

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Uso del blog para desarrollar competencias digitales en los
estudiantes del quinto grado de educación secundaria**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTORES

Blanca Jannett Barreda Roalcaba

Clara Juliana Mendoza Pacherres

ASESOR

Ricardo Chaname Chira

<https://orcid.org/0000-0001-6410-5192>

Chiclayo, 2024

**Uso del blog para desarrollar competencias digitales en los
estudiantes del quinto grado de educación secundaria**

PRESENTADA POR

Blanca Jannett Barreda Roalcaba

Clara Juliana Mendoza Pacherras

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

PRESIDENTE

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas

SECRETARIO

Ricardo Chaname Chira

VOCAL

Dedicatoria

A Dios, por regalarme el milagro de la vida. A mis padres Hilario y Blanca por su cariño y apoyo incondicional para lograr mis objetivos. A mi esposo Cesar e hijos Blanca Elizabeth y Vicente Francisco, quienes son los pilares en este arduo camino de superación profesional. Gracias por su amor y por compartir momentos significativos conmigo.

Blanca

A Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza, además fidelidad y amor han estado conmigo siempre. A mi esposo e hija, quienes han sido mis motores para algún día ver realizado este sueño y lograr escalar un peldaño más en mi formación profesional. A mi familia, porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron posible culminar exitosamente mis estudios de maestría.

Clara

Tesis de Blanca y Clara

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	4%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	5
Abstract.....	6
Introducción.....	7
Revisión de la literatura	12
Materiales y Métodos.....	28
Resultados y discusión.....	37
Conclusiones.....	63
Recomendaciones	64
Referencias	65
Anexos.....	74

Resumen

La investigación se llevó a cabo utilizando una metodología cuantitativa aplicada con dos grupos de estudio (experimental y control.) y diseño cuasiexperimental. El objetivo fue demostrar la influencia del uso del blog en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019. La muestra la conformaron 34 estudiantes para el G.E. y 33 para el G.C. Para lograr el objetivo se diseñó e implementó la estrategia “Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural” que se aplicó al grupo experimental. Se utilizó dos cuestionarios para recoger información, en un primer momento (pretest) para caracterizar a los estudiantes y conocer cuáles son sus debilidades en relación a la competencia digital según sus cuatro dimensiones; y después de la implementación de la estrategia se aplicó nuevamente el cuestionario al grupo experimental para determinar la influencia del blog en el desarrollo de las competencias digitales, en donde se evidenció que los estudiantes desarrollaron habilidades digitales y fueron utilizadas para la construcción de sus aprendizajes. El uso del blog resultó favorable para lograr la comunicación, gestión, interacción y creación de objetos digitales. Los estudiantes reconocieron la importancia y beneficio del uso de este para estudiar y compartir información importante desde el área de Educación para el Trabajo. En conclusión, la estrategia de intervención con los Blogs efectivamente impulsa el desarrollo de las competencias digitales y un aumento significativo en la participación activa y calidad del contenido.

Palabras clave: Competencia digital, uso del blog, educación para el trabajo.

Abstract

The research was carried out using a quantitative methodology applied with two study groups (experimental and control) and quasi-experimental design. The objective was to demonstrate the influence of the use of the blog on the development of digital competence of fifth grade students of the I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019. The sample was made up of 34 students for the G.E. and 33 for the G.C. To achieve the objective, the strategy “We promote the preservation of our cultural identity” was designed and implemented and applied to the experimental group. Two questionnaires were used to collect information, at first (pretest) to characterize the students and find out what their weaknesses are in relation to digital competence according to its four dimensions; and after the implementation of the strategy, the questionnaire was applied again to the experimental group to determine the influence of the blog on the development of digital skills, where it was evident that the students developed digital skills and were used to build their learning. The use of the blog was favorable to achieve communication, management, interaction and creation of digital objects. The students recognized the importance and benefit of using it to study and share important information from the area of Education for Work. In conclusion, the intervention strategy with Blogs effectively promotes the development of digital skills and a significant increase in active participation and quality of content.

Keywords: Digital competence, use of the blog, education for work.

Introducción

En pleno siglo XXI, la sociedad está experimentando transformaciones aceleradas en todos los campos del saber como consecuencia del avance tecnológico. La presencia y rápida proliferación de elementos tecnológicos está cambiando la educación, exigiendo que los estudiantes tengan la capacidad de interactuar y utilizar la tecnología de forma segura. Fernández (2016) sostiene que en el ámbito educativo se necesita desarrollar nuevas competencias y destrezas que permitan a los estudiantes desenvolverse en un contexto de cambio constante y aprendizaje continuo. Es decir, los egresados de educación secundaria deben ser competentes digitalmente en el mundo en que viven, generando aprendizajes de manera colaborativa al interactuar con sus pares.

A nivel internacional, se considera como pilares del cambio educativo, el interés por la enseñanza de competencias en donde se destaca los conocimientos prácticos del conocimiento y la importancia de transferirlo a contextos trascendentes. La exigencia de optimizar el desempeño académico de los estudiantes es una preocupación constante de las autoridades educativas, introduciendo estrategias innovadoras para potenciar los niveles del conocimiento en los estudiantes.

La competencia digital docente (CDD) es muy importante para el avance nacional en cuanto a formación de ciudadanos competentes digitales se refiere. Esta información hace ver lo trascendente que es la CDD en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, se hace necesario tener terminología que contengan todas sus dimensiones. (Verdú-Pina et al., 2023)

Construir una educación de calidad exige de individuos capaces de producir conocimiento y responder eficazmente a nuevos retos de la sociedad. Los nativos digitales son jóvenes nacidos en el milenio de los 2000, crecieron en un entorno donde la tecnología y la información son de fácil acceso, se les considera más competentes en el manejo de las tecnologías que otras generaciones antiguas. Cabe resaltar que los nativos digitales no son en su totalidad competentes en el uso de la tecnología simplemente porque nacieron y crecieron con ella, sino adquieren habilidades y destrezas desde temprana edad haciendo un buen uso de la tecnología y la información, lo que les permite desenvolverse en cualquier entorno sin dificultad, repercutiendo en el rendimiento académico de las diferentes áreas curriculares (Lluna y Pedreira, 2017).

Es así que, en Colombia, para el 2018 solo el 50,2 % de los hogares contaban con algún servicio de internet, de los cuales el 59.3 % lo usaba para obtener información y un 82.2 % para el entretenimiento (Departamento Administrativo Nacional de Estadística) [DANE], (2019)

evidenciándose la brecha digital del acceso a este recurso tan valioso para la educación. A su vez, Choque (2009) manifiesta su preocupación por los docentes, quienes generalmente no tienen una formación en la utilización y gestión de información científica presente en la web de manera explícita; y por los estudiantes, quienes usualmente tienden a aprender a navegar con ayuda de sus amigos o por sí mismos. Por lo que, es de suma importancia dar apertura a espacios de aprendizaje donde los estudiantes den un buen uso del internet de forma educativa.

Por otro lado, en Latinoamérica, Jaguaribe y Ferrer et al. (2017) mencionan que los gobiernos de los países latinoamericanos muestran interés por la calidad educativa. Se prioriza fomentar en los ciudadanos el uso de la tecnología, siendo una herramienta principal en la gestión de la información, destacando su importancia e indispensabilidad para desempeñarse en cualquier área.

Esta investigación tuvo como finalidad conocer la situación del uso de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes de educación secundaria para realizar su trabajo en el marco de la pandemia de la Covid 19. Se analizaron tres encuestas llevadas a cabo por el Ministerio de Educación del Perú, entre los años 2014; 2016 y 2018. En estas participaron 3710; 3986 y 6118 respectivamente, y a quienes se les encuestó sobre las tres variables que componen la dimensión del contexto tecnológico (acceso a la electricidad, acceso a dispositivos tecnológicos y acceso a internet). A partir de los datos, se pudo evidenciar que la situación en la que presentan mayor dificultad fue el acceso a internet, especialmente en las regiones de Amazonas y Pasco (Aguinaga y Gonzales, 2022).

En los colegios solo 1 de cada 4 computadoras cuentan con acceso a internet. Mientras que el 50% de las instituciones educativas de zona rural, tienen acceso a internet, lo que significa que en el país se está muy lejos de fomentar el desarrollo de las competencias digitales.

En cuanto a las competencias digitales en Perú, Orosco et al. (2021) señalan que los estudiantes de las instituciones educativas secundarias del centro del país presentan niveles de logro en relación a: información y alfabetización informacional; seguridad; creación de contenidos digitales; comunicación y colaboración; y resolución de problemas (70,1; 61,8; 48,4; 47,4; 54,3% respectivamente), predominando en proceso.

Las instituciones educativas públicas presentan dificultades en el acceso a internet y déficit en la infraestructura tecnológica (tabletas, computadoras, laptop convencional, laptop XO, entre otros recursos). Se evidencia carencias en las aulas de innovación pedagógica (AIP) en relación a la funcionalidad de los recursos TIC lo que repercute en el desarrollo de actividades de los estudiantes, siendo competentes digitalmente. (Zuloaga et al., 2022). Es notorio la existencia de una brecha digital, los estudiantes a pesar de ser nativos digitales

presentan dificultades en cuanto al manejo de herramientas y recursos tecnológicos a favor de sus aprendizajes; muchas veces sólo las utilizan para buscar información utilizando las redes sociales, por lo que información en algunos casos está desactualizada o no veraz, generando conflictos en ellos. Así mismo, se evidencia que existen estudiantes, que utilizan el Internet para visitar sitios web de juegos e interactuar en las redes sociales.

La combinación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación básica es elemental para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se ha demostrado que las TIC mejoran los entornos virtuales de los estudiantes (Orhani et al., 2023; Kennedy et al., 2023)

En la región Lambayeque, se presentan deficiencias al emplear las tecnologías para favorecer el aprendizaje y en consecuencia desarrollar habilidades digitales, así lo expresa el Ministerio de Educación [MINEDU] (2016) en el informe: “¿Lambayeque cómo vamos en educación?”, en donde se muestra niveles de desarticulación de las TIC en la educación lambayecana.

La I.E.N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, no es ajena a esta problemática. A pesar de tener un aula con equipamiento tecnológico (AIP) no se aprovecha de manera adecuada para la realización de actividades, tareas y/o producto de las sesiones de aprendizaje; debido a que no existen sitios web de las diferentes áreas curriculares, que sean específicos y ayude a los estudiantes a desarrollar habilidades, técnicas, destrezas con las herramientas digitales.

Cabe precisar que los estudiantes no extraen de manera efectiva información auténtica de la web, porque desconocen cómo comprobar la fiabilidad de la información obtenida. Descargan todo tipo de información que encuentran sobre su tema determinado sin saber si es confiable la fuente. También ignoran que pueden disponer de la información obtenida en cualquier ordenador enviándola a sus correos electrónicos, o subiéndola a servidores externos en donde se almacena y protege la información; se puede acceder al mismo contenido desde cualquier dispositivo móvil conectado. Existen estudiantes que desconocen cómo utilizar presentaciones multimedia, como videos tutoriales, mapas mentales, imágenes digitales editadas, infografías, entre otros; al momento de realizar sus exposiciones orales continuando, así como sus tradicionales disertaciones. Siendo notorio que aún no han desarrollado sus competencias digitales. Al respecto, el Ministerio de Educación [MINEDU] (2016) considera la competencia TIC como transversal, para que los estudiantes interpreten, modifiquen y optimicen entornos virtuales en las actividades de aprendizaje y práctica social.

Ante la situación descrita, preocupadas por la implementación de estrategias innovadoras

usando herramientas web, se formuló el siguiente la interrogante: ¿en qué medida influye el uso del blog en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°10157 Inca Garcilaso de la Vega, Mórrope, 2019. Se formuló el siguiente objetivo general: demostrar la influencia del uso del blog en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019.

Se establecieron los objetivos específicos que guiaron la investigación: caracterizar a los estudiantes en relación a la competencia digital, a través de la aplicación del pretest; implementar el programa de intervención “Construyo mis aprendizajes usando el blog” para desarrollar la competencia digital de los estudiantes; evaluar los resultados que genera la aplicación de la estrategia de intervención para el desarrollo de la competencia digital alcanzado por los estudiantes mediante la aplicación del postest. Se formuló como hipótesis: el uso del blog influye significativamente en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope en el año 2019.

Por lo que, el presente estudio se realizó ante la imperiosa necesidad de desarrollar y/o fortalecer las competencias digitales de los estudiantes del quinto grado, quienes mostraron deficiencias en construir conocimientos, en desarrollar el pensamiento crítico y elaborar sus productos utilizando la tecnología. La propuesta implementada con los blogs actuó como herramienta motivadora para un aprendizaje exitoso, ya que los estudiantes interactuaron con información y elementos multimedia como videos, sonidos, imágenes, animaciones, entre otros y poder publicar sus trabajos realizados.

El desarrollo de una sociedad en la era digital, requiere de personas con habilidades sólidas en el ámbito tecnológico y digital. Es por ello que la investigación es trascendente, en lo social y pedagógico, porque responde a los objetivos Proyecto Educativo Nacional (PEN) pretendiendo que la cobertura de la educación se extienda y mejore a futuro su calidad y manejo en las competencias digitales, disminuyendo así la brecha digital entre peruanos, otros países más desarrollados.

Además, en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) (MINEDU, 2016) se considera la competencia de Educación para el trabajo (EPT), permitiendo al estudiante desarrollar el trabajo colaborativo, movilizándolo sus habilidades digitales y socioemocionales, para alcanzar sus metas laborales y/o profesionales, siendo responsables de sus aprendizajes, creativos e innovadores. Es así que, desde esta área, se implementará la estrategia de intervención en donde el estudiante desarrolle y gestione información, interactuando de manera colaborativa llegando a crear blogs, portafolios, wikis entre otros. De esa manera, los estudiantes

construyen su identidad digital, siendo autónomo y gestionando de manera adecuada y certera sus aprendizajes.

Esta investigación es relevante, porque establece estrategias para mejorar el proceso de desarrollo de la competencia TIC de los estudiantes. Asimismo, se busca ayudar a los estudiantes a adaptar su entorno a las nuevas expectativas de vida, cambiar y predecir su progreso. Por ello, es importante poder desarrollar otras competencias para aumentar su competitividad en un contexto global ya sea en su vida personal, familiar y social.

Revisión de la literatura

Antecedentes del problema

El estudio realizado por Mamani (2021) tuvo como objetivo proponer Blogs para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes del cuarto grado “B” del nivel secundario, en el área de Educación para el Trabajo de la I.E. N° 42250 “Cesar Cohaila Tamayo”, Ciudad Nueva, Tacna. La investigación fue de tipo cuantitativa, descriptiva con modalidad propositiva. Se investigó la relación del uso de los blogs educativos con el rendimiento académico. Fueron 23 los estudiantes de cuarto grado “B” quienes conformaron la muestra de estudio.

Según los resultados, los estudiantes reconocieron la relevancia de utilizar motores de búsqueda en internet y los blogs educativos para facilitar su aprendizaje. Aprender desde las clases de EPT y compartir con sus compañeros tanto materiales como actividades del blog les ayuda a una mejor comprensión del tema y a sentirse como un equipo. El autor concluye que la creación de blogs, mejora el aprendizaje en materias de estudio sino también incide positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, el uso y administración de los blogs, permite a los docentes convertirse en ciudadanos digitales.

El estudio citado permite reafirmar que el uso del blog ayuda al estudiante a mejorar en sus aprendizajes. Es la variable independiente en el presente estudio. Asimismo, es viable su aplicación en estudiantes del VII ciclo.

El estudio de Avilés (2021) tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación del blog en educación virtual impacta en el hábito de lectura. Realizaron experimentos a dos grupos (G.C. y G.E.) de 15 estudiantes de quinto grado de secundaria utilizando un enfoque cuantitativo para el diseño experimental. Se utilizó un test relacionado a los hábitos de lectura para ser aplicado antes y después de todas las sesiones impartidas al G.E. Los resultados mostraron que los hábitos de lectura de los estudiantes mejoraron significativamente al haber utilizado los blogs; la frecuencia de lectura; mejoraron más el tiempo de lectura y presentaron mayor motivación.

Según lo citado, se destaca su importancia porque aporta al marco referencial del estudio, así mismo se reafirma el impacto del uso del blog permitiendo desarrollar habilidades digitales, siendo un medio para comunicar e informar conocimientos de las diferentes áreas curriculares o costumbres de cada lugar.

En el artículo publicado por Alejandro et al. (2021) se tuvo como objetivo realizar una revisión sistemática de la literatura utilizando estudios empíricos para identificar las habilidades

digitales evaluadas en la alfabetización digital entre los estudiantes de secundaria. Es por ello que seleccionaron artículos de las bases de datos ERIC, Scopus y Academic Search Complete para identificar las competencias digitales de los estudiantes que utilizaron las TIC como herramienta de apoyo para realizar sus actividades académicas y mejorar las relaciones personales. La metodología consistió en planificar, buscar, seleccionar, evaluar la calidad, extraer y sintetizar. Utilizaron la estrategia: participantes, exposición y observación; y seleccionaron 48 artículos según los criterios de inclusión (PEO) para esta investigación.

Los resultados mostraron que las actividades evaluadas con mayor frecuencia fueron el empleo de la tecnología, la gestión de la información y actividades en la que los estudiantes participaron constantemente. Las competencias digitales evaluadas fueron las siguientes: pensamiento crítico y resolución de problemas, pensamiento creativo e innovación, gestión de la información, la comunicación, la colaboración, el uso de la tecnología, la ciudadanía digital, el autocontrol y pensamiento computacional.

