



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



**USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL EN  
LOS ESTUDIANTES DE LA IES FRANCISCO BOLOGNESI  
CERVANTES DE ACORA-2022**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**ALEX QUISPE CURASI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:**

**INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

**PUNO - PERÚ**

**2023**



## Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TAB  
LETA DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE  
LA IES FRANCISCO BOLOGNESI CERVAN  
TES DE ÁCORA - 2022**

AUTOR

**ALEX QUISPE CURASI**

RECuento DE PALABRAS

**34151 Words**

RECuento DE CARACTERES

**187870 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**148 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**6.2MB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 23, 2023 6:19 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 23, 2023 6:22 PM GMT-5**

### ● 5% de similitud general

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

- 4% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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)



Firmado digitalmente por ORTIZ DEL  
CARPIO Jorge Alfredo FAU  
20145496170 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 23.10.2023 18:29:54 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por BERMEJO  
PAREDES Saul FAU 20145496170  
hard  
Motivo: Soy V°B°  
Fecha: 25.10.2023 16:11:22 -05:00

Resumen



## DEDICATORIA

A mis queridos padres, Melquiades Quispe Chipana y Juana Curasi Salamanca, por su confianza y apoyo incondicional.

A mis hermanos, Edwin Cley y Yanet Dayana.

A Lizet Fiorela, capaz que en un principio le costó comprender mi humor y mis agudos silencios, aunque luego pudo soportar mi compañía o por lo menos los disimula bastante bien.

**Alex Quispe Curasi**



## AGRADECIMIENTO

Esta investigación es el resultado del trabajo de un año, tiempo en el cual recibí orientaciones y críticas constructivas y aportes de personas, justo en este momento y en el cierre y edición de la tesis, resulta un tanto justo reconocer a cada una de estas personas naturales y jurídica que se menciona a continuación:

Quiero manifestar mi agradecimiento a la Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de Ciencias de la Educación Unidad de Segunda Especialidad.

Deseo expresar mi profundo agradecimiento a mis distinguidos jurados, cuya valiosa colaboración en la minuciosa revisión de este trabajo de investigación a sido fundamental para su enriquecimiento y mejora continua.

A Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio, mi asesor, a quien debo el empeño y la dedicación en guiar esta investigación. Agradezco sus orientaciones metodológicas y sus horas de atención, que tan necesarias han sido.

A Roger Calizaya Condori, mi compañero de travesía académica, quien ha sido un pilar inquebrantable al proporcionarme su constante respaldo durante todo el proceso de desarrollo de esta investigación.

Cualquier error u omisión que presente este manuscrito es responsabilidad mía.



# ÍNDICE GENERAL

	Pág.
<b>DEDICATORIA</b>	
<b>AGRADECIMIENTO</b>	
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
<b>ÍNDICE DE ACRÓNIMOS</b>	
<b>RESUMEN .....</b>	<b>10</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>	<b>15</b>
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problema específico.....	15
<b>1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>15</b>
<b>1.4. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>16</b>
1.4.1. Objetivo general .....	16
1.4.2. Objetivos específicos .....	16
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>REVISIÓN DE LITERATURA</b>	
<b>2.1. ANTECEDENTES.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3. MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>55</b>



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO .....	58
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....	59
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	60
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO.....	61
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO .....	62
3.6. PROCEDIMIENTO .....	63
3.7. VARIABLES .....	64
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	65

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS .....	66
4.2. DISCUSIÓN .....	109
V. CONCLUSIONES .....	118
VI. RECOMENDACIONES .....	121
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124
ANEXOS.....	135

**Área:** Gestión curricular

**Tema:** TICs en la educación

**Fecha de sustentación: 31/Oct/2023**



## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b> Vista fotográfica de la IES. Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo Acora. .....	59
<b>Figura 2</b> Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital. .....	67
<b>Figura 3</b> Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos en la tableta digital.....	78
<b>Figura 4</b> Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.....	87
<b>Figura 5</b> Uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital. ....	98
<b>Figura 6</b> Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes en la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el Año 2022.....	106



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1</b> Población y muestra de estudio.....	62
<b>Tabla 2</b> Variables. ....	64
<b>Tabla 3</b> Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital. .....	66
<b>Tabla 4</b> Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital.....	77
<b>Tabla 5</b> Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.....	86
<b>Tabla 6</b> Uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital. ....	97
<b>Tabla 7</b> Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el Año 2022.....	105



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

AeC:	Aprendo en Casa.
CEBA:	Centros de Educación Básica Alternativa.
MINEDU:	Ministerio de Educación.
IES:	Institución Educativa Secundaria.
TIC:	Tecnologías de la Información y la Comunicación.



## RESUMEN

La investigación se presenta bajo el siguiente título Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la IES Francisco Bolognesi Cervantes de Acora-2022, se planteó bajo el siguiente objetivo general, determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundario Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022, para lo cual se planteó la siguiente pregunta general ¿Cuál es el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022? desarrollándose bajo la metodología del enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, se empleó la técnica de la encuesta, instrumento cuestionario, se tuvo como población y muestra a 25 estudiantes, para lo cual se aplicó el diseño de estadística descriptiva, apoyado por la escala de valoración, siempre, casi siempre, casi nunca y nunca, llegándose a obtener el siguiente resultado, se observó que un grupo ligeramente mayor, alrededor del 20% de los estudiantes, utiliza casi siempre, y, un número significativo de estudiantes, representando el 24%, utiliza estas herramientas casi nunca, sin embargo, el dato más destacado es que un considerable porcentaje de estudiantes, aproximadamente el 40%, nunca hace uso de las herramientas digitales de la tableta, los resultados obtenidos en este estudio revelan una variedad en el uso de las herramientas de la tableta digital por parte de los estudiantes.

**Palabras clave:** Aprendo en Casa, estudiantes, herramienta digital, redes sociales, tableta digital.



## ABSTRACT

The research is presented under the following title, Use of the digital tablet tools in the students of the IES Francisco Bolognesi Cervantes de Acora-2022, it was raised under the following general objective, to determine the use of the digital tablet tools in the students of the Francisco Bolognesi Cervantes de Acora Secondary Educational Institution in the year 2022, for which the following general question was raised: What is the use of the digital tablet tools in the students of the Francisco Bolognesi Cervantes de Acora Secondary Educational Institution? Acora in the year 2022? developing under the methodology of the quantitative approach, of descriptive design, the survey technique was used, questionnaire instrument, 25 students were used as a population, for which the statistical design of observation sample was applied, supported by the assessment scale, always, almost always, almost never and never, reaching the following result, it was observed that a slightly larger group, around 20% of the students, almost always uses, and a significant number of students, representing 24%, almost never use these tools, however, the most outstanding data is that a considerable percentage of students, approximately 40%, never use the digital tools of the tablet, the results obtained in this study reveal a variety in the use of digital tablet tools by students.

**Key Words:** I learn at home, students, digital tool, social networks, digital tablet.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

En el escenario global actual, nos encontramos inmersos en una vertiginosa era de globalización, donde presenciamos una constante e incesante marcha hacia adelante en los dominios científicos y tecnológicos. Las innovaciones tecnológicas, con su avance a pasos agigantados, están generando una auténtica revolución que moldea y reformula todos los entornos en los que la humanidad despliega su actividad. De manera coherente con este escenario, Barquero (2016), destaca el reemplazo progresivo de los ordenadores comunes por dispositivos móviles, tales como smartphones y tabletas, que se han vuelto cada vez más populares entre los usuarios como herramientas versátiles y portátiles para acceder a información mediante diversas aplicaciones Apps. Asimismo Castro & Mallón (2019), ponen de manifiesto que “el avance tecnológico en la sociedad y en el campo educativo ha sido notable durante décadas y ha estado presente en las aulas desde el siglo XX. No obstante, su desarrollo no ha dejado de expandirse debido a la constante aparición de nuevos dispositivos y software” (p. 125). Ciertamente Buendía et al. (2016), subrayan que la tecnología ha logrado una fuerte presencia en el ámbito educativo, y dentro de las diversas tecnologías que han generado un impacto significativo se destacan las tabletas. Ante este fascinante panorama, Sánchez & Ricoy (2018), consideran que las nuevas generaciones son parte de los llamados nativos digitales que tienen acceso a una serie de herramientas tecnológicas a su alcance. A si, como el avance es rápido de las nuevas tecnologías, también, se suman nuevos desafíos para la humanidad, como lo indican Pinargote & Cevallos (2020), para las nuevas generaciones, el acceso a diversas aplicaciones y servicios ofrecidos por los dispositivos móviles se ha convertido en una



dependencia y necesidad constante, lo que ha generado un desafío significativo para los sistemas educativos tradicionales que luchan por adaptarse y reorientar a los nativos digitales.

Adicionalmente a los desafíos inherentes a la globalización, Mojica & Morales (2020), a fines de del año 2019 destacan que a fines del año 2019, una serie de casos de neumonía fueron identificados en la ciudad de Wuhan, China, y en marzo de 2020, la Organización Mundial de la Salud declaró la situación como una pandemia. Este fenómeno tuvo un impacto desproporcionado en la educación de muchos países, lo que llevó a que los gobiernos implementaran una serie de medidas en el ámbito de la política educativa, siguiendo atentamente las recomendaciones emitidas por la, UNESCO (2020), citado en Villén (2020), estas recomendaciones incluyen: analizar las tecnologías disponibles y elegir la más pertinente, asegurar que los programas de aprendizaje en línea sean inclusivos, proteger la privacidad y los datos, atender los problemas psicológicos de los alumnos antes de impartir la enseñanza, planificar el desarrollo de los programas de aprendizaje en línea, proporcionar asistencia a docentes y alumnos en el uso de las TIC, combinar enfoques adecuados y limitar la cantidad de aplicaciones y plataformas, establecer reglas para la educación en línea y hacer seguimiento al proceso de aprendizaje, definir la duración de las clases en línea en función de los alumnos y fomentar la creación de comunidades entre el profesorado para favorecer los vínculos sociales. Es por ello que Nuñez et al. (2022), consideran que la pandemia del “COVID–19 fue un catalizador importante para el surgimiento de políticas educativas relacionadas con el acceso a internet y medios tecnológicos y la enseñanza virtual” (p. 899).

En el caso específico del Perú, según Cueva (2021), el Ministerio de Educación implementó estrategias para brindar atención a los estudiantes a nivel nacional durante la pandemia. Publico la RMN° 160-2020-MINEDU, la cual dispuso el inicio del año



académico a través de la estrategia "Aprendo en Casa" a partir del 6 de abril de 2020, con el loable objetivo de brindar el servicio educativo a nivel nacional. En ese contexto, el gobierno proporcionó tabletas con acceso a internet móvil para los estudiantes de zonas rurales y urbanas, con el propósito plausible de garantizar que los alumnos del país pudieran continuar sus estudios sin interrupciones. En la región de Puno, el gobierno regional y las Unidades de Gestión Educativa Local implementaron esta disposición del gobierno central. Es oportuno precisar que las tabletas entregadas están equipadas con 36 aplicativos y 10 utilitarios, adicionalmente, cuentan con la herramienta de gestión de contenidos "Aprendo en Casa", la cual se presenta como un recurso fundamental. Estos valiosos contenidos educativos son precargados y aplicaciones de libre acceso que abarcan una amplia variedad de temas, desde recursos de inducción para los estudiantes, recursos proporcionados por el Ministerio de Educación, hasta aplicaciones destinadas a fomentar la accesibilidad y diversidad, el arte y la cultura, la ofimática, la educación para el trabajo, la ciencia y la tecnología, las matemáticas, los utilitarios, los juegos mentales y las lenguas originarias. En adición, los estudiantes también instalaron diversas aplicaciones populares como Google Meet, Zoom, Cisco Webex, Free Fire, Fortnite, Pokémon Go, Facebook, Instagram, YouTube y Fifa Fútbol.

En este contexto de transformación y adaptación a la nueva realidad educativa, nace la imperiosa necesidad de "determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora", ya que los estudiantes de dicha institución fueron beneficiados con la entrega de tabletas y se pretende evaluar su impacto en el proceso educativo. Esta investigación busca entender cómo estas nuevas tecnologías están siendo aprovechadas por los alumnos y cómo pueden potenciarse para optimizar la calidad de la educación en el contexto actual.



## 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1. Problema general

¿Cuál es el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022?

### 1.2.2. Problema específico

- **Pe1.** ¿Cuál es el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital?
- **Pe2.** ¿Cuál es el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los programas de videojuegos de la tableta digital?
- **Pe3.** ¿Cuál es el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales en la tableta digital?
- **Pe4.** ¿Cuál es el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital?

## 1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

A continuación se identifican los elementos claves que sustentan la justificación, que está orientada desde una perspectiva practica; si bien es cierto que en la actualidad los cambios tecnológicos se dieron de una manera significativa, con la presencia de nuevos dispositivos digitales como; los ordenadores, celulares y las tabletas digitales, estos avances son aprovechados en los sectores educativos del Perú, que son canalizados por el Ministerio de Educación, la entidad antes indicada a causa de la pandemia del Covid-19 en el período 2021 decidió entregar a estudiantes las tabletas digitales, estas



están equipadas con contenidos interactivos como son; gestor de contenidos, recursos de inducción, accesibilidad y diversidad, arte y cultura, ofimática, educación para el trabajo, ciencia y tecnología, matemáticas, juegos mentales, utilitarios, apps para video conferencias, contenidos de Google, juegos en red. Todo ese bagaje de herramientas de la tableta digital permite al estudiante a acceder a un sinfín de contenidos, es por las razones descritas que la investigación tuvo como objetivo general determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes.

La relevancia de este estudio trasciende al establecer un sólido cimiento para futuras investigaciones de índole científica. Además, las conclusiones derivadas de la síntesis de los resultados desvanecen una brecha latente en el ámbito académico. En este contexto, las entidades pertinentes como el Ministerio de Educación, la Dirección Regional de Educación, la Unidad de Gestión Local y la Institución Educativa Secundaria objeto de estudio, obtendrán una perspicaz comprensión acerca de la frecuencia y el contenido que los estudiantes consumen en sus dispositivos.

## **1.4. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- **Oe1.** Identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital.



- **Oe2.** Identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los videojuegos de la tableta digital.
- **Oe3.** Identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.
- **Oe4:** Identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

Toda investigación científica, desde el paradigma cuantitativo, implica revisar los trabajos previos que guarden relación con el estudio que se realiza, y de la misma manera es sumamente importante revisar el estado de arte del estudio a fin de establecer el problema y hacer un análisis confiable y preciso. Es en tal merito que en esta sección de la investigación se presentan los trabajos previos, como artículos científicos y tesis sobre relacionados sobre: “uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la IES Francisco Bolognesi Cervantes de Acora-2022, estas se presentan en el siguiente orden: Antecedentes a nivel global, antecedentes a nivel nacional y regional.

#### **Antecedentes a nivel global**

Fernandez (2016), investigación que se desarrolló bajo el título. El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña, publicada en la revista Medios y Educación, se abordó desde la perspectiva del enfoque cuantitativo con el propósito de comprender e interpretar los fenómenos de una realidad construida socialmente, para la obtención de datos se ha empleado la técnica de la entrevista cuyo instrumento ha sido el cuestionario, para lo cual como población se tuvo a 14 docentes y alumnos, cuyos resultados fueron; en secundaria, cada estudiante tiene su propia tableta 1x1, mientras que en primaria, las tabletas pertenecen al centro y se comparten entre los alumnos. En primaria, se emplean diversas metodologías y estrategias, enfocándose en el trabajo en grupos. En los primeros cursos, las tabletas se utilizan ocasionalmente para aplicaciones educativas y juegos, las conclusiones muestran



que el uso didáctico y metódico de las tabletas depende del propósito de su adquisición, de las estrategias pedagógicas que se enseñan en el aula, de los niveles educativos y de los dispositivos disponibles.

Klimenko & Herrera (2022), investigación que se desarrolló bajo el título. Uso de Tik Tok, procrastinación académica y gestión del tiempo, caracterización de estudiantes universitarios colombianos, se desarrolló bajo la metodología de enfoque cuantitativo de corte transversal no experimental, de diseño transversal, teniendo como objetivo, determinar el uso de Tik Tok y procrastinación, el instrumento empleado para recabar los datos que se utilizó fue el escala de evaluación estudiantes (PASS) a ello se acompañó con un cuestionario con escala de Likert, para lo cual se ha tenido como población de estudio a 216 estudiantes, para lo cual se aplicó un muestreo intencional, los resultados mostraron, el 64.4 % de los participantes usan la aplicación menos de 1 hora diaria, el 18.5 % la usan entre 1 y 2 horas, el 10.2% entre 3 y 4 horas, y solo el 6.9 % la usan por más de 4 horas diarias. En general, los resultados muestran una relación positiva entre el uso de TikTok y la procrastinación, sin embargo, se debe tener en cuenta que la aplicación, como muchas otras, es solo una herramienta, cuyo uso depende de las razones y características de los usuarios.

Agila et al. (2017), en su investigación. Uso de la tableta digital en entornos universitarios de aprendizaje a distancia, publicada en la revista Iberoamericana de Educación a Distancia, estudio que se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, teniendo como objetivo, determinar los perfiles de alumnos que pueden surgir de acuerdo al uso de la tableta digital como recurso de aprendizaje en modalidad a distancia, se ha tenido como población de estudio a 8.034 y como muestra 1468 estudiantes de derecho, para la obtención de los resultados se ha empleado la técnica de la encuesta y su instrumento cuestionario. Según los resultados obtenidos, casi todos los estudiantes utilizan la tableta



para gestionar su material bibliográfico principal, mientras que el 76% de ellos la utilizan exclusivamente para la lectura de dichos materiales, lo que se considera una interacción básica. Solo un 21% de los estudiantes la utilizan para otras actividades relacionadas con la comunicación, lo que se considera una interacción comunicativa-social. Además, un 10% de los estudiantes la utilizan para actividades orientadas a producir y compartir contenido, lo que se clasifica como una interacción productiva.

Castro & Mallón (2019), en su investigación que publico bajo el título. La Tablet en la escuela: Revisión bibliográfica en Scopus, expuesta en la revista Hamut' Ay, estudio que de desarrollo bajo el paradigma cuantitativo, de tipo exploratorio, teniendo como objetivo conocer y analizar la incorporación de las tabletas en muchos colegios del mundo, por medio de análisis de publicaciones, para lo cual se empleó la técnica de análisis bibliográfico, acompañado de instrumento guía de análisis, para lo cual se ha tenido como poblaciones del 2018 al 2019, a 203 artículos alojadas en diversos motores de búsqueda, teniendo como muestra a 50 publicaciones, teniendo como resultado que el 11% emplea para competencias generales, 5% aspectos socioculturales, 13% lectoescritura, 5% matemáticas, 5% programación, 2% educación artística, 2% gamificación, 16% interdisciplinar, 25 metodologías generales, el 24% otros, los datos muestran la importante presencia de la tableta en los colegios, aunque todavía existe una gran brecha digital entre países. En general, la mayoría de los estudios reflejan un impacto positivo en los sistemas educativos analizados, influyendo efectivamente en la motivación y capacidad de los estudiantes.

Sahagún et al. (2016a), realizo la investigación. Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje, publicada en la revista Apertura, esta fue diseñada metodológicamente bajo el paradigma cualitativo, teniendo como objetivo, identificar y dar cuenta de los resultados positivos y áreas de oportunidad



generados al utilizar tabletas digitales como instrumento mediador en la construcción de aprendizajes, se empleó la técnica de la observación directa y entrevistas, cuyo instrumento fue guía de entrevistas, se tuvo como población a 22 alumnos de cuarto grado seleccionados por un muestreo no probabilístico, los hallazgos demuestran que el uso de tabletas, a través de sus aplicaciones, fomenta el acercamiento práctico al conocimiento y la capacidad de crear y compartir conocimiento, ayuda a ampliar los medios de acceso a la información y permite organizar y comunicar el conocimiento. El documento describe posibles cursos de acción, como explorar más contenido digital generada por los estudiantes en relación con el desarrollo de habilidades creativas y de pensamiento crítico.

Buendía et al. (2016), en la investigación que tiene por título. Experiencias en la aplicación de tabletas en Secundaria, trabajo que se desarrolló bajo un enfoque mixto, cuyo objetivo consiste en presentar reflexiones sobre el uso de dispositivos Tablet en el espacio de la enseñanza, para dicho propósito se empleó la técnica de la encuesta e instrumento cuestionario, teniendo como población a 800 alumnos y una muestra de 200 estudiantes, los resultados indican que en el contexto de las Ciencias Sociales, se ha implementado una metodología de evaluación para la unidad didáctica del sistema solar basada en pruebas “online” con uso de tabletas. Estas pruebas consisten en cuestionarios de opción múltiple que requieren que los alumnos se acrediten previamente en la plataforma Moodle del centro educativo. Tras completar la evaluación, los estudiantes reciben una realimentación inmediata que incluye los resultados obtenidos y posibles errores. Además, las calificaciones se integran automáticamente al registro individual de cada alumno en la unidad correspondiente. Este enfoque, al combinar la tecnología y la enseñanza en Ciencias Sociales, muestra un método eficiente y efectivo para evaluar el conocimiento y progreso de los estudiantes.



Del Barrio & Ruiz (2014), en el estudio que presenta bajo este epígrafe. Los adolescentes y el uso de las Redes Sociales, estudio realizado dentro de un paradigma positivista, cuantitativo, teniendo como objetivo, conocer las características relevantes en adolescentes en etapa escolar de la comunidad de Cantabria en relación con el uso de Internet y las redes sociales, para la recolección de datos se aplicó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue el cuestionario, online, para lo cual el estudio de aplico a una muestra compuesta de 2371 estudiantes. De lo cual se han obtenido el siguiente resultado con relación al uso de las redes sociales el 96% indica que manipula las redes sociales para estar en contacto con sus amigos, el 15% señala que utiliza solo para conocer nuevas personas y el 14,5% indica que lo utiliza para ligar y un pequeño porcentaje de 5.7% buscar información de otras personas.

Del Barrio (2014), en el estudio que presenta bajo el epígrafe. Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos, investigación que se desarrolló bajo el paradigma positivista cuantitativo, para lo cual se planteó el objetivo, analizar los datos relacionados con el uso del teléfono y los videojuegos, para lo cual se ha empleado el instrumento del cuestionario, teniendo como población a 2371 alumnos, cuyos resultados con relación al uso del móvil indica que el 88,24% es para acceso al WhatsApp, 83,15% contactar con familias, el 84,31% para acceder a internet, 87% contactar con amigos, 87,02% sacar fotos, 20,38% como GPS, 63,78% bajar juegos, tonos imágenes y el 6,40% las usa para otras actividades, los resultados del estudio muestran un uso predominante del móvil para comunicación y redes sociales, con un alto porcentaje dedicado al acceso a WhatsApp, el contacto con familias y amigos, así como el acceso a internet. Además, se destaca el uso extendido de la cámara para tomar fotos. Aunque una minoría lo utiliza como GPS o para otras actividades, es evidente que el celular se ha convertido en una



herramienta central en la vida cotidiana de las personas. Estos hallazgos reflejan la relevancia de la conectividad y la sociabilidad digital en la sociedad actual.

Weezel & Benavides (2009), en su investigación. Uso de teléfonos móviles por los jóvenes, investigación que lo realizo bajo la siguiente metodología, tuvo como objetivo explorar las prácticas y preferencias de los usuarios atinos de teléfonos celulares entre los 18 y 15 años, para lo cual empleo el método mixto, obteniendo el siguiente resultados: se observan 6 servicios o características de los teléfonos móviles que tienen muy distinta apreciación entre hombres y mujeres según las respuestas del t-test: escuchar música 23%, navegar por Internet 23,2 usar el email, 15.3%, acceso a videos de Internet 16.8%, sensación de seguridad, acceso a noticias otras informaciones y calendario/agenda 9.3%. El análisis estadístico realizado indica que todas estas características han sido altamente valoradas por los encuestados. Estos resultados reflejan la significativa apreciación que los participantes tienen hacia estas cualidades. La rigurosidad estadística respalda la relevancia de estos hallazgos en el contexto de la investigación.

Wienhausen & Andrés (2015), en la investigación que tiene por título. Facebook en Jujuy, uso de las redes sociales, una discusión entre lo público y lo privado, la investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo, asume como objetivo, establecer el uso que sobre las redes sociales, específicamente Facebook, para la recolección de datos se empleó una encuesta a 60 estudiantes de la Universidad Privada de la Ciudad de San Salvador de Jujuy, en la que se evidencia como resultados que del total de la población sometida a estudio el 46,66% indica que emplea esta redes sociales para acceder a realizar comentarios, Facebook se ha consolidado como un novedoso medio de comunicación que va delineando, día tras día, una tendencia irreversible en los procesos de comunicación tanto públicos como privados. Esto nos conduce a replantearse las implicancias legales que conlleva su creciente influencia en nuestras vidas.



Bermejo (2021), en su investigación que tiene por título. Impacto de la red social Tik Tok: influencia como medio de comunicación desde el confinamiento por Covid.19, investigación que se desarrolló, bajo la postura del enfoque cuantitativo, teniendo como u objetivo, analizar la red social Tik Tok como elemento de transmisión de comunicación, para dicho propósito se ha empleado para el análisis de los datos una encuesta a una población de 90 estudiantes, donde el 36% indica que usa esta red social siempre para entretenerse y el 17% para comunicar, otros 7% para challenge, la otra parte del 17% para concienciar y un 105 para animar, de lo señalado se concluye que Tik Tok tiene usuarios que acuden a este tipo de red social exactamente por ello, por tanto esta red social se configuro como medio de entretenimiento que se impulsó durante los meses de confinamiento y que a la fecha sigue creciendo.

Sánchez & Martos (2020), en la revista de Comunicación expone su investigación que tiene por título. Telegram como herramienta para estudiante y su uso, teniendo como objetivo, describir y analizar el Telegram como herramienta para estudiantes y su uso, para su realización se basó bajo la postura del enfoque cuantitativo, utilizándose las encuestas y análisis documental, el estudio fue sometido a 90 estudiantes, los resultados que presentan del total de la población sometida a estudio indica que 58% de los estudiantes indica que usa y accede a esta red social y el 42% nunca lo ha hecho, lo que permite concluir que esta red social tiene un uso equilibrado por parte de los estudiantes.

