales que es regular, el 23.3% de los



maestros se ubica en la escala de inicio en conocimiento del programa educativo y la aplicación del entorno virtual siendo deficiente, el 30.2% de los docentes se sitúa en la escala de logro esperado en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno, además la prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con un valor de probabilidad de error es de 0.000, la que implica que influye directa y fuertemente, demuestran que la prueba es de significancia, con un nivel de 95% de confianza.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: El conocimiento del software educativo influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, 2022, la que observa en la tabla 11, donde el 32.6% de los docentes se ubican en la escala de proceso en conocimiento del programa educativo y la aplicación del entorno virtual siendo regular, el 23.3% de los docentes se ubica en la escala de inicio en conocimiento del programa educativo y el empleo del entorno virtual siendo deficiente, el 30.2% de los docentes se ubican en la escala de logro esperado en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno, además la prueba de correlación de Pearson, muestra un coeficiente de 0.945, con un valor de probabilidad de error de 0,000, inferior al parámetro de 0.05 implicando que tiene una incidencia fuerte y directa, demostrando que la prueba es de significativa, con un nivel del 95% de confianza.

SEGUNDA: El conocimiento del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los maestros del centro educativo primario María Auxiliadora - Puno, durante el tercer trimestre del 2022. Ello se aprecia en la figura y tabla 8, donde el 25.6% de los docentes se ubican en la escala de proceso en conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es regular, el 18.6% de los docentes se ubica en la escala de inicio en conocimiento del programa educativo y la aplicación del entorno virtual siendo deficiente, el 14.0% de los docentes se ubica en la escala de logro esperado en conocimiento del software educativo y la



aplicación de entornos virtuales es bueno, además la prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.902, con un valor de probabilidad de error de 0,000, demostrando la prueba de significancia y al 95% confiable.

TERCERA: El manejo del programa educacional influye de forma significativa en la aplicación de entornos virtuales en los docentes del centro educativo primario 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022, situación que se llega a observar por medio de la figura y tabla 9, donde el 32.6% de los docentes se sitúa en la escala de proceso en el manejo del programa educacional y la aplicación de entornos virtuales es regular, el 20.9% de los docentes se ubica en la escala de inicio en el manejo del programa educativo y en el empleo del entorno virtual siendo deficiente, el 25.6% de los docentes se ubican en la escala de logro esperado en el manejo del software educativo y la aplicación de entornos virtuales es bueno, donde la prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.945, con un rango de probabilidad de error de 0,000, demostrando que la prueba es de significancia.

CUARTA: El uso del software influye significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes del centro educativo primario 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022. A que se evidencia en la figura y tabla 10, donde el 30.2% de los maestros se ubica en la escala de proceso en el empleo de programas educativos y y la aplicación del entorno virtual que es regular, el 20.9% de los maestros se ubica en la escala de inicio en el empleo del programa educativo y la aplicación de entornos virtuales es deficiente, el 16.3% de los docentes se encuentra en



la escala de logro esperado en el empleo del programa educativo y el empleo de entornos virtuales es bueno, además la prueba de correlaciones, muestra un coeficiente de 0.886, con un valor de probabilidad de error siendo de 0.000, demostrando que la prueba es de significancia.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Es recomendable que a todas las instancias superiores se capacite de forma continua a los docentes de educación básica regular, con el propósito de que tengan amplio conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales porque existe influencia directa y fuertemente, además los estudiantes interactúan con mucha habilidad y logran desarrollar sus capacidades.

SEGUNDA: A los docentes de todos los niveles educativos enriquecer sus conocimientos del software educativo, porque esta les permite organizar mejor sus sesiones de aprendizaje, ubicar estrategias en todos los momentos de la planificación de sus sesiones, además permite que los estudiantes interactúen mejor en equipos de trabajo, con sus docentes y por ende con mundo de las tecnologías modernas.

TERCERA: A todas las personas de la comunidad educativa a manejar softwares educativos porque esta influye en la aplicación de entornos virtuales, donde al director le compete capacitar a sus docentes, a los docentes buscar mejores alternativas y estrategias pedagógicas de enseñanza y por ende contribuye al desarrollo de sus capacidades y competencias de los estudiantes.