Los autores concluyeron en que las competencias digitales de los estudiantes deben evaluarse de forma integrada para valorar sus competencias en el ámbito digital, ya sea en la educación y su comportamiento en la sociedad, ya que están inmersos con las herramientas tecnológicas. Es decir, señalaron que es necesario evaluar de manera conjunta las competencias digitales de los estudiantes. El objetivo que se persigue es comprender tanto su desempeño educativo como su interacción social, dado que están profundamente vinculados al uso de herramientas tecnológicas.

Valverde-Crespo et al. (2020) en su artículo tuvo como objetivo explorar y describir las competencias digitales, adquiridas dentro o fuera del aula, a un grupo de estudiantes del cuarto de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) al valorar un tema científico en un texto de Internet. La investigación se realizó bajo un enfoque exploratorio – descriptivo, cuya población la conformó 86 estudiantes de la ESO de grado cuarto, con edades de 14 a 16 años de tres de secundaria pública de Murcia, que estudiaban Física y Química.

Los autores investigaron cómo los estudiantes movilizaban sus competencias digitales para evaluar la información científica en Internet, particularmente utilizando textos que presentan problemas de confiabilidad. La conclusión que llegaron los autores fue que los estudiantes pueden ser vulnerables al spam, publicidad fraudulenta o distribución masiva de información de dudosa calidad en Internet. Plantearon la necesidad de complementar con un tratamiento escolar entre los contenidos científicos con diversas competencias, específicamente las digitales, ofreciendo una educación básica e integral que prepare a los estudiantes al egresar de la ESO y puedan hacer frente a los desafíos de información que existen en Internet en la

actualidad.

De lo citado, se destaca la relevancia de saber gestionar los dispositivos tecnológicos y la información de la red con fines educativos. Asimismo, durante la etapa académica de los estudiantes requieren adquirir competencias que sean transversales, como las TIC, que, al ser utilizadas de manera correcta, pueden llegar a compartir información relevante.

Pauta (2020) realizó su investigación con un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) para evaluar la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las TIC en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM International Academy". La metodología utilizada fue Estudio de casos, la población la conformó 1611 estudiantes de la Unidad Educativa Internacional Scholastic Model International Academy (ISM IA) en el período 2018-2019. Los estudiantes matriculados en el segundo Diploma formaron parte de la muestra, siendo un total de 72, que oscilaban entre los 16 y 18 años.

El autor concluyó que es beneficioso para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes, el uso de las herramientas TIC para realizar sus actividades escolares y no escolares en el programa Diploma. Sin embargo, indica que cualquiera que utilice herramientas TIC en sus actividades, se enfrenta a contenidos que deben definirse para organizar la información y aprovechar las oportunidades que ofrecen. Según lo citado, se enfatiza el impacto e importancia de interactuar en diferentes entornos virtuales utilizando las herramientas computacionales a favor de los aprendizajes de los estudiantes.

Cabrera (2019) en su artículo explica sobre el interés hacia el Edublog y sus grandes posibilidades para favorecer y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Facilita su inclusión en la educación secundaria y universitaria. En su investigación, estableció una base teórica sólida y analizó los beneficios de implementar weblogs para los estudiantes y profesores.

Los autores resumen el efecto positivo de la introducción de blogs en el marco de la pedagogía constructivista y la necesidad de que profesores, estudiantes e instituciones académicas apoyen y mejoren el uso de blogs, análisis e investigación en las universidades. Estos blogs apoyan a las clases presenciales y se complementan con entornos virtuales de aprendizaje (EVA) o plataformas de e-learning para desarrollar competencias genéricas o transversales.

En Portugal, Medina (2019) realizó un estudio para comprobar el uso del blog como herramienta para brindar estrategias psicopedagógicas a los docentes del curso de admisión del período académico 2018-02 de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Se aplicó un enfoque cuantitativo cuyo diseño fue no experimental, utilizando el método descriptivo para describir las percepciones de los docentes del curso acerca de los blogs como una herramienta

eficaz para brindar estrategias psicopedagógicas. Se desarrolló en cuatro fases para identificar perfiles de estudiantes digitales utilizando cuatro cuestionarios diseñados para evaluar las competencias digitales de los profesores universitarios. Además, se determinaron los estilos de aprendizaje de los estudiantes inscritos en el curso de admisión. Se evaluaron las percepciones de los docentes en relación con la utilización del blog para distribuir y difundir recursos educativos.

La conclusión que arribó el autor fue que el docente utiliza las estrategias psicopedagógicas propuestas para conocer a sus estudiantes, para poder seleccionar los recursos adecuados según sus estilos de aprendizaje. El uso de blogs educativos es un recurso adicional de la enseñanza que permite a los docentes interactuar con las nuevas tecnologías, y desempeñar un papel activo en el proceso de aprendizaje.

De lo citado, se reafirma que la utilización del blog y las herramientas psicopedagógicas ayudan a los docentes a conocer a los estudiantes y puedan elegir los recursos más apropiados según sus estilos de aprendizaje. Los cuestionarios desempeñaron un papel orientador en el diseño del instrumento de esta investigación. En la enseñanza, el empleo del blog educativo se convierte en un recurso complementario, que permite a los docentes interactuar con nuevas tecnologías y darse cuenta del papel de la adquisición de conocimientos.

El estudio realizado por Salinas (2017) tuvo como objetivo determinar la influencia del uso del blog en el desarrollo de las competencias de Manejo de Información y Comprensión Espacio - Temporal en los estudiantes de segundo año de secundaria en el curso de Historia, Geografía y Economía con la finalidad de lograr aprendizajes significativos en un colegio privado de Lima. El estudio se llevó a cabo con estudiantes de segundo grado de secundaria pertenecientes a una institución educativa privada de Lima, tanto para la población como la muestra. Se emplearon la lista de cotejo y la guía de entrevista como instrumentos para recoger los datos.

Se usó el blog en el aula como herramienta tecnológica para alcanzar los aprendizajes significativos deseados, ya que permitió incorporar actividades que le permite al estudiante interactuar con ellas, facilitando la comunicación y la interacción entre los estudiantes, ya sea de manera inmediata o en diferentes momentos. Los resultados tanto antes como después de la intervención revelaron una mejora significativa en el rendimiento de los estudiantes en ambas competencias: Manejo de Información y Comprensión Espacio Temporal.

El aporte del antecedente citado es que el uso de los blogs trae beneficios tanto a docentes como estudiantes. Es decir, se implementan estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje como lo es en el área de Educación para el Trabajo. De allí, su relevancia en incluirlos en las

actividades educativas.

Bases teórico científicas

A continuación, se presentan las teorías que cimentan el uso de la tecnología digital, específicamente de los blogs educativos.

Teoría constructivista

Vygotsky, Ausubel y Bruner en el año 1995 afirman que el conocimiento se construye en un entorno social mediante la participación activa de los individuos. El constructivismo se basa en las necesidades naturales de los sujetos, por su enfoque estructurado. Se fomenta el conocimiento, el descubrimiento de nuevas ideas, la libre expresión de pensamientos, la capacidad de investigar de manera independiente, y el aprendizaje tanto de los errores como de los aciertos (Pozo, 1996 como se cita Palma, 2002).

Si se entiende por constructivismo una teoría que ofrece explicaciones en torno a la formación del conocimiento, resulta obligado adentrarse en el terreno de las ideas que marcaron el camino de su desarrollo. Como expresión de la mente humana tiene raíces profundas en la historia de las ideas filosóficas, las cuales traslucen concepciones del hombre y del conocimiento (Araya et al., 2007).

Integrar el constructivismo a la escuela propone un cambio en la tarea del docente, quien pasaría a ser el que inicia las preguntas, plantea las situaciones retadoras y genera las rupturas en el conocimiento previo, con el objetivo de estimular la acción y promover la creación de nuevos conocimientos. Según los constructivistas el conocimiento no puede ser transmitido unidireccionalmente del docente al estudiante. Los docentes ayudan a los estudiantes a aprender. Según Gros (2002) es posible generar las condiciones necesarias para que se produzca el aprendizaje, y el papel del profesor es establecer vínculos entre los procesos de construcción de los estudiantes con el conocimiento organizado. Los conocimientos nuevos están influenciados por los conocimientos previos, así como el análisis de información recopilada de diferentes fuentes.

Para el constructivismo, los estudiantes son capaces de identificar, sintetizar, comparar, contrastar, analizar, crear y transferir los conocimientos aprendidos. Lo que implican la transformación o reestructuración de la realidad en un proceso dinámico de progreso y fracaso. Según el constructivismo, los estudiantes son capaces de identificar, sintetizar, comparar,

contrastar, analizar, crear y transferir lo que han aprendido. Implican la transformación o reorganización de la realidad en un proceso dinámico de progreso y fracaso.

En este contexto, en el caso de los blogs, su utilización en el ámbito educativo es de mayor importancia para esta corriente pedagógica, tal como lo resumió Lara (2005) al señalar que las características del blog hacen que esta herramienta sea valiosa para su uso en el modelo constructivista. Los blogs apoyan el aprendizaje electrónico, creando canales informales de comunicación entre profesores y estudiantes, facilitando la interacción social, brindando a los estudiantes un medio personal para probar su propio aprendizaje y, finalmente, los blogs pueden asimilarse fácilmente basándose en algunos conocimientos previos de las tecnologías digitales. Los estudiantes son los principales actores en la construcción y transformación del aprendizaje. Actualmente, la sociedad del conocimiento exige la necesidad de desarrollar competencias digitales que permitan crear el conocimiento que se necesita para resolver situaciones fortuitas.

El enfoque objetivista del aprendizaje sostiene que el conocimiento puede ser transmitido por los docentes o mediante el uso de la tecnología, y luego asimilado por los estudiantes. Esta perspectiva implica la necesidad de analizar, organizar y estructurar tanto los contenidos como los ejercicios para asegurar que sean comunicados de manera precisa, confiable y ordenada a los aprendices (Esteban, 2002).

Teoría conectivista

También conocida como Conectivismo de Siemens debido a la entrada masiva de las TIC al campo educativo, es llamada teoría de la Era Digital. Siemens (2004) afirma que el conectivismo ofrece un modelo para el aprendizaje en donde se requiere de habilidades y acciones que permitan a las personas desenvolverse en un entorno digital, donde el intercambio de conocimientos y colaboración se da por las redes.

George Siemens y Stephen Downes fueron los que incluyeron en la terminología tecnológica la palabra conectivismo, entendida ésta como una teoría para la era digital, retando así a las teorías tradicionales de la educación. (Risse, 2023) El conectivismo explica la influencia de la tecnología en la manera en que se vive. (Gutiérrez, 2012) A su vez, Ovalles (2014) considera que los docentes deberían integrarla en el aprendizaje dentro del aula para adaptarla al contexto de la educación formal. Asimismo, mejora la relación entre las personas y la información y permite pensar dentro del campo de un modelo transformador, como es la era digital (Omodan, 2023).

Esta teoría se basa en las habilidades de aprendizaje que requieren de personas para utilizar herramientas computacionales, donde el aprendizaje se construye a través de un proceso generado por los estudiantes y guiado por el docente. En este caso, el rol del docente cambia siendo él quien orienta, lidera, dirige y brinda acompañamiento para el trabajo en redes. (Siemens, 2004)

Los principios en los que se fundamenta el conectivismo son: aprendizaje y conocimiento. Para aprender se utiliza la tecnología permitiendo tener un panorama más amplio cuando hay conexiones; siendo la finalidad del aprendizaje conectivista, mantener el conocimiento actualizado, válido aquello que se aprende, pero susceptible a cambios según el contexto. Es así que lo dicho aquí concuerda con el conectivismo y la teoría del actor – red que realzan la dicotomía interconectada conocimiento – aprendizaje. (Escudero-Nahón, 2020). Los participantes en este enfoque son: estudiantes, docentes y el entorno.

Ya no se considera el aprendizaje como una actividad individual. A medida que se avanza siempre se está aprendiendo algo nuevo y adquiriendo una gran variedad de conocimientos. Sin embargo, es importante saber distinguir entre la información pertinente y aquella que no lo es. En la actualidad, gracias a los avances tecnológicos es posible ampliar los espacios de aprendizaje acorde con las necesidades de los estudiantes, permitiéndoles autorregular su aprendizaje, donde los docentes son los mediadores de la conexión.

Competencia digital

Las competencias se definen como procesos complejos de desempeño en determinadas situaciones, fundamentados en la idoneidad y la responsabilidad (Tobón, 2007). Para Fernández (2018) son un conjunto de actitudes, estrategias y habilidades necesarias para utilizar las TIC de forma adecuada. A partir de la década de 2010, la competencia digital se considera una competencia transversal y es la clave para la adquirir otras competencias con la finalidad de aprender, adaptar y actualizar conocimientos para ser aplicado según los avances tecnológicos. (Ferrari, 2012). En la actualidad, la competencia digital es una competencia transversal, al trabajar el aspecto digital tanto de estudiantes como de profesores, por lo que demanda de una formación continua de capacitación.

Los funcionarios públicos en América Latina y el Caribe son conscientes de la importancia de esta competencia. Por ello, promueve la capacitación constante (Briceño et al., 2023; Kerexeta y Darretxe, 2023). También, la Comisión Europea pone en línea horizontal a la competencia digital en la educación y la formación de competencias digitales y las asigna como

componente indispensable de la competencia profesional de las especializadas filológicas.

Опалюк (2022) considera a la competencia digital como una de las ocho competencias esenciales que se deben fomentar y promoverse permanentemente el aprendizaje en los ciudadanos, para que responda a los desafíos actuales. Así mismo, es la capacidad para emplear las TIC de manera segura y significativa con fines comunicativos, laborales y de entretenimiento; además está vinculada al conocimiento sobre la utilización y funcionamiento de los diferentes recursos tecnológicos, y la gestión de la información en forma reflexiva.

Para adquirir habilidades digitales, se requiere de actitudes y valores adaptados a las nuevas demandas que traen consigo las TIC. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar una actitud crítica y realista hacia su entorno, permitiéndoles no solo valorar sus oportunidades, sino también saber utilizarlas responsablemente. (Fernández, 2018). Es así que la competencia digital es trascendental para las personas, en su desarrollo integral.

En el sistema educativo peruano, se vienen implementando proyectos y programas orientados a fortalecer la competencia digital de docentes y de estudiantes de los EBR. En el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) se promueve en los estudiantes el desarrollo la competencia digital, que contribuye en la enseñanza y en el aprendizaje. Para ello, se implementa la competencia transversal TIC: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética”. (Ministerio de Educación) [MINEDU] (2016, p. 216). Los estudiantes interpretan, modifican y optimizan diferentes actividades de aprendizaje propuestas utilizando entornos virtuales.

Además, involucra los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información, modificar y crear material digital, comunicarse y participar en comunidades virtuales y adaptarlos sistemáticamente de acuerdo a sus necesidades e intereses. En conclusión, se integran habilidades que todo estudiante peruano necesita desarrollar durante su trayectoria escolar. Para Lapeyre (2016) el entorno virtual está definido por cuatro ámbitos que involucra a las capacidades de la competencia transversal TIC. Existiendo relación entre las capacidades y ámbitos de las TIC.

Tabla 1*Capacidades y ámbitos de la competencia transversal TIC*

Capacidades	Ámbitos	Define:
Personaliza entornos virtuales	Identidad digital	Conjunto de rasgos particulares que identifican a una persona o comunidad en el ciberespacio, que puede corresponder o no con la identidad analógica o la reputación digital.
Interactúa en entornos virtuales	Comunidad virtual	Conjunto de personas y colectivos que establecen vínculos (relaciones estables) que se desarrollan en el ciberespacio y que comparten espacios virtuales.
Gestiona información del entorno virtual	Gestión del conocimiento	Es un proceso, optimizado por la tecnología, que abarca las fases de búsqueda, análisis, selección organización, evaluación y difusión de la información, haciendo uso del juicio crítico y procesos cognitivos, cuyo objetivo es contribuir a la generación del conocimiento individual o colectivo.
Crea objetos virtuales en diversos formatos	Cultura digital	Conjunto de estilos de vida, costumbres, conocimientos y competencias adquiridas por la relación entre los seres humanos y la tecnología, en los distintos ámbitos de la vida y su constante evolución.

Fuente: Lapeyre (2018)

Nivel de la competencia esperado - ciclo VII

En entornos virtuales, el estudiante se desenvuelve al interactuar de forma consciente y sistemática en diferentes espacios como plataformas educativas, foros y redes sociales. Administra información de manera eficiente y colabora con individuos de diversos contextos socioculturales para crear materiales digitales, siendo una expresión de su identidad personal en el entorno virtual (MINEDU, 2016).

Tabla 2

Desempeños de quinto grado de secundaria. Competencia transversal tic

Desempeños de Quinto Grado de secundaria
<p>Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y logra el nivel esperado del ciclo VII, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Optimiza el desarrollo de proyectos cuando configura diversos entornos virtuales de software y hardware de acuerdo con determinadas necesidades cuando reconoce su identidad digital, con responsabilidad y eficiencia. • Administra bases de datos aplicando filtros, criterios de consultas y organización de información para mostrar reportes e informes que demuestren análisis y capacidad de síntesis. • Desarrolla proyectos productivos y de emprendimiento aplicando de manera idónea herramientas TIC que mejoren los resultados. • Elabora objetos virtuales con aplicaciones de modelado en 3D cuando desarrolla proyectos de innovación y emprendimiento. Ejemplo: Modela en 3D el prototipo de su producto. • Administra comunidades virtuales asumiendo distintos roles, estableciendo vínculos acordes con sus necesidades e intereses, y valorando el trabajo colaborativo. • Construye prototipos robóticos que permitan solucionar problemas de su entorno. • Publica y comparte, en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones, y genera actividades de colaboración y diálogo en distintas comunidades y redes virtuales.

Fuente: MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Secundaria

Dimensiones de la Competencia Digital

En este estudio, se consideró a las dimensiones en función a las capacidades de la competencia transversal TIC ya que está directamente relacionadas con los ámbitos del entorno virtual.