### **Antecedentes Nacionales**

Calle & Montoya (2022), el estudio que tiene por título. Uso de Instagram como plataforma para la difusión de contenidos periodísticos; caso El Búho.pe y diario EO, Arequipa, que se desarrolló desde la postura cuantitativa y cualitativa, “mixto”, de diseño no experimental transversal, teniendo como objetivo, describir el uso de Instagram de los



medios digitales arequipeños El Búho.pe y Diario EP como plataforma para la difusión de contenidos periodísticos durante julio del 2022, se recogió los datos por medio de la técnica análisis de contenido teniendo como instrumento cuestionario y guía de entrevista, para lo cual se ha tenido como población de estudio a dos medios de comunicación Diario EP y El Búho.pe. El resultado, del estudio indican que el uso del Instagram social en ambos medios no se ha optimizado adecuadamente. Se observó que algunas herramientas no son utilizadas, mientras que los usuarios se ven abrumados con información que no siempre logra generar el alcance o la interacción deseada. Esta situación plantea la necesidad de una mejor estrategia para aprovechar al máximo las capacidades de estas plataformas y mejorar la experiencia de los usuarios.

Gaudencio (2018), presenta los resultados en su investigación, que tiene por epígrafe. El uso de Smartphone y aprendizaje experiencial en la formación de actitud científica de los alumnos del colegio Mariscal Agustín Gamarra Huando, 2018, estudio que se desarrolló bajo en enfoque cuantitativo, plantado bajo el objetivo, determinar la frecuencia de uso del Smartphone en la búsqueda de información como parte del aprendizaje experiencial en el colegio Mariscal Agustín Gamarra, Huando, 2018, para identificar los resultados se empleó la técnica de la observación cuyo instrumento fue la encuesta, teniendo como población a 47 estudiantes, con una muestra de 29 estudiantes cuyo resultados son, el 52% se destinó a Facebook, el 7% a actividades de estudio y el 41% a otras actividades. El 62% usa sus teléfonos inteligentes dos o tres veces a la semana para actividades educativas y búsqueda de información textual (noticias, artículos, libros, entre otros). El 38% accede muy pocas veces, el 72% usa para casos de investigación y el 28% para otros. El 59% usa sus teléfonos inteligentes para el aprendizaje en el salón de clases (como sistema de acceso a archivos, consultas, plataforma y laboratorio virtual). y el 41% no usa el teléfono móvil para aprender en el salón de clases, el 52% usa el teléfono



móvil con frecuencia para administrar el aprendizaje (calendario, calculadora, cámara y anotaciones), y el 48% usa el dispositivo móvil pocas veces para la gestión en el aprendizaje experiencial, el 62% dice que puede ayudar mucho si se usa correctamente y el 38% muy pocas veces. En conclusión, el buen uso de los teléfonos inteligentes se convierte en un recurso educativo para el aprendizaje experiencial y fomenta la actitud científica de los estudiantes.

Gomez (2020), en su investigación que presenta bajo el título. Uso de las aplicaciones Google y el aprendizaje de informática de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, en el área de Educación Para el Trabajo, Institución Educativa Telesforo Catacora, UGEL N°06 Ate, 2019, esta investigación ha teniendo como objetivo demostrar el nivel de relación entre las aplicaciones de Google y el aprendizaje de informática de los estudiantes 5° grado de Educación Secundaria, en el área de Educación para el Trabajo, se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo de diseño descriptiva correlacional, para lo cual se utilizó la técnica del examen y el instrumento de cuestionario, para este fin se ha tenido como población a 174 estudiantes y una muestra probabilística de 120, los resultados indican que el 30,0% hace un buen uso o siempre de las aplicaciones Google, así mismo el 40,0% manifiesta que casi siempre existe un adecuado aprendizaje. Concluyendo que existe una relación entre las aplicaciones de gestión de la información y el aprendizaje informático para los estudiantes de quinto grado de educación media.

Chirapo (2021), en su investigación. Uso de las plataformas Digitales en la estrategia Aprendo en casa, de los docentes del CEBA La Libertad de Moquegua-2021. Para la obtención de los resultados tuvo como muestra a 24 docentes, los resultados las recabo por medio de una encuesta, según los resultados obtenidos el 92% de los



encuestados usan de manera contante el Google Meet, Zoom, estos son usados para acceder a las clases virtuales.

## **Antecedentes Regionales**

López (2017), en el estudio que expone bajo el epígrafe. El uso de las TIC y su relación con la actividad física en escolares en el colegio Mariano Melgar de Ayaviri 2015, investigación que lo desarrolló bajo el paradigma cuantitativo para lo cual empleó la metodología, de diseño descriptivo correlacional, teniendo como muestra a 195 estudiantes comprendidos del 1º al 5º grado de educación secundaria, para la obtención de los resultados utilizo la técnica de la observación y el instrumento los cuestionarios. Los datos muestran que en la dimensión internet el 39.0 % usan el internet, mientras que el 32.0% emplean las tabletas o celulares para acceder a video juegos.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

El marco teórico ha sido desarrollado mediante la integración de la literatura existente de diversas fuentes, tales como repositorios de tesis y artículos científicos, los cuales se encuentran publicados en internet. Al combinar y analizar la información proveniente de estas fuentes, se ha construido un sólido fundamento teórico que respalda y enriquece la investigación actual. La utilización de fuentes de acceso abierto disponible en línea ha permitido abarcar una amplia gama de conocimientos y perspectivas relevantes para el tema en estudio.

### **2.2.1. Herramientas de la tableta digital**

Con la implementación de los sistemas operativos en tabletas, como lo señala, Valdez (2014) y Castro & Mallón (2019), ofrecen una variedad de herramientas y funciones que hacen de ellas dispositivos versátiles para diversas actividades, ciertamente, Meza (2019), señala que las herramientas o aplicaciones



móviles brindan a los usuarios una amplia gama de posibilidades, que incluyen la gestión de agendas, el uso de aplicaciones de ofimática, acceso a juegos, navegación por internet, visualización de contenidos en YouTube, realización de videollamadas, interacción en redes sociales y acceso a utilidades prácticas. estas aplicaciones suelen estar disponibles en diversas plataformas de distribución de aplicaciones.

#### **2.2.1.1. Servicios digitales**

**a. Google Meet:** según Chirapo (2021), esta herramienta se dio a conocer a partir del 2017 como un servicio de videoconferencias, en sus inicios fue presentada en versión empresarial de Google Hangouts, Lucas et al. (2020), señala que “Con un máximo de 100 personas y un tiempo de 60 minutos la misma que a partir del 30 de setiembre del 2020 incorporo una nueva aplicación donde 250 personas pueden conectarse e interactuar con otras personas” (p. 395). Por su parte Martínez (2022), la define como “una herramienta tecnológica gratuita que permite realizar reuniones virtuales entre estudiantes y docentes” (p.5). En esta misma secuencia de ideas Ramirez (2021), señala que Google Meet facilita la interacción entre profesores y estudiantes, mediante un aula virtual que posibilita compartir pantalla y mostrar contenidos de manera práctica y dinámica.

Esta herramienta está diseñada para realizar las video conferencias, reuniones online entre los usuarios, las instituciones educativas que la emplean para el desarrollo de sus actividades académicas pueden grabar las clases y hacer las retroalimentaciones oportunas.



- b. Zoom:** es un programa de software de video chat, al respecto Navarro (2020), la define de la siguiente forma “Es una plataforma de videoconferencia que permite la conexión de más de 100 participantes en una sola reunión y se adapta de manera eficiente a diversos dispositivos móviles, facilitando así la colaboración y comunicación en línea” (p. 30). Para Alejo & Rivera (2020), también es posible señalar que Zoom es una aplicación que permite realizar video conferencias, dentro de sus funciones destacan, ver la imagen de los demás participantes, mostrar presentaciones, compartir pantalla, realizar chat, grabar la presentación y posee una alta calidad de imagen. Dentro de sus funciones tiene: realizar video llamadas, realizar reuniones individuales, videoconferencias grupales, presentar pantalla. Según los autores indicados tienen las siguientes características: es un aplicativo de usos gratuitos funciona como un medio de comunicación por medio del internet, permite realizar chat y video llamadas, permite hospedar hasta 500 participantes, brinda herramientas como la pantalla compartida recursos para exposiciones.
- c. Cisco Webex:** la empresa Cisco se encuentra entre las pioneras en ofrecer este servicio a través de sus plataformas WebEx y GoToMeeting, por su parte Vidal & Camarena (2015), señala “ Es una herramienta de colaboración a través del internet que permite realizar video conferencias desde cualquier computadora o dispositivos móviles dejando enviar y recibir audio, video y datos grabar la sesión” (p. 64) en esta misma secuencia de ideas, Barturén (2012), refiere que “Cisco Webex permite compartir en tiempo real el escritorio con grabación instantánea y de reproducción de video o voz sobre IP. Puede realizar presentaciones mostrar los documentos o demostrara cualquier aplicación” (p.19).



De lo señalado se puede señalar que esta es una herramienta de videoconferencia que permite organizar reuniones en línea desde cualquier parte, pero, los participantes a estas actividades deben de garantizar con una buena calidad de internet. El docente de las instituciones educativas tiene la facilidad de interactuar por estos medios para realizar sus clases asincrónicas que por medio de estas se podrá presentar diapositivas, videos, fichas de trabajo e invitar al estudiante a realizar sus presentaciones académicas.

**d. Ofimática:** la ofimática es un término que refiere al conjunto de técnicas, conocimientos y herramientas utilizadas en el entorno de una oficina para mejora y automatizar las tareas relacionadas con la creación, organización, gestión y comunicación de información, para Jaramillo et al. (2019), es una recopilación de programas utilizados en oficinas que permiten crear, modificar, escanear e imprimir documentos y archivos. estos programas son ampliamente utilizados en paquetes de software, siendo las suites dominantes del mercado Microsoft Office y otros productos similares. Microsoft Office es un software de pago que utiliza sus propios formatos cerrados de documentos para cada uno de los programas que lo conforman.

Barturén (2012), se refiera a un conjunto de programas de software que posibilitan las ejecución de labores propias de una oficina, facilitando diversas actividades como compartir información, administrar documentos, trabajar con datos numéricos, programar reuniones y gestionar cronogramas laborales, por lo tanto, incluye las siguientes herramientas de ofimática más comunes: procesamiento de texto; una hoja de cálculo, una herramienta de presentación y una base de datos, las cuales son las siguientes: Word, Exel, PowerPoint, Access.



- e. **Google:** Google es el motor de búsqueda y metabúsqueda más popular, según Islas (2009), sobre el origen de la palabra Google señala lo siguiente:

Googol en inglés es un término matemático que se utiliza para referirse a un 1 seguido de 100 ceros. El término fue acuñado por Milton Sirota, sobrino del matemático estadounidense Edward Kasner, y se hizo popular a partir del libro “Matemática e imaginación” de Kasner y James Newman. El juego de palabras que hace Google con su nombre refleja la misión de la compañía de organizar la inmensa cantidad de información que hay disponible en la web (p.39).

Por su parte González (2011), indica que es propiedad de Google Inc., el ya imprescindible motor de búsqueda líder, junto con Facebook y Microsoft, la mayor cantidad de tiempo que las personas pasan navegando por Internet en todo el mundo. Además de ser un poderoso motor de búsqueda, Google ofrece muchas aplicaciones que puedes usar en línea. Más recientemente, se han incluido programas de procesamiento de textos, hojas de cálculo y presentaciones sin instalar estos programas. Además, las herramientas para trabajar con chat y correo electrónico, imágenes, video, mapas 3D, mensajes y más brindan un espacio virtual donde miles de usuarios pueden comunicarse, ser productivos y colaborar.

A su mismo Islas (2009), indica que Google ofrece una amplia gama de funciones y servicios, siendo su motor de búsqueda en línea su característica más conocida, que permite encontrar información, sitios web, imágenes, videos y más mediante algoritmos avanzados para proporcionar resultados relevantes. además, ofrece servicios de Gmail, un servicio de correo electrónico con amplio



almacenamiento y características avanzadas; Google Maps, que proporciona mapas detallados, indicaciones y vistas panorámicas; YouTube, la plataforma de video más grande; Google Drive, un servicio de almacenamiento en la nube; Google Chrome, un popular navegador; Android, el sistema operativo móvil más utilizado; Google Photos, para almacenar y gestionar fotos y videos, Google Translate, para traducir entre diferentes idiomas; y Google Assistant, un asistente virtual impulsado por la inteligencia artificial que ayuda con tareas y respuestas. Google se destaca por su enfoque en la innovación, tecnológica y mejora constante para brindar una experiencia de usuario excepcional.

- f. **AnyDesk:** este programa gratuito fue creado en 2012, 2014 y lanzado en el año 2015, desarrollado por la empresa AnyDesk Software GmbH con sede en Stuttgart, Alemania. Permite el acceso remoto a otra computadora. El único requisito para esto es que el software esté instalado y permita el acceso mediante una clave de seguridad. Al respecto Chambi (2020), quien indica lo siguiente:

Es un Software de comunicación remota que provee acceso bidireccional entre computadoras personales, además permite visualizar en tiempo real y controlar de forma remota a una resolución de 720x480 pixeles eso es más que necesario para transmitir video en tiempo real (p.24).

De lo señalado se puede que las aplicaciones de escritorio remoto, como AnyDesk, permite a los usuarios controlar una computadora desde otro dispositivo, como otra computadora o incluso un teléfono móvil, siempre que ambos dispositivos tengan instalada la misma aplicación o software compatible. Este tipo de aplicaciones son especialmente útiles para la asistencia técnica remota.



**g. Khan Academy:** Khan Academy es una organización sin fines de lucros fundada en 2007, con un enfoque dedicado a la educación, según Salvatierra et al. (2021), Khan Academy, es una plataforma de libre acceso que ofrece más de 10.00 videos educativos en línea y facilita el proceso de aprendizaje interactivo para aquellos interesados en temas científicos o educativos. Recientemente, ha habido un notable incremento en la cantidad de preguntas estadísticas. cada tema incluye ejercicios interactivos con soluciones en tiempo real para aquellos interesados en verificar su progreso. además, es relevante destacar que la plataforma ofrece cuatro componentes principales: datos, videos, ejercicios y una comunidad de usuarios que permite la interacción y comentarios sobre el proceso de resolución. Esto proporciona una experiencia educativa enriquecedora y completa para los usuarios.

En esa misma postura Rodriguez (2018), señala que esta plataforma se autodefine como un recurso de aprendizaje personalizado, ofreciendo a sus usuarios un aprendizaje que respeta sus ritmos y le permite avanzar. la plataforma en español aborda áreas como matemáticas, ciencia, economía y finanzas y computación. además de los anteriores, se presenta en ingles el tema de artes y Humanidades.

De lo señalado se infiere que Khan Academy motiva a los estudiantes a ilustrarse un tema a la vez de manera secuencial, alentándolos a generar hábitos de estudio y recompensas tempranas como medallas, meteorito, luna y tierra. Otro punto fuerte de esta plataforma es la creación de estadísticas personalizadas para los profesores. Esto permite el seguimiento de los estudiantes en función del tiempo y la inserción en la herramienta Khan Akhademy.



**h. That Quiz:** ThatQuiz es un sitio web para profesores y estudiantes. Eso hace que sea fácil hacer los ejercicios y ver los resultados rápidamente. Es una buena herramienta especialmente buena para la enseñanza de las matemáticas, en esa misma postura Córdoba (2020), señala lo siguiente:

Tal es el caso del software That Quiz, que trata de un recurso que presenta muchas bondades: permite subir el material de apoyo para la construcción del aprendizaje, evaluados de forma creativa y divertida, modificar su presentación para hacerla llamativa para el estudiante y fácil de manipular (p. 25).

Esta herramienta está diseñada para profesores de matemáticas, también para pedagogos de ciencias, pedagogos de idiomas extranjeros y todo tipo de materias. Hay muchos ejercicios prefabricados para practicar, pero los profesores pueden crear sus propios cuestionarios y ejercicios para abordar cualquier tipo de contenido. Todo lo que necesita para comenzar con That Quiz es un registro de maestro y un correo electrónico.

#### **2.2.1.2. Videojuegos**

Los videojuegos son un medio de interacción con una o varias personas a través de controles, un dispositivo digital que transmite audiovisuales, y ha ido evolucionando con el tiempo para convertirse cada vez más en él, ya sea en el ocio o con el paso del tiempo. Parte de la vida diaria de los adolescentes, Farfán & Muñoz (2018), indica que los video juegos son forma de software de pasatiempo informático que utilice plataformas electrónicas e involucra a uno o más jugadores en un entorno físico o en red. Estos videojuegos son un vehículo de entretenimiento de alto perfil para niños y adultos y, con la ayuda del marketing de consumo, han



penetrado en todos los hogares, lugares de ocio y tiendas de conveniencia clasificados por contenido, electrónicos y es producto de los avances en las telecomunicaciones, existe una amplia variedad de genero de videojuegos que ofrecen diversas experiencias de entretenimiento, entre ellos se encuentra los juegos de acción, juegos de estrategia, juegos de carreras, juegos de aventura, juegos de deportes, juegos de simulación, juegos de baile y juegos educativos. a continuación, te presentamos algunos ejemplos de video juegos pertenecientes a cada una de estas categorías:

- Free Fire, Fotnite, Minicraf, Ajedrez, Pokémon Go, Among Us, FIFA Futbol, Juegos mentales.
- a. **Free Fire:** es un juego de acción en línea desarrollado por 111dots Estudios en 2017. En el juego, alrededor de 50 jugadores se lanzan en paracaídas a una isla donde solo los últimos sobrevivientes pueden ganar, para Coila (2021), este es un juego de disparos en tercera persona con combates realistas centrados en la supervivencia. Al principio del juego, el jugador no tiene armas ni defensas; estos se adquieren a medida que avanza por el mapa. El juego se puede jugar en parejas o escuadrones de tres o cuatro personas que pueden comunicarse a través de micrófonos de teléfonos inteligentes u ordenadores. El juego presenta una confrontación con cada uno de los participantes a medida que el espacio de batalla se reduce con el tiempo y, en algún momento, todos se ven obligados a enfrentarse entre sí y los participantes que permanezcan fuera del área de juego mientras se encoge morirán.

En la misma idea Laura & Zapata (2021), señala que el juego, da la oportunidad de jugar en equipos, que pueden estar formados por 2 o hasta 4



jugadores. Si el usuario no tiene un equipo específico, el videojuego también te asignará aleatoriamente a tus compañeros de equipo. El juego se caracteriza por formar alianzas entre los mismos jugadores para lograr una mayor capacidad de supervivencia a lo largo del juego.

- b. Fortnite:** Fortnite es un videojuego en línea desarrollado por Epic Games, este es un juego de acción y supervivencia donde los jugadores compiten en un mundo abierto para ser el último sobreviviente, por su parte Arufe (2019), señala lo siguiente:

Fortnite es un videojuego online desarrollado por Epic Games, que presenta varias modalidades de juego, una de ellas es Battle Royale, en este modo de juego gratuito participan 100 jugadores vía online que deben luchar por la supervivencia en una isla mágica, donde hay materiales que se pueden romper y aprovecharlos para construir refugios o grandes fuertes (p. 327).

Fortnite es un video juego desafiante que implica luchar contra enemigos controlado por una inteligencia artificial llamada Husks. Los jugadores pueden optar por jugar en equipo o en solitario, permitiendo una experiencia más individual. la opción de enfrentar las oleadas de enemigos con bots o sin ellos proporciona una flexibilidad en la jugabilidad, adaptándose a las preferencias y nivel de habilidad de cada jugador.

- c. Minecraft:** este video juego fue lanzado en 2009, Para Galindo (2019), Minecraft es un fascinante juego de construcción en un mundo abierto, sin imponer metas u objetivos específicos a los jugadores, con un entorno hecho completamente de cubos. Elaborados a partir de una variedad de materiales que



se encuentran en la naturaleza, como piedra, diamantes, madera o tierra, estos cubos le dan al jugador la capacidad de construir y destruir el entorno a voluntad.

Efectivamente, el universo del Minecraft se caracteriza por ser infinito y construido a partir de bloques, siendo la mayoría de ellos cúbicos y de tamaño uniforme. es por esta razón que se le atribuye el término “interminable”, ya que los jugadores pueden explorar sin llegar nunca a un límite concreto. no obstante, es importante mencionar que esta aparente infinidad tiene un límite práctico determinado por la capacidad de la memoria de la computadora utilizada para este juego.

**d. Ajedrez:** el ajedrez es un juego de habilidad y estrategia que se juega entre dos jugadores en una mesa. Cada jugador tiene 16 piezas que se colocan en un tablero cuadrado de 64 casillas dispuestas en forma de 8x8, Cussi (2014), cada uno de estos consta de 16 partes móviles colocadas en un tablero dividido en 64 celdas. En su versión competitiva, se considera un deporte. Originalmente esta fue concebida como un juego para las personas, con la llegada de las computadoras y los programas comerciales de ajedrez, el ajedrez puede ser jugado por dos personas, una contra un programa de ajedrez o dos programas de ajedrez uno contra el otro, pero gracias a los avances tecnológicos. este juego está a punto de convertirse en una cosa del pasado, a consecuencia del espacio virtual.

Para Tineo (2021), el ajedrez es uno de los juegos es un juego de tablero que requiere habilidades lógicas , tácticas, estrategias y memoria visual. en la era digital, las aplicaciones móviles de ajedrez ofrecen a los usuarios una forma conveniente de aprender y practicar este juego milenario. Estas aplicaciones



permiten a los jugadores aprender estrategias básicas, y también brindan oportunidades para aquellos que ya son expertos puedan mejorar sus habilidades y enfrentarse a otros jugadores virtuales. Tanto en las tiendas de aplicaciones de Android como en las iOS, se encuentran disponibles opciones de aplicaciones de ajedrez gratuitas y de pago, lo que permite a los entusiastas de este juego disfrutar de él en cualquier momento y lugar, llevando consigo el desafío y la diversión que ofrece el ajedrez.

- e. **Pokémon GO:** en varias naciones de todo el mundo lanzaron el juego de realidad aumentada Pokémon Go, en esta misma postura Quiñones (2022), indica que este juego fue desarrollado por la empresa japonesa Niantic, que lanzó formalmente el juego a nivel mundial entre los meses de junio y agosto de 2016, ofreciendo una experiencia fresca y entretenida a los usuarios de dispositivos móviles. Fue inspirado en un conocido dibujo animado de la televisión japonesa de la década de 1990.

Por su parte Flores (2019), indica, que es interesante que el concepto de Pokémon Go a partir de un video promocional de broma conocido como Pokémon Challenge, presentado por Google. en este desafío ficticio, se alentaba a los participantes a utilizar sus teléfonos inteligentes para viajar a los rincones más remotos del mundo y capturar la mayor cantidad posible de Pokémon. la clave para esta experiencia única radicaba en la realidad aumentada, una tecnología que permite combinar gráficos virtuales con el mundo real a través de la cámara y la pantalla del teléfono. gracias a esta tecnología, los jugadores podían ver a los Pokémon como si estuvieran compartiendo el mismo espacio físico en el que se encontraban. El éxito de esta propuesta ficticia inspiró el desarrollo del popular juego Pokémon Go, que efectivamente hizo posible esta



emocionante experiencia de realidad aumentada en dispositivos móviles con sistemas operativos Android y iOS. de esta manera, los jugadores pueden explorar su entorno mientras interactúan con los Pokémon y los capturan, convirtiéndose así en una de las aplicaciones de juegos más activas y entretenidas disponibles en la actualidad.

- f. **Among Us:** es un juego multijugador en línea que está disponible desde el año 2018, en el que pueden participar de cuatro a diez jugadores, uno o dos de ellos son asignados como enemigos que deben eliminar a los otros jugadores sin que estos sepan quiénes son, Ferrandis (2021), indica lo siguiente:

Among Us, como su nombre indica significa “entre nosotros”. Fue creado por Marcus Bromander (diseñador), Forest Willard (programador) y Amy Liu (artista). Se trata de un juego multijugador online en el que pueden participar de 4 a 10 personas, y donde una, dos o tres de ellas (dependiendo las que participen) son asignadas como impostores y su misión es matar a los demás sin que el resto sepa de quién se trata (p. 36,37).

Este videojuego es el favorito de los nativos digitales, para poder tener acceso se puede descargar gratis en diferentes plataformas como Android y iOS, pero, si el usuario quiere tener instalado en una PC tiene que comprarlo.

- g. **FIFA Futbol:** es un videojuego desarrollado para plataformas móviles y ordenadores por la empresa Electronic Arts se puede acceder a través de la App Store y Google Play, Morales et al., (2022), la define de la siguiente manera:

Se trata de un videojuego deportivo, de fútbol, que permite seleccionar jugadores en función de criterios como equipo, selección, méritos



deportivos, premios, perfil de jugador. La saga se inició a finales del año 1993 y, desde entonces, EA Sports ha renovado el videojuego anualmente hasta la actualidad en 2022. Fue la primera saga en disponer de una licencia oficial de la FIFA (Federación Internacional de Fútbol Asociación). Sirva como apunte indicativo del grado de globalización y extensión del fenómeno fútbol que el número de países afiliados a la FIFA, 209, supera al de la ONU, 193 (p. 180).

Por su parte Peláez (2009), señala, FIFA Soccer es bien conocida porque esencialmente tiene todas las ligas y selecciones nacionales, tiene excelentes gráficos y es simple de jugar. Sin embargo, debido a que es tan simple, no se siente tan auténtico. Se convierte en un duelo de fórmulas en cuanto se descubren fórmulas para marcar un gol (desde tal ángulo con tal potencia), haciéndolo predecible y en ocasiones aburrido. Es cierto que un partido entre dos hábiles jugadores de FIFA Soccer será justo e intenso, pero la verdadera prueba será quién puede usar los elementos proporcionados para resolver mejor el problema que ya se ha planteado.