CUARTA: A los docentes y estudiantes utilizar softwares educativos porque ésta influye de manera significativa en la aplicación de entornos virtuales, les permite desarrollarse en un espacio virtual, gestionando la información del círculo, interactuando y creando determinados objetivos virtuales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anaya Durand, A., & Anaya Huertas, C. (2010). Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educación*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48215094002>
- Burrola Vásquez, M. (2015). *Evaluación de las Competencias Básicas en TIC en docentes de educación superior en México*. UNED, México. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Mburrola/BURROLA_VASQUEZ_Maribel_Tesis.pdf
- Bustamante Ramos, J., & Linares Álvarez, A. I. (2020). *Uso del software educativo y su relación con el desarrollo de la competencia 28, en estudiantes de nivel secundario de una I.E. en Jaén - Cajamarca*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Escuela de Posgrado, Trujillo Perú. Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/899>
- Bustamante Ramos, J., & Montenegro Correa, Y. (2016). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación (tic) como herramienta didáctica en los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón Jaén - 2015*. Universidad César Vallejo, Facultad de Educación E Idiomas, Chiclayo Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/10820>
- Cruz Carballosa, Y. (2018). El trabajo independiente en los entornos virtuales del aprendizaje. *SCIELO*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812018000300010&lng=es&tlng=es
- Cruz, R. (2014). *Modelo por competencias en el campo de la educación*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos92/modelo-competencias/modelo-competencias.shtml>
- Cueva, & Mallki. (2015). *El Software educativo aprende con Erika, en los procesos de aprendizaje de las cuatro operaciones básicas del área de matemáticas, en los estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa Agropecuaria Rio Sanquianga del Municipio de Olaya Herrera (Nari)*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/14897?show=full>



- Heleny (2015). *Uso de software educativo*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/helenybrenda/uso-de-software-educativo-13201616>
- Hernandez, R. (2015). *Metodología de la investigación científica*. Mexico: Mcgran hill. Sexta edición.
- Martínez González, Y. (2017). *De las TIC a las TRIC. Una nueva realidad socio-comunicacional en Cuba*. Universidad de Holguín. Cuba, Cuba. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DeLasTICALasTRICUnaNuevaRealidadSociocomunicaciona-6277971.pdf>
- Ministerio de Educación, (2019). *Currículo Nacional*. Ministerio de Educación, Lima Perú. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Neyra Herrera, M. Á. (2015). *Competencias digitales y aprendizaje de ofimática en los estudiantes de una universidad privada - 2015*. Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Lima Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/7481>
- PEI (2022), *Proyecto Educativo Institucional. Complejo Educativo María Auxiliadora* Puno.
- Pozo Sánchez, S, Lopez Belmonte, J., Fernández Cruz, M., & López Núñez, J. (2019). *Análisis correlacional de los factores incidentes en el nivel de competencia digital del profesorado*. Universidad de Granada, España. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/reifop.396741>
- Rodríguez, A. (2018). *Enfoque por Competencias: Características, Fundamentos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/enfoque-competencias/>
- Sandoval Muñoz, C. (2015). *Análisis descriptivo de una experiencia de aprendizaje mediada por el uso del software educativo ALEKS en cuarto año básico en el subsector de matemática del colegio Boston College de Maipú en el año 2010*, Obtenido de <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/138711/Tesis%20de%20grado%20Catalina%20Sandoval.pdf;sequence=1>



- UNIR, R. (2019). *La universidad en internet*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/alfabetizacion-digital/>
- Vargas Cárdenas, C. A. (2019). *La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada - 2018*. Universidad Tecnológica del Perú, Escuela de posgrado, Lima Perú. Obtenido de https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2159/Carlos%20Vargas_Tesis_Maestria_2019.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Vega Bernal, C. F. (2017). *Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Dirección General de Estudios de Posgrado, Lima Perú. Obtenido de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/6115/Vega_bc.pdf?sequence=3



ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Título: Influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa

Primaria 70029 María Auxiliadora Puno.

Pregunta	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	Metodología de la Investigación
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo el conocimiento del Software Educativo influye en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno durante el tercer trimestre del 2022?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno durante el tercer trimestre del 2022.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El conocimiento del software educativo influye directa y significativamente en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 María Auxiliadora Puno, durante el tercer trimestre del 2022.</p>	<p>Conocimiento del software educativo</p>	<p>Conocimiento del software</p>	<p>Saberes sobre los elementos básicos del software</p> <p>Saberes sobre los elementos del software en los docentes</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo y método hipotético deductivo; el estudio busca calcular el nivel de relación entre el nivel de conocimiento del software educativo y la aplicación de entornos virtuales</p>
<p>Problemas Específicos</p> <p>¿Qué conocimientos del software educativo</p>	<p>Objetivos Específicos:</p>	<p>Hipótesis Específicas</p> <p>El conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se</p>		<p>Uso del software</p>	<p>Identificación de las actividades contenidas en el software</p> <p>Frecuencia del uso en docentes y en estudiantes</p>	
				<p>Manejo del software</p>	<p>Calidad del manejo del software en los estudiantes</p> <p>Calidad del manejo del software en los docentes</p>	