Personaliza entornos virtuales

Se trata en la adecuación de la apariencia y funcionamiento del entorno virtual de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad de los estudiantes. Expresa su personalidad de forma organizada y coherente seleccionando, modificando y optimizando diversos entornos virtuales. Los estudiantes deben construir su identidad digital (MINEDU, 2016). En síntesis, los estudiantes son capaces de aplicar técnicas de gestión y control de un entorno virtual, y sabe seleccionar, organizar e incluso modificar distintos entornos virtuales a fin de conseguir la máxima eficiencia, presentación y calidad del aprendizaje.

Gestiona información del entorno virtual

Está referida a la organización y sistematización ética y adecuada de la información en el entorno virtual, teniendo en cuenta su tipo, nivel e importancia para su actividad. Esta dimensión considera: seleccionar, comprender, analizar y sintetizar toda la información generada, relacionándola con conocimientos previos y generando aprendizajes (MINEDU, 2016). Los estudiantes definen y formulan la naturaleza y nivel de conocimiento requerido; acceden a la información necesaria de manera efectiva y eficiente a través de medios digitales; evalúan la información y la usa según las necesidades; y utilizar la información obtenida para lograr un objetivo específico.

Interactúa en entornos virtuales

Implica en organizar y dar significado a las interacciones con otros, participar en actividades compartidas y estableciendo relaciones coherentes, considerando la edad, los valores y el entorno sociocultural. Esta dimensión busca que los estudiantes: exprese y comprenda ideas utilizando una variedad de representaciones y significación digitales; integre los medios digitales en la interacción social en entornos digitales y análogos; utilice medios y entornos digitales para la comunicación y la colaboración (MINEDU, 2016).

Requiere que el estudiante: vincule la información obtenida a través de las TIC con conocimientos previos; comprenda información, capta el significado de la misma y la vincula con nuevos contextos. A partir de la información obtenida se determina la diferenciación, organización, patrones de diseño y se identifican componentes; y evalúa y valora la información frente a los criterios y toma una decisión al respecto. Los estudiantes pueden comunicarse y colaborar con otros, por lo que adquieren conocimientos a través de un análisis y una reflexión cuidadosos.

Crea objetos virtuales en diversos formatos

Consiste en la creación de materiales digitales en formato digital con diversos propósitos. Este proceso implica mejoras continuas y retroalimentación proveniente tanto del entorno escolar como de situaciones cotidianas, contribuyendo a su perfeccionamiento constante. Esta dimensión busca que los estudiantes: tengan acceso a diferentes herramientas y redes tecnológicas y posean las habilidades para utilizarlas de forma adecuada y eficaz; demuestre un entendimiento adecuado de los conceptos y funcionamiento de la tecnología y la integra como

parte integral de un sistema de acción social (MINEDU, 2016). Los estudiantes deben ser innovadores y creativos con la información convirtiéndola a diferentes formatos digitales, para que cada proceso sea mejor que el anterior.

Área de Educación para el Trabajo

La finalidad de Educación para el Trabajo (EPT) según el marco del CNEB es el desarrollo de competencias y capacidades laborales, para que los estudiantes puedan ingresar al mercado laboral como trabajadores dependientes o creando su propio trabajo mediante la micro empresas, fomentando una cultura de exportación y emprendimiento. Los estudiantes serán capaces de gestionar proyectos de emprendimiento tangibles o intangibles, económico o social, de manera ética y permanecer conectado con el mundo laboral. Lo que indica que las habilidades socioemocionales y técnicas favorecen la inserción en el mundo laboral, ya sea mediante el empleo asalariado, trabajo autónomo o de creación propia.

La competencia consiste en generar ideas, planificar actividades y desarrollar estrategias y recursos, brindando soluciones creativas, éticas, sostenibles y responsables con el medio ambiente y la sociedad. Implica la capacidad de seleccionar las ideas más útiles, factibles y pertinentes, llevar a cabo la ejecución con perseverancia, asumir riesgos cuando necesario, adaptarse e innovar continuamente. Evaluar e incorporar mejoras a los procesos y resultados del proyecto.

Los estudiantes del séptimo ciclo mejoran y aseguran su empleabilidad desarrollando habilidades empresariales y digitales considerando sus perspectivas profesionales. Esta tarea es un desafío y una responsabilidad que enfrentan todas las instituciones educativas. En este contexto, la labor de los docentes es fundamental, más aún en la actual situación económica del país.

El enfoque de desarrollo de competencias para la empleabilidad implica que los docentes fortalezcan sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, que combinen una formación técnica específica, especialmente las relacionadas con las TIC; las competencias socioemocionales y de emprendimiento garantizan a los estudiantes para que tengan más y mejores oportunidades de empleabilidad, logren competencias necesarias y elijan con libertad y autonomía su futuro laboral y profesional. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, es la competencia de EPT, conlleva a tomar acciones, expresar ideas creativas y utilizar recursos (conocimiento, habilidades, capacidades, valores) que son inherentes a la persona, implica la capacidad de llevar a cabo acciones con eficiencia y eficacia en cualquier proceso o tarea.

Además, incluye habilidades técnicas para lograr metas y objetivos, tanto a nivel individual como colectivo, con el propósito de resolver problemas en los ámbitos económico, social y ambiental (MINEDU, 2016).

Se asegura que el trabajo se realice considerando la Pedagogía Emprendedora y el Aprender Haciendo, permitiendo a los estudiantes orientar sus proyectos de vida hacia el desarrollo socioeconómico de la comunidad local, promoviendo una cultura de emprendimiento a través del liderazgo y la ciudadanía. Se fomenta la creatividad y la innovación para mejorar procesos y productos, generando valor agregado de acuerdo al potencial y recursos de cada situación local. Para ello, es importante asegurar espacios colaborativos para aplicar habilidades tecnológicas en productos y servicios diseñados por los estudiantes a partir de procesos de investigación, creación e innovación liderado por los docentes.

Son cuatro las capacidades que se movilizan en esta competencia: crear propuestas de valor; colaborar de manera conjunta para alcanzar objetivos y metas; aplicar habilidades técnicas pertinentes; y evaluar el proyecto de emprendimiento por medio de los resultados obtenidos (MINEDU, 2016).

El blog

Así mismo, Martín (2018) sostiene que es un espacio en línea que facilita especialmente la interacción de opiniones, información y experiencias entre los usuarios. Se puede acceder a él desde cualquier navegador y actúa como un sitio web donde los usuarios pueden compartir y publicar textos y medios.

En todas las aristas, el bloguear, beneficia a los estudiantes en su participación en el proceso de enseñanza aprendizaje (Imran y Adeleke et al., 2021). A simple vista no se diferencia de un sitio web personal. Sin embargo, los blogs tienen algunas características especiales que los diferencian de otros sitios; son recursos con amplias posibilidades para la colaboración en las aulas, los contenidos preferentemente transversales, así como las competencias básicas. Los blogs brindan la oportunidad de compartir experiencias que permiten reflexionar y comparar sus ideas con las de otros (Rodríguez, 2019).

Los blogs mejoran el desempeño en la interacción del aprendizaje dentro del marco constructivista, al constituir un método sistemático para la interacción social y el intercambio de conocimientos (Goncharov, 2023; Charmaz, 2017).

Los blogs inspiran nuevas estructuras de conocimiento, son un espacio personal para escribir y son utilizados por los educadores como una herramienta para comprender el progreso

del aprendizaje de los estudiantes. Los blogs han permitido a los estudiantes difundir la cultura de su localidad, integrando recursos como texto, audios, fotografías, imágenes y videos. Así como, vincularlo a otras páginas y redes sociales. Se logró que los estudiantes participen activamente ya que crearon su espacio web en donde lo personalizaron, y publicaron información recogida de diversas fuentes habiendo sido contrastada y verificada.

Ventajas

Entre los tantos beneficios que se pueden citar de los blogs, se tiene la masiva concurrencia, la producción de redes, el mejoramiento de la escritura, la implementación de prácticas reflexivas y el apoyo al aprendizaje de términos diversos, tanto digitales como de la materia de su contenido (Pradeepa y Hema, 2022).

Además, permite que los lectores compartan sus pensamientos y opiniones sobre las publicaciones a través de comentarios; permite que los actores y los lectores del blog interactúen y fomenten el debate (Sánchez y Vargas, 2016); se actualiza frecuentemente; y potencia la adquisición de la competencia digital en estudiantes.

El blog como recurso didáctico

Debido a que el blog se centra en el aprendizaje del estudiante, éste promueve la adopción de un modelo didáctico. En el Perú, el blog es empleado para estructurar el pensamiento matemático, la comunicación, el análisis y la expresión (Sánchez y Vargas, 2016).

Se enseñan habilidades digitales al docente y estudiantes que los hace competentes en la virtualidad. Con la ayuda de los blogs, el trabajo escolar se puede realizar fuera del aula llevándolo a todo el mundo, dándole un contexto social y pasando a formar parte de un "aula ampliada". Martín (2018) incluye contenidos creados por expertos y contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, el uso práctico de este recurso contribuye a mejorar las competencias digitales.

Dimensiones

Para fines de esta investigación, se ha considerado como dimensiones, las siguientes:

D1: El blog como medio de comunicación

En la actualidad, los blogs son importantes porque combinan funciones interpersonales e informativas reflejadas en contenidos textual, visual y de audio (Suleymanov, 2022). Un blog es una herramienta interactiva directa, en la cual se hace intercambio de ideas, fomentando así un espacio abierto de diálogo de temas que se tratan por medio de él (Abusalim et al., 2022)

D2: El blog como publicación de contenidos

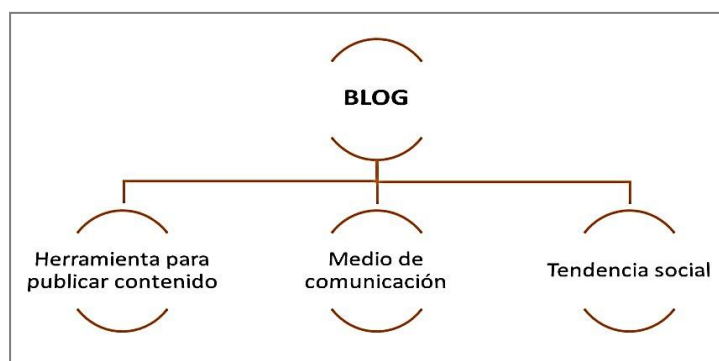
Los blogs por ser un editor de contenidos no sólo se limitan a publicar texto, sino que también están orientados a ser cada vez más multimedia, llegando a publicarse cualquier otro contenido digital, actualizándose constantemente (Ortiz, 2008).

D3: El blog como tendencia social

La dimensión social está muy presente como forma de expresión en primera persona, que ayuda en la adquisición y transmisión de conocimientos, generando una variedad de rituales tanto online como presenciales (Ortiz, 2008).

Figura 3

Dimensiones del Uso del blog



Fuente: Adaptación de Ortiz (2008)

La figura 1, presenta una visión simplificada pero completa de lo que es un blog. Se observa las tres dimensiones clave en donde se aprecia mejor el potencial y la versatilidad de esta herramienta, en los aspectos tecnológicos, comunicativos y sociales.

Estrategia de intervención

La estrategia de intervención se denominó “*Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural*” estuvo dirigida a estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, a través del área de Educación para el Trabajo, con la responsabilidad de desarrollar en ellos, habilidades y aptitudes necesarias para emprender acciones responsables que les permita tener una actitud activa de aprendizaje a lo largo de su vida, fortaleciendo su identidad cultural y convirtiendo a los estudiantes en agentes de cambio para el progreso de su pueblo. Se consideró tres momentos:

- Planificación

Se planificaron 12 sesiones de aprendizaje correspondiente a la unidad, considerando en cada sesión los momentos: Inicio, proceso y salida, de acuerdo al programa curricular del área de Educación para el Trabajo y utilizando la estructura del diseño de Blogger. En el AIP de la institución educativa, se desarrollaron las sesiones de aprendizaje y se implementaron las estrategias consideradas.

- Ejecución

Durante esta etapa, se implementó la estrategia de intervención a los estudiantes del grupo experimental utilizando el blog. La estrategia se aplicó teniendo una duración de tres meses habiendo sido desarrollada en doce sesiones de aprendizaje de cuatro horas a la semana.

Los estudiantes crearon sus propios blogs, donde lograron integrar información variada como fotografías, audios, videos, y muchos otros recursos. En este contexto, se pudo observar la interacción de los estudiantes a través de sus publicaciones.

- Evaluación

Se consideraron los criterios de evaluación de la competencia de EPT y de la competencia digital mediante los indicadores de sus dimensiones, así como el cumplimiento de los productos de sesión. Se evaluó en forma individual y/o grupal, demostrando el aprendizaje a través de los blogs.

Hipótesis

El uso del blog influirá significativamente en el desarrollo de las competencias digitales

de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, de la institución educativa N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope en el año 2019.

Materiales y Métodos

Tipo y nivel de investigación

En este estudio se utilizó el enfoque cuantitativo aplicado que estuvo orientado al análisis de las relaciones causales, sin intentar lograr las condiciones de control estrictas sobre todos los factores que pueden influir el experimento.

Diseño

El diseño utilizado fue cuasi experimental manipulando intencionalmente las acciones para analizar los posibles resultados del pretest y postest de ambos grupos (G.E. y G.C.). (Hernández et al., 2016). El esquema es el siguiente:

$$\begin{array}{l} \text{G1:} \quad 0_1 \quad x \quad 0_2 \\ \text{G2:} \quad 0_3 \quad - \quad 0_4 \end{array}$$

Donde:

G1: Grupo experimental

G2: Grupo control

x: Estrategia de intervención

0₁: Pretest aplicado al Grupo Experimental

0₃: Pretest aplicado al Grupo Control

0₂: Postest aplicado al Grupo Experimental

0₄: Postest aplicado al Grupo Control

Población, muestra y muestreo

Población: está referida al grupo específico a estudiar para obtener hallazgos generalizables (Mason et al., 2019), es también el objetivo de la investigación (Rossi 2022). Estuvo conformada por estudiantes de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega

de Mórrope del quinto grado de secundaria. Las edades de los estudiantes fluctúan entre los 15 y 17 años, académicamente no registran repitencia de grado; un número importante de estudiantes provienen de zonas rurales con escaso acceso a internet.

Tabla 3

Población estudiantil del quinto grado de la I.E. 10157 “Inca Garcilaso de la Vega”. 2019

Grado	Sección	Nº de estudiantes
Quinto	A	34
	B	33
	C	34
	D	36
	E	33
	F	34

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes del quinto grado

Muestra

Tabla 4

Muestra de estudiantes de la I.E. N°10157 “Inca Garcilaso de la Vega”. 2019

Grupo	Sección	Nº de estudiantes
Grupo Experimental (G.E.)	A	34
Grupo Control (G.C.)	B	33

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes del quinto grado

Muestreo

Se utilizó una muestra aleatoria simple, en donde se seleccionaron los sujetos de la población con igual probabilidad. En este caso, todos los estudiantes de quinto grado de todas las secciones tuvieron la misma oportunidad de ser elegidos.

Criterios de selección

La muestra la conformaron todos los estudiantes matriculados en el quinto grado de secundaria, cuya asistencia a clases haya sido normal. En cambio, se excluyeron a los estudiantes cuya asistencia fue irregular y también aquellos que no aparecían en nóminas de

matrícula.

Operacionalización de variables

Variable dependiente: Competencia Digital

Son un conjunto de actitudes, estrategias y habilidades necesarias para utilizar adecuadamente las TIC con fines comunicativos, laborales y de entretenimiento; además se vincula con los conocimientos sobre el empleo y funcionalidad de los diferentes recursos tecnológicos, y gestionar información en forma reflexiva (Fernández, 2018).

Variable independiente: Uso del Blog

Para este estudio se optó por el enfoque weblog – centro bibliotecario que buscó mejorar las habilidades de alfabetización digital de los estudiantes y en efecto se mostró mejoras en las habilidades básicas de las TICS, las competencias digitales, las fuentes de información y las actitudes hacia la tecnología digital (Atmanegara, 2019).

En los entornos educativos el uso del blog es muy importante, ya que mejora la alfabetización digital, las habilidades lingüísticas, entre otras. Además de influir en el desarrollo de las competencias digitales no sólo de los estudiantes, sino también de los profesionales. (Arif, 2022; Perumal, 2022; Berntsen y Skonhoft, 2023).

Tabla 5*Operacionalización de la variable dependiente: Competencia Digital*

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Personaliza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona su identidad digital, grado de privacidad y seguridad de sus datos personales. • Accede y configura el software y el entorno de trabajo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades. 2. Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales. 3. Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas. 4. Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispayware). 5. Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto. 6. Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales. 7. Proteges tus cuentas con contraseñas seguras.
Gestiona información	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica efectivamente información e ideas mediante dispositivos digitales y softwares específicos. • Guarda y recupera la información en formato digital en dispositivos locales y en internet. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales. 9. Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet. 10. Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software. 11. Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos. 12. Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web. 13. Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades. 14. Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.
Interactúa entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla habilidades cognitivas para comunicarse con otras personas mediante los recursos digitales. 	<ol style="list-style-type: none"> 15. Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales. 16. Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica. 17. Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.

<ul style="list-style-type: none"> • Colabora y contribuye al aprendizaje mutuo en entornos colaborativos. • Comparte resultados para consolidar un conocimiento científico 	<ol style="list-style-type: none"> 18. Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros). 19. Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario. 20. Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno. 21. Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad. 22. Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, vídeos, entre otros) 23. Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual. 24. Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.
<p>Crea objetos virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos. • Crea material digital como medio de expresión personal o grupal. • Actúa responsablemente con respecto a los derechos de la propiedad del software. <ol style="list-style-type: none"> 25. Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros). 26. Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen). 27. Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros. 28. Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos. 29. Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor. 30. Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.