### **2.2.1.3. Redes sociales**

Las redes sociales están formadas por personas que están conectadas por cosas como amistad, parentesco, intereses compartidos, pasatiempos y conexiones profesionales, entre otras cosas, como lo plantea Hütt (2012), refiere que las redes sociales, son plataformas en Internet donde las personas pueden publicar y compartir diversa información, tanto de índole personal como profesional, con otros usuarios que puedan ser amigos, familiares o incluso desconocidas. Estas esferas digitales permiten compartir mensajes, fotos, videos, enlaces, pensamientos, ideas



y opiniones, lo que brinda una forma de comunicación y expresión muy amplia y accesible. A través de las redes sociales, los individuos pueden interactuar con otros, comentar publicaciones, dar “me gusta” o “seguir” a perfiles de interés. Estas interacciones fomentan la creación de comunidades en línea y conexiones entre personas con intereses similares o afines.

De acuerdo con Sanchez et al. (2017), con el aumento de la velocidad de Internet a partir de 1995, se dio inicio a la era moderna de las redes sociales. Plataformas como Cyworld, Friendster, Plaxo, Reunión.com, Hi5, MySpace, Orkut, Facebook, Instagram, WhatsApp, Twitter, Telegram, LinkedIn y YouTube han transformado las maneras de comunicación y los contenidos que se comparten. Estas redes sociales ofrecen una variedad de funciones, desde compartir fotos, videos y enlaces con amigos, hasta la publicación de mensajes y expresión de ideas. A través de ellas, es posible interactuar con otros usuarios, crear comunidades en línea y mantenerse conectado con personas de intereses similares en todo el mundo.

**a. Facebook:** Facebook se fundó como un sitio de redes sociales en el año 2004 para un pequeño grupo de estudiantes. Desde entonces, ha evolucionado para permitir que los usuarios registrados compartan contenido multimedia y compartan datos personales, lo que crea una comunidad virtual de amigos. A través de esta plataforma, las personas pueden conectarse, interactuar y mantenerse en contacto, generando una experiencia social en línea que ha transformado la forma en que se han producido las comunicaciones, por su parte Wienhausen & Andrés (2015), señala lo siguiente:

Facebook es una red social creada por Mark Zuckerberg durante el año 2004, cuando era estudiante de la Universidad de Harvard; pretendía



comunicar a sus compañeros mediante una red privada, pero su idea no era original, dado que David Bohnett ya había creado GeoCities, sitio con similares características que tuvo éxito en los 90'. El objetivo principal de Facebook es, facilitar a sus usuarios el mantenerse en contacto con sus conocidos, para así poder comunicarse con ellos cada vez que lo deseen (p. 18).

De acuerdo con Montenegro & Sanchez (2022), Facebook es un sistema de conexiones en línea cuyo objetivo principal es facilitar la creación y difusión de contenido. los usuarios suscritos pueden hacer uso de diversas herramientas dentro de la red social, como compartir videos, enviar mensajes directos a amigos, crear listas de amigos, páginas de fans, grupos, así como acceder a juegos aplicaciones. esta plataforma ha definido la interacción social en línea, permitiendo a las personas conectarse, comunicarse y compartir sus intereses de manera virtual, creando una amplia comunidad global en la era digital.

- b. Instagram:** Instagram es una plataforma de redes sociales, que se puso a disposición de los usuarios en el año 2010 donde los usuarios pueden publicar fotos instantáneas para compartir con sus amigos, tal como Rojas & Panal (2017), señala que, Instagram, es una red social gratuita fue puesta para los usuarios en octubre del 2010, inicialmente solo estaba disponible para los usuarios de Apple, en el año 2012 fue adquirida por Facebook y comenzó a estar disponible para todos los usuarios. La esencia de Instagram es el intercambio de imágenes, videos y comentarios entre cuentas.

Desde la postura de Calle & Montoya (2022), Instagram es una plataforma social, que ha estado operativa desde el año 2010, desde sus inicios,



ha ido incorporando sutilezas e ideas frescas, como nuevos filtros de edición de fotos y, vídeo. Una de las principales innovaciones de Instagram después de que Facebook lo comprara fue la capacidad de grabar y compartir videos rápidos de no más de 15 segundos, donde la creatividad a través del poder de las imágenes, tiene mucho que decir.

- c. **WhatsApp:** la empresa de Silicon Valley lo desarrolló y estableció como un programa de mensajería instantánea que se puede utilizar con varios sistemas operativos de teléfonos inteligentes, como señala Gómez (2017), WhatsApp es un servicio de mensajería instantánea que permite que dos o más personas se comuniquen entre sí a través de Internet en tiempo real. Cada teléfono es compatible.

Desde la perspectiva de Mamani (2019), señala que esta aplicación llamada WhatsApp es una herramienta de comunicación, relativamente nuevo, útil y muy utilizado en la actualidad y también el más utilizado en nuestro medio. Porque, según el autor, te permite comunicarte con más de una persona por voz, video mensajes, imágenes o ubicación geográfica.

De lo señalado se puede indicar que WhatsApp es un servicio de mensajería instantánea diseñado para dispositivos móviles, que facilita el intercambio rápido y sencillo de mensajes entre usuarios. Además de mensajes de texto, la plataforma también permite la difusión de mensajes multimedia, lo que incluye fotos, videos y audios. Esta aplicación ha cambiado la forma en que las personas se comunican y sigue siendo una herramienta vital en la era digital para mantenerse en contacto con amigos, familiares y colegas en todo el mundo.



- d. **Twitter:** para Fura & Quispe (2016), es una plataforma creada en 2006, esta red social se caracteriza por la posibilidad de enviar y recibir textos entre los usuarios de esta red social. En la misma posesión Quiñónez & Sánchez (2016), señala lo siguiente:

Twitter podría definirse como una plataforma de comunicación bidireccional, es decir de microblogging con naturaleza de red social ya que permite que el usuario elija con quién relacionarse (p. 218).

Según los autores citados se puede señalar que Twitter se utiliza para difundir noticias e información, mantenerse al día con los acontecimientos locales o mundiales, comunicarse con otros usuarios, debatir, argumentar, intercambiar puntos de vista o simplemente compartir contenido interesante.

- e. **Telegram:** Telegram, por su parte, se erige como una alternativa dentro del ámbito de la mensajería instantánea y la comunicación en línea. Comparable a WhatsApp en su función fundamental, esta plataforma presenta similitudes notables con su contraparte porque permite a los usuarios enviar mensajes de texto, compartir fotos, videos, audios y otros tipos de archivos de forma rápida y segura. Una característica distintiva de Telegram es su enfoque en la privacidad y seguridad, ya además ofrece opciones de cifrado de extremo a extremo para proteger la confidencialidad de las conversaciones, Rosado & Franco (2021), señala lo siguiente:

Telegram es una aplicación de mensajería instantánea creada por Pavel Durov en 2013, cuyas principales características son la seguridad de la información que transita por la red, y su independencia de las grandes compañías. Está disponible para todas las plataformas, smartphones,



tabletas y computadores, lo cual hace que la aplicación sea versátil para usos laborales o personales (p. 12).

Para Martos & Sánchez (2018), Telegram es una aplicación de mensajería que destaca por su enfoque en la velocidad y la seguridad. Proporciona una experiencia súper rápida y sencilla, y lo mejor de todo, es completamente gratuita. Una de sus ventajas es que se puede utilizar simultáneamente en todos los dispositivos, y los mensajes se sincronizan de manera fluida entre smartphones, tabletas y computadoras. Con Telegram, los usuarios tienen la posibilidad de enviar una variedad de archivos, incluyendo fotos, videos, audios y GIFs, en diferentes formatos. Esto facilita la comunicación y el intercambio de contenido multimedia entre amigos, familiares y colegas.

- f. **Tik Tok:** para Bermejo (2021), su fundador Zhang Yiming es uno de los multimillonarios más ricos de China y fundador de la empresa de la empresa tecnológica, presentó la plataforma Tik Tok al público en general en 2016, pero esta red social recién en el año 2018 se situó a disposición del público después de fusionarse con Musical.

Por su parte Becerra & Taype (2020), señala que TikTok es una plataforma de redes sociales que se lanzó a nivel mundial en 2017 después de debutar en China en 2016 con el nombre de Douyin. La aplicación se convirtió en la más descargada en los EE. UU. en 2018. TikTok se destaca por permitir a los usuarios crear y compartir videos cortos, con una duración de 15 a 60 segundos, que pueden ser editados fácil y rápidamente utilizando una amplia variedad de efectos y sonidos disponibles en su galería. Esta red social se ha



vuelto muy popular, especialmente entre los jóvenes, y ha ganado un gran número de seguidores en todo el mundo debido a su enfoque en el entretenimiento y la creatividad. Los usuarios pueden participar en desafíos virales, seguir a sus creadores favoritos y descubrir una amplia gama de contenidos, desde bailes y actuaciones hasta comedia y tutoriales

TikTok se ha convertido en un fenómeno cultural que ha impactado significativamente la forma en que las personas consumen y producen contenido en las redes sociales, brindando a sus usuarios una experiencia única y entretenida a través de videos cortos y de fácil edición.

- g. YouTube:** es un sitio web creado en el año 2005, está dedicado a la promoción y distribución de videos, al respecto, Romero et al. (2017), indica que fue creado alrededor de febrero de 2005, y para el verano del año siguiente era uno de los cinco sitios web más populares de WWW y uno de los sitios web de más rápido crecimiento por su parte Pérez, (2012), indica que YouTube se anuncia como un canal de video actualizado con frecuencia que fomenta la interacción de la misma manera se puede compartir contenido generado por el usuario, a la vez los contenidos se pueden calificar o comentar, o incorporarlo a otras aplicaciones como blogs o redes sociales es posible.

Desde el punto de vista de Ramírez (2016), YouTube es una plataforma gratuita de alojamiento y distribución de videos que requiere registro. Permite a los usuarios subir, buscar, ver y descargar contenido en distintos formatos de video y audio. La plataforma ha alcanzado gran popularidad y se ha convertido en una fuente diversa de entretenimiento y conocimiento, con un amplio catálogo de contenido creado por usuarios de todo el mundo.



De lo señalado se puede decir que YouTube es una gran plataforma interactiva que ofrece una gran variedad de contenido audiovisual que se puede categorizar según tus necesidades. Por ejemplo, usuarios que quieren divertirse, gente que quiere información, gente que quiere formación.

#### **2.2.1.4. Aprendo en Casa**

En respuesta a los estragos de la pandemia de COVID-19, varios países han adoptado medidas de distanciamiento social obligatorio, lo que ha llevado al cierre físico de los centros educativos desde principios de 2020. Frente a esta situación, el gobierno del Perú, a través del Ministerio de Educación, ha implementado la estrategia "Aprendo en Casa" para garantizar la continuidad del proceso escolar de los estudiantes que cursan Educación Básica Regular, al respecto Corciño (2020), menciona que, ante la crisis sanitaria generada por el coronavirus, el Ministerio de Educación (MINEDU) publicó la RVM. 093-2020-MINEDU, en la cual se establece la estrategia "Yo Aprendo en Casa" (AeC) para garantizar la prestación de los servicios educativos públicos. Esta nueva modalidad de prestación de servicios educativos ha obligado a los docentes a realizar rápidos cambios funcionales y metodológicos en sus cursos, requiriendo una reestructuración y reorganización del proceso de aprendizaje. Como parte de la estrategia "Aprendo en Casa", se han organizado áreas de aprendizaje, que incluyen áreas integradas, inglés, Educación para el Trabajo, Educación Física, Arte y Cultura, Tutoría y Educación Religiosa. Estas medidas han sido fundamentales para adaptarse a la situación de emergencia y garantizar que los estudiantes continúen con su educación en medio de la pandemia. La rápida implementación de esta estrategia ha permitido mantener el acceso a la educación en un contexto de cambio y adaptación a la nueva realidad impuesta por la crisis sanitaria.



- a. **Áreas integradas:** en la estrategia "Aprendo en Casa" del Ministerio de Educación, se han implementado las Experiencias de Aprendizaje, que consisten en actividades que involucran a los estudiantes en la resolución de problemas complejos. Estas actividades se han articulado en áreas como Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, y Matemática, con el objetivo de crear un aprendizaje significativo y auténtico al abordar un mismo tema desde diferentes perspectivas. Esta aproximación enriquece el proceso educativo, promoviendo una comprensión más profunda y una conexión más sólida con el aprendizaje. Así, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades críticas y participar activamente en su crecimiento académico y personal.
- **Matemática:** implica que los estudiantes resuelvan problemas o planteen nuevos problemas que requieran que los estudiantes construyan y comprendan los conceptos de cantidades, sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades, Gallegos (2023), sostiene, que es una ciencia deductiva, que se encarga de estudiar las características de las entidades abstractas, así como las relaciones y conexiones que existen entre ellas.
  - **Comunicación:** el área de comunicación tiene como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas de los alumnos en los aspectos lingüístico, físico, artístico, literario al respecto MINEDU (2017), señala, el área de Comunicación tiene como finalidad ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación para interactuar con otros, comprender y construir la realidad y representar el mundo como real o imaginario. Este desarrollo se da a través del uso del lenguaje, principal herramienta de formación de las personas, a ello se añade las competencias que deben de lograr los estudiantes: se comunica



oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna, escribe diversos tipos de textos en lengua materna.

- Ciencias Sociales: permite a los estudiantes comprender la realidad del mundo y las experiencias colectivas del pasado y el presente. También abarca el estudio del espacio en el que se desarrolla la vida en sociedad y cómo las culturas y comunidades han influido en su configuración. Esta materia fomenta una visión global y una conciencia crítica sobre los desafíos y oportunidades que enfrenta la sociedad actual, al respecto MINEDU (2017), sostiene que “A través del área de Ciencias Sociales, se pretende que los estudiantes se formen como ciudadanos conscientes de la sociedad donde viven y de su rol como sujetos históricos” (p.81). Para lo cual, en el camino de la Educación Básica Regular, los estudiantes se embarcan en una travesía para lograr las siguientes competencias: construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos.
- Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica: esta relacionados con el ejercicio de la ciudadanía, para desarrollar habilidades para la convivencia, el respeto por uno mismo y por los demás, así como la participación en los asuntos públicos para el bien común, en esta misma postura el MINEDU (2017), indica que el área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica es fundamental que las personas se reconozcan como sujetos formadores de identidad, en relación con los demás ya lo largo de la vida, y los estudiantes deben de desarrollar las siguientes competencias: construye su identidad y convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.



- **Ciencia y Tecnología:** por medio de esta área se busca desarrollar ciudadanos críticos y competentes. Se les alienta a cuestionar, buscar información fiable, analizar, explicar y tomar decisiones basadas en el conocimiento científico. Además, se les enseña a considerar cuidadosamente los impactos sociales y ambientales de sus acciones, lo que les permite ser ciudadanos informados y responsables en un mundo cada vez más complejo y tecnológico requiere que los ciudadanos sean capaces de cuestionarse, buscar información confiable, sistematizar, analizar, explicar y tomar decisiones con base en el conocimiento científico y considerar los impactos sociales y ambientales. Al respecto desde la postura del MINEDU (2017), el área de Ciencia y Tecnología está ampliamente presente en diversas actividades humanas, desempeñando un papel crucial en el desarrollo del conocimiento y la cultura en nuestras sociedades. Estos campos han transformado nuestra concepción del universo y nuestra forma de vida, generando un impacto significativo en nuestro entorno. En este contexto, se busca que el estudiante desarrolle competencias fundamentales como son: indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos, explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo, diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.

**b. Inglés como lengua Extranjera:** el área de Inglés tiene el valioso propósito de capacitar a los estudiantes en competencias comunicativas, permitiéndoles interactuar con personas de diferentes países y acceder a información publicada en ese idioma. Así, se les brinda una habilidad lingüística global que fomenta la comprensión intercultural y el enriquecimiento personal en un mundo cada vez más conectado, por su parte Jara (2022), indica que el dominio del área de Inglés



persigue el desarrollo integral de competencias que se relacionan con las habilidades fundamentales del idioma, como hablar, escuchar y leer. Estas habilidades comunicativas permiten a los estudiantes interactuar con personas de distintos países, acceder a información relevante y participar activamente en una comunidad global. En la educación Básica Regular el Ministerio de Educación plantea que los estudiantes desarrollen las siguientes capacidades: se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

- c. **Educación para el Trabajo:** el área de Educación para el Trabajo es una propuesta curricular enfocada en el desarrollo de competencias laborales, diseñada para preparar a los estudiantes con habilidades prácticas y conocimientos necesarios para una participación activa en el ámbito productivo y económico del país, Aguayo (2021), señala que el área de Educación para el Trabajo tiene por finalidad desarrollar competencias, habilidades y actitudes emprendedoras relacionadas con el trabajo que permitan a los estudiantes conocer el mercado laboral y adaptarse de manera dependiente que pueda surgir a través de la formación de sus propias empresas de trabajo, por su parte MINEDU (2017), señala que el estudiante debe de desarrollar la siguiente competencia: gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. De esta manera, el área de Educación para el Trabajo impulsa una formación integral y emprendedora que prepara a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos del mundo laboral y contribuir al crecimiento económico y social de la sociedad.



**d. Educación Física:** el área de Educación Física es una parte esencial del currículo escolar, que se desarrolla en las aulas y busca promover la actividad física, la salud y el bienestar de los estudiantes, por su parte Michuy (2018), Educación Física es una disciplina pedagógica de vital importancia que se involucra de manera deliberada y sistemática en la formación integral de los alumnos. A través del conocimiento y desarrollo de sus habilidades físicas y motrices, busca potenciar el crecimiento personal y el bienestar físico y emocional de cada estudiante. Además, promueve valores como la cooperación, la disciplina y el respeto, fomentando una vida activa y saludable que trasciende el ámbito escolar.

Para Zamora & Moreno (2009), la Educación Física, está estrechamente relacionada con el juego y la recreación, ocupando un lugar destacado en la vida de los estudiantes. Promueve el bienestar, la diversión y la participación activa en actividades físicas, desarrollando habilidades motrices y fomentando valores como el trabajo en equipo y la superación personal. Es una práctica pedagógica integral que forma estudiantes más completos y saludables tanto en cuerpo como en mente. El MINEDU (2017), señala que los estudiantes de Educación Básica deben de lograr las siguientes competencias: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, asume una vida saludable. Esta área sustenta el enfoque de corporeidad.

**e. Arte y Cultura:** el curso de Arte y Cultura, es una de las áreas curriculares que el Ministerio de Educación propone, que tiene que desarrollar en las aulas de los diferentes niveles de la educación con el propósito de que los estudiantes logren interactuar entre el alumno y las expresiones artísticas y culturales para que



puedan observarlas, estudiarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas, por su parte Lima (2022), indica que el arte y la cultura se han consolidado como medios de expresión que ayudan a definir a la persona y suplir su necesidad de apoyar su desarrollo cognitivo y emocional desde edades tempranas, por su parte el Ministerio de Educación MINEDU (2017), señala lo siguiente:

Las artes son parte integral de la vida cotidiana y están presentes en todas las culturas y sociedades. Abarcan desde las formas más tradicionales incorporadas a la vida de una comunidad, como los rituales, las celebraciones, la música, los ornamentos y las artes utilitarias, hasta las formas más emergentes y contemporáneas como las animaciones digitales, el arte involucrado con la ecología, las performances (p. 124).

Por medio de esta área curricular, los estudiantes pueden desarrollar sus capacidades artísticas como las que plantea el Ministerio de Educación que son las siguientes: aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales, crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

- f. **Educación Religiosa:** la Educación Religiosa, es una de las áreas curriculares que esta consignado en el Currículo Nacional, tiene por finalidad desarrollar la dimensión religiosa en los estudiantes, al respecto Machaca (2020), el área de Educación Religiosa es transcendental porque orienta la formación de grandes valores religiosos y morales que se reflejan en los asuntos cotidianos, como la ciencia, la estética y la sociedad, permitiendo un mejor desarrollo cultural y personal de los educandos, su principal objetivo es promover desde la pensamiento cristiano a un diálogo interdisciplinario entre el desarrollo cultural



humano, y el Ministerio de Educación MINEDU (2017), específicamente en el Currículo Nacional señala lo siguiente:

El ser humano posee, gracias a su condición espiritual, el don de percibir lo sagrado, la capacidad de captar el fundamento de todas las cosas, su raíz y destino trascendentes en cuanto creaturas, es decir, procedentes de un Creador universal. Toda persona busca en su vida la verdad que dé sentido a su existencia para alcanzar la felicidad (p. 323).

El estudiante de Educación Básica Regular, según el enfoque espiritual, religioso y trascendente propuesto por el Ministerio de Educación, busca desarrollar competencias que vayan más allá de lo académico: asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa y construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas (MINEDU, 2017, p.323).

- g. Tutoría y Orientación Educativa:** la Tutoría y Orientación Educativa, en el sistema educativo del Perú, es parte del Currículo Nacional, que tiene como objetivo acompañar y orientar al estudiante de Educación Básica Regular en los aspectos socio afectivo y cognitivo, Díaz (2022), la conceptualiza de la siguiente forma:

El área de Tutoría y Orientación en secundaria se encuentra dentro de los contenidos curriculares; tiene asignada dos horas y las actividades que en ella desarrollan en torno a enfoques trasversales requeridos en el Currículo Nacional de Educación Básica, diseñados por el Comité de



Tutoría que coordina la elaboración del Plan de Acción tutorial, e incluidos en los documentos de Gestión de la institución educativa, como el Plan Anual de Trabajo (p.1557).

Por su parte MINEDU (2017), en el documento Programa Curricular de educación Secundaria conceptualiza de la siguiente manera, en el nivel secundario, existen actividades de tutoría periódicas y programadas que aseguran el apoyo social y emocional de los jóvenes durante todo el periodo escolar, este acompañamiento se define como la interacción entre docente y alumno en la que el tutor brinda un soporte emocional al estudiante.

### **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **Herramientas de la tableta digital**

Son un conjunto de paquetes informáticos que se pueden encontrar en dispositivos móviles, como las tabletas digitales, celulares, ciertamente Miño (2015), señala que las herramientas digitales de la tableta son conocidos como exploradores o sistemas informáticos. Por su parte Meza (2019), considera que las herramientas de los dispositivos móviles y tabletas es básicamente software de sistema o aplicación, son pequeños programas (apps) estas se instalan en un dispositivo móvil con el fin de ampliar las funcionalidades. Por lo tanto, los programas informáticos son herramientas diseñadas para ayudar a los usuarios a llevar a cabo diversas actividades o tareas específicas.

#### **Aprendo en Casa**

Corciño (2020), Aprendo en Casa, es un programa educativo innovador implementado por el Ministerio de Educación del Perú que busca brindar oportunidades de aprendizaje a estudiantes de todas las edades, niveles y regiones del país a través de



recursos digitales y materiales impresos. Este programa tiene como objetivo principal promover el acceso a la educación de calidad de manera inclusiva y flexible, fomentando el desarrollo de habilidades, conocimientos y competencias clave en los estudiantes, incluso en situaciones adversas como la pandemia de COVID-19.

### **Servicios digitales**

Chirapo (2021), los servicios digitales se refieren a las actividades, funciones o soluciones que se proporcionan a través de plataformas en línea, la internet o tecnologías digitales. Estos servicios pueden abarcar una amplia variedad de áreas y sectores, y su objetivo es ofrecer comodidad, eficiencia y accesibilidad a los usuarios.

### **Redes sociales**

Hütt (2012), las redes sociales son plataformas en línea diseñadas para permitir a las personas crear perfiles personales o profesionales, conectarse con otros usuarios y compartir contenido, opiniones, intereses y experiencias a través de la internet. Estas plataformas facilitan la interacción social, la comunicación y la colaboración en línea, permitiendo a los usuarios construir y mantener relaciones virtuales con amigos, familiares, colegas y comunidades de intereses comunes.

### **Video juegos**

Coila (2021) y Arufe (2019), indican que los videojuegos son experiencias interactivas de entretenimiento digital que permiten a los jugadores sumergirse en mundos virtuales, asumir roles, superar desafíos y tomar decisiones que afectan el desarrollo de la trama o el resultado del juego. Estas experiencias se entregan a través de dispositivos electrónicos, como consolas de videojuegos, computadoras personales o



dispositivos móviles, y a menudo involucran elementos como gráficos, sonido, narrativa y mecánicas de juego diseñadas para brindar diversión y satisfacción a los jugadores.



## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ubicación geográfica del estudio realizado tiene las siguientes connotaciones, está ubicado fundamentalmente en la meseta del Collao como lo indica Cortazar (1988), ya que esta alberga gran parte del Altiplano en la que están parte de Perú y Bolivia, la región de Puno y el distrito de Acora están ubicados al sur este del Perú, por ser parte de la hoya del Titicaca, tienen relieves planos en su gran mayoría de su territorio y con un promedio de altitud de 3850 msnm. Dentro de estas características geográficas se encuentra ubicada la comunidad campesina de Sacuyo que está situada entre las regiones de Suni y Puna, presentando peculiaridades geográficas propias de la zona como; llanuras, dorsales rocosas del afloramiento volcánico. La flora típica de la zona, está representado por abundancia de pastizales como el jichhu, kanlla, apharu, t'ula, ch'illiwa, iru, y entre la fauna natural tiene a la vizcacha, venados, zorros, pumas, perdices y entre otros animales menores. Esta comunidad alberga en su espacio geográfico a las siguientes instituciones del Estado peruano como lo señala Quispe (2014), puesto de salud de nivel III, municipalidad del Centro Poblado de Sacuyo, Institución Educativa nivel Inicial, Institución Educativa Primara de Sacuyo y la Institución Educativa secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo, estas se encuentran a las faldas del cerro Chambilla Awicha, nombre que hace alusivo en honor a una chullpa circular que alberga, según los puntos cardinales limita por el este con la comunidad Phirku y el cerro Q'inariri, por el Oeste con la comunidad de Ch'uxlla, por el Norte con la comunidad de Viluyo y Molino y por el sur con la comunidad de Imata.



*Figura 1.* Vista fotográfica de la IES. Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo Acora.

### **3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO**

La investigación que se planteó bajo el siguiente título, uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria, Francisco Bolognesi Cervantes de Acora-2022, el proceso de investigación se desplegó en tres fases distintas y concretas: la concepción del proyecto, la ejecución de la investigación y la posterior redacción y sistematización de los resultados obtenidos.