<p>tuvo el docente su experiencia profesional?</p>	<p>Identificar el conocimiento del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional</p>	<p>ubica en el nivel de proceso</p>	<p>El conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso</p>	<p>Personaliza espacios virtuales</p>	<p>Capacidad para la alfabetización digital</p>	<p>Población y muestra Población: Esta integrada por 36 docentes Muestra: Estará conformada por 36 docentes</p>
<p>¿Qué conocimientos del manejo del software educativo tuvo el docente durante su experiencia profesional?</p>	<p>Precisar el conocimiento del manejo del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional</p>	<p>El conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional se ubica en el nivel de proceso</p>	<p>Aplicación en entornos virtuales.</p>	<p>Gestiona información del entorno virtual</p>	<p>Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales</p>	<p>Técnicas e instrumentos:</p>
<p>¿Qué conocimientos de la aplicación del software educativo tuvo el docente su experiencia profesional?</p>	<p>Evaluar el conocimiento de la aplicación del software educativo que tuvo el docente durante su experiencia profesional</p>	<p>Interactúa en entornos virtuales</p>	<p>Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales</p>	<p>Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos</p>	<p>Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales.</p>	<p>Técnica: La encuesta Instrumentos: Un cuestionario sobre software educativo y otro para evaluar el desarrollo de los entornos virtuales</p>
	<p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos</p>		<p>Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos</p>		



ANEXO 2: Instrumento de investigación

CUESTIONARIO N° 1 INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Estimado (a) docente: Se está realizando un estudio con fines académicos, el presente cuestionario permitirá evaluar sobre la influencia del conocimiento del software educativo en tu institución educativa; mucho te agradeceré responder con sinceridad y objetividad.

INSTRUCCIONES:

INFORMACIÓN GENERAL:

GÉNERO: Masculino (.....) Femenino (.....)

Lee las interrogantes, luego marca con una (X) la alternativa ligada a tu opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa:

Siempre (S) = 5	Casi siempre (CS) = 4	Algunas veces (AV) = 3	Casi nunca (CN) = 2	Nunca (N) = 1
--------------------	--------------------------	---------------------------	------------------------	------------------

N°	ÍTEMS INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE EDUCATIVO	1	2	3	4	5
Dimensión: "Conocimiento del software"						
1	¿Utiliza todas las herramientas digitales del software educativo que Ud. conoce?					
2	¿Reconoce con facilidad los programas del software educativo en una capacitación organizada por MINEDU?					
3	¿Muestras disponibilidad de brindar apoyo a tus colegas sobre el funcionamiento del software educativo, que Ud., conoce?					
4	¿La utilización de las plataformas digitales te permite realizar las actividades escolares más rápido?					
5	¿Utiliza software educativo (videos) para sensibilizar y reforzar la identidad y autoestima de los estudiantes?					
Dimensión: "Uso del software"						
6	¿Utiliza el portal Perú Educa para descargar software educativo para complementar las actividades de aprendizaje?					
7	¿Identificas fácilmente los softwares educativos existentes en tu computadora como: Microsoft Word, PowerPoint y Excel?					



8	¿Utiliza Software (Meet, Classroom, Jamboard, Live Worksheets, etc.) para el proceso de enseñanza - aprendizaje?					
9	¿Con qué frecuencia hace uso de software educativo para apoyar su labor docente?					
10	¿Usted participa activamente de las capacitaciones organizadas por la UGEL sobre software educativo?					
11	¿Los directivos brindan las orientaciones necesarias para acceder con facilidad al software educativo?					
Dimensión: "Manejo del software"						
12	¿Utiliza con frecuencia el internet para buscar información que complemente las actividades de enseñanza aprendizaje para impartir a los estudiantes?					
13	¿Puedes explicar públicamente y sin dificultad sobre los programas que utilizas en el proceso de enseñanza - aprendizaje?					
14	¿Consideras que manejando bien los softwares educativos aseguras tener buenos resultados de aprendizajes en los estudiantes?					
15	¿Piensa usted que el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje nos hace dependientes de la tecnología y poco reflexivos al momento de utilizarla como apoyo en el aula?					
16	¿Percibe Ud. que los estudiantes disfrutan cuando ingresan al Aula de Innovación para complementar las actividades de aprendizaje?					