Tabla 6
Operacionalización de la variable independiente

Dimensiones	Indicadores	Ítems
El blog como medio de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje utilizando los recursos tecnológicos de manera innovadora y creativa. • Producir contenidos significativos a partir de información de su entorno. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizas tareas colaborativas usando el blog. 2. Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog. 3. Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte. 4. Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros. 5. Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta. 6. Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases. 7. Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas). 8. Usas el blog para escribir contenidos. 9. Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido. 10. Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje. 11. Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.
El blog como publicación de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los entornos virtuales como medio de aprendizaje integrando recursos de la Web para construir aprendizajes. • Gestionar recursos didácticos empleando las herramientas del blog, vinculando contenidos y enlaces para acceder a la información necesaria 	<ol style="list-style-type: none"> 12. Crees que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo. 13. Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog. 14. Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog. 15. Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki. 16. Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico. 17. El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes. 18. Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.
El blog como tendencia central	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el blog de manera colaborativa. • Promover la reflexión y análisis de la información relevante y de alta calidad • Crear contenido alineado a las necesidades del público. • Promocionar actividades culturales y tradición propias de un lugar. 	

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizaron dos instrumentos (cuestionarios) para recoger información, habiendo sido aplicado a los estudiantes para conocer sus características adquiridas sobre Competencia Digital (consta de 30 ítems estructurado en las cuatro dimensiones) y el segundo cuestionario para la variable Uso del Blog para identificar el nivel de conocimiento sobre su uso que consta de 18 ítems distribuidos en las tres dimensiones; ambos con una escala de Likert (Siempre, Casi Siempre, A veces, Casi nunca y Nunca).

Tabla 7

Distribución de ítems de la competencia digital

Variable	Dimensiones	Nº de ítems	Escala de valoración
Competencia digital	• Personaliza entornos virtuales	07	Siempre = 5 Casi Siempre = 4 A veces = 3 Casi nunca = 2 Nunca = 1
	• Gestiona información	07	
	• Interactúa entornos virtuales	10	
	• Crea objetos virtuales	06	

Tabla 8

Distribución de ítems del Uso del Blog

Variable	Dimensiones	Nº de ítems	Escala de valoración
Uso del Blog	• El blog como medio de comunicación	06	Siempre = 5 Casi Siempre = 4 A veces = 3 Casi nunca = 2 Nunca = 1
	• blog como publicación de contenidos	07	
	• El blog como tendencia social	05	

Plan de procesamiento y análisis de datos

Después de haber recogido la información mediante el cuestionario, se aplicó la estadística descriptiva e inferencial, habiendo tabulado las frecuencias, porcentajes y estadísticos para cada una de las dimensiones de ambas variables en el postest utilizando el software SPSS v25, y Microsoft Excel. Luego los resultados fueron analizados e interpretados para realizar la prueba de hipótesis.

En las consideraciones éticas de la investigación se tomó en cuenta los siguientes aspectos. El *rigor científico*, ya que el proceso investigador se basó en la investigación científica tanto para el arte como para recoger, procesar, analizar e interpretar resultados. Además, los fundamentos teóricos y la información plasmada en los resultados son veraces, siendo avalado por teóricos. Así mismo fue fundamental el respaldo y compromiso de la institución, y en especial de los estudiantes, para ellos se firmó la autorización por parte de la directora del plantel, en donde da conformidad para la aplicación de los instrumentos y estrategia de intervención a los estudiantes que formaron parte de la muestra.

Tabla 9

Matriz de consistencia

Problema de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Hipótesis	VARIABLES	Dimensiones	Población y muestra	Técnicas	Instrumentos
¿En qué medida influye el uso del blog en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N°10157 Inca Garcilaso de la Vega, Mórrope, 2019?	Demostrar la influencia del uso del blog en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar a los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019, en relación a la competencia digital a través de la aplicación del pretest. • Implementar la estrategia de intervención “Construyo mis aprendizajes usando el blog” para desarrollar la competencia digital de los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019. • Evaluar los resultados que genera la aplicación de la estrategia de intervención en el desarrollo de la competencia digital alcanzado por los estudiantes del quinto grado de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, 2019, mediante la aplicación del postest. 	El uso del blog influirá significativamente en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del quinto grado de educación secundaria, de la institución educativa N°10157 “Inca Garcilaso de la Vega” de Mórrope en el año 2019.	<p>Competencia Digital</p> <p>Uso del Blog</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales • Gestiona información del entorno virtual • Interactúa en entornos virtuales • Crea objetos virtuales en diversos formatos • El blog como medio de comunicación • El blog como publicación de contenidos • El blog como tendencia social 	<p>La población estuvo conformada por estudiantes de quinto grado de educación secundaria de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope</p> <p>G.E. 5to. A: 34 estudiantes G.C. 5to. B: 33 estudiantes</p>	<p>La observación</p> <p>La encuesta</p>	<p>Cuestionario (Pretest y Postest)</p>

Resultados y discusión

Pretest: G.E. Competencia digital

Tabla 10

Personaliza entornos virtuales. Grupo Experimental.

Preguntas	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	17.6	23.5	5.9	50.0	17.6	26.5	14.7
Casi Nunca	20.6	29.4	55.9	26.5	26.5	32.4	5.9
A veces	38.2	23.5	8.8	5.9	44.1	20.6	26.5
Casi Siempre	11.8	8.8	17.6	14.7	8.8	11.8	23.5
Siempre	11.8	14.7	11.8	2.9	2.9	8.8	29.4
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Se puede observar la tabla 10 correspondiente a D1: personaliza entornos virtuales. Tenemos que más de la mitad (55,9%) respondieron que **Casi Nunca** utilizan programas para la protección de sus equipos (P_3). Asimismo, la mitad de los estudiantes (50%) respondieron que **Nunca** utilizaron teléfonos inteligentes y/o tabletas (P_4). Por último, solo el 44,1% respondieron que **A veces** llegan a configurar sus equipos móviles logrando acceder rápidamente a las aplicaciones (P_5).

Existen estudiantes que les resulta difícil adaptarse a diferentes entornos virtuales, porque muchas veces no cuentan con dispositivos inteligentes por lo que no pueden explorar herramientas que les permitan personalizarlos, además no utilizan aplicaciones que les permitan realizar sus actividades de aprendizaje con una buena presentación, calidad y eficiencia. Esto conlleva a implementar estrategias para motivar a los estudiantes a involucrarse y adaptar a los diferentes dispositivos tecnológicos y aprovecharlos a favor de sus aprendizajes en diferentes áreas.

Tabla 11*Gestiona entornos virtuales. Grupo Experimental.*

Preguntas	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	26.5	8.8	0.0	5.9	29.4	5.9	11.8
Casi Nunca	2.9	17.6	26.5	47.1	23.5	23.5	41.2
A veces	44.1	29.4	52.9	32.4	17.6	32.4	26.5
Casi Siempre	26.5	32.4	2.9	8.8	23.5	32.4	20.6
Siempre	0.0	11.8	17.6	5.9	5.9	5.9	0.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Se puede observar la tabla 11 sobre los resultados de la D2: gestiona entornos virtuales. Los estudiantes en su mayoría (52,9% y 44,1%) respondieron que **A veces** hacen uso diversos softwares, aplicaciones e Internet para realizar sus actividades educativas o de su interés personal buscando y gestionando todo tipo de información (P_10 y P_8). Por otro lado, menos de la mitad de estudiantes (47,1%) opinaron que **Casi Nunca** (P_11) buscan información sin tener en cuenta si es confiable, no excluyen la información pertinente de acuerdo a sus propósitos, hacen manipulaciones de archivos sin organizarlos adecuadamente.

Los estudiantes presentan debilidades cuando necesitan utilizar diferentes fuentes de información desde dispositivos digitales; no llegan a clasificar ni guardan la información presentando dificultad para recuperarlas. Además, son pocos los estudiantes que no reconocen los créditos de los autores. Es por ello que urge la necesidad de proponer metodologías innovadoras para que el estudiante llegue a comprender la importancia de los entornos virtuales y pueda comunicarse efectivamente, respetando los indicadores para gestionar información.

Tabla 12*Interactúa en entornos virtuales. Grupo Experimental.*

Preguntas	P_15	P_16	P_17	P_18	P_19	P_20	P_21	P_22	P_23	P_24
Valoración	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	14.7	11.8	14.7	50.0	8.8	35.3	35.3	35.3	5.9	8.8
Casi Nunca	23.5	14.7	50.0	17.6	26.5	11.8	2.9	14.7	11.8	2.9
A veces	17.6	20.6	14.7	20.6	17.6	38.2	23.5	26.5	32.4	20.6
Casi Siempre	29.4	35.3	17.6	8.8	23.5	2.9	23.5	20.6	41.2	41.2
Siempre	14.7	17.6	2.9	2.9	23.5	11.8	14.7	2.9	8.8	26.5
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 12 nos presenta los resultados de la D3: interactúa en entornos virtuales. La mitad (50%) respondieron que **Casi Nunca** analizan la funcionalidad del internet y las redes sociales (P_17); además el 50% de ellos **Nunca** se relacionan con sus contactos por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (P_18). También, solo el 38,2% **A veces** utilizan las redes sociales para hacer publicaciones, no conocen los beneficios de estas para aprovecharlas a favor de sus actividades educativas (P_20).

Los estudiantes presentan debilidades para comunicarse efectivamente con otras personas utilizando la tecnología ya sea para realizar los trabajos o para entretenimiento; no son capaces de aprovechar las diferentes plataformas y redes sociales, aprovechar los softwares o aplicaciones que les permita aprender jugando. En tal sentido, es indispensable plantear estrategias que permita al estudiante aprovechar los entornos de manera colaborativa para realizar y consolidar sus trabajos expresando su identidad y de esa manera realicen sus actividades comunicativas a través de los entornos virtuales.

Tabla 13*Crea objetos virtuales en diversos formatos. Grupo Experimental.*

Preguntas	P_25	P_26	P_27	P_28	P_29	P_30
Valoración	%	%	%	%	%	%
Nunca	23.5	14.7	5.9	11.8	17.6	20.6
Casi Nunca	23.5	32.4	11.8	17.6	14.7	23.5
A veces	23.5	29.4	50.0	38.2	17.6	29.4
Casi Siempre	17.6	14.7	26.5	26.5	17.6	26.5
Siempre	11.8	8.8	5.9	5.9	32.4	0.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

En la tabla 13 se puede observar los alcances de la D4: crea objetos virtuales en diferentes formatos. Por un lado, la mitad (50,0%) respondieron que **A veces** realizan sus actividades académicas como organizadores gráficos, infografías, entre otros (P_27). Por otro lado, los estudiantes (32,4%) respondieron que **Casi Nunca** generan su contenido digital utilizando por lo menos textos, tablas o imágenes (P_26). Por último, solo el 23,5% manifiestan que **Nunca** hicieron uso de **tablas**, gráficos, organizadores gráficos, entre otros para poder comprender mejor la información que tiene (P_25).

Se evidencia que los estudiantes tienen dificultad para crear conocimientos usando medios digitales, son pocos los que crean contenido digital o lo editan para mejorar el producto final. En tanto, es importante que los estudiantes se habitúen a crear contenidos, explorando y aprovechando nuevos software y formatos. utilizando diversas herramientas digitales para crear productos mediante diversos formatos digitales. Para ello se debe implementar estrategias para que los estudiantes aprovechen las diversas herramientas digitales y puedan crear productos mediante diversos formatos digitales.

Pretest: G.C. Competencia digital

Tabla 14

Personaliza entornos virtuales. Grupo Control.

Preguntas	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	18.2	9.1	30.3	6.1	15.2	21.2	69.7
Casi Nunca	24.2	24.2	9.1	9.1	36.4	42.4	12.1
A veces	36.4	54.5	51.5	30.3	27.3	33.3	12.1
Casi Siempre	18.2	3.0	9.1	30.3	12.1	3.0	0.0
Siempre	3.0	9.1	0.0	24.2	9.1	0.0	6.1
Total	100	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 14 presenta los logros de la D1: personaliza entornos virtuales. En su mayoría (69,7%) respondieron que **Nunca** utilizaron programas para la proteger sus equipos tecnológicos (P_7). Asimismo, la mitad de los estudiantes (54,5%) manifiestan que **A veces** llegan a reconocer la imagen que se transmite en los entornos virtuales (P_2). También, solo el 42,4% de los estudiantes **Casi Nunca** llegan a configurar sus equipos móviles logrando acceder rápidamente a las aplicaciones, así como actualizar las contraseñas de equipos y redes. (P_6).

Los estudiantes presentan dificultades para personalizar diferentes entornos virtuales y llegar a ser un ciudadano digital, ya que, al no contar con equipos inteligentes, no llegan a proteger sus equipos, así como no llegan a utilizar las aplicaciones que permitan realizar sus actividades de aprendizaje con buena presentación, calidad y eficiencia.

Tabla 15*Gestiona información del entorno virtual. Grupo Control*

Preguntas	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	36.4	15.2	3.0	9.1	24.2	12.1	12.1
Casi Nunca	27.3	39.4	36.4	27.3	27.3	36.4	12.1
A veces	36.4	33.3	30.3	33.3	33.3	45.5	57.6
Casi Siempre	0.0	12.1	21.2	15.2	12.1	6.1	12.1
Siempre	0.0	0.0	9.1	15.2	3.0	0.0	6.1
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

En la tabla 15 se puede observar en la D2: gestiona información en entornos virtuales. En su mayoría (57,6%) responden que **A veces** sistematizar la información que buscan en internet para crear sus esquemas y organizadores gráficos. (P_14). Por un lado, los estudiantes (39,4%) manifiestan que **Casi Nunca** acceden a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet. (P_9). Por otro lado, solo el 36,4% de los estudiantes respondieron que **Nunca** llegan a utilizar el Internet para realizar su tareas o actividades educativas o de uso personal (P_8).

Los estudiantes tienen dificultad para comunicar sus ideas utilizando diferentes entornos virtuales, es por ello que no sistematizan la información en esquemas gráficos y mucho menos hacen uso de aplicaciones en donde puedan expresar sus ideas. Así mismo, no utilizan el internet para aprovecharlo a favor de sus aprendizajes.

Tabla 16*Interactúa en entornos virtuales. Grupo Control.*

Preguntas	P_15	P_16	P_17	P_18	P_19	P_20	P_21	P_22	P_23	P_24
Valoración	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	33.3	24.2	27.3	33.3	3.0	48.5	60.6	33.3	9.1	9.1
Casi Nunca	24.2	39.4	54.5	39.4	48.5	30.3	21.2	30.3	18.2	27.3
A veces	36.4	15.2	12.1	27.3	33.3	15.2	6.1	30.3	30.3	42.4
Casi Siempre	6.1	15.2	3.0	0.0	9.1	6.1	6.1	0.0	15.2	6.1
Siempre	0.0	6.1	3.0	0.0	6.1	0.0	6.1	6.1	27.3	15.2
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 16 se observa los alcances de la D3: interactúan en entornos virtuales. En primer lugar, en su mayoría (60,6%) manifiestan que **Nunca** han compartido en las redes sociales fotografías y videos teniendo cuidado y respetando la privacidad de las personas (P_21). En segundo lugar, los estudiantes (54,5%) respondieron que **Casi Nunca** utilizan los buscadores para analizar la funcionalidad del Internet (P_17). Por último, solo el 36,4% de los estudiantes respondieron que **A veces** participan y se relacionan responsablemente en redes sociales y comunidades virtuales (P_15).

Los estudiantes presentan dificultades para interactuar de manera responsable en entornos virtuales, es así que no realizan sus actividades interactivas de manera oportuna impidiendo tener una buena expresión y comunicación. Además, presentan problemas para compartir información en las redes sociales y otros entornos educativos siendo un impedimento para trabajar de manera colaborativa.

Tabla 17*Crea objetos virtuales en diversos formatos. Grupo Control.*

Preguntas	P_25	P_26	P_27	P_28	P_29	P_30
Valoración	%	%	%	%	%	%
Nunca	24.2	6.1	12.1	18.2	30.3	6.1
Casi Nunca	30.3	36.4	39.4	30.3	27.3	30.3
A veces	39.4	45.5	30.3	42.4	33.3	57.6
Casi Siempre	3.0	6.1	15.2	0.0	6.1	3.0
Siempre	3.0	6.1	3.0	9.1	3.0	3.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

En la tabla 17 se presenta los resultados de la D4: crea objetos virtuales en diversos formatos. Primero, más de la mitad (57,6%) respondieron que **A veces** consideran la autoría de la información citando sus apellidos y nombres, y los comparten con sus pares al momento de trabajar colaborativamente (P_30). Segundo, en menor porcentaje (39,4%) los estudiantes respondieron que **Casi Nunca** usaron herramientas tecnológicas para crear sus productos como organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros (P_27). Por último, solo el 30,3% de ellos, respondieron que **Nunca** han llegado a reutilizar recursos digitales que se encuentran en la web (P_29).

Los estudiantes tienen dificultad para utilizar las aplicaciones que les permitan realizar sus actividades de aprendizaje dándole buena presentación y calidad. Así mismo, se les dificulta crear contenidos usando software o aplicativos; son pocos los que crean y editan sus productos digitales. En tanto, es importante que los estudiantes se habitúen a crear contenidos y dejar de ser consumidores, explorando y aprovechando nuevos software y formatos.