- La concepción del proyecto: se desarrolló en los últimos meses del 2021 y parte de los meses de 2022.
- La ejecución de la investigación: esta es la etapa que duro desde el momento en que se aprobó el proyecto de investigación en los meses de 2022 y hasta marzo del 2023.
- Redacción y sistematización de los resultados: en esta etapa, se desarrolló la sistematización de los datos en los meses de, junio, Julio, agosto. Cada etapa fue



fundamental para lograr un estudio completo y riguroso, permitiendo así alcanzar resultados sólidos y significativos.

### 3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

La obtención de los resultados presentados en esta investigación se llevó a cabo siguiendo un planteamiento acorde a los objetivos establecidos. Para ello, se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, tal como se detalla a continuación.

**3.3.1. Técnica:** según la literarita existente de acuerdo con Paucar (2007), la encuesta es una técnica ampliamente empleada en la investigación educativa, debido a su capacidad para obtener datos e información valiosa directamente de los sujetos investigados. Se destaca que las técnicas de investigación son un conjunto de normas y procedimientos que regulan de manera rigurosa y estructurada un proceso específicos, permitiendo alcanzar objetivos determinados en el ámbito de la investigación, al respecto Ñaupas et al. (2019) y Carrasco (2006), señalan que la encuesta es una técnica utilizada en la investigación social con el propósito de obtener datos y explorar fenómenos, a través de preguntas dirigidas a los sujetos que forman parte del estudio. Estas preguntas pueden ser formuladas directa o indirectamente, y la información recolectada es fundamental para analizar y comprender diversos aspectos del objeto de estudio, y puede realizarse mediante el cuestionario. Frente a lo precisado, la técnica que atenderá la presente investigación es la encuesta

**3.3.2. Instrumento:** para Charaja (2019), “Los instrumentos son los medios físicos a través de los cuales recogemos los datos previstos” (p. 253).



ciertamente “Los instrumentos son las herramientas conceptuales o materiales, mediante los cuales se recogen los datos e informaciones, mediante preguntas, ítems que exigen respuestas del investigado, también se le considera como un medio concreto, tangible que permite recoger datos, en forma sistemática, ordenada según una intencionalidad prevista” (Ñaupas et al., 2019, p. 273 ) y Carrasco (2006), señala que el cuestionario es una herramienta valiosa que facilita la obtención de respuestas directas por medio de una hoja de preguntas proporcionada a cada sujeto involucrado en la investigación. En consecuencia, en esta investigación el instrumento principal utilizado en el estudio para recopilar información precisa y sistemática de los participantes es el cuestionario.

Para asegurar la confiabilidad del instrumento, se llevó a cabo un proceso de validación por parte de expertos, integrados por docentes de la Universidad Nacional del Altiplano. Se utilizó un instrumento específico para llevar a cabo esta validación y garantizar que el cuestionario fuera preciso y confiable en la recopilación de datos.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO**

**3.4.1. Población:** desde la óptica de Charaja (2019), “La población es la totalidad de las unidades comprendidas en la investigación, o sea, es el conjunto o grupo de individuos o elementos implicados en el estudio” (p. 166). Sin embargo, Tamayo y Tamayo (2003), la población puede definirse como “la totalidad de un fenómeno de estudio incluye la totalidad de unidades de análisis o población” (p.176). Por lo referido la investigación, tiene como

población en estudio a los estudiantes el 1° al 5° grado de la Institución Educativa Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo que son 25 estudiantes.

**3.4.2. Muestra:** si bien en la literatura existente, coinciden Tamayo & Tamayo (2003) y Charaja (2019), enfatizan que la muestra debe ser un subconjunto representativo de la población bajo estudio. En este caso, al tratarse de una población de 25 estudiantes, se seleccionó una muestra mediante un muestreo no probabilístico intencionado, basado en las características de la investigación, como la pertenencia a una única Institución Educativa. De esta manera, se asegura una muestra significativa y relevante para obtener conclusiones pertinentes en el estudio.

### Tabla 1

*Población y muestra de estudio*

GRADO	TOTAL
1°, 2°, 3°, 4°, 5°.	25

Nota: nómina de matrícula 2022 IES, Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo.

### 3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Para recopilar y analizar medidas de las variables especificadas en la investigación del problema, según lo indicado por Pino (2018) y Hernandez & Mendoza (2019), estos autores señalan que el diseño estadístico es una estructuración de variables relacionadas que se miden utilizando estadígrafos específicos. En este estudio, se utilizó el diseño estadístico de estadística descriptiva, específicamente el análisis porcentual. La fórmula empleada para este análisis se detalla a continuación:

**M**\_\_\_\_\_ **O**

Donde:



**M**= muestra

**O**= encuesta

La distribución de los resultados obtenidos se jerarquizo según las categorías de la distribución de frecuencias ya que es pertinente para las investigaciones de tipo descriptivo y diseño diagnóstico.

### **3.6. PROCEDIMIENTO**

La investigación se enmarca en el paradigma positivista, lo que implica un enfoque cuantitativo con un diseño diagnóstico y de tipo descriptivo. Estas elecciones metodológicas se ajustan de manera precisa a los objetivos planteados en la investigación, permitiendo un análisis detallado y objetivo de los datos recopilados. De esta manera, se logra obtener una comprensión sólida y fundamentada de la problemática abordada en el estudio. Para concretar esta investigación se siguió las formalidades administrativas del sector estatal, de tal forma que se solicitó a la Institución Educativa para que pueda autorizar la aplicación de los instrumentos de recojo de datos en este caso la encuesta, posterior a la ejecución del instrumento, los datos obtenidos se procesaron bajo los siguientes criterios: codificación, se codifico los valores finales de cada Ítem del instrumento en correspondencia a la escala valorativa (categoría de baremo). La tabulación, en esta etapa se elaboraron tablas y gráficos en una hoja de Excel y en la parte final se realizó análisis de datos, los resultados recabados se expresaron en tablas donde estos se organizaron en función a los objetivos específicos y los indicadores y esta se analizó y describió utilizando la estadística descriptiva.

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 2**

*Variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Herramientas de la Tableta digital	Servicios digitales	- Google Meet
		- Zoom
		- Cisco Webex
		- Ofimática
		- Google
		- AnyDesk
	Video Juegos	- Khan Academy
		- That Quiz
		- Free Fire
		- Fortnite
		- Minicraft
		- Ajedrez
Redes sociales	- Pokemon Go	
	- Among Us	
	- FIFA fútbol	
	- Facebook	
	- Instagram	
	- YouTube	
	- Tik Tok	
	- WhatsApp	
	- Twitter	
	- Telegram	
Aprendo en Casa	- Áreas integradas “Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática”	
	- Inglés como lengua Extranjera	
	- Educación para el Trabajo	
	- Educación física	
	- Arte y Cultura	
		- Educación Religiosa
		- Tutoría y Orientación Educativa

Nota: matriz de consistencia, considerada en anexos.



### 3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El análisis de los resultados se desarrolló por medio de la codificación, en la que los datos que se obtuvieron por medio del instrumento del cuestionario que se aplicó a los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Bolognesi Cervantes de centro poblado de Sacuyo con la finalidad de evaluar las dimensiones de la variable de estudio que posteriormente se categorizo en la siguiente escala; siempre, casi siempre, casi nunca, nunca. Posteriormente se ha tabulado los resultados por medio del análisis estadístico, siguiendo el procedimiento:

Revisión de las respuestas e interpretación de los resultados por medio del Excel, que se plasmaron en tablas y gráficos.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

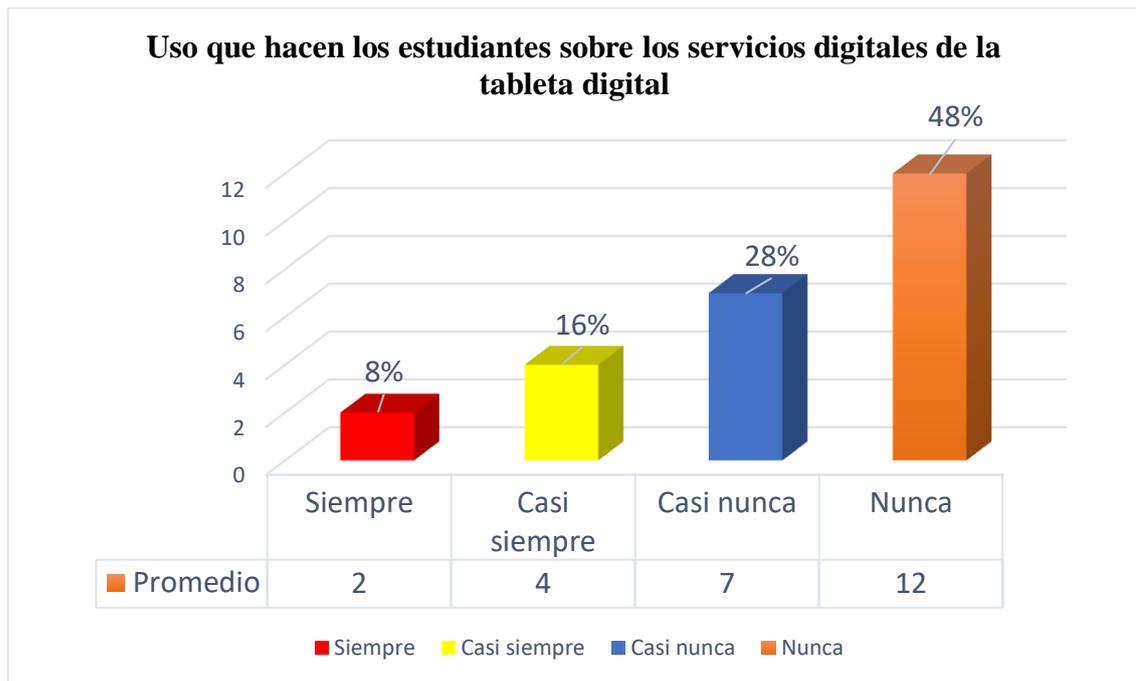
#### 4.1. RESULTADOS

##### 4.1.1. Resultados del primer objetivo específico, identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital.

**Tabla 3**

*Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital*

Indicadores	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Google Meet?	0	0%	4	16%	12	48%	9	36%	2	100%
¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Zoom?	0	0%	0	0%	14	56%	11	44%	2	100%
¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan Cisco Webex?	0	0%	0	0%	2	8%	23	92%	2	100%
¿Para realizar las diversas actividades académicas, con qué frecuencia utilizas las herramientas ofimáticas?	5	20%	6	24%	5	20%	9	36%	2	100%
¿Para buscar información académica, con qué frecuencia utilizas el navegador Google?	9	36%	11	44%	3	12%	2	8%	2	100%
¿Utilizas el programa de asistencia remota AnyDesk?	0	0%	0	0%	6	24%	19	76%	2	100%
¿Utilizas los recursos de aprendizaje Khan Academy?	0	0%	1	4%	7	28%	17	68%	2	100%
¿Utilizas los recursos de aprendizaje That Quiz?	2	8%	10	40%	7	28%	6	24%	2	100%
<b>Promedio:</b>	<b>2</b>	<b>8%</b>	<b>4</b>	<b>16%</b>	<b>7</b>	<b>28%</b>	<b>12</b>	<b>48%</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>



*Figura 2.* Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital.

**Interpretación:** basado en los datos proporcionados en la tabla 3 y la figura 1, se presentan los resultados sobre el uso que hacen los estudiantes sobre los servicios de la tableta digital. En la tabla se presentan ocho ítems, que fueron establecidos por los indicadores: Google Meet, Zoom, Cisco Webex, Ofimática, Google, AnyDesk, Khan Academy, That Quiz y estas se dividen en cuatro categorías de análisis que son “siempre, casi siempre, casi nunca, y nunca” A continuación, se analizan los resultados de cada una de las categorías:

- a. El uso que los estudiantes hacen de Google Meet en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje se distribuye de la siguiente manera:
  - Siempre: ninguno de los encuestados informó utilizar Google Meet de manera constante durante sus sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, el porcentaje correspondiente es del 0%.
  - Casi siempre: un total de 4 participantes, lo que representa un 16% del grupo encuestado, indicaron utilizar Google Meet casi siempre en sus sesiones de



aprendizaje. Esto sugiere que un número limitado de estudiantes utiliza regularmente esta plataforma para su aprendizaje.

- Casi nunca: un total de 12 participantes, equivalente al 48% del grupo encuestado, señalaron utilizar Google Meet de forma esporádica o en raras ocasiones durante sus sesiones de aprendizaje. Esto indica que una proporción considerable de estudiantes recurre a esta herramienta digital de manera limitada.
- Nunca: un total de 9 participantes, lo que corresponde al 36% del grupo encuestado, manifestaron no utilizar Google Meet en absoluto durante sus sesiones de aprendizaje. Estos estudiantes optan por otras alternativas o no emplean servicios digitales similares en su proceso educativo.

Los resultados revelan que ninguno de los estudiantes encuestados utiliza Google Meet de manera constante. Sin embargo, un pequeño porcentaje (16%) lo utiliza casi siempre, mientras que la mayoría (48%) lo utiliza de manera esporádica o en raras ocasiones. Por otro lado, un considerable grupo de estudiantes (36%) no emplea Google Meet en absoluto durante sus sesiones de aprendizaje.

b. Uso que los estudiantes hacen del Zoom en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje se distribuye de la siguiente manera:

- Siempre: no se registró ningún estudiante que utilice Zoom siempre en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, el porcentaje correspondiente es del 0%.
- Casi siempre: tampoco se encontró ningún estudiante que utilice Zoom casi siempre. Por lo tanto, el porcentaje en esta categoría también es del 0%.
- Casi nunca: un total de 14 estudiantes, lo que representa un 56% del grupo encuestado, informaron utilizar Zoom de manera ocasional o en raras ocasiones



durante sus sesiones de aprendizaje. Esto indica que más de la mitad de los estudiantes encuestados recurren a Zoom en un nivel limitado.

- Nunca: un total de 11 estudiantes, lo que corresponde al 44% del grupo encuestado, manifestaron no utilizar Zoom en absoluto durante sus sesiones de aprendizaje. Estos estudiantes prefieren otras alternativas o no hacen uso de los servicios digitales proporcionados por la tableta para sus actividades de aprendizaje.

Los datos revelan que ningún estudiante utiliza Zoom de manera constante o casi siempre para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje. La mayoría de los estudiantes (56%) lo utiliza de forma ocasional o en raras ocasiones, mientras que un porcentaje significativo (44%) no hace uso de Zoom en absoluto durante sus actividades educativas. Estos resultados indican que Zoom no es ampliamente utilizado como la principal herramienta de comunicación y colaboración en el contexto de aprendizaje de los estudiantes encuestados.

- c. Uso que los estudiantes hacen de Cisco Webex para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje se distribuye de la siguiente manera:
- Siempre: no se registró ningún estudiante que utilice Cisco Webex siempre en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje. Por lo tanto, el porcentaje correspondiente es del 0%.
  - Casi siempre: tampoco se encontró ningún estudiante que utilice Cisco Webex casi siempre. Por lo tanto, el porcentaje en esta categoría también es del 0%.
  - Casi nunca: un total de 2 estudiantes, lo que representa un 8% del grupo encuestado, informaron utilizar Cisco Webex de manera ocasional o en raras ocasiones durante sus sesiones de aprendizaje. Esto indica que solo un pequeño



porcentaje de los estudiantes encuestados recurren a Cisco Webex en un nivel limitado.

- Nunca: un total de 23 estudiantes, lo que corresponde al 92% del grupo encuestado, manifestaron no utilizar Cisco Webex en absoluto durante sus sesiones de aprendizaje.

Los resultados revelan que ninguno de los estudiantes encuestados utiliza Cisco Webex siempre o casi siempre en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje. Un pequeño porcentaje (8%) utiliza Cisco Webex de manera ocasional o en raras ocasiones, mientras que la gran mayoría (92%) de los estudiantes encuestados no utiliza Cisco Webex en absoluto durante sus actividades educativas. Estos resultados indican que Cisco Webex no es ampliamente utilizado como la herramienta principal de comunicación y colaboración en el contexto de aprendizaje de los estudiantes encuestados.

d. Uso que los estudiantes hacen de los servicios digitales de una tableta digital en relación con las herramientas ofimáticas para realizar diversas actividades académicas:

- Siempre: un total de 5 estudiantes, lo que representa un 20% del grupo encuestado, indicaron utilizar las herramientas ofimáticas siempre para realizar actividades académicas.
- Casi siempre: un total de 6 estudiantes, lo que corresponde al 24% del grupo encuestado, informaron utilizar las herramientas ofimáticas casi siempre.
- Casi nunca: un total de 5 estudiantes, lo que representa un 20% del grupo encuestado, manifestaron utilizar las herramientas ofimáticas de forma esporádica o en raras ocasiones. Estos estudiantes hacen un uso limitado de las herramientas ofimáticas en la tableta digital durante sus actividades académicas.



- Nunca: un total de 9 estudiantes, lo que corresponde al 36% del grupo encuestado, indicaron no utilizar las herramientas ofimáticas en absoluto para sus diversas actividades académicas en la tableta digital.

Los resultados muestran que un porcentaje significativo de estudiantes utiliza las herramientas ofimáticas casi siempre (24%) en la tableta digital durante sus actividades académicas. Sin embargo, otro grupo considerable utiliza estas herramientas de forma esporádica o en raras ocasiones (20%). Además, un número significativo de estudiantes (36%) no utiliza las herramientas ofimáticas en absoluto para sus actividades académicas en la tableta digital. Estos resultados señalan la existencia de una variedad de patrones de uso de las herramientas ofimáticas, lo que sugiere que algunos estudiantes las utilizan de manera consistente, mientras que otros las emplean de forma limitada o no las utilizan en absoluto en el contexto de sus actividades académicas.

e. Uso que los estudiantes hacen del navegador Google en la tableta digital para buscar información académica:

- Siempre: un total de 9 estudiantes, lo que representa un 36% del grupo encuestado, indicaron utilizar el navegador Google siempre para buscar información académica. Estos estudiantes utilizan el navegador Google de manera constante en la tableta digital como su principal herramienta de búsqueda de información académica.
- Casi siempre: un total de 11 estudiantes, lo que corresponde al 44% del grupo encuestado, informaron utilizar el navegador Google casi siempre.
- Casi nunca: un total de 3 estudiantes, lo que representa un 12% del grupo encuestado, manifestaron utilizar el navegador Google de forma esporádica o en



raras ocasiones para buscar información académica. Estos estudiantes hacen un uso limitado del navegador Google en la tableta digital para este propósito.

- Nunca: un total de 2 estudiantes, lo que corresponde al 8% del grupo encuestado, indicaron no utilizar el navegador Google en absoluto para buscar información académica en la tableta digital.

Un porcentaje significativo de estudiantes utiliza el navegador Google siempre (36%) o casi siempre (44%) para buscar información académica en la tableta digital. Estos estudiantes confían en el navegador Google como su principal herramienta de búsqueda de información. Sin embargo, un pequeño grupo de estudiantes (12%) utiliza el navegador Google de forma esporádica o en raras ocasiones para este propósito. Además, un número reducido de estudiantes (8%) no utiliza el navegador Google en absoluto para buscar información académica en la tableta digital. Estos resultados destacan la prevalencia y la importancia del uso del navegador Google como una herramienta principal de búsqueda de información académica para la mayoría de los estudiantes encuestados, aunque también señalan la existencia de algunos estudiantes que hacen un uso limitado o no utilizan el navegador Google para este propósito.

f. Uso que los estudiantes hacen del programa de asistencia remota AnyDesk en la tableta digital:

- Siempre: no se registró ningún estudiante que utilice el programa de asistencia remota AnyDesk siempre. Por lo tanto, el porcentaje correspondiente es del 0%.
- "Casi siempre": Tampoco se encontró ningún estudiante que utilice el programa de asistencia remota AnyDesk casi siempre. Por lo tanto, el porcentaje en esta categoría también es del 0%.



- Casi nunca: un total de 6 estudiantes, lo que representa un 24% del grupo encuestado, informaron utilizar el programa de asistencia remota AnyDesk de manera ocasional o en raras ocasiones en la tableta digital. Esto indica que un pequeño porcentaje de los estudiantes encuestados recurren a AnyDesk en un nivel limitado para la asistencia remota.
- Nunca: un total de 19 estudiantes, lo que corresponde al 76% del grupo encuestado, indicaron no utilizar el programa de asistencia remota AnyDesk en absoluto en la tableta digital.

Los resultados revelan que ningún estudiante utiliza el programa de asistencia remota AnyDesk siempre o casi siempre en la tableta digital. Un pequeño porcentaje de estudiantes (24%) utiliza AnyDesk de manera ocasional o en raras ocasiones para la asistencia remota. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes encuestados (76%) no utiliza AnyDesk en absoluto en la tableta digital, optando por otras alternativas o no haciendo uso de este servicio de asistencia remota proporcionado. Estos resultados indican que AnyDesk no es ampliamente utilizado como la herramienta principal de asistencia remota en el contexto de los estudiantes encuestados.

- g. Uso que los estudiantes hacen de los recursos de aprendizaje Khan Academy en la tableta digital:
- Siempre: no se registró ningún estudiante que utilice siempre los recursos de aprendizaje Khan Academy. Por lo tanto, el porcentaje correspondiente es del 0%.
  - Casi siempre: Un estudiante, lo que representa un 4% del grupo encuestado, informó utilizar casi siempre los recursos de aprendizaje Khan Academy en la tableta digital.



- Casi nunca: un total de 7 estudiantes, lo que corresponde al 28% del grupo encuestado, indicaron utilizar los recursos de aprendizaje Khan Academy de forma ocasional o en raras ocasiones en la tableta digital. Esto significa que una parte significativa de los estudiantes recurre a estos recursos de aprendizaje, aunque no de manera frecuente.
- Nunca: un total de 17 estudiantes, lo que representa el 68% del grupo encuestado, manifestaron no utilizar los recursos de aprendizaje Khan Academy en absoluto en la tableta digital.

Los resultados muestran que ningún estudiante utiliza siempre los recursos de aprendizaje Khan Academy en la tableta digital. Un estudiante (4%) utiliza casi siempre estos recursos, lo que indica que existe un pequeño porcentaje de estudiantes que dependen en gran medida de Khan Academy como fuente de aprendizaje. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes (28%) utiliza los recursos de Khan Academy de forma ocasional o en raras ocasiones, lo que indica que estos recursos no son ampliamente utilizados de manera frecuente. Además, un porcentaje considerable de estudiantes (68%) no utiliza los recursos de aprendizaje Khan Academy en absoluto en la tableta digital, optando por otras alternativas o no haciendo uso de ellos. Estos resultados indican que, si bien algunos estudiantes dependen de los recursos de Khan Academy, la mayoría de los encuestados no los utiliza de manera regular en su proceso de aprendizaje en la tableta digital.

- h. Uso que los estudiantes hacen de los recursos de aprendizaje That Quiz en la tableta digital:



- Siempre: un total de 2 estudiantes, lo que representa un 8% del grupo encuestado, indicaron utilizar siempre los recursos de aprendizaje That Quiz en la tableta digital.
- Casi siempre: un total de 10 estudiantes, lo que corresponde al 40% del grupo encuestado, informaron utilizar casi siempre los recursos de aprendizaje That Quiz.
- Casi nunca: un total de 7 estudiantes, lo que representa un 28% del grupo encuestado, manifestaron utilizar los recursos de aprendizaje That Quiz de forma ocasional o en raras ocasiones.
- Nunca: un total de 6 estudiantes, lo que corresponde al 24% del grupo encuestado, indicaron no utilizar los recursos de aprendizaje That Quiz en absoluto en la tableta digital.

Los resultados muestran que un pequeño porcentaje de estudiantes (8%) utiliza siempre los recursos de aprendizaje That Quiz en la tableta digital. Además, una proporción significativa de estudiantes (40%) utiliza casi siempre estos recursos, lo que indica que existe un grupo considerable que depende en gran medida de That Quiz para su aprendizaje. Sin embargo, otro grupo de estudiantes (28%) utiliza los recursos de That Quiz de forma ocasional o en raras ocasiones, lo que sugiere un uso más limitado de esta herramienta. Por último, un porcentaje más reducido de estudiantes (24%) no utiliza los recursos de aprendizaje That Quiz en absoluto en la tableta digital. Estos resultados señalan que, aunque That Quiz es utilizado por una parte de los estudiantes encuestados de manera regular, también hay estudiantes que hacen un uso limitado o no lo utilizan en absoluto en su proceso de aprendizaje en la tableta digital.