BAREMO

Deficiente [16 - 32]

Regular [33 - 48]

Bueno [49 - 64]

Eficiente [65 - 80]



CUESTIONARIO N° 2 APLICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

Estimado (a) Docente: Se está realizando un estudio con fines académicos, el presente cuestionario permitirá evaluar la aplicación de entornos virtuales; mucho te agradeceré responder con sinceridad y objetividad.

INSTRUCCIONES:

INFORMACIÓN GENERAL:

GÉNERO: Masculino (.....) Femenino (.....)

Lee las interrogantes, luego marca con una (X) la alternativa ligada a tu opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa:

Siempre (S) = 5	Casi siempre (CS) = 4	Algunas veces (AV) = 3	Casi nunca (CN) = 2	Nunca (N) = 1
--------------------	--------------------------	---------------------------	------------------------	------------------

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
	APLICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES					
	Dimensión: “Personaliza espacios virtuales”					
1	¿Consideras importante el uso de la tecnología para realizar las diferentes tareas virtuales que te proponen del MINEDU?					
2	¿Incorpora en las unidades didácticas el uso de los aplicativos educativos de las tabletas?					
3	¿Usas racionalmente las herramientas y programas digitales que tienes en casa / institución educativa?					
4	¿Las plataformas digitales te facilita para desarrollar las sesiones de aprendizaje?					
	Dimensión: “Gestiona información del entorno virtual”					
5	¿Cree usted, que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de nuevos aprendizajes?					
6	¿Utilizas con frecuencia los aplicativos educativos de Aprendo en casa en las tabletas?					
7	¿Te resulta fácil elaborar tus sesiones de aprendizaje utilizando las herramientas digitales?					



8	¿Usas las TIC para el acceso y búsqueda de información para realizar las sesiones de aprendizaje?						
Dimensión: “Interactúa en entornos virtuales”							
9	¿En las capacitaciones de Perú Educa intercambias información sobre las actividades de forma síncrona o asíncrona?						
10	¿Utilizas las nuevas tecnologías para comunicarte con tus colegas como: Chat de WhatsApp, correo electrónico y plataformas educativas?						
11	¿Sientes que tus relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas digitales?						
12	¿Puedes navegar por internet con diferentes navegadores Google Chrome, Mozilla, Explorer Edge, etc.?						
Dimensión: “Crea objetos virtuales en diversos formatos”							
13	¿Realizas con facilidad las presentaciones con programa PowerPoint?						
14	¿Con qué frecuencia los directivos o UGEL te capacitaron sobre plataforma Classroom?						
15	¿Con qué frecuencia los directivos o UGEL te capacitaron para manejar Google Meet?						
16	¿Te es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros)?						

BAREMO

C. En inicio [16 - 32]

B: En proceso [33 - 48]

A: Logro esperado [49 - 64]

AD: Logro destacado [65 - 80]

Muchas gracias



ANEXO 3: Constancia de ejecución de la directora de la Institución

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, SUB DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA N° 70029 MARÍA AUXILIADORA PUNO,

HACE CONSTAR:

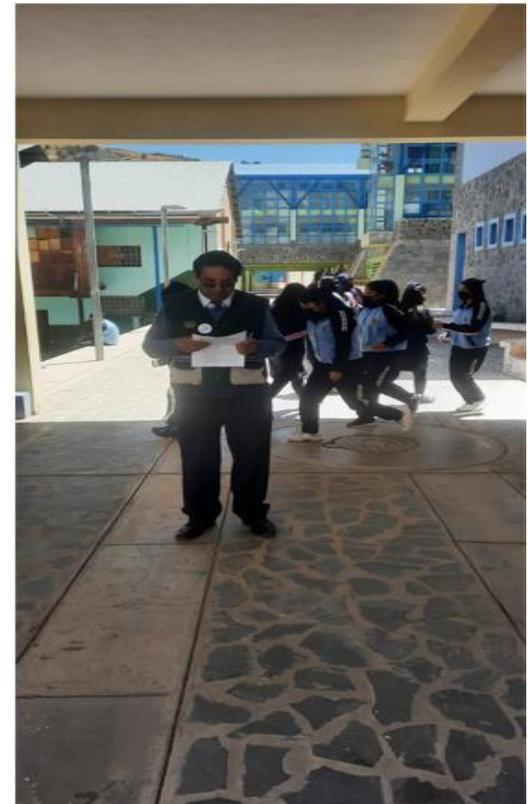
Que, el Mg **EDWIN WILFREDO QUISPE ARO** identificado con DNI. N° 01325461 estudiante de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno de la segunda especialidad Tecnología Computacional e Informática Educativa, ha realizado la aplicación de su instrumento de investigación consistente en cuestionario de encuesta titulada **INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN LA APLICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES, EN LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA N° 70029 MARÍA AUXILIADORA PUNO** a los maestros en fecha de noviembre del presente año, para su informe de tesis. Durante su permanencia a cumplido de manera eficiente con las exigencias hechas y demostrando interés en el proceso de aplicación de dichos instrumentos.