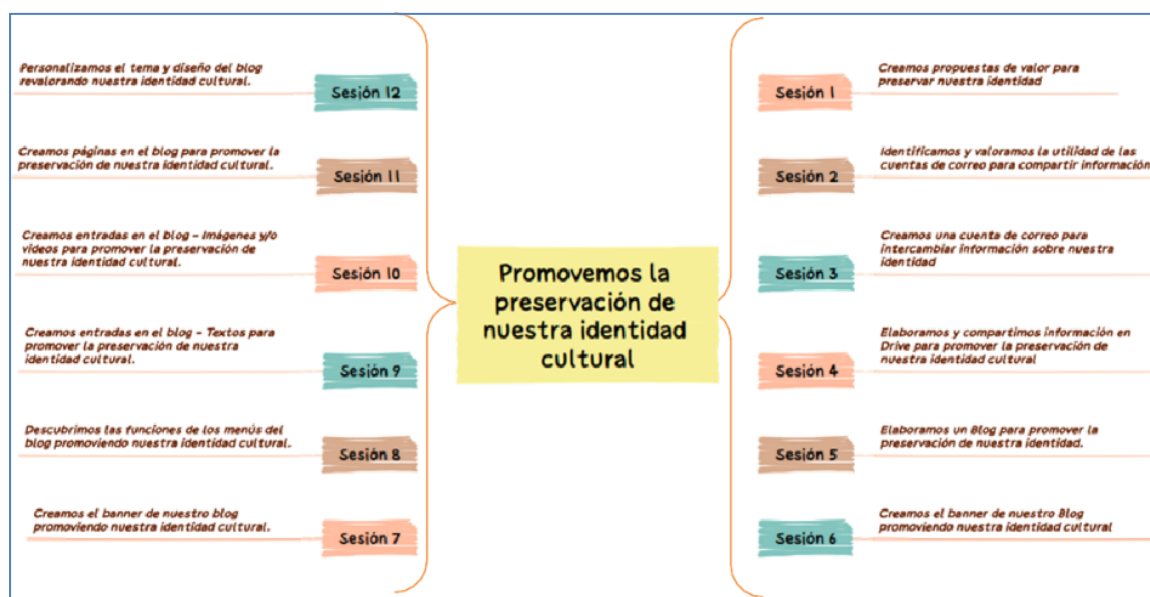
Estrategia de intervención

La estrategia de intervención se denominó *“Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural”* estuvo dirigida a estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope, a través del área de Educación para el Trabajo se fortaleció en los estudiantes las habilidades, aptitudes y responsabilidad necesarias para emprender acciones que les permita tener una actitud de aprendizaje positiva para toda su vida; así mismo se fortaleció su identidad cultural convirtiéndolo en agente de cambio para el progreso de su pueblo.

Se aplicó la estrategia a los estudiantes del grupo experimental, con una duración de tres meses en 2 unidades, habiendo desarrollado 12 sesiones de aprendizaje de 04 horas a la semana, donde los estudiantes aprendieron a crear sus blogs desarrollando habilidades cognitivas facilitando el conocimiento de su cultura, promoviendo la identidad y su preservación. Al momento de la implementación de la estrategia, el docente utilizó las tecnologías para entregar contenido curricular a los estudiantes; al dirigirse a ellos hizo uso de las herramientas convencionales para explicar los propósitos de cada sesión; así mismo se promovió que los estudiantes exploren y elijan las herramientas con las que iban a trabajar en sus Blogs promoviendo su uso para que puedan comprender y utilizarlas para realizar sus tareas y actividades de aprendizaje; y, en cada sesión se promovió la identidad cultural en sus diversas manifestaciones y se evidenció en sus productos publicados en sus Blogs.

Figura 2

Sesiones de aprendizaje de la estrategia de intervención.



La figura 2 refleja un enfoque planificado y organizado para llevar a cabo la intervención, en donde se tiene como unidad de aprendizaje la promoción y preservación de la identidad cultural. En las 12 sesiones de aprendizaje, se combina la importancia de los elementos culturales tangibles (tradiciones, costumbres, arte) con las herramientas digitales, fomentando así la participación activa de los estudiantes.

Postest: G.E. Competencia digital

Tabla 18

Personaliza entornos virtuales. Grupo Experimental.

Preguntas	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A veces	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Siempre	26.5	29.4	23.5	41.2	32.4	26.5	26.5
Siempre	73.5	70.6	76.5	58.8	67.6	73.5	73.5
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 18 ilustra los resultados de la D1: personaliza entornos virtuales. Por una parte, los estudiantes en su mayoría (73,5%) respondieron que **Siempre** crean su perfil público (personal y académico) configurándolos de acuerdo a sus necesidades (P_1). Por otra parte, en menor porcentaje (41,2%), los estudiantes respondieron que **Casi Siempre** llegan a instalar y actualizar programas de protección para sus equipos (P_4).

En todos los ítems de la dimensión, los estudiantes respondieron con porcentajes altos a la valoración de **Casi Siempre** y **Siempre**, lo que permite afirmar que llegaron a elegir y organizar un entorno virtual como el blog, en donde pudieron crear cuentas y configurar su perfil dándole su sello personal. Además, pudieron utilizar aplicaciones para complementar información para su avatar. Los estudiantes se adaptaron fácilmente y pudieron acceder a navegadores para realizar las actividades dándoles una buena presentación

Esto conlleva afirmar que la estrategia de intervención ayudó a los estudiantes a involucrarse y adaptarse a los diferentes entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, llegando

aprovecharlos a favor de sus aprendizajes.

Tabla 19

Gestiona información del entorno virtual. Grupo Experimental.

Preguntas	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A veces	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Siempre	29.4	35.3	35.3	64.7	23.5	26.5	26.5
Siempre	70.6	64.7	64.7	35.3	76.5	73.5	73.5
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 19 proyecta los logros de la D2: gestiona información del entorno virtual. En primer orden, la mayor parte de ellos (76,5%) respondieron que **Siempre** acceden a distintos sitios web para revisar y seleccionar información importante (P_12). Asimismo, el 64,7% de los estudiantes respondieron que **Casi Siempre** instalan y actualizan programas de protección para sus equipos (P_11) así como reconocer los derechos de autor al momento de utilizar información demostrando confianza y seguridad al gestionarla. Esto se evidencia en las publicaciones realizadas en sus blogs.

Por lo tanto, se observa que todos los estudiantes han respondido favorablemente a las preguntas de toda la dimensión lo que indica que el haber participado de la estrategia de intervención ayudó a que los estudiantes gestionen de manera pertinente los diferentes entornos virtuales tal es el caso de las diferentes publicaciones que realizaron en los blogs.

Tabla 20*Interactúa en entornos virtuales. Grupo Experimental.*

Preguntas	P_15	P_16	P_17	P_18	P_19	P_20	P_21	P_22	P_23	P_24
Valoración	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A veces	0.0	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Siempre	20.6	44.1	5.9	2.9	38.2	17.6	41.2	41.2	50.0	64.7
Siempre	79.4	52.9	94.1	97.1	61.8	82.4	58.8	58.8	50.0	35.3
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 20 nos presenta los éxitos de la D3: interactúa en entornos virtuales, según la opinión de los estudiantes. En primer lugar, en su mayoría (97,1%) respondieron que Siempre utilizan diversas formas para comunicarse con sus contactos por medio de la mensajería instantánea (P_18), llegando a participar y relacionarse con responsabilidad en las comunidades virtuales y por sus redes sociales. En segundo lugar, el 64,7% de los estudiantes respondieron que **Casi Siempre** llegan a compartir sus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje (P_24)

Todos los estudiantes respondieron favorablemente a las preguntas de la dimensión, demostrando que llegaron a comunicarse efectivamente con otras personas utilizando la tecnología compartiendo sus trabajos en diferentes entornos de trabajo colaborativo. Por lo que se afirma que los estudiantes al participar de la estrategia de intervención permitieron que aprovecharan los entornos de manera colaborativa para realizar y consolidar sus trabajos en donde expresaron su identidad. Los estudiantes intercambiaron sus experiencias en los blogs, organizando las publicaciones y elementos multimedia respetando las normas de intercambio de información con sus compañeros.

Tabla 21

Crea objetos virtuales en diversos formatos. Grupo Experimental.

Preguntas	P_25	P_26	P_27	P_28	P_29	P_30
Valoración	%	%	%	%	%	%
Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Nunca	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
A veces	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Casi Siempre	50.0	41.2	29.4	26.5	23.5	29.4
Siempre	50.0	58.8	70.6	73.5	76.5	70.6
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 21 señala los alcances en la D4: crea objetos virtuales en diversos formatos. En un primer momento, más de la mitad (76,5%) respondieron que **Siempre** utilizan las herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros (P_27). En un segundo momento, la mitad de los estudiantes (50%) manifiestan que **Casi Siempre** expresan sus ideas apoyándose de gráficos, tablas, organizadores gráficos, entre otros utilizando diversos medios digitales (P_25). Por último, todos los estudiantes responden favorablemente a todas las preguntas de la dimensión lo que indica que llegaron crear contenido digital haciendo uso de software o aplicaciones que las publicaron en sus blogs.

Se puede afirmar que los estudiantes llegaron hacer productores del conocimiento, ya que al crear contenidos digitales pudieron explorar diversos entornos, y publicarlos en sus blogs. Esta mejora en las habilidades digitales de los estudiantes se debió a que participaron de los estudiantes en la implementación de la estrategia de intervención, actuando con responsabilidad y respetando los derechos de la propiedad del software.

Postest: G.C. Competencia digital

Tabla 22

Personaliza entornos virtuales. Grupo Control.

Preguntas	P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	P_6	P_7
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	3.0	9.1	0.0	24.2	9.1	0.0	6.1
Casi Nunca	30.3	21.2	30.3	39.4	39.4	18.2	6.1
A veces	42.4	57.6	48.5	30.3	30.3	36.4	30.3
Casi Siempre	21.2	12.1	9.1	3.0	18.2	36.4	18.2
Siempre	3.0	0.0	12.1	3.0	3.0	9.1	9.1
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 22 se observa los resultados de la D1: personaliza entornos virtuales. En primer lugar, en su mayoría (57,6%) respondieron que **Casi Nunca** Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas (P_3). En segundo lugar, los estudiantes (39.4%) manifestaron que **Nunca** instalaron ni actualizaron programas de protección como antivirus, cortafuegos y antispyware, así como también el 24,2% de ellos respondieron que **A veces** (P_4).

Los estudiantes difieren en sus respuestas en las preguntas de esta dimensión, aún presentan dificultades para personalizar diferentes entornos virtuales ya que, al no contar con equipos inteligentes, no llegan a proteger sus equipos con antivirus, antispyware y cortafuegos, así como no llegan a utilizar las aplicaciones que permitan realizar sus actividades de aprendizaje con buena presentación, calidad y eficiencia.

Tabla 23*Gestiona información del entorno virtual. Grupo Control.*

Preguntas	P_8	P_9	P_10	P_11	P_12	P_13	P_14
Valoración	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	0.0	0,0	9.1	15.2	3.0	0,0	6.1
Casi Nunca	12.1	36.4	24.2	18.2	18.2	6.1	18.2
A veces	45.5	33.3	33.3	36.4	39.4	48.5	57.6
Casi Siempre	27.3	27.3	33.3	24.2	27.3	36.4	12.1
Siempre	15.2	3.0	0.0	6.1	12.1	9.1	6.1
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

La tabla 23 nos precisa los logros de la D2: gestiona información del entorno virtual. En primer orden, en su mayoría (57,6%) respondieron que **A veces** sistematizan información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos (P_14). En segundo orden, en menor porcentaje (36.4%) los estudiantes respondieron que **Casi Nunca** llegan a acceder a diferentes fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet (P_9).

Los estudiantes siguen presentando dificultades para personalizar diferentes entornos virtuales, expresando sus ideas en diferentes entornos virtuales, es por ello que no sistematizan la información en esquemas gráficos y mucho menos hacen uso de aplicaciones en donde puedan expresar sus ideas. Así mismo, no utilizan el internet para aprovecharlo a favor de sus aprendizajes.

Tabla 24*Interactúa en entornos virtuales. Grupo Control*

Preguntas	P_15	P_16	P_17	P_18	P_19	P_20	P_21	P_22	P_23	P_24
Valoración	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Nunca	3.0	9.1	3.0	0.0	6.1	6.1	6.1	9.1	27.3	15.2
Casi Nunca	27.3	33.3	27.3	15.2	21.2	33.3	45.5	15.2	18.2	6.1
A veces	42.4	15.2	18.2	36.4	33.3	24.2	9.1	36.4	30.3	42.4
Casi Siempre	18.2	36.4	36.4	30.3	39.4	21.2	18.2	24.2	18.2	27.3
Siempre	9.1	6.1	15.2	18.2	0.0	15.2	21.2	15.2	6.1	9.1
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

En la tabla 24 se puede observar los resultados de la D3: interactúa en entornos virtuales. En primer lugar, los estudiantes (45,5%) respondieron que **Casi Nunca** llegan a compartir responsablemente las fotografías y videos en una red social (P_21). En segundo lugar, en menor porcentaje los estudiantes (42.4%) respondieron que **A veces** comparten sus productos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje (P_24).

Aún los estudiantes presentan dificultades para interactuar de manera responsable en entornos virtuales, es así que no realizan sus actividades interactivas de manera oportuna impidiendo tener una buena expresión y comunicación. Además, presentan problemas para compartir información en las redes sociales y otros entornos educativos siendo un impedimento para trabajar de manera colaborativa.

Tabla 25*Crea objetos virtuales en diversos formatos. Grupo Control.*

Preguntas	P_25	P_26	P_27	P_28	P_29	P_30
Valoración	%	%	%	%	%	%
Nunca	3.0	6.1	3.0	9.1	3.0	3.0
Casi Nunca	18.2	18.2	21.2	9.1	24.2	6.1
A veces	51.5	51.5	36.4	54.5	36.4	60.6
Casi Siempre	24.2	24.2	30.3	24.2	24.2	24.2
Siempre	3.0	0.0	9.1	3.0	12.1	6.1
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

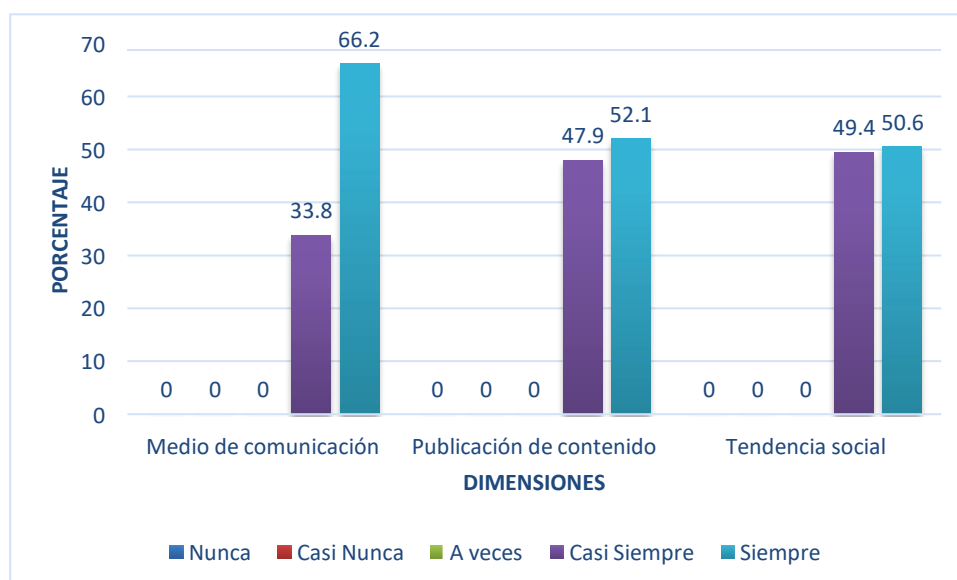
La tabla 25 se ilustra los alcances de la D4: crea objetos virtuales en diversos formatos. Por un lado, más de la mitad (60,6%) respondieron que **A veces** comparten información de autoría con sus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres (P_30). Por otro lado, en menor porcentaje (24,2%) los estudiantes respondieron que **Casi Nunca** llegaron a reutilizar recursos digitales de la web respetando los derechos de autor (P_29).

La mayor parte de los estudiantes del G.C. tiene dificultad para crear sus productos utilizando un software o aplicación debido a que desconocen sus beneficios. Así mismo, se les dificulta editar en la web los recursos que se encuentran sólo los utilizan tal cual se descargan.

Posttest: Uso del Blog

Tabla 26*Dimensiones del Blog. Grupo Experimental*

Dimensiones	Medio de comunicación	Publicación de contenido	Tendencia social
Valoración	%	%	%
Nunca	0.0	0.0	0.0
Casi Nunca	0.0	0.0	0.0
A veces	0.0	0.0	0.0
Casi Siempre	33.8	47.9	49.4
Siempre	66.2	52.1	50.6
Total	100.0	100.0	100.0

Figura 3*Dimensiones del Blog. Grupo Experimental*

En la figura 3, se observa los resultados de la dimensión del uso del blog. Por un lado, medio de comunicación: la mayoría de los estudiantes (66,2 %) y el 33,8% de ellos respondieron que **Casi Siempre**. y **Siempre** utilizan los blogs para comunicarse con otros blogueros y otros medios (blog, redes sociales, comunidades virtuales) siendo fácil conseguir un diálogo en donde puedan expresar sus ideas, participando o haciendo consultas, además lo utilizan como recurso de ayuda para sus clases llegando a realizar tareas colaborativas. Por otro lado, publicación de contenido: más de la mitad de los estudiantes (52,1 %) y el 47,9 % respondieron que **Casi**

Siempre y Siempre pueden hacer publicaciones utilizando cualquier recurso multimedia como presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas; pueden publicar contenido que se actualice constantemente llegando a fortalecer su competencia comunicativa a través de los foros. Por último, tendencia social: la mitad más uno de los estudiantes (50,6 %) **Siempre** y el 49,4 % **Casi Siempre** respondieron que consideran en los blogs pueden compartir, opinar y leer información, además les ayuda a reflexionar, realizar consultas y comentarios.