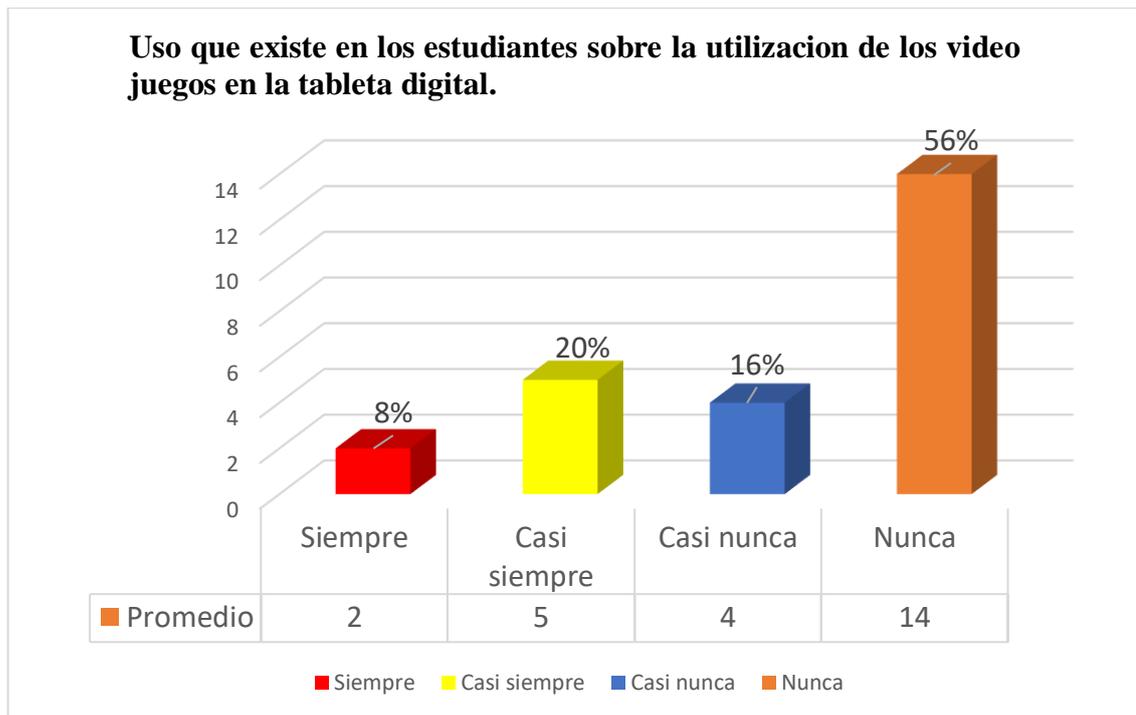
En esta sección se presentan los resultados del primer objetivo específico, identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital, cuyo resultado obtenido es la siguiente: los resultados muestran que existe una variabilidad significativa en el uso de los servicios digitales de la tableta entre los estudiantes encuestados. Mientras que un total de 2 estudiantes, lo que representa un (8%) utiliza siempre los servicios digitales, un número ligeramente mayor de 4 estudiantes lo que representa un (16%) los utiliza casi siempre. Sin embargo, una proporción considerable de 7 estudiantes que corresponde a un (28%) utiliza los servicios digitales de forma ocasional o casi nunca. Por otro lado, 12 estudiantes que hacen la mayoría de los estudiantes encuestados que representan un (48%) indicaron no utilizar los servicios digitales de la tableta en absoluto. Estos hallazgos revelan que la mayoría de estudiantes no utilizan los servicios digitales de la tableta. al respecto, Sevillano & Vazquez (2014), los dispositivos móviles desempeñan un papel esencial para los estudiantes en el proceso de su aprendizaje, pero según Sahagún et al. (2016), el uso de los servicios digitales en una tableta, impulsa un acercamiento real entre sus aplicaciones y el estudiante con la posibilidad de organizarse, pero estas se ven limitadas por falta de acceso al internet y falta de familiarización con los servicios digitales. Lo que manifestaron los autores en cierta forma guarda relación con lo que el 48% de estudiantes no utilizan estos servicios digitales.

#### 4.1.2. Resultados del segundo objetivo específico, identificar el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital.

**Tabla 4**

*Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital*

Indicadores	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
¿Con que frecuencia utilizas el Free Fire como medio de entrenamiento?	4	16%	4	16%	7	28%	10	40%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Fortnite como medio de entrenamiento?	0	0%	0	0%	8	32%	17	68%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Minicraft como medio de entrenamiento?	2	8%	12	48%	5	20%	6	24%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Ajedrez como medio de entrenamiento?	2	8%	3	12%	5	20%	15	60%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Pokémon Go como medio de entrenamiento?	0	0%	5	20%	0	0%	20	80%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Among Us como medio de entrenamiento?	0	0%	2	8%	2	8%	21	84%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el FIFA futbol como medio de entrenamiento?	4	16%	6	24%	4	16%	11	44%	25	100%
<b>Promedio:</b>	<b>2</b>	<b>8%</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>4</b>	<b>16%</b>	<b>14</b>	<b>56%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



*Figura 3.* Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los video juegos en la tableta digital.

**Interpretación:** basado en los datos proporcionados en la tabla 4 y la figura 2, se presentan los resultados sobre el Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital, para lo cual se presentan 7 indicadores; Free Fire, Fotnite, Minicraft, Ajedrez, Pokémon Go, Among Us, FIFA Futbol, estas fueron analizadas bajo las categorías de: siempre, casi siempre, casi nunca, Nunca:

- a. La frecuencia con la que los participantes utilizan Free Fire como medio de entrenamiento, los valores específicos son los siguientes:
  - Siempre: se observa que 4 estudiantes, lo cual representa un 16% del total, utilizan el juego Free Fire como medio de entrenamiento siempre. Estos estudiantes tienen un alto nivel de uso del juego para propósitos de entrenamiento.
  - Casi siempre: otros 4 estudiantes, que representan un 16% del total, utilizan el juego Free Fire casi siempre como medio de entrenamiento.



- Casi nunca: la tabla muestra que 7 estudiantes, equivalente al 28% del total, utilizan el juego Free Fire casi nunca como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso baja o esporádica del juego.
- Nunca: la mayoría de los estudiantes, 10 en total, representando el 40% del total, nunca utilizan el juego Free Fire como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.

Del 100% de la población que son 25 estudiantes, los resultados indican que una minoría de estudiantes (32% en total) utiliza el juego Free Fire como medio de entrenamiento con frecuencia (siempre o casi siempre). Por otro lado, una mayoría de estudiantes (68%) utiliza el juego con baja frecuencia (casi nunca o nunca). Estos resultados nos permiten inferir que la mayoría de los estudiantes no utilizan su tableta digital para entretenerse con el Free Fire.

b. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Fortnite como medio de entrenamiento:

- Siempre: no se observa ningún estudiante que utilice el juego Fortnite como medio de entrenamiento siempre. El valor es 0, lo que representa el 0% del total de estudiantes.
- Casi siempre: tampoco se observa ningún estudiante que utilice el juego Fortnite como medio de entrenamiento casi siempre. Lo que representa el 0% del total de estudiantes.
- Casi nunca: se observa que 8 estudiantes, lo cual representa el 32% del total, utilizan el juego Fortnite como medio de entrenamiento casi nunca. Estos



estudiantes tienen una frecuencia de uso baja o esporádica del juego para propósitos de entrenamiento.

- Nunca: la mayoría de los estudiantes, 17 en total, representando el 68% del total, nunca utilizan el juego Fortnite como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.

Según el análisis realizado, se observa que analizados el 32% de los estudiantes lo utiliza casi nunca, lo que indica una frecuencia de uso baja o esporádica. Por otro lado, el 68% de los estudiantes opta por no utilizar el juego en absoluto para sus actividades de entrenamiento este resultado nos permite inferir que el juego Fortnite no es ampliamente utilizado como medio de entrenamiento entre los estudiantes.

- c. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Minecraft como medio de entrenamiento:

- Siempre: se observa que 2 estudiantes, lo cual representa el 8% del total, utilizan el juego Minicraft siempre como medio de entrenamiento.
- Casi siempre: Otros 12 estudiantes, que equivalen al 48% del total, utilizan el juego Minicraft casi siempre como medio de entrenamiento.
- Casi nunca: la tabla muestra que 5 estudiantes, que representan el 20% del total, utilizan el juego Minicraft casi nunca como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso baja o esporádica del juego.
- Nunca: Se observa que 6 estudiantes, lo cual representa el 24% del total, nunca utilizan el juego Minicraft como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.



Según los datos proporcionados en la tabla, se puede concluir que un pequeño porcentaje de estudiantes (8%) utiliza el juego Minicraft siempre como medio de entrenamiento, mientras que un porcentaje más alto (48%) lo utiliza casi siempre. Algunos estudiantes (20%) lo utilizan casi nunca, y otros (24%) optan por no utilizarlo en absoluto para entrenamiento. El juego "Minecraft" tiene una presencia considerable como medio de entrenamiento entre los estudiantes, con una parte sustancial de ellos utilizando el juego tanto siempre como casi siempre. Sin embargo, existe una proporción significativa de estudiantes que no lo utilizan con frecuencia o prefieren no usarlo en absoluto para sus actividades de entrenamiento.

d. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Ajedrez como medio de entrenamiento:

- Siempre: se observa que 2 estudiantes, lo cual representa el 8% del total, utilizan el Ajedrez siempre como medio de entrenamiento.
- Casi siempre: otros 3 estudiantes, que equivalen al 12% del total, utilizan el Ajedrez casi siempre como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso cercana al máximo, pero no lo utilizan en todas las ocasiones.
- Casi nunca: la tabla muestra que 5 estudiantes, lo cual representa el 20% del total, utilizan el Ajedrez casi nunca como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso baja o esporádica del Ajedrez.
- Nunca: se observa que 15 estudiantes, que representan el 60% del total, nunca utilizan el Ajedrez como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el Ajedrez en absoluto para propósitos de entrenamiento.

Según los datos proporcionados en la tabla, se observa que un pequeño porcentaje de estudiantes (8%) utiliza el Ajedrez siempre como medio de entrenamiento, mientras



que un porcentaje ligeramente mayor (12%) lo utiliza casi siempre. Algunos estudiantes (20%) lo utilizan casi nunca, y la mayoría de los estudiantes (60%) opta por no utilizarlo en absoluto para el entrenamiento. Esto sugiere que el ajedrez como medio de entrenamiento no es ampliamente adoptado por la mayoría de los estudiantes encuestados.

e. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Pokémon Go como medio de entrenamiento:

- Siempre: no se observa ningún estudiante que utilice el juego "Pokémon Go" siempre como medio de entrenamiento. El valor es 0, lo que representa el 0% del total de estudiantes.
- Casi siempre: se observa que 5 estudiantes, lo cual representa el 20% del total, utilizan el juego "Pokémon Go" casi siempre como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso cercana al máximo, pero no lo utilizan en todas las ocasiones.
- Casi nunca: no se observa ningún estudiante que utilice el juego "Pokémon Go" casi nunca como medio de entrenamiento. El valor es 0, lo que representa el 0% del total de estudiantes.
- Nunca: la mayoría de los estudiantes, 20 en total, representando el 80% del total, nunca utilizan el juego "Pokémon Go" como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.

Los resultados muestran que "Pokémon Go" no es ampliamente utilizado como medio de entrenamiento entre los estudiantes encuestados. Aunque un pequeño porcentaje de estudiantes (20%) utiliza el juego casi siempre, la mayoría de los



estudiantes (80%) decide no utilizarlo o no lo considera adecuado para el entrenamiento, lo que nos permite inferir que "Pokémon Go" no es una opción popular entre los estudiantes para el entrenamiento en la tableta digital.

f. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Among Us como medio de entrenamiento:

- Siempre: ningún estudiante utiliza Among Us siempre como medio de entrenamiento, lo que representa el 0% del total.
- Casi siempre: se observa que 2 estudiantes, lo cual representa el 8% del total, utilizan el juego Among Us casi siempre como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso cercana al máximo, pero no lo utilizan en todas las ocasiones.
- Casi nunca: también se observa que 2 estudiantes, lo cual representa el 8% del total, utilizan el juego Among Us casi nunca como medio de entrenamiento.
- Nunca: la mayoría de los estudiantes, 21 en total, representando el 84% del total, nunca utilizan el juego Among Us como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.

En conclusión, los resultados muestran que Among Us no es ampliamente utilizado como medio de entrenamiento entre los estudiantes analizados. Aunque un pequeño porcentaje de estudiantes (8%) utiliza el juego casi siempre, y otro 8% lo utiliza casi nunca, la gran mayoría de los estudiantes (84%) decide no utilizarlo para el entrenamiento, lo que nos permite inferir que Among Us no es una opción popular para el entrenamiento entre los estudiantes analizados en la tableta digital.



g. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan FIFA futbol como medio de entrenamiento:

- Siempre: se observa que 4 estudiantes, lo cual representa el 16% del total, utilizan el juego FIFA Fútbol siempre como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen un alto nivel de uso del juego para propósitos de entrenamiento.
- Casi siempre: otros 6 estudiantes, que equivalen al 24% del total, utilizan el juego FIFA Fútbol casi siempre como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso cercana al máximo, pero no lo utilizan en todas las ocasiones.
- Casi nunca: la tabla muestra que 4 estudiantes, lo cual representa el 16% del total, utilizan el juego "FIFA Fútbol" casi nunca como medio de entrenamiento. Estos estudiantes tienen una frecuencia de uso baja o esporádica del juego.
- Nunca: se observa que 11 estudiantes, que representan el 44% del total, nunca utilizan el juego FIFA Fútbol como medio de entrenamiento. Estos estudiantes optan por no utilizar el juego en absoluto para propósitos de entrenamiento.

Según los datos proporcionados en la tabla, se puede concluir que un pequeño porcentaje de estudiantes (16%) utiliza el juego "FIFA Fútbol" siempre como medio de entrenamiento, mientras que un porcentaje ligeramente mayor (24%) lo utiliza casi siempre. Algunos estudiantes (16%) lo utilizan casi nunca, y la mayoría de los estudiantes (44%) optan por no utilizarlo en absoluto para entrenamiento. Esto nos permite inferir que FIFA Fútbol no es ampliamente adoptado como una herramienta de entrenamiento por la mayoría de los estudiantes encuestados.



Hecho el análisis de los indicadores del segundo objetivo específico, uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital, se presenta el siguiente resultado; revelan que solo 2 estudiantes lo cual representa un reducido porcentaje de estudiantes (8%) indica utilizar los videojuegos siempre en la tableta digital. Esta cifra refleja un grupo minoritario de estudiantes que demuestran un alto nivel de compromiso y frecuencia en el uso de los videojuegos en este dispositivo, por otro lado, se observa que 5 estudiantes que representa el 20% de estudiantes encuestados utiliza los videojuegos casi siempre en la tableta digital. Esta categoría abarca a otro grupo de estudiantes que emplean los videojuegos de manera recurrente, aunque no de forma constante como el primer grupo. Sin embargo, es destacable que 4 estudiantes lo cual representa el (16%) del total de estudiantes reporta utilizar los videojuegos casi nunca en la tableta digital. Esto sugiere que existe una parte considerable de estudiantes que presentan un bajo nivel de participación en el uso de los videojuegos, optando por no emplearlos en la mayoría de las ocasiones. La proporción más alta se encuentra en la categoría de estudiantes que nunca utilizan los videojuegos en la tableta digital, representado por 14 estudiantes lo cual representa un considerable 56% del total de la población, esto implica que la mayoría de los estudiantes opta por no involucrarse con los videojuegos en este dispositivo en particular.

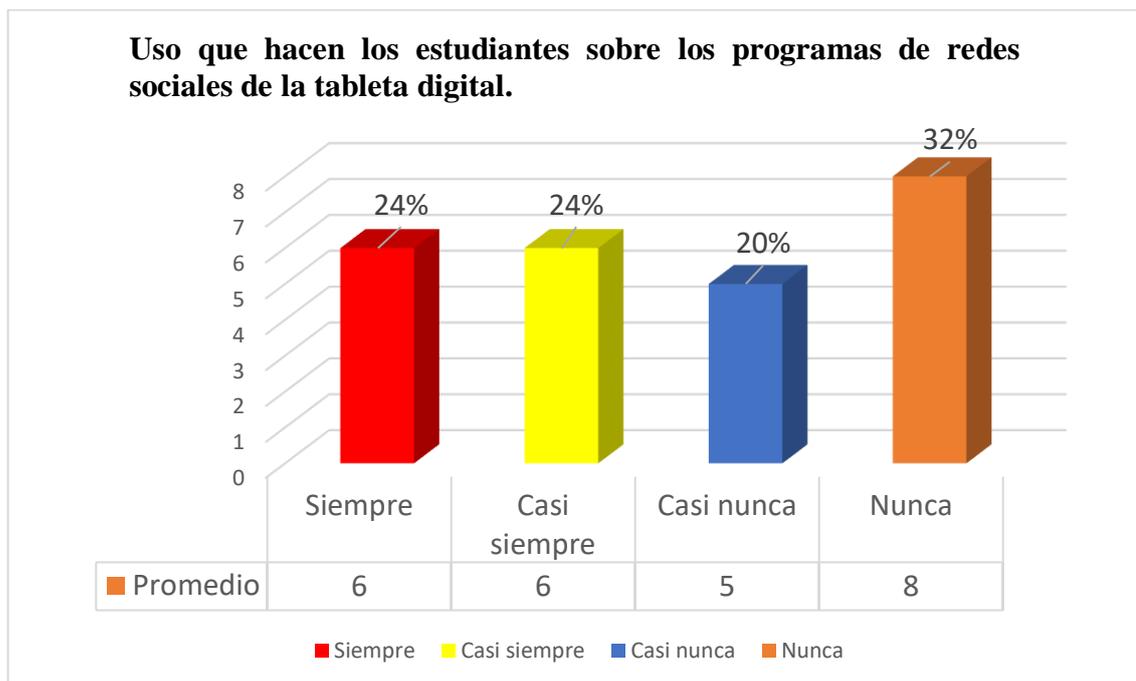
De lo descrito con relación al uso de los video juegos, Piqueras et al., (2017) en los relacionados a los video juegos, se puede observar que el 10% del total de la población se involucra en los videojuegos, estos datos se aproximan a los resultados que se presentan en esta investigación. y desde la perspectiva, Coila (2021), con relación al uso de video juegos el 52.8% de estudiantes encuestados no se dedican a los videojuegos online, este último tiene una relación directa con los resultados que se presentan en esta investigación en el sentido que refuerza y corrobora los resultados obtenidos.

#### 4.1.3. Resultados del tercer objetivo específico, identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.

**Tabla 5**

*Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital*

Indicadores	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
	¿Con que frecuencia utilizas el Facebook, como medio de comunicación?	11	44%	8	32%	5	20%	1		
¿Con que frecuencia utilizas el Instagram, como medio de comunicación?	0	0%	6	24%	5	20%	14	56%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el YouTube, como medio de comunicación?	6	24%	7	28%	9	36%	3	12%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Tik Tok, como medio de comunicación?	9	36%	6	24%	4	16%	6	24%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el WhatsApp, como medio de comunicación?	14	56%	4	16%	4	16%	3	12%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Twitter, como medio de comunicación?	2	8%	5	20%	0	0%	18	72%	25	100%
¿Con que frecuencia utilizas el Telegram, como medio de comunicación?	1	4%	3	12%	7	28%	14	56%	25	100%
<b>Promedio:</b>	<b>6</b>	<b>24%</b>	<b>6</b>	<b>24%</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>8</b>	<b>32%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



*Figura 4.* Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.

**Interpretación:** basado en los datos proporcionados en la tabla 5 y la figura 3, se presentan los resultados sobre el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital, para lo cual se han tenido los siguientes indicadores; Facebook, Instagram, YouTube, Tik Tok, WhatsApp, Twitter y Telegram, estas fueron analizadas bajo las categorías de: siempre, casi siempre, casi nunca, Nunca:

- a. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Facebook como medio de comunicación:
  - Siempre: según los datos proporcionados, 11 estudiantes, lo cual representa el 44% del total, utilizan Facebook siempre como medio de comunicación. Esto indica que estos estudiantes emplean Facebook de manera frecuente y constante para comunicarse.



- Casi siempre: hay 8 estudiantes, lo cual equivale al 32% del total, que utilizan Facebook casi siempre como medio de comunicación. Esto significa que estos estudiantes recurren a Facebook con una frecuencia alta, aunque no de forma absolutamente constante.
- Casi nunca: un total de 5 estudiantes, lo cual representa el 20% del total, utilizan Facebook casi nunca como medio de comunicación. Esto indica que estos estudiantes raramente utilizan Facebook para comunicarse y su frecuencia de uso es baja.
- Nunca: solo 1 estudiante, lo cual representa el 4% del total, nunca utiliza Facebook como medio de comunicación. Esto implica que este estudiante no recurre a Facebook en absoluto para comunicarse.

Según los datos presentados, se puede observar que Facebook es ampliamente utilizado por los estudiantes como medio de comunicación en la tableta digital. La mayoría de los estudiantes (44%) lo utilizan siempre, lo que indica un uso constante y frecuente de esta plataforma. Además, un porcentaje significativo (32%) lo utiliza casi siempre, lo que sugiere que Facebook es una opción frecuente para la comunicación entre los estudiantes. Los resultados que se observan, tienen una similitud, tal como lo indica Gaudencio (2018), que el 52% de estudiantes del total de la población sometida a estudio, indica que acceden a las redes sociales como es el caso del Facebook.

b. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Instagram como medio de comunicación:

- Siempre: según los datos, ninguno de los estudiantes utiliza Instagram siempre como medio de comunicación. Esto significa que no hay estudiantes que utilicen Instagram de manera constante y frecuente para comunicarse en la tableta digital.



- Casi siempre: se observa que 6 estudiantes, lo cual equivale al 24% del total, utilizan Instagram casi siempre como medio de comunicación. Esto sugiere que estos estudiantes recurren a Instagram en la mayoría de las ocasiones para comunicarse, aunque no de manera absolutamente constante.
- Casi nunca: un total de 5 estudiantes, lo cual representa el 20% del total, utilizan Instagram casi nunca como medio de comunicación. Esto implica que estos estudiantes rara vez utilizan Instagram para comunicarse, y su frecuencia de uso es baja.
- Nunca: un grupo considerable de estudiantes (14), lo cual representa el 56% del total, nunca utiliza Instagram como medio de comunicación. Esto significa que estos estudiantes no utilizan Instagram en absoluto para comunicarse en la tableta digital.

Según los datos proporcionados, ninguno de los estudiantes utiliza Instagram siempre como medio de comunicación en la tableta digital. Sin embargo, un porcentaje considerable (24%) lo utiliza casi siempre, mientras que un grupo más pequeño (20%) lo utiliza casi nunca. Además, una mayoría significativa de estudiantes (56%) nunca utiliza Instagram como medio de comunicación en la tableta digital. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes encuestados no utilizan Instagram para comunicarse, mientras que un grupo minoritario lo utiliza casi siempre o casi nunca. Estos hallazgos proporcionan una visión significativa sobre los patrones de comunicación de los estudiantes y pueden ayudar a los educadores a comprender mejor las preferencias de sus alumnos en el entorno digital.

- c. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan YouTube como medio de comunicación:



- Siempre: según los datos, 6 estudiantes, lo cual representa el 24% del total, utilizan YouTube siempre como medio de comunicación. Esto indica que estos estudiantes utilizan YouTube de manera constante y frecuente como una herramienta para comunicarse.
- Casi siempre: se observa que 7 estudiantes, lo cual equivale al 28% del total, utilizan YouTube casi siempre como medio de comunicación. Esto sugiere que estos estudiantes recurren a YouTube en la mayoría de las ocasiones para comunicarse, aunque no de manera absolutamente constante.
- Casi nunca: un total de 9 estudiantes, lo cual representa el 36% del total, utilizan YouTube casi nunca como medio de comunicación. Esto implica que estos estudiantes rara vez utilizan YouTube para comunicarse, y su frecuencia de uso es baja.
- Nunca: solo 3 estudiantes, lo cual representa el 12% del total, nunca utilizan YouTube como medio de comunicación. Esto significa que estos estudiantes no utilizan YouTube en absoluto para comunicarse en la tableta digital.

Los datos obtenidos demuestran, una minoría de estudiantes (24%) utiliza YouTube siempre como medio de comunicación en la tableta digital. Un porcentaje similar (28%) lo utiliza casi siempre, mientras que un grupo más amplio (36%) lo utiliza casi nunca. Solo un pequeño número de estudiantes (12%) nunca utiliza YouTube como medio de comunicación en la tableta digital. Los resultados indicaron que hay una variedad de frecuencias de uso, con un grupo considerable de estudiantes que utilizan YouTube como medio de comunicación siempre o casi siempre. Sin embargo, también se observó un número significativo de estudiantes que lo utilizan con menor frecuencia o incluso nunca. De lo señalado, según Ramírez, (2016) YouTube es valorado en el campo



educativos por su capacidad para administrar contenidos y fomentar comunidades de aprendizaje. Además, permite a los estudiantes desarrollar habilidades para buscar, seleccionar, almacenar y evaluar contenidos propios y ajenos.

d. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Tik Tok como medio de comunicación:

- Siempre: según los datos, 9 estudiantes, lo cual representa el 36% del total, utilizan Tik Tok siempre como medio de comunicación. Esto indica que estos estudiantes utilizan Tik Tok de manera constante y frecuente como una herramienta para comunicarse.
- Casi siempre: se observa que 6 estudiantes, lo cual equivale al 24% del total, utilizan Tik Tok casi siempre como medio de comunicación. Esto sugiere que estos estudiantes recurren a Tik Tok en la mayoría de las ocasiones para comunicarse, aunque no de manera absolutamente constante.
- Casi nunca: un total de 4 estudiantes, lo cual representa el 16% del total, utilizan Tik Tok casi nunca como medio de comunicación. Esto implica que estos estudiantes rara vez utilizan Tik Tok para comunicarse, y su frecuencia de uso es baja.
- Nunca: otros 6 estudiantes, lo cual también representa el 24% del total, nunca utilizan Tik Tok como medio de comunicación. Esto significa que estos estudiantes no utilizan Tik Tok en absoluto para comunicarse en la tableta digital.

Los datos proporcionados, muestran que una parte significativa de los estudiantes (36%) utiliza Tik Tok siempre como medio de comunicación en la tableta digital. Un porcentaje más bajo (24%) lo utiliza casi siempre, mientras que otro grupo de estudiantes



(16%) lo utiliza casi nunca. Además, una cantidad similar (24%) nunca utiliza Tik Tok como medio de comunicación en la tableta digital. Los resultados indicaron que hay una variedad de frecuencias de uso, con un grupo considerable de estudiantes que utilizan Tik Tok como medio de comunicación siempre o casi siempre. Sin embargo, también se observa un número significativo de estudiantes que lo utilizan con menor frecuencia o incluso nunca. Estos resultados tendrían una cierta relación con lo que (Klimenko & Herrera, 2022) indica, que los estudiantes mostraron un nivel bajo en la frecuencia de uso de Tik Tok y un nivel medio de procrastinación por diferentes motivos.

e. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan WhatsApp como medio de comunicación:

- Siempre: 14 estudiantes que representa el (56%) informaron utilizar WhatsApp siempre como medio de comunicación. Estos estudiantes utilizan WhatsApp de manera constante y frecuente para comunicarse con otros.
- Casi siempre: 4 estudiantes, lo cual equivale al 16% del total, utilizan WhatsApp casi siempre como medio de comunicación. Esto sugiere que estos estudiantes recurren a WhatsApp en la mayoría de las ocasiones para comunicarse, aunque no de manera absolutamente constante.
- Casi nunca: un total de 4 estudiantes, lo cual representa el 16% del total, utilizan WhatsApp casi nunca como medio de comunicación. Esto implica que estos estudiantes rara vez utilizan WhatsApp para comunicarse, y su frecuencia de uso es baja.
- Nunca: solo 3 estudiantes, lo cual representa el 12% del total, nunca utilizan WhatsApp como medio de comunicación. Esto significa que estos estudiantes no utilizan WhatsApp en absoluto para comunicarse en la tableta digital.