Se expide la presente constancia a solicitud verbal del interesado, para los fines que estime por conveniente.

Puno, noviembre del 2022.


Luz María Gavilán Fernández
Dra. Luz María Gavilán Fernández
SUB DIRECTORA

ANEXO 4: Evidencias fotográficas









ANEXO 5: Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Editable 14.12.2022.docx

RECuento DE PALABRAS

11510 Words

RECuento DE CARACTERES

62069 Characters

RECuento DE PÁGINAS

77 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.3MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 14, 2022 7:52 PM CST

FECHA DEL INFORME

Dec 14, 2022 7:53 PM CST

● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



Finalizado digitalmente por AVILES,
Pablo Antonio FID 2016486170
Módulo: Soy el autor del documento
Fecha: 14.12.2022 20:58:54 -05:00



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

UNA INFORME FINAL 20-23.docx

RECUENTO DE PALABRAS

12078 Words

RECUENTO DE CARACTERES

65318 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

87 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

11.7MB

FECHA DE ENTREGA

Mar 26, 2023 6:33 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 26, 2023 6:34 PM GMT-5

● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado



Firmado digitalmente por AVLEGG
PLBMA Basileide FKAU 20145490170
s23
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.03.2023 18:41:30 -0500



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL S
OFTWARE EDUCATIVO EN LA APLICACI
ÓN DE ENTORNOS VIRTUALES EN LOS D
OC

AUTOR

EDWIN WILFREDO QUISPÉ ARO

RECuento de PALABRAS

12139 Words

RECuento de CARACTERES

65696 Characters

RECuento de PÁGINAS

84 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.7MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 15, 2023 9:21 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 15, 2023 9:22 PM GMT-5

● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



Dr. Basilio Aviles Poma
DOCENTE - PEDUC
URA - PUNO

NOMBRE DEL TRABAJO

INFLUENCIA DEL CONOCIMIENTO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN LA APLICACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES EN LOS DOC

AUTOR

EDWIN WILFREDO QUISPE ARO

RECuento DE PALABRAS

12136 Words

RECuento DE CARACTERES

65715 Characters

RECuento DE PÁGINAS

88 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.8MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 23, 2023 10:06 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 23, 2023 10:07 AM GMT-5

● **14% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

Dr. Basilio Aullés Pumahuasi
DOCENTE - UNA - PUNO



ANEXO 6: Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Edwin Wilfredo Quispe Aro
identificado con DNI 01325461 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Tecnología Computacional e Informática Educativa,
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"Influencia del conocimiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa Primaria 70029 Maña Auxiliadora Puno"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 18 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 7: Autorización para el depósito de tesis en el Repositorio Institucional





Vicerrectorado
de Investigación



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Edwin Wilfredo Quispe Aro,
identificado con DNI 01225461 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
Tecnología computacional e Informática Educativa,
informo que he elaborado el/los Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
"Influencia del lanzamiento del software educativo en la aplicación de entornos virtuales en los docentes de la Institución Educativa primaria 70029 María Auxiliadora Puno"
para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda restricción, limitación o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y utilizar los textos completos, sin limitación alguna.

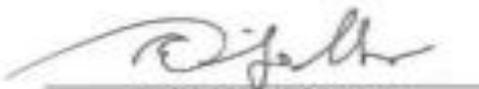
Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y otras, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío, en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer las metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estime necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:
Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 12 de diciembre del 2023



FIRMA (obligatoria)



Huella