Se puede afirmar que los blogs permiten a los estudiantes a crear contenidos significativa partir de información de su entorno, tal es el caso de promover la identidad cultural de su localidad. Además, lo utilizan como un recurso en donde pueden vincular contenidos y enlaces sobre información relacionada. Asimismo, promocionan actividades culturales y tradición de su localidad. En síntesis, es notorio que los estudiantes que han desarrollado habilidades digitales llegaron a interactuar y crear recursos de calidad de acuerdo a lo que quisieron mostrar al público.

Tabla 27

Estadísticos Dimensiones del Blog

Estadísticos	
N	Válido 34.00
	Perdidos 0.00
Media	4.56
Desv. estándar	0.48
C.V.	10.54

Según la tabla 27, se muestran los estadísticos de la variable uso del blog, donde la media mayor es 4,56. La desviación estándar de la dimensión fue de 0.48. El coeficiente de variación fue de 10.54% indicando que hay homogeneidad en los datos estadísticos procesados.

Contrastación de hipótesis

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.137	34	0.109	0.960	34	0.241
Posttest	0.127	34	0.181	0.968	34	0.415

a. Corrección de significación de Lilliefors

Para el pretest: Como $p_valor = 0,000 > 0,05$

Para el posttest: Como $p_valor = 0,000 > 0,05$

En tanto, se concluye que la distribución de los no son normales.

Prueba de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	34 ^b	17.50	595.00
	Empates	0 ^c		
	Total	34		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Comparación con el p_valor

$p_valor = 0.001 < 0.05$ se rechaza la H_0 .

Estadísticos de prueba^a

	Postest - Pretest
Z	-5,088 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El nivel de significancia de 0.05 indica, de acuerdo con la evidencia estadística, se rechazar la hipótesis nula, H_0 . De acuerdo a los datos presentados anteriormente, se afirma que la estrategia de Intervención con el uso del blog influyó significativamente en el desarrollo de las competencias digitales. Los estudiantes del grupo experimental demostraron de manera efectiva su habilidad y participación en este entorno virtual.

Discusión

Conforme con los objetivos de la investigación, se crearon dos instrumentos para recopilar información sobre cada variable: uno era para medir la variable Competencias Digitales que estuvo estructurado por 20 ítems, y el segundo cuestionario con 18 ítems para medir el uso del blog. Con el propósito de evidenciar el impacto del blog en la mejora de las competencias digitales de los estudiantes del grupo muestral, se utilizaron estos instrumentos en alumnos de quinto grado de la institución educativa N°10157 Inca Garcilaso de la Vega de Mórrope.

Para caracterizar a los estudiantes del grupo muestral (G.E. y G.C.), respecto a las competencias digitales se diseñó y aplicó dos cuestionarios (Competencias Digitales y Uso del Blog), los que fueron validados por el juicio de experto, teniendo la validación de seis jueces (con grado de maestros y doctores) y de acuerdo a las sugerencias dadas por dos de ellos, se mejoró el instrumento. El IVC para Competencias Digitales fue 0,99 y para el Uso del Blog, el IVC fue de 0,98 siendo significativo y aptos para su aplicación. (Lawshe, 1975)

El objeto de estudio está relacionado a las Competencias digitales y al uso del blog, siendo las competencias digitales la variable dependiente, teniendo un sustento teórico y normativo por parte del MINEDU desde el año 2016. Es así que al revisar diversas fuentes bibliográficas se adoptó como competencia digital aquella que permite utilizar las TIC con confianza y manera crítica para fines comunicativos, laborales y entretenimiento; además está relacionada con el conocimiento del uso y funcionamiento de diversos recursos tecnológicos, y manejo de información en forma reflexiva. Comisión de las Comunidades Europeas (2006). A su vez, Vivancos (2008) acotó que la integración de las TIC en la educación, ayuda a la adquisición de aprendizajes curriculares, lo que incentiva a la formación de la competencia digital. Es así que el CNEB se establece como una competencia transversal: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética” [MINEDU] (2016, p. 216) exigiendo en los estudiantes desenvolvimiento autónomo y seguro en cualquier entorno virtual. El docente actúa como mediador y los estudiantes buscan y analizan información, siendo creativos, responsables, productores, colaboradores capaces de contribuir a solucionar problemas de la sociedad. Algunas de estas prácticas son desempeños de las capacidades de la competencia transversal: Personaliza, Gestiona, Interactúa y Crea objetos virtuales, las mismas que, según Lapeyre (2016) están relacionadas con los ámbitos de las TIC: identidad digital, las comunidades virtuales, la gestión del conocimiento y cultura digital.

Es por ello que como investigadoras se ha considerado como dimensiones de la variable dependiente: Personaliza entornos virtuales, Gestiona entornos virtuales, Interactúa entornos virtuales y Crea objetos virtuales en diversos formatos, para caracterizar a los estudiantes su desempeño en cuanto a la competencia digital y a partir de ello poder potenciar, conservar o reforzar sus habilidades y reorientar la práctica docente implementando estrategias innovadoras que ayude al estudiante a desenvolverse en diferentes entornos con seguridad, confianza y eficacia.

Por ser una competencia transversal se ha tenido a bien orientar desde el área de Educación para el Trabajo a los estudiantes, ya que su competencia está vinculada al desenvolvimiento del mundo laboral y desarrollo de su entorno; es así que el estudiante lo va a lograr desarrollando habilidades digitales promoviendo su identidad cultural desde las diferentes actividades que se le planteen. En tanto se debe utilizar los medios digitales para comunicarse y realizar actividades escolares. Los docentes son los mediadores y facilitadores para desarrollo esta capacidad en los estudiantes, para ello brindar una serie de actividades para que ellos construyan su identidad digital, partiendo de experiencias con entornos virtuales que los motive y construyan sus aprendizajes a partir de experiencias su comunidad. Tal como afirma García-Valcarcel (2016) que los medios y entornos digitales son empleados por los estudiantes para comunicarse y colaborar fortaleciendo su aprendizaje individual y el de los demás.

Según los datos procesados del pretest, los estudiantes se caracterizan, en su mayoría, por no haber desarrollado sus habilidades a favor de sus aprendizajes, se evidencia en los resultados de cada dimensión. En cuanto a Personaliza entornos virtuales, existen estudiantes del grupo muestral que presentan dificultades para personalizar diferentes entornos virtuales porque muchas veces no cuentan con dispositivos inteligentes, lo que les conlleva a no poder explorar herramientas que les permitan utilizarlas para realizar sus actividades de aprendizaje con una buena presentación, calidad y eficiencia, dándoles su sello personal. En relación a Gestiona información, la mayor parte de los estudiantes respondieron que tienen debilidades al utilizar diferentes fuentes de información desde dispositivos digitales, no llegan a clasificar ni guardar la información, lo que impide que la sistematicen mediante esquemas gráficos y mucho menos hacen uso de aplicaciones en donde puedan expresar sus ideas. Así mismo, el internet no es aprovecharlo a favor de sus aprendizajes.

Asimismo, para la dimensión Interactúa entornos virtuales, los estudiantes en su mayoría presentan debilidades para comunicarse efectivamente con otras personas utilizando la tecnología ya sea para realizar los trabajos o para entretenimiento; no son capaces de aprovechar

las diferentes plataformas y redes sociales, impidiendo aprovechar los softwares y/o aplicaciones para aprender, y de esa manera tener una buena expresión y comunicación en diferentes ámbitos. En relación a Crea objetos virtuales en diferentes formatos, se evidencia la dificultad que tienen los estudiantes para utilizar las aplicaciones y realizar sus actividades de aprendizaje dándole buena presentación y calidad. Así mismo, se les dificulta crear contenidos usando software o aplicativos; son pocos los que crean y editan sus productos digitales.

En tanto, para el diseño de la estrategia de intervención denominada “*Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural*”, como investigadoras se implementó en el área de Educación para el Trabajo, sesiones de aprendizaje creando y utilizando el Blog para desarrollar las competencias digitales y las del área curricular. Se aplicó sólo al G.E., en donde los estudiantes recibieron las doce sesiones por un lapso de dos meses, llegando a crear e implementar sus blogs con información sobre la cultura de su localidad. Tal como lo plantea Jonassen (2000) y Esteban (2002) que para diseñar diversas prácticas se debe organizar la información en entornos abiertos de tal forma que se solucionen problemas identificados.

Los estudiantes publicaron en su blog, información relacionada a la cultura de Mórrope en sus diferentes manifestaciones como costumbres, creencias y tradiciones, para ello buscaron información, recopilaron fotografías, imágenes y videos que fueron publicados en las entradas de los blogs, para ser compartidos en público. Así mismo, reflexionaron y dieron su opinión respecto a la estrategia implementada mediante la aplicación del posttest, en donde se evidenció: En la dimensión Personaliza entornos virtuales, que todos los estudiantes del grupo muestral respondieron a las valoraciones de **Casi Siempre** y **Siempre**, llegando a elegir y organizar un entorno virtual para crear sus blogs, configurar su perfil y dándole su sello personal al entorno. Además, utilizaron aplicaciones para crear su avatar. Los estudiantes se adaptaron fácilmente y pudieron acceder desde diferentes navegadores y equipos para realizar las actividades dándoles una buena presentación. Para la dimensión Gestiona entornos virtuales, en su mayoría de los estudiantes (76,5%) respondieron que **Siempre** acceden a distintos sitios web para revisar y seleccionar información importante, y el 64,7% **Casi Siempre** llegaron a instalar y actualizar programas de protección para sus equipos. Así como reconocer los derechos de autor al momento de utilizar información demostrando confianza y seguridad al gestionarla, evidenciándose en las publicaciones realizadas en sus blogs.

En cuanto a la dimensión Interactúa entornos virtuales, los estudiantes en su mayoría (97,1%) **Siempre** utilizan diversos medios de mensajería instantánea para comunicarse con sus

contactos, llegando a participar responsablemente en comunidades virtuales y sus redes sociales. Y **Casi Siempre** (64,7%) compartir sus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje, tal como lo realizan en sus blogs. En cuanto a la creación de objetos virtuales en diferentes formatos, la mitad de los estudiantes (50%) manifiestan que **Casi Siempre** expresan sus ideas apoyándose de tablas, gráficos, organigramas, entre otros utilizando diversos medios digitales. Mientras que el otro 50% responden favorablemente a todas las preguntas de la dimensión lo que indica que llegaron crear contenido digital haciendo uso de software o aplicaciones que las publicaron en sus blogs.

El segundo cuestionario se aplicó al grupo experimental para conocer su opinión respecto al uso del blog, en sus tres dimensiones: como Medio de Comunicación, los estudiantes en su mayoría (66,2%) respondieron a **Casi Siempre** y el 33,8% a **Siempre** utilizan los blogs para comunicarse con otros blogueros y otros medios (blog, redes sociales, comunidades virtuales) siendo fácil para ellos entablar un diálogo expresando sus ideas, participando o haciendo consultas, además se utiliza como recurso de ayuda para sus clases permitiéndoles realizar sus tareas de manera colaborativa. En la dimensión Publicación de contenido, los estudiantes en su mayoría (52,1%) respondieron a **Casi Siempre** y el 47,9% a **Siempre**, lo que evidencia que pueden publicar cualquier información, recursos multimedia desde cualquier dispositivo llegando a fortalecer su competencia comunicativa a través de los foros. Y en la dimensión Tendencia social, los estudiantes (50,6%) respondieron a **Siempre** y el 49,4% a **Casi Siempre** lo que indica que compartieron, opinaron y se informaron a través de los blogs sobre la identidad cultural de su pueblo, además les ayudó a reflexionar, realizar consultas y comentarios.

Se puede afirmar que la estrategia implementada con el uso del blog permitió que los estudiantes desarrollen sus competencias digitales, manifestado en la crear de contenidos a partir de información recopilada su localidad para promover la identidad cultural; además interactuaron con los contenidos, utilizando recursos que ayudaron a promocionar actividades culturales y la tradición de su pueblo. Para ello, gestionaron de manera pertinente las diferentes fuentes de información para realizar las publicaciones. Siendo notoria la personalización, gestionado información de su localidad, interactuar y crearon recursos de calidad de acuerdo a lo que quisieron mostrar al público. Tal como lo confirma Jonassen y Reeves (1996), que el desarrollo del conocimiento es facilitado por los hipertextos e hipermedia, reflejando múltiples perspectivas, creencias y visiones del mundo.

Esto conlleva afirmar que la estrategia de intervención ayudó a los estudiantes a

involucrarse y adaptarse a los diferentes entornos virtuales tal como se ha demostrado en la hipótesis: el uso del Blog influyó en el desarrollo de las competencias digitales de manera significativa, siendo efectiva ya que los estudiantes mostraron su desenvolvimiento e interacción en este entorno virtual. Siendo avalado estadísticamente por 0.05 de nivel de significancia.

Conclusiones

- De acuerdo a los resultados en el pretest, los más altos porcentajes se ubican en **Casi Nunca** y **Nunca** evidenciándose que los estudiantes del grupo muestral presentan debilidades en personaliza, gestiona, interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diferentes formatos; demostrando que no han desarrollado sus competencias digitales y por ende no las aprovechan a favor de sus aprendizajes.
- La estrategia de intervención “*Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural*” fue diseñada para los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo; se implementó desarrollando sesiones de aprendizaje en donde los estudiantes crearon sus blogs llegando a publicar información relevante de la cultura de localidad.
- El uso del blog como estrategia resultó favorable para lograr la comunicación, gestión, interacción y creación de objetos digitales, notándose en sus publicaciones, trabajos y mejoras para la construcción de sus aprendizajes. Los estudiantes destacan la importancia y beneficio de utilizar los blogs para estudiar y compartir información importante desde el área curricular de Educación para el Trabajo.
- Los resultados del postest son alentadores ya que los estudiantes en su mayoría, han utilizado el blog, para destacar su autonomía al momento de publicar información y usar recursos digitales permitiéndoles desarrollar sus competencias digitales estando motivados al hacer uso de las herramientas tecnológicas.

Recomendaciones

- A los especialistas de la UGEL, brindar oportunidades de capacitación a las instituciones educativas para promover el uso de entornos virtuales como herramientas en la construcción de sus aprendizajes.
- A la plana directiva de las instituciones educativas incentivar, en todas las áreas curriculares, la utilización de herramientas como los Blogs, para que los estudiantes desarrollen la competencia digital manifestadas en sus capacidades que van a permitir desenvolverse con seguridad y eficiencia al momento de realizar sus actividades escolares.
- A los docentes, realizar el acompañamiento a los estudiantes para desarrollar actividades que les permitan fortalecer la competencia digital, sistematizando los avances que se tienen y las posibles necesidades para diseñar estrategias innovadoras.
- Se recomienda que se realicen investigaciones en donde se involucre el uso de las tecnologías, en especial con los entornos virtuales, con el objetivo de desarrollar y fortalecer la competencia digital de los estudiantes.

Referencias

- Aguinaga Villegas, M. & Gonzales Macavilca, M. (2022). Contexto tecnológico de los docentes de educación secundaria en el Perú antes de la teleenseñanza por el COVID-19. Diagnóstico prepandémico. *Smart Innovation, Systems and Technologies*. 328, 153-163. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/18138?locale-attribute=en>
- AbuSalim, S.W.G., Mostafa, S.A., Mustapha, A., Ibrahim, R., Wahab, M.H.A. (2023). Identifying Cyberspace Users' Tendency in Blog Writing Using Machine Learning Algorithms. In: Gyei-Kark, P., Jana, D.K., Panja, P., Abd Wahab, M.H. (eds) Engineering Mathematics and Computing. *Studies in Computational Intelligence*, vol 1042. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2300-5_6
- Avilés Rojas, R. D. (2021). *Uso del blog en educación virtual y el desarrollo de hábitos de lectura en estudiantes de secundaria*. [Tesis para obtener el grado de maestría]. Lima, Perú: Universidad San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/9282>
- Alejandro Barbudo, D.; Zapata González, A., & Reyes Cabrera, W. R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria. Una revisión sistemática. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 21(2), 366-392. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v21i2.20959>
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004>
- Arif Fahrudin, B. (2022). Digital Literacy with The Use of Blog Media for Learning to Read Articles in Madrasah Ibtidaiyah Students. *International Proceedings of Nusantara Raya*, 1(1), 339–343. <https://doi.org/10.24090/nuraicon.v1i1.152>
- Atmanegara, Y. (2019). Desarrollo de las habilidades de alfabetización digital de los estudiantes a través del enfoque de centro de biblioteca y weblog, *Atmanegara Jurnal Didascein Bahasa*. 4(2), 21-32
<https://univ-tridinanti.ac.id/ejournal/index.php/bahasa/article/view/518>

- Berntsen, S. y Skonhøft Johannesen, H. (2023). Del registro al blog: Desarrollo de la competencia digital de los docentes vocacionales a través de una investigación profesional basada en el diseño. *Revista Nórdica de Educación y Formación Profesional*, 13 (1), 28–53. <https://doi.org/10.3384/njvet.2242-458X.2313128>
- Briceño Guerrero, D. C., Moreno Muro, J. P., & Benavides Avellaneda, J. S. (2023). Competencia digital docente. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 10(2), 39-48. <https://doi.org/10.35383/educare.v10i2.830>
- Cabrera, C. E. (2019). El edublog en el contexto educativo universitario. *Ciencia y Sociedad*, 44(3), 7-23. <https://doi.org/10.22206/cys.2019.v44i3.pp7-23>
- Charmaz, K. (2017). Teoría fundamentada constructivista. *Revista de Psicología Positiva*, 12 (3), 299–300. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262612>
- Choque Larrauri, R. (2009) Ecosistema educativo y fracaso escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*. 49 (4), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.35362/rie4942086>
- Comisión de las Comunidades Europeas (2006). *Propuesta de recomendación del parlamento europeo y del consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:es:PDF>
- DANE (2019). Departamento Administrativo Nacional de Estadística. *Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y comunicación – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad. Año 2018*. Bogotá D.C.
- Escudero-Nahón, A. (2020). Principios poshumanistas para investigar el aprendizaje en red. *Tecnología, Ciencia y Educación*, (16), 169-186. doi: 10.51302/TCE.2020.449
- Esteban, M. (2002). El diseño de entornos de aprendizaje constructivista. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 2(6), 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/25321>

- Fernández Rodrigo, L. (2016). El uso didáctico y metodológico de las tabletas digitales en aulas de educación primaria y secundaria de Cataluña". *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* (48), 9-25. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/368/36843409002.pdf](https://www.redalyc.org/pdf/368/36843409002.pdf)
- Fernández Miravete, Á. D. (2018). La competencia digital del alumnado de educación secundaria en el marco de un proyecto educativo TIC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa EDUTEC* (63), 60-72. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.1027>
- García García, M. Ángel, García-Varcárcel Muñoz-Repiso, A., & Arévalo Duarte, M. A. (2022). Competencias digitales de los docentes en formación: dimensiones y componentes que promueven su desarrollo. *Civilizar*, 22(42), e20220105. <https://doi.org/10.22518/jour.ccsb/20220105>
- Goncharov, Stefan (2023). Más allá del bucle de reflexión: teoría del blog e hipercreencia. *Filosofiya-Filosofía*, 32 (1), 70-80. doi: 10.53656/phil2023-01-05
- Gros, B. (2002) *Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje*. (328), 225-247. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2002/re328/re328-13.html>
- Gutiérrez, C. L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Educación y Tecnología*, (1). 111 - 122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Hernández, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado al proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 5 (2), 26-35. <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v5n2-hernandez.html>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación* (6ta. ed.). México, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A de C.V.