Según los datos proporcionados, una mayoría significativa de los estudiantes (56%) utiliza WhatsApp siempre como medio de comunicación en la tableta digital. Un porcentaje menor (16%) lo utiliza casi siempre, mientras que otro grupo de estudiantes (16%) lo utiliza casi nunca. Además, un pequeño número de estudiantes (12%) nunca utiliza WhatsApp como medio de comunicación en la tableta digital. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes encuestados utilizan WhatsApp de manera constante y frecuente como medio de comunicación. Sin embargo, también se observó un número significativo de estudiantes que lo utilizan con menor frecuencia o incluso nunca. Los resultados que se observan confirman lo que indica Del Barrio, (2014) quien señala que WhatsApp es una de las herramientas con mucha potencia dentro del grupo de los jóvenes.

f. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Twitter como medio de comunicación:

- Siempre: solo 2 estudiantes que representa el (8%) utiliza Twitter de manera constante o siempre como medio de comunicación. Estos estudiantes se caracterizan por tener una presencia activa en la plataforma, compartiendo regularmente información, interactuando con otros usuarios y utilizando Twitter como un canal primario para comunicarse.
- Casi siempre: se observa que 5 estudiantes que representan el (20%) del total de la población utiliza Twitter con bastante frecuencia. Aunque no lo utilizan de manera constante, es evidente que estos estudiantes consideran a Twitter como una herramienta valiosa para establecer conexiones y participar en conversaciones relevantes.



- Casi nunca: no se registró ningún estudiante lo cual representa el (0%) que utilice Twitter como medio de comunicación. Esto indica que los estudiantes encuestados no emplean Twitter esporádicamente o casi nunca para interactuar con otros usuarios o transmitir mensajes.
- Nunca: la mayoría abrumadora de 18 estudiantes (72%) afirmó no utilizar Twitter como medio de comunicación en absoluto. Estos estudiantes no tienen presencia en la plataforma y no recurren a ella para establecer conexiones o mantener conversaciones.

La mayoría de los estudiantes de la tableta digital (72%) no utiliza Twitter como medio de comunicación, mientras que un pequeño porcentaje (28%) lo utiliza con mayor o menor frecuencia. Estos hallazgos sugieren que Twitter no es una plataforma de comunicación ampliamente utilizada por los estudiantes encuestados en este contexto específico.

g. La frecuencia con la que los estudiantes utilizan Telegram como medio de comunicación:

- Siempre: un estudiante que representa el (4%) informó utilizar Telegram siempre como medio de comunicación. Este estudiante utiliza Telegram de manera constante como una forma principal de comunicación.
- Casi siempre: tres estudiantes que representa el (12%) indicaron que utilizan Telegram casi siempre como medio de comunicación. Estos estudiantes recurren a Telegram con regularidad para establecer comunicación con otros, aunque no de manera tan intensiva como aquellos que lo utilizan siempre.



- Casi nunca: siete estudiantes que representa (28%) afirmaron utilizar Telegram casi nunca como medio de comunicación. Estos estudiantes no suelen utilizar Telegram como su principal herramienta de comunicación.
- Nunca: catorce estudiantes que representa el (56%) reportaron nunca utilizar Telegram como medio de comunicación en la tableta digital. Estos estudiantes optan por otras formas de comunicación o plataformas diferentes a Telegram.

Estos datos representan la frecuencia con la que los estudiantes utilizan Telegram como medio de comunicación en su tableta digital. cómo, se puede observar que el 4% de los estudiantes lo utilizan siempre, el 12% lo utilizan casi siempre, el 28% lo utilizan casi nunca y el 56% nunca lo utilizan. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes encuestados no utilizan Telegram como su principal medio de comunicación. El uso de Telegram se observó con menor frecuencia en comparación con otras plataformas de comunicación.

Analizado los indicadores, que le dan información al tercer objetivo específico, uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital se presenta el siguiente resultado: se observa una distribución relativamente equilibrada en los diferentes niveles de uso, aproximadamente 6 estudiantes que representan el 24% del total de la población utiliza siempre los programas de redes sociales, lo cual sugiere un alto nivel de participación y dependencia de estas plataformas para la comunicación y el intercambio de información. Por otro lado, 6 estudiantes que representan el 24% de los estudiantes utiliza casi siempre las redes sociales, lo que indica que también existe una proporción significativa de estudiantes que están bastante involucrados en el uso de estas aplicaciones. Sin embargo, es importante destacar que 5 estudiantes que representan el 20% del total de la población indica que utiliza los programas de redes sociales casi



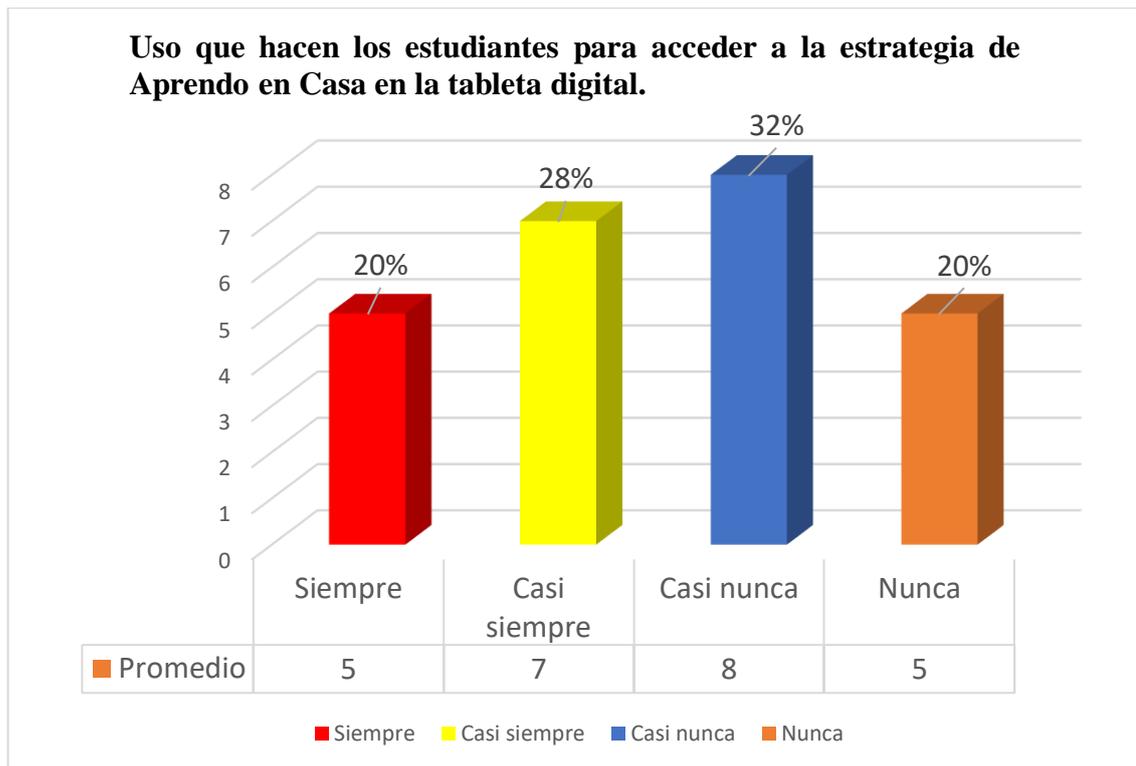
nunca, y 8 alumnos que representa 32% de los estudiantes afirma no utilizarlos nunca. Los resultados muestran que el uso de los programas de redes sociales en la tableta digital varía entre los estudiantes. Mientras algunos estudiantes dependen y utilizan constantemente estas plataformas, otros optan por no usarlas o hacerlo de manera ocasional. Si bien es cierto que las redes sociales es parte de la vida de los estudiantes. Los resultados que se presentan con lo que señala Del Barrio, (2014) no guardan relación, el autor citado, indica en su investigación que el 96% del total de la muestra utiliza las redes sociales para concretarse con su entorno. Estos dos resultados podrían tener una explicación por los contextos en las que fueron realizados las investigaciones.

#### 4.1.4. Resultados del cuarto objetivo específico, Identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital.

**Tabla 6**

*Uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital*

Indicadores	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
¿Con que frecuencia accedes a las Áreas integradas, Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática, como medio de fortalecimiento de tus actividades académicas ?	4	16%	10	40%	7	28%	4	16%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	4	16%	8	32%	7	28%	6	24%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación para el trabajo, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	3	12%	10	40%	8	32%	4	16%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación Física, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	9	36%	8	32%	6	24%	2	8%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Arte y Cultura, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	8	32%	6	24%	6	24%	5	20%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación Religiosa, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	5	20%	5	20%	10	40%	5	20%	25	100%
¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Tutoría, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?	3	12%	4	16%	11	44%	7	28%	25	100%
<b>Promedio:</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>7</b>	<b>28%</b>	<b>8</b>	<b>32%</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



*Figura 5.* Uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital.

**Interpretación:** basado en los datos proporcionados en la tabla 6 y la figura 4, se presentan los resultados del cuarto objetivo específico, para los cual se estableció los siguientes ítems: áreas integradas, Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática, área de Inglés como lengua extranjera, Educación Para el Trabajo, Educación Física, Arte y Cultura, Educación Religiosa y Tutoría.

- Frecuencia de acceso a las áreas integradas (Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática) como medio de fortalecimiento de las actividades académicas:
- Siempre: cuatro estudiantes que representan el (16%) informaron acceder siempre a las áreas integradas de Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal



Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, y Matemáticas como medio de fortalecimiento de sus actividades académicas.

- Casi siempre: diez estudiantes que representan el (40%) del total de la población indicaron que acceden casi siempre a estas áreas como medio de fortalecimiento de sus actividades académicas.
- Casi nunca: siete estudiantes que representan (28%) del total de la población afirmaron acceder casi nunca a estas áreas como medio de fortalecimiento de sus actividades académicas.
- Nunca: cuatro estudiantes que representan el (16%) reportaron nunca acceder a estas áreas como medio de fortalecimiento de sus actividades académicas.

De los 25 estudiantes incluidos en el estudio, el 16% accede siempre a la Estrategia de Aprendo en Casa y el 40% casi siempre, el 28% casi nunca y el 16% nunca accede a esta estrategia. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes encuestados acceden a estas áreas integradas, utilizándolas como medio de fortalecimiento de sus actividades académicas. Sin embargo, un porcentaje significativo de estudiantes accede a estas áreas con menor frecuencia o no las accede en absoluto.

- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera, como medio de fortalecimiento de su actividad académica.
- Siempre: cuatro estudiantes que representan el (16%) del total de la población informaron acceder siempre a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera en la estrategia Aprendo en Casa en la tableta digital como medio de fortalecimiento de su actividad académica.
- Casi siempre: ocho estudiantes que representa el (32%) del total de la población indicaron que acceden casi siempre a la información del Área de Inglés como Lengua



Extranjera en la estrategia Aprendo en Casa en la tableta digital como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

- Casi nunca: siete estudiantes que representa el (28%) afirmaron acceder casi nunca a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera en la estrategia Aprendo en Casa en la tableta digital como medio de fortalecimiento de su actividad académica.
- Nunca: seis estudiantes que representan el (24%) reportaron nunca acceder a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera en la estrategia Aprendo en Casa en la tableta digital como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

De lo señalado se puede observar que sobresalen las categorías casi siempre con 32%, casi nunca con el 28%, Nunca con 24% y siempre con el 16%. Estos datos sugieren que la mayoría de los estudiantes incluidos en el estudio acceden a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera para fortalecer su actividad académica. Sin embargo, hay un porcentaje significativo de estudiantes que accede a esta información con menos frecuencia o que nunca la accede.

- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Educación Para el Trabajo en una tableta digital, como medio de fortalecimiento de su actividad académica:
- Siempre: tres estudiantes, que representa el 12% de la población, acceden siempre a la información del Área de Educación Para el Trabajo.
- Casi siempre: diez estudiantes, que representa el 40% de la población, acceden casi siempre a la información del Área de Educación Para el Trabajo.
- Casi nunca: ocho estudiantes, que representa el 32% de la población, acceden casi nunca a la información del Área de Educación Para el Trabajo.



- Nunca: cuatro estudiantes, que representa el 16% de la población, acceden nunca a la información del área de Educación Para el Trabajo.

Se puede inferir que sobresalen las categorías casi siempre con el 40% seguido por casi nunca con el 32, nunca con el 16% y la categoría siempre con 12%, esto demuestra que la mayoría usa la tableta para acceder a los contenidos académicos del área de EPT, para fortalecer sus actividades académicas.

- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Educación Física, como medio de fortalecimiento de su actividad académica:
- Siempre: nueve estudiantes, que representa el 36% de la población, acceden siempre a la información del Área de Educación Física.
- Casi siempre: ocho estudiantes, que representa el 32% de la población, acceden casi siempre a la información del Área de Educación Física.
- Casi nunca: seis estudiantes, que representa el 24% de la población, acceden casi nunca a la información del Área de Educación Física.
- Nunca: dos estudiantes, que representa el 8% de la población, nunca acceden a la información del Área de Educación Física como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

Estos datos representan las respuestas de los encuestados en relación con la frecuencia de acceso a la información del Área de Educación Física para fortalecer su actividad académica. Según la tabla, el mayor grupo de encuestados (36%) accede a la información siempre, seguido por aquellos que lo hacen casi siempre (32%). Un porcentaje menor de encuestados (24%) afirma acceder a la información casi nunca, y solo un pequeño porcentaje (8%) declara que nunca accede a ella.



- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Arte y Cultura, como medio de fortalecimiento de su actividad académica:
- Siempre: ocho estudiantes, que representa el 32% de la población, acceden siempre a la información del Área de Arte y Cultura.
- Casi siempre: seis estudiantes, que representa el 24% de la población, acceden casi siempre a la información del Área de Arte y Cultura.
- Casi nunca: seis estudiantes, que representa el 24% de la población, acceden casi nunca a la información del Área de Arte y Cultura.
- Nunca: cinco estudiantes, que representa el 20% de la población, nunca acceden a la información del Área de Arte y Cultura como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

Estos datos representan las respuestas de los encuestados en relación con la frecuencia de acceso a la información del Área de Arte y Cultura para fortalecer su actividad académica. Según la tabla, un porcentaje considerable de encuestados (32%) accede siempre a la información del Área de Arte y Cultura, mientras que el 24% lo hace casi siempre y otro 24% lo hace casi nunca. Un porcentaje menor (20%) afirma que nunca accede a esta información. Los resultados de la tabla revelan una variedad de niveles de acceso a la información del Área de Arte y Cultura. Aunque un porcentaje considerable de encuestados muestra un compromiso y una frecuencia alta de acceso, también hay quienes tienen una participación más limitada o nula en esta área.

- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Educación Religiosa, como medio de fortalecimiento de su actividad académica:



- Siempre: cinco estudiantes, que representa el 20% de la población, acceden siempre a la información del Área de Educación Religiosa.
- Casi siempre: cinco estudiantes, que representa el 20% de la población, acceden casi siempre a la información del Área de Educación Religiosa.
- Casi nunca: diez estudiantes, que representa el 40% de la población, acceden casi nunca a la información del Área de Educación Religiosa.
- Nunca: cinco estudiantes, que representa el 20% de la población, nunca acceden a la información del Área de Educación Religiosa como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

De lo descrito se puede observar que, un 20% de los encuestados accede siempre y otro 20% accede casi siempre a esta información, el 40% de los encuestados accede a la información del Área de Educación Religiosa casi nunca, mientras que otro 20% afirma que nunca accede a ella. La mayoría de los encuestados tienen un acceso limitado o nulo a la información del Área de Educación Religiosa como medio de fortalecimiento de su actividad académica, ya que el grupo más grande selecciona la opción casi nunca. Sin embargo, un porcentaje significativo aún accede a esta información de forma regular o casi siempre.

- Frecuencia de acceso de los estudiantes a la información del Área de Tutoría, como medio de fortalecimiento de su actividad académica:
- Siempre: tres estudiantes, que representa el 12% de la población, acceden siempre a la información del Área de Tutoría.
- Casi siempre: cuatro estudiantes, que representa el 16% de la población, acceden casi siempre a la información del Área de Tutoría.



- Casi nunca: once estudiantes, que representa el 44% de la población, acceden casi nunca a la información del Área de Tutoría.
- Nunca: siete estudiantes, que representa el 28% de la población, nunca acceden a la información del Área de Tutoría como medio de fortalecimiento de su actividad académica.

La tabla revela que el acceso a la información del Área de Tutoría como medio de fortalecimiento de la actividad académica varía significativamente entre los encuestados. Mientras que un pequeño porcentaje accede siempre (12%) o casi siempre (16%), la mayoría de los participantes acceden casi nunca (44%) o nunca (28%). El acceso a la información del Área de Tutoría como medio de fortalecimiento académico muestra una brecha significativa entre aquellos que acceden regularmente y aquellos que lo hacen con poca frecuencia o no lo hacen en absoluto.

Al examinar los datos de la tabla, concerniente al cuarto objetivo específico, el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital. Los resultados revelan que 5 estudiantes que representan el 20% del total de la población informa utilizar siempre la Estrategia de Aprendo en Casa en sus tabletas digitales. Otros 7 estudiantes que representan el 28% señala utilizarla casi siempre. Por otro lado, 8 estudiantes que representa el 32% de los estudiantes la utiliza casi nunca, mientras que 5 estudiantes que representa el 20% restante indica no utilizarla nunca. Los datos ponen de manifiesto una variedad en el uso de la tableta digital por parte de los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa. Aunque existe un porcentaje considerable de estudiantes que hacen uso siempre y siempre de este recurso, también se observa una proporción muy significativa que lo utiliza casi nunca o nunca lo utiliza. La variedad de resultados presentados, podrían tener sus orígenes como lo manifiesta Cayo

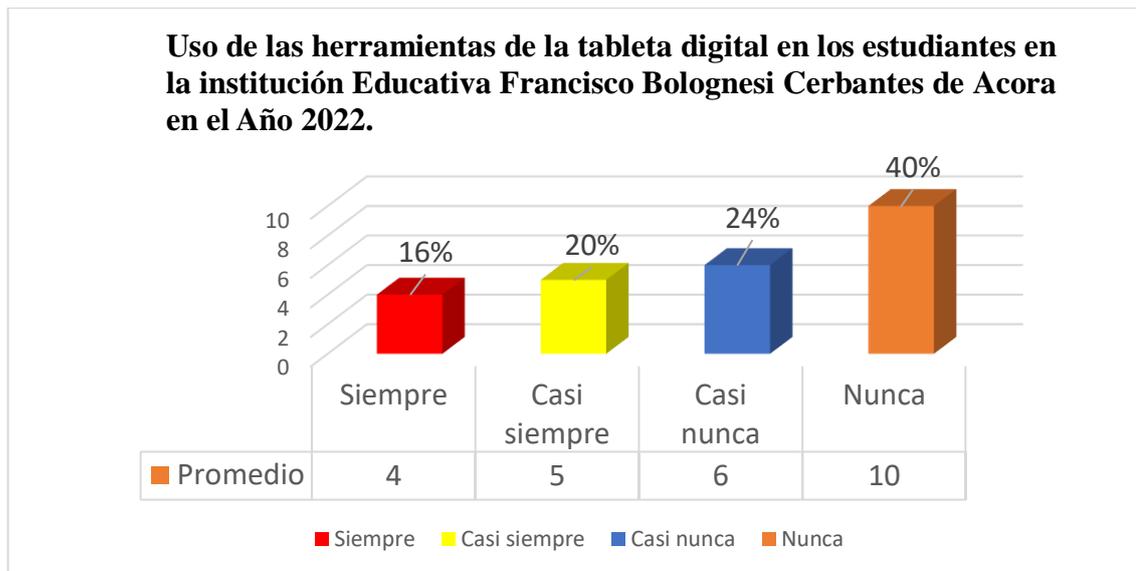
(2021), que los estudiantes no cuentan con acceso a internet, condición básica para una educación a distancia e indica Cueva (2021), que la Estrategia de Aprendo en Casa, tiene falencias y sus orígenes de estas están en la falta de familiarización con las tecnologías en algunos sectores de los docentes y estudiantes, lo señalado por los autores justificarían los resultados que se presentan sobre el acceso a la Estrategia de Aprendo en Casa.

#### 4.1.5. Resultados del objetivo general, determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022.

**Tabla 7**

*Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el Año 2022*

Dimensiones	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital.	2	8%	4	16%	7	28%	12	48%	25	100%
Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital.	2	8%	5	20%	4	16%	14	56%	25	100%
Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital.	6	24%	6	24%	5	20%	8	32%	25	100%
Uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital.	5	20%	7	28%	8	32%	5	20%	25	100%
<b>Promedio:</b>	<b>4</b>	<b>16%</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>6</b>	<b>24%</b>	<b>10</b>	<b>40%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



*Figura 6.* Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes en la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el Año 2022.

**Interpretación:** basado en los datos proporcionados en la tabla 7 y la figura 5, se presentan los resultados del objetivo general, para los cual se estableció cuatro dimensiones: Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital, uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital, uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital, uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital estos resultados son las que se describen a continuación:

- Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital, se observa que únicamente el 8% de los estudiantes los utilizan siempre, lo cual indica un nivel bajo de adopción constante. Por otro lado, el 16% de los estudiantes los utiliza casi siempre, lo cual sugiere que algunos estudiantes tienen una actitud más frecuente hacia los servicios digitales. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes (48%) nunca utiliza estos servicios, lo cual refleja una falta de aprovechamiento de las funcionalidades digitales ofrecidas por la tableta.



- Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital, se destaca que solo el 8% de los estudiantes juega videojuegos siempre, lo cual indica una preferencia limitada por esta forma de entretenimiento digital. Aproximadamente el 20% de los estudiantes los utiliza casi siempre, lo cual señala un grupo más amplio que muestra interés frecuente en los videojuegos. Por el contrario, el 56% de los estudiantes nunca utiliza los videojuegos, lo que sugiere que esta actividad no es popular entre la mayoría de los estudiantes.
- Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital, se observa que aproximadamente el 24% de los estudiantes los utiliza siempre o casi siempre, lo cual indica una participación significativa en este ámbito. Sin embargo, un 32% de los estudiantes nunca utiliza los programas de redes sociales, lo que implica que existe un grupo considerable que no participa en estas plataformas digitales.
- Uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital, se destaca que alrededor del 20% de los estudiantes accede siempre a esta estrategia a través de la tableta. Además, el 28% de los estudiantes accede casi siempre, lo cual indica un nivel razonablemente alto de adopción. Sin embargo, el 32% de los estudiantes accede casi nunca, lo que sugiere que un número significativo no utiliza esta estrategia de manera regular.

Después de haber analizado y descrito las cuatro dimensiones que atienden al objetivo general de la investigación que se presenta, se tienen los siguientes resultados:

- Cuatro estudiantes que representan el 16% del total de la población utiliza siempre las herramientas de la tableta digital. Esto nos permite inferir que un pequeño porcentaje de estudiantes las utilizan de manera constante estas herramientas.



- Cinco estudiantes que representa el 20% de los estudiantes, utiliza las herramientas de la tableta digital casi siempre. Este resultado permite inferir que algunos estudiantes utilizan con frecuencia, pero no de manera constantes o siempre.
- Seis estudiantes que representan el 24% del total de la población utiliza las herramientas de la tableta digital casi siempre. Esto implica que hay un grupo considerable de estudiantes que rara vez utiliza estas herramientas.
- Sin embargo, el resultado más destacado que es un número considerable de diez estudiantes que representa el 40% de estudiantes nunca utiliza las herramientas de la tableta digital. Este resultado es la que más resalta, porque se tiene una proporción significativa de estudiantes que no aprovechan estas herramientas en absoluto.

Los resultados obtenidos en este estudio revelan una variedad en el uso de las herramientas de la tableta digital por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022. Mientras que algunos estudiantes las utilizan de manera siempre o casi siempre, otros muestran un aprovechamiento más limitado o incluso nulo que están dentro de las categorías casi nunca o nunca.

De la literatura existente, según Castro & Mallón (2019), las Tabletas tienen una presencia significativa en la instituciones educativas, lo que se traduce en una motivación para los estudiantes y una mejora en sus habilidades y competencias. Por su parte Buendía et al., (2016), indica que los dispositivos que se vienen utilizando también tienen ciertas dificultades cuando se buscan una implantación efectiva de los mismos, esta última guarda relación con las categorías de casi nunca o nunca de la investigación que se presenta.



## 4.2. DISCUSIÓN

En la era de la globalización, los avances científicos y tecnológicos se suceden rápidamente, y las nuevas tecnologías, como los dispositivos móviles, Smartphones y tabletas, están revolucionando nuestro entorno y forma de vida. La presencia de la tecnología en la sociedad y en la educación es innegable, y las tabletas son una de las tecnologías más impactantes en el ámbito educativo. En tiempos de pandemia COVID-19, las tabletas digitales han desempeñado un papel fundamental en la educación, facilitando la transición hacia la modalidad de enseñanza a distancia. Estos dispositivos portátiles se han convertido en herramientas valiosas tanto para alumnos como para docentes, permitiendo la continuidad del aprendizaje en medio de las restricciones impuestas por la crisis sanitaria. En ese contexto los estudiantes del Perú, de la región de Puno y en especial de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo, del distrito de Acora han recibido por parte del Ministerio de Educación del Perú, tabletas digitales equipados con sus herramientas o aplicativos, para desarrollar las experiencias de aprendizaje, en ese entender esta sección del trabajo ofrece las discusiones de los resultados conforme a los resultados que se han obtenido en la investigación.

En relación a identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital: Google Meet, Zoom, Cisco Wevex, Ofimática, Google, AnyDesk, Khan Academy, That Quiz, del total de la población sometida a estudio utiliza Gogle Meet el 0%, las utiliza siempre, 16% casi siempre, 48% casi nunca y 36% nunca, estos resultados en cierta forma no guardan relación con lo que indica Martínez (2022), quien señala que el 56% de la población sometida a estudio, indica que emplea para sus clases Google Meet y solo el 9% no las emplea, sobre uso del Zoom el 0% indica utilizar siempre y casi siempre, casi nunca 56% y nunca el 44%, los resultados



son contradictorios, con lo que indica Alejo & Rivera (2020), quien presenta sus resultados sobre el uso de Zoom del 73,6% indica que hace un buen uso del aplicativo antes indicado, esto con la finalidad de resolver colaborativamente los trabajos de clase, al respecto del uso de Cisco Wevex el 0% indica utilizar siempre y casi siempre, casi nunca 8%, nunca 92%, los resultados, según Barturén (2012), esta herramienta dentro del espacio de los escolares no es tan difundida, respecto al uso de las herramientas ofimáticas el 20% de los encuestados indica utilizar siempre, y el 24% casi siempre, 20% casi nunca, 36% nunca, según Jaramillo et al. (2019), se debe a que las tabletas ofrecen la facilidad de instalar estas herramientas ofimática, con la finalidad de que estas pueden ser utilizadas para los estudios, con relación al indicador Google, el 36% indica utilizar siempre, 44% casi siempre, 12% casi nunca, 8% nunca, con relación a este último lo que Gomez (2020), indica que el 30,0% de los encuestados señala que siempre usa estas aplicaciones, lo cual corroboraría los resultados que se presentan, con relación a AnyDesk, 0% utiliza siempre y casi siempre, 24% casi nunca, 76% casi nunca, mientras tanto Khan Academy, el 0% utiliza siempre, 1% casi siempre, 28% casi nunca y 68% nunca, así mismo, That Quiz el 8% utiliza siempre, 40% casi siempre, 28% casi nunca, 24% nunca, según estos resultados corroboran la afirmación Córdoba ( 2020), cuando señala que esta herramienta no es utilizado por los estudiantes en amplia mayoría. Realizada la estadística inferencial, solo 2 estudiantes que representan el 8% utilizan siempre, 4 estudiantes que representan el 16% casi siempre, 7 estudiantes que representan el 28% casi nunca y 12 estudiantes que representan el 48% nunca utilizan los servicios digitales de la tableta. Estos hallazgos revelan que la mayoría de estudiantes no utilizan los servicios digitales de la tableta. Estos resultados, Sahagún et al. (2016), tendría su justificación en la falta de acceso a internet por parte de los estudiantes, y a la vez se suma la falta de familiarización por parte de algunos docentes y estudiantes.



Con relación a identificar el uso que existe en los estudiantes sobre la Utilización de los videojuegos de la tableta digital: Free Fire, Fortnite, Minicraft, Ajedrez, Pokémon Go, Among Us, FIFA fútbol, con relación a Free Fire, el 16% indica que utilizar siempre, 16% casi siempre, 28% casi nunca, 40% nunca, estos resultados se contraponen lo que indica Arufe (2019), quien manifiesta que el 95% de los encuestados señala que utiliza este video e un dispositivos, las razones se deberían a la falta de acceso de internet ilimitado, luego Fornite 0% siempre y casi siempre indica utilizar, 32% casi nunca y 68% nunca, estos resultados refutan lo que Arufe (2019), señala, que los video juegos son utilizados por la gran mayoría de los alumnados, esta podría tener una explicación los resultados que se presentan corresponden a una zona rural, y la otra a un espacio urbano, con relación a Minicraf, el 8% utiliza siempre, 48% casi siempre, 20% casi nunca y el 24% nunca, en estos resultados tal como lo indica Galindo (2019), se observa una predisposición favorable por parte de loes estudiantes hacia este video juego, por otra parte con relación a Ajedrez como medio de entretenimiento el 8% indica que siempre utiliza, 12% casi siempre, 20% casi nunca y 60% nunca, estos resultados corrobora lo que Tineo (2021), señala, que el 70,68% de les encuestados manifiesta que no accede al juego de ajedrez en sus dispositivos móviles, con relación a los resultados sobre el uso de Pokémon Go, el 0% indica que siempre accede, 20% casi siempre, 0% casi nunca y el 80% nunca utiliza, el resultado que se presenta tendría su justificación desde la postura de Farfán & Muñoz (2018), quien indica, que para acceder a los video juegos se tiene que tener acceso a internet, de lo contrario se tendría una nula participación, esta afirmación del autor, justifica los resultados que se presentan, mientras que para Among Us, 0% indica que siempre utiliza, el 8% casi siempre, 8% casi nunca y 84% nunca, estos resultados contradicen a lo que López (2017), señala que del 100% del total de la población el 32% siempre emplean sus tabletas para acceder a los videos juegos como es



el caso de Among Us. con relación a la frecuencia de usos para IFA Futbol, el 16% de los encuestados indica que siempre accede, el 24% casi siempre, 16% casi nunca y 44% nunca, Morales et al. (2022), señala que FIFA Futbol, es un video juego accesible en su instalación, esta afirmación corroboraría la variedad de categorías que se muestra en los resultados. Del resultado presentado del total de la población 2 estudiantes que representan el 8% indican que siempre utilizan los videojuegos, 5 estudiantes que representan el 30% casi siempre utilizan los video juegos, 4 estudiantes que representa el 16% indica que utiliza casi nunca y 14 estudiantes que representa el 56% nunca utiliza los video juegos. Estos hallazgos muestran que la mayoría de los estudiantes opta por no involucrarse con los videojuegos en este dispositivo en particular, Piqueras et al. (2017), indica que a los video juegos el 10% del total de los jóvenes se involucran siempre, estos datos se aproximan a los resultados que se presentan en esta investigación. y desde la perspectiva Coila (2021), con relación al uso de video juegos el 52.8% de estudiantes encuestados no se dedican a los videojuegos online, este último tiene una relación directa con los resultados que se presentan en esta investigación en el sentido que refuerza y corrobora los resultados obtenidos.

De igual modo, identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital: Facebook, Instagram, YouTube, Tik Tok, WhatsApp, Twitter, Telegram, con relación a este objetivo se contrastan los resultados con las posturas de otros investigadores, para el indicador Facebook, el 44% indica que siempre utiliza esta red social, 32% casi siempre, 20% casi nunca, y 4% nunca, esta es una de las redes sociales con mayor aceptación por parte de los jóvenes, Wienhausen & Andrés (2015), en su investigación indica que el 46.66% utiliza siempre estas redes sociales para realizar comentarios, esta afirmación del autor corroboraría los resultados que se presentan, con relación al Instagram en la categoría siempre se tiene al 0% de



estudiantes, 24% casi siempre utiliza, 20% casi nunca y 56% nunca, estos resultados corroboran lo que Calle & Montoya (2022), señala, que esta red social no siempre está al alcance o interacción de los usuarios, también con relación You Tube, el 24% siempre indica utilizar; 28% casi siempre, 36% casi nunca y 12% nunca, los resultados confirman lo que Romero et al. (2017), señala, cada vez más estudiantes están accediendo a esta red social, como una plataforma de autoaprendizaje, por medio de los recursos tecnológicos, con relación al Tik Tok se tiene los siguientes resultados, el 36% indica que siempre utiliza, 24% casi siempre, 16% casi nunca y 24% nunca utiliza, con relación a estos resultados, basándonos en las categorías de siempre y casi siempre, corroboran lo que Bermejo (2021), quien indica que el 36% de los jóvenes acceden a Tik Tok como medio de entretenimiento, con relación a la categoría Nunca esta se debería a la falta de acceso a internet, asimismo se tiene los resultados del uso que hacen sobre el WhatsApp, el 56% siempre utiliza, 16% casi siempre, 16% casi nunca y 12% nunca utiliza, esta es una de las redes sociales más empleados por los jóvenes, razón tenía Del Barrio (2014), cuando señala que, el fenómeno más llamativo es el WhatsApp, que es una herramienta grupal potentísima, con relación al uso Twitter, solo el 8% siempre utiliza, 20% casi siempre, 0% casi nunca y el 72% nunca utiliza, sienta esta última que resalta más, así mismo, los resultados que se exponen tienen una relación cuando Quiñónez & Sánchez (2016), señala que esta red social tiene un escaso uso y presencia entre los jóvenes, por otra parte Telegram es utilizado siempre por el 4%, mientras que el 12% casi siempre, 28% casi nunca y el 56% nunca utiliza, los resultados tienen relación con lo que plantea Sánchez & Martos (2020), cuando señala que el 58% siempre ha utilizado y el 48% nunca lo a utilizado esta red social. Del resultado presentado sobre el uso de las redes sociales solo 6 estudiantes que representan el 24% indica que siempre utiliza, 6 estudiantes que representan el 24% indica que casi siempre utiliza, 5 estudiantes que representa el 20%



casi nunca utiliza y 8% estudiantes que representa el 32% nunca utiliza las redes sociales, estos resultados, en conformidad con los que señalan Sanchez et al. (2017) y Castro & Mallón (2019), si bien es cierto las redes sociales son un conjunto de plataformas digitales, dentro de ellos se tiene algunas tienen mayor acceso y otras no, lo señalado por los autores permite señalar que los resultados muestran que el uso de los programas de redes sociales en la tableta digital varía entre los estudiantes. Mientras algunos estudiantes dependen y utilizan constantemente estas plataformas, otros optan por no usarlas o hacerlo de manera ocasional.

Igualmente, con relación a identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital: Áreas integradas “Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática” Inglés como lengua Extranjera, Educación Para el Trabajo, Educación Física, Arte y Cultura, Educación Religiosa, Tutoría y Orientación Educativa, por consiguiente, los resultados sobre las áreas integradas que se implementó por parte del Ministerio de Educación, Comunicación, Ciencias Sociales, DPCC, CyT, Matemática, solo el 16% accede siempre, el 40% casi siempre, el 28% casi nunca y 16% nunca, Corciño (2020), quien señala que en la estrategia de Aprendo en Casa, las áreas agrupadas, alcanzo un nivel de valoración de regular, esta afirmación del autor citado, tiene una relación, por los resultados variados que se presentan, con relación al área de Inglés como lengua extranjera, solo el 16% accede siempre, 32% casi siempre, 28% casi nunca y 24% nunca accedió, los resultados presentados de deberían a lo que manifiesta Sánchez & Ricoy (2018), quien señala que durante el proceso de implementación de la estrategia de Aprendo en Casa, las Áreas Curriculares se desarrollaron de manera regular, esta afirmación le da un sustento a los resultados que se observan, de igual manera con relación al área de Educación Para el Trabajo, el 12% accede siempre, 40% casi siempre,



32% casi nunca y 16% nunca accedió, estos resultados tienen relación con lo que Santos et al. (2020), quien señala que en el periodo de confinamiento se han tenido dificultades, relacionados con la familiarización de una educación a distancia a ello se puede añadir como lo dice Anaya et al. (2021), la falta de cobertura de internet en los espacios rurales, con relación al área de Educación Física el 36% del total de la población siempre accede, 32% casi siempre, 24% casi nunca y 8% nunca accede, los resultados que se presentan, con lo que señala Sánchez & Ricoy (2018), quien indica que en el desarrollo de la estrategia de Aprendo en Casa se desarrolló de manera regular, esta se debió a muchos factores, mientras que en el área de Arte y Cultura, el 32% siempre accede, 24% casi siempre, 24% casi nunca y 20% nunca accede, los resultados para el área de Educación religiosa, indican que el 20% de los encuestados siempre accede, otro 20% casi siempre, 40% casi nunca y el 20% nunca accede, los datos obtenidos de las áreas de Arte y Cultura de la misma manera Educación religiosa, se justifican con lo que señala Anaya et al., (2021) y Corciño (2020), quienes sostienen que las áreas curriculares desarrolladas en el periodo de confinamiento de desarrollaron de manera regular, por la falta de familiarización con la educación a distancia, y a ello se añade la falta de capacitación en el manejo de la tabletas, por otro lado con relación a Totorita y orientación educativa el 12% de la población indica que siempre accede, 16% casi siempre, 44% casi nunca y 28% nunca accede, estos resultados tienen relación con lo que Contreras & Bejarano (2022), señalan, que la Totorita en plena emergencia sanitaria se ha considerado dentro de la Estrategia de Aprendo en Casa, por el mismo hecho de que es considerado como un soporte para un aprendizaje significativo y la continuidad de la enseñanza, este último justifica las categorías de acceso que se presentan en la investigación, de los resultados presentado sobre el uso que hace de las tabletas para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa, 5 estudiantes que representan el 20% indican que siempre acceden, 7 estudiantes



que representan el 28% casi siempre accede, 8 estudiantes que representa el 32% casi nunca accede y 5 estudiantes que representa el 20% nunca accede a las áreas curriculares por medio de las tabletas digitales. Los datos reflejan una diversidad en el uso de la tableta digital por parte de los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa. Los resultados que se sintetizan con relación al objetivo específico cuatro, se deben tal como lo manifiesta Cayo (2021), los estudiantes no cuentan con acceso a internet, condición básica para una educación a distancia, Cueva (2021), la Estrategia de Aprendo en Casa, tiene falencias y sus orígenes de estas están en la falta de familiarización con las tecnologías como el manejo de las tabletas, en algunos sectores de los docentes y estudiantes, lo señalado por los autores justificarían los resultados que se presentan sobre el acceso a la Estrategia de Aprendo en Casa. Por lo que un porcentaje considerable de estudiantes la utiliza de manera constante, también se evidencia una proporción significativa que la utiliza ocasionalmente o que directamente no la utiliza.

Finalmente determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundario Francisco Bolognesi Cervantes de Sacuyo, que se presentó bajo las dimensiones: servicios digitales, video juegos, redes sociales, Aprendo en Casa; se han podido recabar los siguientes resultados, con relación a los servicios digitales el 8% de los estudiantes siempre hace uso, mientras que el 16% casi siempre, 28% casi nunca y 48% nunca hace uso, así como los resultados que se presentan sobre los video juegos solo el 8% siempre accede, el 20% casi siempre, 16% casi nunca, cabe resaltar que se observa un mayor porcentaje en la categoría nunca con el 56% de la población que nunca accede a utilizar los video juegos, mientras que para los programas de redes sociales el 24% siempre hace uso, otros 24% casi siempre, 20% casi nunca y el 32% de los encuestados nunca hace uso, mientras que para el acceder a la estrategia de Aprendo en Casa, los resultados muestran que el 20% siempre hace uso,



28% casi siempre, 32% casi nunca y 20% nunca accede. Estos resultados permiten inferir, que, del total de la población, 25 estudiantes que representan el 100%, solo 4 estudiantes que representan el 16% siempre hacen uso de las herramientas de la tableta digital, 5 estudiantes que representan el 20% casi siempre utilizan, 6 estudiantes que representa el 24% casi nunca utiliza y 10 estudiantes que representa el 40% nunca utiliza estas herramientas. Estos resultados revelan que un buen porcentaje de alumnos nunca utiliza las tabletas que el Ministerio de Educación les proporcione, en consecuencias contrastan con lo que señala Buendía et al. (2016), estos dispositivos se ven limitados cuando no tienen acceso al internet y Anaya et al. (2021), señala que en los sectores rurales del Perú, no se tiene una cobertura de internet o si se tiene estas no tienen la velocidad necesaria, a ello es necesario indicar tal como lo menciona Santos et al. (2020), en algunos sectores de estudiantes y docentes se observa una inadecuada formación en competencia digital, por tal razón los resultados sintetizados del objetivo general tienen una relación con lo que señalaron los autores citados.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** En relación al primer objetivo específico se ha llegado a la siguiente conclusión, se observa que un reducido porcentaje de estudiantes, representando el 8%, utiliza siempre estos servicios digitales. Por otro lado, un número ligeramente mayor, correspondiente al 16% de los estudiantes, los utiliza casi siempre. Sin embargo, llama la atención que una proporción considerable de estudiantes, representando el 28%, utiliza los servicios digitales de manera ocasional o casi nunca. Por último, se destaca que la mayoría de los estudiantes encuestados, un total de 48%, indicaron no utilizar los servicios digitales de la tableta en absoluto. Estos hallazgos revelan que la mayoría de estudiantes no utilizan los servicios digitales de la tableta.

**SEGUNDA:** En relación al segundo objetivo específico se ha llegado a la siguiente conclusión, los resultados revelan que un reducido porcentaje de estudiantes, representando el 8%, utiliza siempre los videojuegos en la tableta digital. Este grupo minoritario muestra un alto nivel de compromiso y frecuencia en el uso de los videojuegos en este dispositivo. Además, se observa que el 20% de los estudiantes encuestados utiliza los videojuegos casi siempre, lo que indica un nivel recurrente pero no constante de participación. Por otro lado, un porcentaje significativo de estudiantes, representando el 16%, utiliza los videojuegos casi nunca en la tableta digital, mostrando una baja participación en su uso. La proporción más alta se encuentra en la categoría de estudiantes que nunca utilizan los videojuegos en la tableta digital, representando el 56% del total de la población



estudiantil. Estos hallazgos sugieren que la mayoría de los estudiantes opta por no involucrarse con los videojuegos en este dispositivo en particular.

**TERCERA:** En relación al tercer objetivo específico se ha llegado a la siguiente conclusión, se observa una distribución relativamente equilibrada en los diferentes niveles de uso, 24% del total de la población utiliza siempre los programas de redes sociales, lo cual sugiere un porcentaje significativo de participación y dependencia de estas plataformas para la comunicación y el intercambio de información. Por otro lado, el 24% de los estudiantes utiliza casi siempre los programas de redes sociales, lo que indica que también existe una proporción significativa de estudiantes que están bastante involucrados en el uso de estas aplicaciones. Sin embargo, es importante destacar que el 20% del total de la población indica que utiliza los programas de redes sociales casi nunca, y un 32% de los estudiantes afirma no utilizarlos nunca. Los resultados muestran que el uso de los programas de redes sociales en la tableta digital varía entre los estudiantes. Mientras algunos estudiantes dependen y utilizan constantemente estas plataformas, otros optan por no usarlas o hacerlo de manera ocasional.

**CUARTA:** En relación al cuarto objetivo específico se ha llegado a la siguiente conclusión, los resultados revelan que el 20% del total de la población estudiantil utiliza siempre la Estrategia de Aprendo en Casa en sus tabletas digitales, mientras que el 28% la utiliza casi siempre. Por otro lado, el 32% de los estudiantes la utiliza casi nunca, y el 20% restante no la utiliza en absoluto. Estos datos ponen de manifiesto una variedad en el uso de la tableta digital por parte de los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa. Aunque hay un porcentaje considerable de estudiantes que hacen uso



constante de este recurso, también se observa una proporción significativa que lo utiliza ocasionalmente o directamente no lo utiliza.

**QUINTA:** En relación al objetivo general, se ha llegado a la siguiente conclusión, del total de la población 25 estudiantes que representa el 10%, se observó que un reducido número grupo de estudiantes, representando el 16% del total, utiliza siempre las herramientas digitales de la tableta, por otro lado, un grupo ligeramente, mayor, equivalente al 20% de los estudiantes, utiliza las herramientas de la tableta digital casi siempre, sin embargo, un grupo significativo de estudiantes representando el 24% del total, utiliza las herramientas de la tableta digital casi nunca, finalmente el resultado más destacado o que sobre sale de un número considerable de estudiantes, correspondiente al 40% del total, nunca utiliza las herramientas de la tableta digital, los resultados obtenidos en este estudio revelan una variedad en el uso de las herramientas de la tableta digital por parte de los estudiantes.



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** A partir de los resultados obtenidos, se sugiere, a los directivos de la IE, implementar estrategias dirigidas a promover y fomentar el uso de los servicios digitales de la tableta entre los estudiantes. Es necesario ofrecer capacitaciones y talleres que brinden información clara sobre las ventajas y beneficios de utilizar estos servicios, así como su relevancia en el proceso educativo. Asimismo, se deben buscar formas de aumentar la accesibilidad y la usabilidad de los servicios digitales, asegurando que sean intuitivos y de fácil manejo para los estudiantes. Además, es fundamental generar un ambiente de motivación y apoyo que anime a los estudiantes a utilizar activamente los servicios digitales de la tableta. Al implementar estas acciones, se podrá mejorar la participación y el aprovechamiento de los servicios digitales, promoviendo así una integración efectiva de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**SEGUNDA:** A partir de los resultados obtenidos, se recomienda explorar estrategias para fomentar un uso equilibrado y beneficioso de los videojuegos en la tableta digital. Es importante proporcionar orientación y educación a los estudiantes sobre los aspectos positivos de los videojuegos, como su potencial educativo, desarrollo de habilidades y entretenimiento saludable. Además, se pueden considerar opciones de gamificación en el ámbito educativo, integrando los videojuegos de manera efectiva en actividades de aprendizaje. Al mismo tiempo, es esencial fomentar alternativas de entretenimiento y actividades enriquecedoras que promuevan un equilibrio saludable en el tiempo dedicado a los videojuegos. De esta manera, se



podrán aprovechar los beneficios de los videojuegos mientras se fomenta una participación consciente y balanceada entre los estudiantes.

**TERCERA:** Se sugiere promover un uso responsable y consciente de los programas de redes sociales en la tableta digital. Es fundamental educar a los estudiantes sobre los riesgos asociados con el uso excesivo de las redes sociales y fomentar prácticas saludables de interacción en línea. Además, se pueden implementar estrategias para equilibrar el tiempo dedicado a las redes sociales con otras actividades académicas y de desarrollo personal. Es importante brindar orientación sobre la privacidad en línea, la protección de datos y la identificación de contenido confiable. También se puede promover el uso creativo y constructivo de las redes sociales, alentando a los estudiantes a utilizarlas como herramientas de aprendizaje y colaboración. De esta manera, se podrá aprovechar el potencial de las redes sociales en la tableta digital mientras se fomenta un uso saludable y beneficioso para los estudiantes.

**CUARTA:** Se recomienda capacitación y apoyo a los estudiantes para que comprendan la importancia y el potencial educativo de esta herramienta. Se pueden desarrollar tutoriales y guías de uso que ayuden a los estudiantes a aprovechar al máximo los recursos y contenidos disponibles en la Estrategia de Aprendo en Casa. Además, es necesario establecer mecanismos de seguimiento y evaluación para monitorear el nivel de participación y la efectividad del uso de la estrategia. Esto permitirá identificar posibles obstáculos y ajustar las intervenciones necesarias para fomentar una mayor adhesión y aprovechamiento de la Estrategia de Aprendo en Casa en las tabletas digitales. Asimismo, se recomienda establecer canales de comunicación efectivos entre



los docentes, los estudiantes y sus familias para brindar orientación y apoyo continuo en el uso de la estrategia. De esta manera, se promoverá un acceso equitativo y una mayor efectividad en el aprendizaje a través de las tabletas digitales y la Estrategia de Aprendo en Casa.

**QUINTA:** Se recomienda, a los directivos de la IE y a la UGEL-Puno, implementar estrategias que fomenten un mayor aprovechamiento de estas herramientas en el contexto educativo. Se sugiere proporcionar capacitación y recursos adicionales a los estudiantes para que puedan familiarizarse y utilizar de manera efectiva las herramientas digitales de la tableta. Esto puede incluir tutoriales, guías de uso y actividades prácticas que promuevan el aprendizaje interactivo y el uso creativo de las herramientas disponibles. Además, es fundamental establecer un ambiente de apoyo donde los estudiantes se sientan motivados y seguros al utilizar las herramientas digitales de la tableta. Esto puede lograrse a través de la colaboración con docentes, padres y tutores, quienes pueden desempeñar un papel clave en la orientación y supervisión del uso de estas herramientas. Asimismo, se recomienda realizar un seguimiento periódico del uso de las herramientas digitales de la tableta y recopilar retroalimentación de los estudiantes para identificar áreas de mejora y realizar ajustes en las estrategias implementadas. De esta manera, se promoverá una mayor participación y aprovechamiento de las herramientas digitales de la tableta, lo que contribuirá a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agila, M., Ramirez, M., García, A., & Samaniego, J. (2017). Uso de la tableta digital en entornos universitarios de aprendizaje a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 255–271. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17712>
- Aguayo, M. (2021). *Relación entre las Conductas Disruptivas y el Aprendizaje del Área de Educación para el Trabajo de los Estudiantes del 4 ° grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Mixto “ Huaycán ” - 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5626>
- Alejo, G., & Rivera, R. (2020). *Uso de la plataforma Zoom y la competencia se comunica oralmente en Inglés como lengua extranjera en estudiantes de secundaria , Lima 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10845>
- Anaya, T., Montalvo, J., & Arispe, C. (2021). Escuelas rurales en el Perú: factores que acentúan las brechas digitales en tiempos de pandemia (COVID- 19) y recomendaciones para reducirlas. *Educación*, 30(58), 11–33. <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.001>
- Arufe, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis*, 5(2), 323–350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Barquero, M. (2016). Las apps como nuevo soporte de interacción entre la entidad universitaria y sus stakeholders. *Opcion*, 32(11), 15–33.
- Barturén, L. (2012). *Diseño e implementación de un sistema de gestión de sesiones web conferencing para la comunidad PUCP* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/1509>
- Becerra, N., & Taype, A. (2020). TikTok: ¿una nueva herramienta educativa para combatir la COVID-19? *Acta Medica Peruana*, 37(2), 249–251.