- Imran A. Adeleke, Ismail O. Muraina, Simus Ugochukw Izuwa, (2021). Efectos que contribuyen a la computación en la nube para lograr cambios positivos en la accesibilidad a la información académica de los estudiantes. *Revista Internacional de Tendencias y Tecnología Informática*, 69 (10), 52-56. <https://doi.org/10.14445/22312803/IJCTT-V69I10P109>
- Jaguaribe, H., Ferrer, A., Wionczek, M. S. & Dos Santos, T. (2017). *La dependencia político-económica de América Latina*. Buenos Aires: CLACSO. http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20171110035406/Dependencia_politico_economica.pdf
- Jonassen, D.H. (2000). *El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje*. En Reigeluth C.M. (Ed.). *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos* (225-250). Madrid: Santillana https://issuu.com/vicko7/docs/dise_o_de_entornos_constructivista
- Jonassen, D. y Reeves, T. C. (1996). *Aprender con tecnología: utilizar las computadoras como herramientas cognitivas*. En Jonassen, D. (Ed.). *Manual de investigación para las comunicaciones y la tecnología educativas*, 693-719. Nueva York: Macmillan. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU-Jonassen.pdf>
- Kennedy, DK; Kuupille, F. y Segbefia, SK (2023). Examinar la percepción de los profesores sobre el impacto de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de escuelas básicas: un estudio del circuito Afienya. *Revista Internacional de Rehabilitación y Educación Especial (IJRSE)*, 3 (1), 24–35. <https://doi.org/10.48165/ijrse.2023.3.1.3>
- Kerexeta, I., & Darretxe, L. (2023). ¿La competencia digital docente favorece la inclusión educativa? *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (14), 45–58. <https://doi.org/10.6018/riite.548411>
- Lara Padilla, T. (2005). *Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista*. (65), 86-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1342567>

- Lapeyre, J. (2016). Orientaciones y planteamiento educativo de las TIC. *Guidances for educational approach of ICT*.
https://www.researchgate.net/publication/301346917_Orientaciones_y_planteamiento_educativo_de_las_TIC_-_Guidances_for_educational_approach_of_ICT
- Lapeyre, J. (2018). Orientaciones educativas TIC (DITE - 2016). *Documento de trabajo*. Lima.
https://www.researchgate.net/publication/305045773_Orientaciones_educativas_TIC_-_ICT_educational_guidance
- Lawshe, C. H. (1975) Un enfoque cuantitativo de la validez del contenido. *Personnel Psychology*. 28 (4), 563-575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Lluna, S. & Pedreira, J. (2017). Los nativos digitales no existen. Cómo educar a tus hijos para un mundo digital. *Participación educativa*, 33-55.
https://books.google.com.pe/books?id=6iyTDQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Mamani Andrade, M. M. (2021). *Blogs y rendimiento académico en los estudiantes del cuarto grado "B" del nivel secundario, en el área de Educación para el Trabajo de la I.E. N° 42250 "Cesar Cohaila Tamayo", Ciudad Nueva, Tacna*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9908>
- Martín Fernández, C. (2018). *Guía sobre el uso educativo de los blogs*. España: Universidad Politécnica de Madrid. <https://oa.upm.es/57137/>
- Mas. A. G. (2017). *Trabajo de laboratorio con Artem y el Conectivismo de Siemens en el aprendizaje de la teoría de números*. Lima, Perú. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5322>
- Mason, S., Spiwak. R. y Logsetty, S. (2019). Investigación poblacional que utiliza datos administrativos para evaluar los resultados a largo plazo en lesiones por quemaduras. *Handbook of Burns*, (1), 85-92. doi: 10.1007/978-3-030-18940-2_

- Medina Paspuel, Y. F. (2019). *El uso del blog como herramienta para brindar estrategias psicopedagógicas-un estudio con docentes de la enseñanza superior de la PUCE, Ecuador*. Informe de Maestría, Escola Superior de Educacão e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria, Leiria, Portugal. <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/4017>
- Ministerio de Educación del Perú, MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú, MINEDU (2016). *Programa secundaria-17curricular de Educación Secundaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Опалюк, Т. (2022). La competencia digital es uno de los componentes de la competencia profesional de los estudiantes en las especialidades filológicas. *Інноватика. Практика*, 10(8), 42–46. doi: 10.31110/2616-650x-vol10i8-006
- Omodan, B. (2023). Análisis del conectivismo como herramienta para las aulas universitarias posthumanas. *Journal Of Curriculum Studies Research*, 5(1), 1-12. doi <https://doi.org/10.46303/jcsr.2023.2>
- Ovalles Pabon, L. C. (2014). Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual? *Mundo FESC*, 4(7), 72–79. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>
- Orhani, S., Kolukaj, M., Saramati, F. y Saramati, E. (2023). Las TIC como herramienta didáctica para facilitar el proceso de aprendizaje en la asignatura de Matemáticas en clases combinadas. *International Journal of Innovative Research in Multidisciplinary Education*, 2, 184-193. <https://doi.org/10.58806/ijirme.2023.v2i5n01>
- Orosco Fabian, J. R., Gómez Galindo, W., Pomasunco Huaytalla, R., Salgado Samaniego, E., & Álvarez Casabona, R. C. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista Educación*, 45(1), 1-33. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41296>

- Ortiz de Zárate Tercero, A. (2008). *Manual de uso del blog en la empresa. Cómo prosperar en la sociedad de la conversación*. Barcelona, España. <https://www.infonomia.com/img/libros/pdf/BlogsEmpresa.pdf>
- Pauta Criollo, C. E. (2020). *Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy*. [Tesis de Maestría], Universidad Andina Simón Bolívar, Quito - Ecuador. <http://hdl.handle.net/10644/7262>
- Perumal, K. (2022). Un estudio descriptivo sobre el efecto de los blogs en el desarrollo de habilidades de escritura utilizando el constructivismo social como teoría. *Theory and Practice in Language Studies*, 12 (8), 1537-1544. doi: 10.17507/tpls.1208.09
- Pozo, M. J. (1996). *Aprendices y maestros*. México: Alianza.
- Pradeepa, K. y Hema, N. (2022). *Mejora de los resultados del aprendizaje a través de blogs*. <https://iopscience.iop.org/article/10.1149/10701.9043ecst>
- Risse M. (2023) *Teoría política de la era digital. En: Teoría política de la era digital: hacia dónde podría llevarnos la inteligencia artificial*. Prensa de la Universidad de Cambridge. doi: 10.1017/9781009255189.
- Rodríguez Mora, Y. A. (2019) *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador. Área de Educación. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7217>
- Rossi, R. J. (2022) *Describiendo poblaciones*. Applied Biostatistics for the Health Sciences. https://www.researchgate.net/publication/382146697_Design_of_Experiments_Grants_Mechanistic_Insights_into_the_Synthesis_of_Spermine-Containing_PBAE_Copolymers
- Salinas Ríos, G. E. (2017). Uso del blog para el desarrollo de las competencias de manejo de

- información y comprensión espacio temporal del curso de historia, geografía y economía en estudiantes de segundo año de secundaria de un colegio privado de lima metropolitana. Lima, Perú. [Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Católica Del Perú].<http://hdl.handle.net/20.500.12404/7924>
- Sánchez Paredes, G. M., & Vargas D'uniam, C. J. (2016). Uso del blog para el desarrollo de la capacidad de comunicación matemática en la Educación Secundaria. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1327-1350.
https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48462
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital*. Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia.
https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Suleymanov, E., (2022). La blogósfera como nuevo medio de comunicación. *Comunicología*, 10(3):22-32. doi: 10.21453/2311-3065-2022-10-3-22-32.
- Tobón, S. (2007). Los enfoques de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. (A. Pedagógica, Ed.) *Ciclos Propedéuticos* (16), 14-28
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2968540>
- Valverde-Crespo, D., Pro-Bueno, A. d., & González-Sánchez, J. (2020). La información científica en Internet vista por estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria: Un estudio exploratorio de sus competencias digitales. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*. 17(1), 1101-1118
<https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/5044/5683>
- Verdú-Pina, M.; Lázaro-Cantabrana, J. L.; Grimalt-Álvaro, C. y Usart, M. (2023). El concepto de competencia digital docente: revisión de la literatura. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 25, 1-13. doi: 10.24320/redie.2023.25.e11.4586
- Vivancos Martí, J. (2008). *Tratamiento de la Información y Competencia Digital*. Madrid, Alianza. 187 pp.

Zuloaga Cachay, J. F., Carrión-Barco, G., Chayan Coloma, A., & Figueroa Piscocoya, E. N. (2022). Gestión de equipamiento computacional en aulas de innovación pedagógica. *Revista Venezolana de Gerencia (RVG)* (28), 815-830. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8890661.pdf>

Anexos

Anexo 1: Instrumento

ANEXO 3: INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Grado: _____

Sección: _____

Edad: _____

Género: Masculino Femenino

Estimado(a) estudiante:

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer el nivel de la competencia digital que posees. Este cuestionario es anónimo por lo que te pido que respondas cada ítem con total sinceridad.

Instrucciones:

Marca con un aspa (x) en la casilla que consideres que esté acorde a tus conocimientos y al nivel que consideres haber alcanzado, siendo:

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

II. CUESTIONARIO DE COMPETENCIA DIGITAL

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales						
1	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.					
2	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.					
3	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.					
4	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispysware).					
5	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.					
6	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.					
7	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras.					
Dimensión 2: Gestiona información						
8	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.					
9	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.					
10	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.					
11	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.					
12	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.					

13	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.						
14	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.						
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales							
15	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.						
16	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.						
17	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.						
18	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).						
19	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.						
20	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.						
21	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.						
22	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, vídeos, entre otros)						
23	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.						
24	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.						
Dimensión 3: Crea objetos virtuales							
25	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).						
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).						
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.						
28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.						
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.						
30	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.						

III. CUESTIONARIO DEL USO DEL BLOG

Nº	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Dimensión 1: El blog como medio de comunicación						
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog					
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog					
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.					
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.					
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.					
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.					
Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos						
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).					
8.	Usas el blog para escribir contenidos.					
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.					
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.					
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.					
12.	Creer que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.					
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.					
Dimensión 3: El blog como tendencia social						
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.					
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.					
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.					
17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.					
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.					

Muchas gracias por tu colaboración.

Anexo 2: Certificado de Validez de
 expertos
 Experto 1: Yen Martín Bravo
 Larrea

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: El blog como medio de comunicación								
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.	X		X		X		
Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos								
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Creces que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
Dimensión 3: El blog como tendencia social								
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		

17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X		
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

.....02.....de.05.....del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

.....*Yen Martín Bravo Larrea*..... DNI: *44656370*.....

Grado del evaluador:

.....*Maestro en Evaluación y Acreditación Educativa*.....


 Firma
 DNI: *44656370*.

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	X		X		X		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	X		X		X		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	X		X		X		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	X		X		X		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	X		X		X		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	X		X		X		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	X		X		X		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas								
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	X		X		X		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	X		X		X		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	X		X		X		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	X		X		X		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	X		X		X		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	X		X		X		

14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	X		X		X		
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales								
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	X		X		X		
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	X		X		X		
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	X		X		X		
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	X		X		X		
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	X		X		X		
20.	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en tí y en tu entorno.	X		X		X		
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	X		X		X		
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, videos, entre otros)	X		X		X		
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	X		X		X		
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	X		X		X		
Dimensión 3: Crea objetos virtuales								
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	X		X		X		
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	X		X		X		
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	X		X		X		

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

.....02.....de.05.....del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Pere Charvi M. Bravo LinaresDNI: 44656370

Grado del evaluador:

Maestro en Evaluación y Acreditación Educativa



Firma

DNI 44656370

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

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

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

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

Experto 2: María Esther Céspedes Salazar

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: El blog como medio de comunicación								
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.							
Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos								
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Crees que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
Dimensión 3: El blog como tendencia social								
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		
17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X		
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Viernes de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Céspedes Salazar María Esther DNI: 36710841

Grado del evaluador: *Magister en Docencia y Gestión Educativa*

M. Céspedes S.
Firma

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

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

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

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

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	×		×		×		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	×		×		×		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	×		×		×		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	×		×		×		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	×		×		×		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	×		×		×		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	×		×		×		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas								
		Si	No	Si	No	Si	No	
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	×		×		×		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	×		×		×		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	×		×		×		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	×		×		×		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	×		×		×		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	×		×		×		

14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	×		×		×		
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales								
		Si	No	Si	No	Si	No	
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	×		×		×		
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	×		×		×		
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	×		×		×		
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	×		×		×		
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	×		×		×		
20.	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.	×		×		×		
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	×		×		×		
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, videos, entre otros)	×		×		×		
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	×		×		×		
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	×		×		×		
Dimensión 3: Crea objetos virtuales								
		Si	No	Si	No	Si	No	
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	×		×		×		
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	×		×		×		
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	×		×		×		

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

.....Niños.....de.....05.....del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

.....Espedez Salazar María Esther.....DNI:.....16710341.....

Grado del evaluador:Magister en Docencia y Gestión Educativa.....

.....Espedez S.....
Firma

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

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

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

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

Experto 3: Mg. Juan Alejandro Bances Ugaz

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	X		X		X		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	X		X		X		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	X		X		X		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	X		X		X		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	X		X		X		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	X		X		X		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	X		X		X		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas								
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	X		X		X		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	X		X		X		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	X		X		X		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	X		X		X		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	X		X		X		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	X		X		X		

14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	X		X		X		
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales								
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	X		X		X		
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	X		X		X		
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	X		X		X		
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	X		X		X		
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	X		X		X		
20.	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.	X		X		X		
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	X		X		X		
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, videos, entre otros)	X		X		X		
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	X		X		X		
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	X		X		X		
Dimensión 3: Crea objetos virtuales								
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	X		X		X		
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	X		X		X		
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	X		X		X		

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Jueves 02 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Bancas Ugoz Juan Alejandro DNE: 16775575

Grado del evaluador: Magister en Administración de la Educación.


Firma

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

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

Nº	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: El blog como medio de comunicación							
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.	X		X		X		
	Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos							
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Creas que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
	Dimensión 3: El blog como tendencia social							
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		

17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X	
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Jueves 02 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Bances Ugaz Juan Alejandro DNI: 16775575

Grado del evaluador: Magister en Administración de la Educación


Firma

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

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

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

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

Experto 4: Mg. Wilmer César Espinoza valdivia

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	X		X		X		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	X		X		X		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	X		X		X		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	X		X		X		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	X		X		X		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	X		X		X		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	X		X		X		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas		Si	No	Si	No	Si	No	
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	X		X		X		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	X		X		X		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	X		X		X		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	X		X		X		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	X		X		X		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	X		X		X		
14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	X		X		X		
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No	
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	X		X		X		
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	X		X		X		
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	X		X		X		
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	X		X		X		
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	X		X		X		
20.	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.	X		X		X		
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	X		X		X		
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, vídeos, entre otros)	X		X		X		
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	X		X		X		
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	X		X		X		
Dimensión 3: Crea objetos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No	
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	X		X		X		
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	X		X		X		
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	X		X		X		

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Jueves 02 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Espinoza Valdivia Wilder CésarDNI: 41561642.....

Grado del evaluador: Magister en Gerencia Educativa Estratégica.....