<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7778151>

- Bermejo, E. (2021). *Impacto De La Red Social Tiktok: Influencia Como Medio De Comunicación Desde El Confinamiento Por Covid-19* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Sevilla España]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://idus.us.es/handle/11441/126185>
- Buendía, F., Benlloch, J., Inmaculada, V., & Barea, A. (2016). Experiencias en la aplicación de tabletas en Secundaria. *Universidad de Salamanca de España*, 17(4), 75–89.
- Calle, G., & Montoya, M. (2022). *Uso de Instagram como plataforma para la difusión de contenidos periodísticos: Caso El Búho.pe y Diario EP.Arequipa-2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/15433>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial. San Marcos.
- Castro, M., & Mallón, Ó. (2019). La Tablet en la escuela: Revisión bibliográfica en Scopus. *Hamut' Ay*, 6(1), 124–139. <https://doi.org/10.21503/hamu.v5i2.1617>
- Cayo, M. (2021). *Percepciones de los docentes sobre la Estrategia “Aprendo en Casa” de las Instituciones Educativas de la Red Educativa “Líderes en Acción” del distrito de Paucarpata, Arequipa - 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60859>
- Chambi, Y. (2020). *Diseño e implementación de una interfaz remota para la educación a distancia de la estación automatizada de procesos industriales en la universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur, 2020* [Trabajo de suficiencia Profesional, Universidad Tecnológica de Lima Sur]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.untels.edu.pe/jspui/handle/123456789/598>
- Charaja, F. (2019). *El MAPIC en la investigación científica* (4a ed). Editorial. Corporacion MERU E.I.R.L.
- Chirapo, D. (2021). *Uso de las plataformas Digitales en la estrategia Aprendo en casa, de los docentes del CEBA La Libertad de Moquegua-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. cybertesis: Repositorio de Tesis



- Digitales.<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17474>
- Coila, M. (2021). *Los Videojuegos Online y el Rendimiento Escolar en el Área de Comunicación de los Estudiantes del Segundo Grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64857>
- Contreras, D., & Bejarano, P. (2022). La tutoría virtual en las clases remota de la estrategia Aprendo en Casa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 1748–1757. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.1993](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1993)
- Corciño, Y. (2020). *La estrategia Aprendo en Casa y los aprendizajes de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I N° 304 Huancaybamba-Huanuco-2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49509>
- Córdoba, M. (2020). *Estrategia de enseñanza basada en el software That Quiz, dirigida al desarrollo de las competencias básicas en matemática, de los estudiantes del quinto grado* [Tesis de Maestría, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/2920>
- Cortazar, F. (1988). *Documental del Perú Enciclopedia nacional básica* (2da ed). Editorial. Oceano, S.A.
- Cueva, S. (2021). *La estrategia “aprendo en casa” y la competencia digital en docentes de educación primaria de la institución educativa No 88229, Distrito de chimbote - 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5548>
- Cussi, M. (2014). *Tutor inteligente para incentivar la práctica del juego de ajedrez deportivo a niños de 4 a 6 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/9323>
- Del Barrio, Á. (2014). Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos.



- International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 563. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.536>
- Del Barrio, Á., & Ruiz, I. (2014). Los Adolescentes Y El Uso De Las Redes Sociales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 3(1), 571–576. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v3.537>
- Díaz Calderón, Z. M. (2022). La acción tutorial en estudiantes de educación secundaria. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(25), 1556–1562. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.434>
- Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a video juegos en estudiantes de una institución educativa privada y una institución nacional, Chiclayo 2016* [Tesis de Maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrobejo Facultad de Medicina Escuela de Psicología]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1146>
- Fernandez, L. (2016). El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña. *Revista de Medios y Educación*, 46(48), 9–25. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36843409002.pdf>
- Ferrandis, A. (2021). *Among Us como propuesta gamificada en el área de Educación Física* [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Valencia]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/1984>
- Flores, A. (2019). Pokémon Go y sus factores de éxito: diseño de un modelo teórico. *Estudios Gerenciales*, 35(151), 321–330. <https://doi.org/10.18046/j.estger.2019.152.3265>
- Fura., E., & Quispe, B. (2016). *Influencia de las Redes Sociales en el rendimiento académico en estudiantes de la I.E. Mixta Jorge Chávez Chaparro, Cusco 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6503>
- Galindo, H. (2019). Los videojuegos en el desarrollo multidisciplinar del currículo de Educación Primaria: el caso Minecraft. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*,



55, 57–73. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.04>

Gallegos, L. (2023). *Motivación- y el logro de aprendizaje del Área de Matemática en los estudiantes de la I.E.S. José Carlos Mariátegui Aplicación UNA,Puno-2023* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19741>

Gaudencio, S. (2018). *El uso de smartphome y aprendizaje experiencial en la formación de actitud científica de los estudiantes de la institución educativa “Mariscal Agustín Gamarra” Huando, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2235>

Gómez, M. (2017). Utilización de Whatsapp para la Comunicación en Titulados Superiores. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 15(4), 51–65. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.4.003>

Gomez, Y. (2020). *Uso de las aplicaciones Google y el aprendizaje de informática de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria , en el área de Educación para el trabajo , Institución Educativa Telésforo Catacora , UGEL N ° 06 Ate , 2019 Gomez Zevallos , Kat* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6087>

González, E. (2011). Recursos de Google para el desarrollo de una unidad didáctica con estudiantes de educación superior. *Actualidades Investigativas En Educación*, 11, 1–15. <https://doi.org/10.15517/aie.v11i4.10228>

Hernandez, R., & Mendoza, C. (2019). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Printed in Perú.

Hütt, H. (2012). Las redes Sociales: una nueva herramienta de difusión. *Reflexiones*, 91(2), 121–128. <https://doi.org/10.4324/9780203073148-22>

Islas, O. (2009). Google la palabra emblemática de internet 2.0. *Razón y Palabra*, 14(70), 1–11.

Jara, K. (2022). *El aula invertida en el logro de competencias del área de ingles en*



- estudiantes del VI ciclo EBR, Chachapoyas 2022* [Tesis de Segunda Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98274>
- Jaramillo, K., Campi, J., & Sánchez, T. (2019). Informática y ofimática una herramienta pedagógica. *Recimundo*, 3(3), 1085–1100. [https://doi.org/10.26820/recimundo/3.\(3\).septiembre.2019.1085-1100](https://doi.org/10.26820/recimundo/3.(3).septiembre.2019.1085-1100)
- Klimenko, O., & Herrera, D. (2022). Uso de TikTok, procrastinación académica y gestión del tiempo: caracterización de estudiantes universitarios colombianos. *Psicoespacios*, 16(29), 1–23. <https://doi.org/10.25057/21452776.1476>
- Laura, W., & Zapata, A. (2021). *Influencia del videojuego Free Fire en el comportamiento de los estudiantes* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/f65cf89b-a00e-4d14-ad0e-bd860893cf99>
- Lima, I. (2022). Arte y cultura en el contexto escolar peruano. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(24), 988–998. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i24.391>
- López, C. (2017). *El uso de las TIC y su relación con la actividad física en escolares de la Institución Educativa Secundaria “Mariano Melgar” de Ayaviri-2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/4739>
- Lucas, Y., Ponce, E., Cedeño, M., & Perero, V. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 5(7), 388–405. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>
- Machaca, G. (2020). *El trabajo cooperativo como estrategia de aprendizaje en el área de Educación Religiosa en estudiantes de tercer grado de secundaria, Institución Educativa Antonio José de Sucre, Arequipa 2019*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Mamani, H. (2019). *Uso de WhatsApp en la comunicacion entre docentes y estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicacion de la Universidad Nacional*



- de San Agustín de Arequipa, en el primer semestre 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10391>
- Martínez, S. (2022). Google Classroom y Google Meet: ¿Medios tecnológicos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia COVID-19? *Revista Dilemas Contemporáneos*, 24(3), 2–22.
- Martos, F., & Sánchez, H. (2018). *Telegram como herramienta de comunicación de los partidos políticos de España*. [Tesis de Maestría, Universidad de Sevilla España]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://hdl.handle.net/11441/78896>
- Meza, R. (2019). *Uso de aplicaciones móviles de los estudiantes de pregrado de la universidad católica de santa maría de arequipa, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9870>
- Michuy, M. (2018). *Fundamentos teóricos y didácticos del área de Educación Física* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3667>
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional-Programa curricular de Educación Secundaria*. Printed in Peru. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4550>
- Miño, E. (2015). *Uso de las tabletas digitales en el aula como soporte didáctico en el proceso enseñanza aprendizaje en el bachillerato* [Tesis de licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas Ecuador]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/10891/1/T-ESPE-049211>
- Mojica, C., & Morales, C. (2020). Pandemia COVID-19, la nueva emergencia sanitaria de preocupación internacional: una revisión. *Semergen*, 46(1), 72–84. <https://doi.org/10.1016/j.semerng.2020.05.010>
- Montenegro, S., & Sanchez, E. (2022). *La red social Facebook y el desempeño académico de los estudiantes de octavo grado paralelos A y B de educación general básica superior, de la unidad educativa fiscal Yaruquí, del Cantón Quito* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. cybertesis: Repositorio de Tesis



Digitales.<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35270>

Morales, J., Badanes, V., & Aguila, L. de. (2022). Análisis multivariable de las carátulas del videojuego FIFA. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 179–199. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2022-1775>

Ñaupas, H., Mejia, E., Trujillo, I., Romero, H., Medina, W., & Novoa, E. (2023). *Metodología de la investigación total: Cuantitativa – Cualitativa y redacción de tesis 6a Edición*. Ediciones de la U. <https://books.google.com.pe/books?id=0djDEAAAQBAJ>

Navarro, W. (2020). *El uso de la aplicación zoom y la comunicación interna en los estudiantes de la escuela profesional ciencias de la comunicación, Untumbes, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2340>

Núñez, H., José, E., & Masías, F. (2022). Pandemia , educación virtual y su impacto en la educación de la región Puno- Perú. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 897–910.

Paucar, A. (2007). *Metodología de la investigación científica* (4a ed). Editorial.Lauricocha.

Peláez, B. (2009). Fútbol y Videojuegos: Reinventando el juego. *Razón y Palabra*, 2(69), 1–14. <https://n9.cl/ktkyv>

Pérez, J. (2012). La Actualidad en Youtube: Claves de los videos más vistos durante un mes. *Global Media Journal*, 9(17), 44–62.

Pinargote, K., & Cevallos, A. (2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Dialnet*, 6(3), 517–532. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1297/2216>

Pino, R. (2018). *Metodología de la investigación autor* (2da ed). Editorial. San Marcos E.I.R.L.

Piqueras, J., Garcia, C., & Marzo, J. (2017). Uso problemático de Internet, el móvil y los video juegos en una muestra de adolescentes Alcantinos. *Salud y Drogas*, 17(2),



189–200. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.331>

- Quiñones, V. (2022). *Pókemon Go: Un video juego activo que puede incrementar las habilidades sociales en jóvenes de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.uarm.edu.pe/handle/20.500.12833/2466?show=full>
- Quiñónez, H., & Sánchez, M. (2016). Uso de Twitter en el periodismo científico. Los casos de los diarios El Nacional y El Universal en Venezuela. *Question*, 1(52), 212–231. <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3490>
- Quispe, E. (2014). *Apuntes de Linguística Andina* (2da ed). Editorial. Grafimundo S.A.
- Ramírez, M. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Ra Ximhai*, 12(6), 537–546. <https://n9.cl/jtwm4>
- Ramirez, R. (2021). *Uso del Google Meet y el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Ciencias y humanidades, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39>
- Rodriguez, I. (2018). *Khan Academy y resolución de ejercicios algebraicos en alumnos de cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Educativa Particular Jhon Neper, San Isidro-2017* [Tesis de maestría. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/2289>
- Rojas, J., & Panal, A. (2017). El uso de Instagram en los medios de comunicación deportivos. Análisis comparado de Bleacher Report, L'équipe y Marca. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 38, 1–20. <https://bit.ly/3uY0ZWP>
- Romero, R., Rios, A., & Roman, P. (2017). Youtube: Evaluación de un catalogo social de video didacticos de Matemática de calidad. *Prisma Social*, 18, 515–539. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=353751820018>
- Rosado, P., & Franco, Y. (2021). *Uso del Telegram como gestor educativo y su incidencia en el aprendizaje virtual. Creación de manual digital para uso de Telegram Como herramienta educactiva* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil].



cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/53382>

Sahagún, C., Ramírez, S., & Monroy, F. (2016a). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 8(2), 70–83.  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/880>

Sahagún, C., Ramírez, S., & Monroy, F. (2016b). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura*, 8(2), 70–83.  
<https://doi.org/10.18381/Ap.v8n2.880>

Salvatierra, A., Romero, S., & Shardin, L. (2021). Khan Academy: Fortalecimiento del aprendizaje de Cálculo I en estudiantes universitarios. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1042>

Sánchez, H., & Martos, J. (2020). Telegram como herramienta para periodistas: Percepción y uso. *Revista de Comunicación*, 19(2), 245–261. <https://doi.org/10.26441/rc19.2-2020-a14>

Sanchez, A., Schmidt, A., Zuntini, I., & Obiol, L. (2017). La Influencia de las Redes Sociales virtuales en la difusión de información y conocimiento: Estudio de PYMES. *Revista Ibero-Americana de Estrategia*, 16(04), 69–90.  
<https://doi.org/10.5585/riae.v16i4.2522>

Sánchez, C., & Ricoy, M. (2018). Posicionamiento de la familia ante el uso de la tableta en el aprendizaje del alumnado de Educación Primaria. *Digital Education Review*, 7(33), 267–283. <https://doi.org/10.1344/der.2018.33.267-283>

Santos, V., Villanueva, I., Rivera, E., & Vega, E. (2020). Percepción docente sobre la educación a distancia en tiempos de COVID-19. *CienciAmérica*, 9(3), 126–141.  
<https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.352>

Sevillano, L., & Vazquez, E. (2014). Análisis de la funcionalidad didáctica de las tabletas digitales en el espacio europeo de educación superior. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 11(3), 67–81. <https://doi.org/10.7238/rusc.v11i3.1808>

Tamayo, & Tamayo. (2003). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.S.A. de C.V.  
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>



- Tineo, L. (2021). *Juego de ajedrez en aplicación móvil para mejorar la accesibilidad de personas con discapacidad motora, usando reconocimiento de voz* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/2831>
- UNESCO. (2020). *Diez recomendaciones para estudiar a distancia durante la emergencia del coronavirus*. 18 de Marzo 2020. <https://news.un.org/es/story/2020/03/1471342>
- Valdez, L. (2014). *Los Dispositivos Móviles: El Futuro De La Tecnología Y Su Dependencia a Ella* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.<https://repositorio.unam.mx/contenidos/216504>
- Vidal, A., & Camarena, B. (2015). Evolución y análisis de una experiencia de utilización de videoconferencia de sala y de escritorio. *Pixel-Bit*, 47, 59–71.
- Villén, C. (2020). El profesorado y las tecnologías en tiempos de confinamiento por la pandemia Covid-19. creencias sobre actitudes, formación, competencia digital e importancia de las TIC en educación [Tesis de Maestría, Universidad de Salamanca]. In *Universidad de Salamanca*. cybertesis: Repositorio de Tesis Digitales.[https://brumario.usal.es/permalink/34BUC\\_USAL/1r2qv74/alma991009957106005773](https://brumario.usal.es/permalink/34BUC_USAL/1r2qv74/alma991009957106005773)
- Weezel, A., & Benavides, C. (2009). Uso de teléfonos móviles por los jóvenes. *Cuadernos de Información*, 25(2), 5–14.
- Wienhausen, M., & Andrés, E. (2015). Facebook En Jujuy. Uso De Las Redes Sociales. Una Discusión Entre Lo Público Y Lo Privado. *Cuadernos de La Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy*, 47, 11–39.
- Zamora, J., & Moreno, R. (2009). La Educación Física y el Deporte como Medios para Adquirir y Desarrollar Valores en el Nivel de Primaria. *Revista Educación*, 33(1), 133–143. <http://www.redalyc.org/pdf/440/44015082008.pdf>



## ANEXOS

**ANEXO 1.** Matriz de consistencia. Uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la IES Francisco Bolognesi Cervantes de Acora-2022

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar el uso de las herramientas de la tableta digital en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Bolognesi Cervantes de Acora en el año 2022.</p>		Servicios digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Meet</li> <li>- Zoom</li> <li>- Cisco Webex</li> <li>- Ofimática</li> <li>- Google</li> <li>- AnyDesk</li> <li>- Khan Academy</li> <li>- That Quiz</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> cuantitativo <b>Diseño:</b> Diagnóstico <b>Tipo:</b> Descriptivo</p> <p><b>Técnica</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b> Cuestionario</p>
<p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b> <b>Pe1.</b> ¿Cuál es el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital? <b>Pe2.</b> ¿Cuál es el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital? <b>Pe3.</b> ¿Cuál es el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital? <b>Pe4.</b> ¿Cuál es el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendizaje en Casa en la tableta digital?</p>	<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO</b> <b>Oe1.</b> Identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital. <b>Oe2.</b> Identificar el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital. <b>Oe3.</b> Identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital. <b>Oe4.</b> Identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendizaje en Casa en la tableta digital.</p>	Herramientas de la Tableta digital	Video Juegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Free Fire</li> <li>- Fortnite</li> <li>- Minicraft</li> <li>- Ajedrez</li> <li>- Pokemon Go</li> <li>- Among Us</li> <li>- FIFA fútbol</li> </ul>	<p><b>Población:</b> Estudiantes de la Institución Educativa Secundario Francisco Bolognesi Cervantes del distrito de Acora. <b>Muestra:</b> estudiantes del 1°-5° que son un total de 25</p>
			Redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facebook</li> <li>- Instagram</li> <li>- Youtube</li> <li>- Tik Tok</li> <li>- WhatsApp</li> <li>- Twitter</li> <li>- Telegram</li> </ul>	<p><b>Diseño estadístico:</b> muestra observación M= _____ O M= muestra. O= Observación.</p>
			Aprendo en Casa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Áreas integradas “Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática”</li> <li>- Inglés como lengua Extranjera</li> <li>- Educación Para el Trabajo</li> <li>- Educación Física</li> <li>- Arte y Cultura</li> <li>- Educación Religiosa</li> <li>- Tutoría y Orientación Educativa</li> </ul>	<p><b>Escala de valoración:</b> (categoría, Baremo) Siempre Casi siempre Casi nunca Nunca</p>



## ANEXO 2. Instrumentos de investigación

### CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA IES FRANCISCO BOLOGNESI CERVANTES DE ACORA-2022

**FINALIDAD:** Trabajo de investigación para optar el título de Segunda Especialidad en Investigación Educativa.

**Instrucciones:** Distinguidos estudiantes, tenga la amabilidad de dar respuesta al presente cuestionario, marcando con una (X) una de las categorías de su preferencia.

Quedo agradecido por su sincera colaboración y sus respuestas serán terminantemente confidenciales.

**Grado de Estudio:** \_\_\_\_\_

1. **Preguntas para Identificar el** porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital. (Dimensión I)

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Google Meet?				
2	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Zoom?				
3	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan Cisco Webex?				
4	¿Para realizar las diversas actividades académicas, con qué frecuencia utilizas las herramientas ofimáticas?				
5	¿Para buscar información académica, con qué frecuencia utilizas el navegador Google?				
6	¿Utilizas el programa de asistencia remota AnyDesk?				
7	¿Utilizas los recursos de aprendizaje Khan Academy?				
8	¿Utilizas los recursos de aprendizaje That Quiz?				



2. **Preguntas para** identificar el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital (Dimensión II)

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia utilizas el Free Fire como medio de entrenamiento?				
2	¿Con que frecuencia utilizas el Fortnite como medio de entrenamiento?				
3	¿Con que frecuencia utilizas el Minicraft como medio de entrenamiento?				
4	¿Con que frecuencia utilizas el Ajedrez como medio de entrenamiento?				
5	¿Con que frecuencia utilizas el Pokémon Go como medio de entrenamiento?				
6	¿Con que frecuencia utilizas el Among Us como medio de entrenamiento?				
7	¿Con que frecuencia utilizas el FIFA futbol como medio de entrenamiento?				

3. **Pregunta para** Identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital (Dimensión III)

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia utilizas el Facebook, como medio de comunicación?				
2	¿Con que frecuencia utilizas el Instagram, como medio de comunicación?				



3	¿Con que frecuencia utilizas el YouTube, como medio de comunicación?				
4	¿Con que frecuencia utilizas el Tik Tok, como medio de comunicación?				
5	¿Con que frecuencia utilizas el WhatsApp, como medio de comunicación?				
6	¿Con que frecuencia utilizas el Twitter, como medio de comunicación?				
7	¿Con que frecuencia utilizas el Telegram, como medio de comunicación?				

4. **Preguntas para** Identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital (Dimensión IV)

N o	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia accedes a las Áreas integradas, “Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, Matemática “como medio de fortalecimiento de tus actividades académicas ?				
2	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				
3	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación para el trabajo, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				
4	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación física, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				



5	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Arte y cultura, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				
6	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación Religiosa, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				
7	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Tutoría, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?				

.....

Investigador







## ANEXO 4. constancia de ejecución del proyecto

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

#### CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, FRANCISCO BOLOGNESI CERVANTES DE SACUYO – ACORA.

#### HACE CONSTAR QUE:

Que, el señor **QUISPE CURASI ALEX**, identificado con DNI N° 70125202, egresado de la Unidad de Segunda Especialidad de Investigación Educativa, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano, ha presentado y ejecutado el proyecto de investigación que tiene por título: **“USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA IES FRANCISCO BOLOGNESI CERVANTES DE ACORA – 2022”** desde el 17 de abril al 17 de julio del 2023, en ese periodo aplico el instrumento correspondiente para el recojo de datos a estudiantes del 1° a 5° grado de secundaria, cumpliendo eficientemente su proceso de aplicación de los instrumentos.

Se expide el presente documento, a solicitud del interesado para los usos y fines que tenga por conveniente.

Sacuyo, 07 de agosto del 2023



## ANEXO 5. instrumento de investigación

**CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR EL USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA IES FRANCISCO BOLOGNESI CERVANTES DE ACORA-2022**

**FINALIDAD:** Trabajo de investigación para optar el título de Segunda Especialidad en Investigación Educativa.

**Instrucciones:** Distinguidos estudiantes, tenga la amabilidad de dar respuesta al presente cuestionario, marcando con una (X) una de las categorías de su preferencia.

Quedo agradecido por su sincera colaboración y sus respuestas serán terminantemente confidenciales.

**Grado de Estudio:** 5<sup>to</sup> Único

**1. Preguntas para Identificar el porcentaje de uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital. (Dimensión I)**

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Google Meet?		X		
2	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan el Zoom?			X	
3	¿Para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, utilizan Cisco Webex?				X
4	¿Para realizar las diversas actividades académicas, con qué frecuencia utilizas las herramientas ofimáticas?			X	
5	¿Para buscar información académica, con qué frecuencia utilizas el navegador Google?		X		
6	¿Utilizas el programa de asistencia remota AnyDesk?				X
7	¿Utilizas los recursos de aprendizaje Khan Academy?			X	
8	¿Utilizas los recursos de aprendizaje That Quiz?			X	

**2. Preguntas para identificar el uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital (Dimensión II)**

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia utilizas el Free fire como medio de entrenamiento?	X			
2	¿Con que frecuencia utilizas el Fortnite como medio de entrenamiento?			X	
3	¿Con que frecuencia utilizas el Minecraft como medio de entrenamiento?			X	
4	¿Con que frecuencia utilizas el Ajedrez como medio de entrenamiento?		X		
5	¿Con que frecuencia utilizas el Pokémon Go como medio de entrenamiento?			X	
6	¿Con que frecuencia utilizas el Among Us como medio de entrenamiento?			X	
7	¿Con que frecuencia utilizas el FIFA futbol como medio de entrenamiento?			X	

**3. Pregunta para Identificar el uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital (Dimensión III)**

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca



1	¿Con que frecuencia utilizas el Facebook, como medio de comunicación?	X		
2	¿Con que frecuencia utilizas el Instagram, como medio de comunicación?		X	
3	¿Con que frecuencia utilizas el YouTube, como medio de comunicación?		X	
4	¿Con que frecuencia utilizas el Tik Tok, como medio de comunicación?	X		
5	¿Con que frecuencia utilizas el WhatsApp, como medio de comunicación?	X		
6	¿Con que frecuencia utilizas el Twitter, como medio de comunicación?		X	
7	¿Con que frecuencia utilizas el Telegram, como medio de comunicación?		X	

4. Preguntas para Identificar el uso que hacen los estudiantes para acceder a la Estrategia de Aprender en Casa en la tableta digital (Dimensión IV)

N°	Preguntas	Categorías			
		Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1	¿Con que frecuencia accedes a las Áreas integradas, "Comunicación, Ciencias Sociales, Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica, Ciencia y Tecnología, ¿Matemática "como medio de fortalecimiento de tus actividades académicas?	X			
2	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Inglés como Lengua Extranjera, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?		X		
3	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación para el trabajo, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?		X		
4	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación física, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?		X		
5	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Arte y cultura, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?			X	
6	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Educación Religiosa, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?			X	
7	¿Con que frecuencia accedes a la información del Área de Tutoría, como medio de fortalecimiento de tu actividad académica?			X	

  
Investigador



**ANEXO 6.** cuadro de resumen de los resultados recolectados

Dimensiones	Siempre		Casi siempre		Casi nunca		Nunca		Fi	Fr%
	fi	fr %	fi	fr%	fi	fr%	fi	fr%		
Uso que hacen los estudiantes sobre los servicios digitales de la tableta digital	2	8%	4	16%	7	28%	12	48%	25	100%
Uso que existe en los estudiantes sobre la utilización de los videojuegos de la tableta digital	2	8%	5	20%	4	16%	14	56%	25	100%
Uso que hacen los estudiantes sobre los programas de redes sociales de la tableta digital	6	24%	6	24%	5	20%	8	32%	25	100%
Uso que hacen los estudiantes para acceder a la estrategia de Aprendo en Casa en la tableta digital	5	20%	7	28%	8	32%	5	20%	25	100%
<b>Promedio:</b>	<b>4</b>	<b>16%</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>	<b>6</b>	<b>24%</b>	<b>10</b>	<b>40%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



## ANEXO 7. 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 ALEX QUISPE CURASI  
identificado con DNI 70125202 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA IFS FRANCISCO BOLOGNESI CERVANTES  
DE ALORA -2022 ”

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 16 de OCTUBRE del 2023

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 8. autorización para el repositorio de tesis



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

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

Por el presente documento, Yo ALEX QUISPE CURASI,  
identificado con DNI 70125202 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA,  
informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

“ USO DE LAS HERRAMIENTAS DE LA TABLETA DIGITAL  
EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.S FRANCISCO BOLDONESI CERVANTES  
DE ALOHA - 2022 ”

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 contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar 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 conexas, 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 los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen 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 16 de OCTUBRE del 2023

  
FIRMA (obligatoria)



Huella