Firma

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

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1: El blog como medio de comunicación							
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.	X		X		X		
	Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos							
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Creas que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
	Dimensión 3: El blog como tendencia social							
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		

17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X	
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Jueves 02 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Espinoza Valdivia, Wilder César DNI: 41561642

Grado del evaluador: Magister en Gerencia Educativa Estratégica



Firma

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

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

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

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

Experto 5. Dra. María Marleny Rubio Pérez

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	X		X		X		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	X		X		X		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	X		X		X		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	X		X		X		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	X		X		X		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	X		X		X		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	X		X		X		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas		Si	No	Si	No	Si	No	
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	X		X		X		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	X		X		X		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	X		X		X		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	X		X		X		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	X		X		X		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	X		X		X		

14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	X		X		X		
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No	
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	X		X		X		
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	X		X		X		
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	X		X		X		
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	X		X		X		
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	X		X		X		
20.	Antes de realizar una publicar en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.	X		X		X		
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	X		X		X		
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, videos, entre otros)	X		X		X		
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	X		X		X		
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	X		X		X		
Dimensión 3: Crea objetos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No	
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	X		X		X		
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	X		X		X		
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	X		X		X		

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Viernes 3 de 5 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Rubio Pérez María Marleny DNI: 27741248

Grado del evaluador:

Dra en Educación



_____ Firma

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

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: El blog como medio de comunicación								
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.	X		X		X		
Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos								
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Crees que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
Dimensión 3: El blog como tendencia social								
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		

17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X		
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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


Viernes 3 de 5 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Rubio Pérez María Marleny DNI: 22741248

Grado del evaluador:

Dra. en educación


Firma

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Experto 6: Dra. Rosa Liliana Yerrén salazar

ANEXO 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide la competencia digital en los estudiantes

N°	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Personaliza entornos virtuales								
1.	Generas un perfil público (personal y académico) acorde a tus necesidades.	X		X		X		
2.	Conoces la imagen que transmites como un ciudadano digital en los entornos virtuales.	X		X		X		
3.	Utilizas teléfonos inteligentes y/o tabletas.	X		X		X		
4.	Instalar y actualizas de forma regular programas de protección (antivirus, cortafuegos y antispyware).	X		X		X		
5.	Configuras tus equipos móviles para acceder rápidamente a las aplicaciones para satisfacer nuevas demandas y cambios en tu contexto.	X		X		X		
6.	Configuras y actualizas las contraseñas para ingresar a equipos, dispositivos y servicios digitales.	X		X		X		
7.	Proteges tus cuentas con contraseñas seguras	X		X		X		
Dimensión 2: Usos de las herramientas tecnológicas								
8.	Usas Internet para buscar todo tipo de información relacionada con tus actividades educativas o intereses personales.	X		X		X		
9.	Accedes a fuentes de información a partir de buscadores identificando las palabras clave para la búsqueda en Internet.	X		X		X		
10.	Gestiona la información de diversos textos apoyándose de software.	X		X		X		
11.	Discriminas la información y clasificas utilizando carpetas y archivos.	X		X		X		
12.	Seleccionas información importante luego de revisar distintos sitios web.	X		X		X		
13.	Accedes a información digital para realizar tareas específicas, basadas en tus necesidades.	X		X		X		

14.	Utilizas entornos virtuales para sistematizar la información mediante esquemas y organizadores gráficos según tu creatividad y saberes previos.	X		X		X	
Dimensión 3: Interactúa en entornos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No
15.	Participas y te relacionas con responsabilidad en redes sociales y comunidades virtuales.	X		X		X	
16.	Utilizas el correo electrónico para la comunicación personal o académica.	X		X		X	
17.	Navega en diversos entornos virtuales (Google, Facebook, WhatsApp web y otros) para analizar la funcionalidad del internet.	X		X		X	
18.	Utilizas diferentes medios de mensajería instantánea para relacionarte con tus contactos (WhatsApp, Messenger, Telegram, entre otros).	X		X		X	
19.	Interactúas por medio de páginas web, correo electrónico, foro o chat para opinar aportando algún comentario.	X		X		X	
20.	Antes de realizar una publicación en las redes sociales, piensas sobre el impacto y repercusiones que pueden tener en ti y en tu entorno.	X		X		X	
21.	Compartes fotografías y videos en una red social con responsabilidad.	X		X		X	
22.	Descargas aplicaciones o recursos multimedia (audio, videos, entre otros)	X		X		X	
23.	Publicas documentos, imágenes y videos en un entorno virtual.	X		X		X	
24.	Compartes tus recursos digitales en alguna red social o sitio web contribuyendo al aprendizaje.	X		X		X	
Dimensión 3: Crea objetos virtuales		Si	No	Si	No	Si	No
25.	Expresas tus ideas con el apoyo de diversos medios digitales (gráficos, mapas mentales, mapas conceptuales, diagrama, tablas, entre otros).	X		X		X	
26.	Generas contenido digital simple en al menos un formato (texto, tabla, imagen).	X		X		X	
27.	Haces uso de herramientas tecnológicas para crear organizadores gráficos, infografías, narrativas digitales, historietas, avatar, videos, entre otros.	X		X		X	

28.	Registras en tus trabajos el nombre del (los) autor(es) de todas las fuentes de información que utilizas para elaborar las tareas y/o productos.	X		X		X	
29.	Reutilizas materiales digitales de la web respetando los derechos de autor.	X		X		X	
30.	Compartes información de autoría con tus compañeros en la web, colocando sus apellidos y nombres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Viernes 03 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Yerrín Collacá Rosa Libiana DNI: 87538420

Grado del evaluador: Doctor en Educación


Firma

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

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

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

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Instrumento que mide el Uso del blog

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: El blog como medio de comunicación								
1.	Realizas tareas colaborativas usando el blog.	X		X		X		
2.	Participas realizando comentarios y aportaciones en el blog.	X		X		X		
3.	Consideras al blog como una herramienta adecuada para expresarte y comunicarte.	X		X		X		
4.	Utilizas el blog para comunicarte o intercambiar información con otros blogueros.	X		X		X		
5.	Usas el blog para buscar información en Internet, a través de las direcciones que presenta.	X		X		X		
6.	Utilizas el blog como recurso de aprendizaje de tus clases.	X		X		X		
Dimensión 2: El blog como publicación de contenidos								
7.	Consideras que el blog es importante por la variedad de recursos publicados (presentaciones, enlaces, acceso a otras herramientas).	X		X		X		
8.	Usas el blog para escribir contenidos.	X		X		X		
9.	Publicas en el blog, materiales en forma digital: presentaciones, documentos, organizadores gráficos, historietas, infografías, entre otros, ser considerado fuente confiable de contenido.	X		X		X		
10.	Participas en foros, debates de algunas comunidades de aprendizaje.	X		X		X		
11.	Usas el blog para ampliar tu competencia comunicativa a través de tu participación en foros.	X		X		X		
12.	Crees que el uso del blog promueve el aprendizaje significativo.	X		X		X		
13.	Usas reglas gramaticales para formar oraciones y expresar conceptos en el blog.	X		X		X		
Dimensión 3: El blog como tendencia social								
14.	Es fácil compartir, opinar, leer información a través del blog.	X		X		X		
15.	Participas activamente en foros, correo, chat, blog, wiki.	X		X		X		
16.	Los contenidos publicados en el blog promueven la reflexión y el análisis crítico.	X		X		X		

17.	El diseño del blog promueve, la utilización de estrategias de aprendizaje por parte de los participantes.	X		X		X		
18.	Usas varias veces el blog como medio de información, comunicación, consulta y demás.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Viernes 03 de 05 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Yerén Callaña Rosa Liliana DNI: 87538620

Grado del evaluador: Doctor en Educación


Firma

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Anexo 3: Estrategia de intervención



PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

“Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural”

I. Datos generales

- 1.1. Institución Educativa: N° 10157 “Inca Garcilaso de la Vega” – Mórrope
- 1.2. Año: 2019
- 1.3. Grado: 5° de secundaria
- 1.4. Área: Educación para el Trabajo
- 1.5. Investigadores:
 - Blanca Jannett Barreda Roalcaba
 - Clara Juliana Mendoza Pacherras
- 1.6. Horario: 2 horas semanales
- 1.7. Directora: Rosa Liliana Yerrén Callacná

II. Introducción:

El área de Educación para el Trabajo busca desarrollar competencias laborales y capacidades en el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, que permitan a los estudiantes insertarse en el mercado laboral, como trabajador dependiente o generar su propio puesto de trabajo creando su micro empresa en el marco de una cultura exportadora y emprendedora. El estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social tangibles o intangibles de manera ética, que le permite articularse con el mundo del trabajo y con el desarrollo social, económico y ambiental del entorno. Muestra habilidades socio emocionales y técnicas que favorezcan su conexión con el mundo del trabajo a través de un empleo dependiente, independiente o autogenerado. Propone ideas, planifica actividades, estrategias y recursos, dando soluciones creativas, éticas, sostenibles y responsables con el ambiente y la comunidad. Selecciona las más útiles, viables y pertinentes; las ejecuta con perseverancia y asume riesgos, adapta e innova; trabaja cooperativa y proactivamente. Evalúa los procesos y resultados de su proyecto para incorporar mejoras.

Los estudiantes de este ciclo VII, aumentan sus oportunidades de trayectoria profesional a través del desarrollo de competencias emprendedoras y digitales que afiancen y aseguren su empleabilidad. Esta tarea significa un reto y una responsabilidad que es asumida por cada institución educativa. En estas circunstancias, los docentes cumplen un rol fundamental, aún más en el contexto económico actual por el que atraviesa nuestro país.

III. Objetivos:

3.1. Objetivo general:

Evidenciar el impacto del empleo de un blog en el desarrollo de las competencias digitales en los y las estudiantes del quinto grado “B” del Nivel Secundaria de la I.E. N° 10157 “Inca Garcilaso de la Vega” del distrito de Mórrope durante el año 2019.

3.2. Objetivos específicos:

- Crear un blog que sirva como herramienta para la realización de contenidos, la difusión y comunicación de información entre estudiantes.
- Lograr que los estudiantes se tornen dinámicos en el proceso de aprendizaje auto-dirigido, haciendo uso de sus capacidades digitales

IV. Contenido general

Nº	SITUACIÓN	TÍTULO	SESIONES DE APRENDIZAJE	DURACIÓN
1	Ciudadanía y convivencia en la diversidad 06-mayo al 11-octubre	“Promovemos la preservación de nuestra identidad cultural.”	<p>Creamos propuestas de valor preservamos nuestra identidad cultural</p> <p>Identificamos cuentas de correo revalorando nuestra identidad cultural</p> <p>Creamos una cuenta de correo en Gmail y valorizamos nuestra identidad cultural</p> <p>Elaboramos y compartimos información en Drive para promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p> <p>Elaboramos un Blog para promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p> <p>Creamos el banner de nuestro blog promoviendo nuestra identidad cultural.</p> <p>Descubrimos las funciones de los menús del blog promoviendo nuestra identidad cultural.</p> <p>Creamos entradas en el blog – Textos para promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p> <p>Creamos entradas en el blog – Imágenes y/o videos para promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p> <p>Creamos una página en el blog para promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p> <p>Personalizamos el tema y diseño del blog revalorando nuestra identidad cultural.</p>	20 semanas



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

Creamos propuestas de valor preservamos nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	LE: 10157 Inca Garcilaso de la Vega	Docente: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherrés
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 06 al 10 de mayo	N° de Horas: 2

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor	Selecciona necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés, utilizando información obtenida a través de la entrevista.	Crear propuestas de valor. Preservar nuestra identidad cultural
COMPETENCIA TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta.	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Este mundo globalizado, donde el internet y la forma de interactuar mediante las redes sociales han abierto el campo del conocimiento permitiendo conocer nuevas culturas que sin duda enriquecen tanto socialmente como culturalmente la sociedad, sumado al proceso de migración y urbanización; así mismo a la influencia negativa de los</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'

	<p>medios de comunicación masivos ha producido en la población cambios en la práctica de valores, la manera de interpretar el mundo y por ende en estilos de vida propios de la ciudad. Nuestros jóvenes estudiantes de la I.E 10157 “Inca Garcilaso de la Vega” del distrito de Mórrope, muestran su preferencia por productos extranjeros: moda del vestir, cortes de cabello entre otros; tomando costumbres ajenas y poniéndolas en práctica en vez de usar sus propias costumbres; acciones que menoscaban nuestra identidad cultural. Por ello, es de vital importancia no dejar de lado nuestra verdadera esencia, nuestro sentido de ser, nuestro origen, nuestra historia, nuestro sentido de pertenencia y con ello nuestros valores. De allí la responsabilidad que tiene la escuela de continuar desarrollando en los estudiantes competencias que contribuyan a fortalecer su identidad cultural, convirtiéndolo en agente de cambio para el progreso de su pueblo.</p> <p>Ante esto, planteamos:</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividades culturales ancestrales conocen? ¿Su familia y ustedes practican alguna de estas costumbres? ¿Por qué Mórrope es considerado el último Bastión Mochica?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos revalorar nuestra cultura? ¿Qué prototipos podemos elaborar para presentar nuestra cultura y fortalecer nuestra identidad?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear propuestas de valor y a preservar nuestra identidad cultural.</p>		
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>La profesora presenta el contexto de la cultura Mochica y se presenta un artículo periodístico “Mórrope: Último bastión Mochica de Perú” – La República 2019.</p> <p>Se solicita a los estudiantes que comenten y elaboren un listado de las costumbres y tradiciones de Mórrope. Luego responden. ¿Por qué Mórrope es considerado el último Bastión Mochica?</p> <p>Los estudiantes responden con lluvia de ideas</p> <p>Se recuerda cual es la primera fase de la metodología del Desing Thinking y como se define la situación presentada en la problematización, ejemplo: ¿Qué prototipos podemos elaborar para presentar nuestra cultura y fortalecer nuestra identidad?</p> <p>Los estudiantes definen el problema de los usuarios.</p> <p>Continuamos desarrollando la metodología del Desing Thinking y vamos a la fase 2, empatizar, para eso recordamos que en esta fase nos ponemos en el lugar de los posibles usuarios.</p> <p>Los estudiantes redactan la batería de preguntas para aplicar una entrevista cualitativa, a un compañero y a 2 familiares.</p> <p>Trabajan en equipo de 2 compañeros para aplicar la entrevista.</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Fichas</p>	55’
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Lograron definir el problema de los usuarios?, ¿Lograron recoger información de los posibles usuarios?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué debemos mejorar del prototipo?</p>		15’

Anexo 1:

CRITERIOS PARA EVALUAR LA PREGUNTA RETADORA

Competencia	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y/o social	
Criterios	SI	NO
a) Creó una pregunta retadora con una propuesta centrada en la persona y/o usuario.		
b) Creó una pregunta retadora que no es muy amplia ni muy limitada.		
c) Creó una pregunta retadora que da lugar al planteamiento de otras alternativas de solución		

Anexo 2:

CRITERIOS PARA EVALUAR LA ENTREVISTA

Criterios	SI	NO
Identificó el grupo de personas a entrevistar.		
Realizó lluvia de ideas de lo que iba a preguntar según el desafío.		
Elaboró preguntas que responden a su desafío.		
Realizó preguntas abiertas como, por ejemplo, ¿Practica usted alguna manifestación cultural?		
Realizó preguntas que busquen revelar sentimientos emociones y pensamientos como, por ejemplo, ¿cómo se siente cuando ve a los jóvenes optando por otras costumbres?		



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

Identificamos y valoramos la utilidad de las cuentas de correo electrónico para compartir información

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 13 al 24 de mayo	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Crea propuestas de valor	Selecciona necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés, utilizando información obtenida a través de la entrevista.	Identificar la utilidad de las cuentas de correo, trabajando cooperativamente. Valorar la utilidad de las cuentas de correo electrónico para compartir información.
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia	
COMPETENCIA TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados	Interactúa en entornos virtuales	Participa en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.	

por las TIC.	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.
ENFOQUES TRANSVERSALES		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta.

III.- SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Hoy en día el Internet ha revolucionado muchos ámbitos en nuestras vidas y especialmente el de las comunicaciones de una manera radical hasta el punto de llegar a convertirse en un medio universal de comunicación. Se ha vuelto una herramienta indispensable para nuestras actividades tanto de ocio, trabajo, educación y para facilitarnos el tiempo que antes designábamos para ciertas actividades básicas. Antes, si queríamos leer un periódico debíamos comprar una edición local en papel cuando abría el quiosco de prensa con las noticias del día anterior. Hoy, con un solo clic no solo podemos leer nuestro periódico local, sino también el periódico de cualquier parte del mundo, con una actualización permanente de contenidos. Hasta hace no mucho tiempo internet era un simple repositorio de información donde solo aquellas personas capaces de entender y manipular código eran las encargadas de publicar y mantener contenidos; ahora todos somos partícipes fundamentales, teniendo la posibilidad de generar contenidos y comentar contenidos existentes. Así pues, nuestra cultura y tradiciones que aún sigue viva en Mórrope y estamos revalorando debemos dar a conocer a todo nuestro país al igual que al mundo entero. Por ello, se hace de vital importancia el perfeccionar nuestros conocimientos en cuanto a las ventajas de que nos ofrece las cuentas de correo electrónico para sacarle el mayor beneficio al envío y almacenamiento de la información. Ante esto, planteamos:</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué es una cuenta de correo? ¿Alguna vez has navegado por una cuenta de correo?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Para qué sirve una cuenta de correo electrónica?</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'

	<p>¿Qué prototipos podemos elaborar para presentar nuestra cultura y fortalecer nuestra identidad?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán identificar la utilidad de las cuentas de correo, trabajando cooperativamente. Valorar la utilidad de las cuentas de correo electrónico para compartir información.</p>		
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>La profesora presenta imágenes de los iconos de los diferentes correos electrónicos.</p> <p>Se solicita a los estudiantes formar equipos de 5 compañeros y elaboren un organizador de lo que conocen de dichas cuentas de correo electrónicos. Luego responden.</p> <p>¿Por qué son importantes las cuentas de correo electrónico?</p> <p>Los estudiantes responden con lluvia de ideas</p> <p>Los estudiantes acceden a la información presentada en el blog y realicen un cuadro comparativo de las características y ventajas de las cuentas de correo.</p> <p>Posteriormente en equipo seleccionan la cuenta de correo que se adecúa a su estilo de vida, analizando sus ventajas y desventajas</p> <p>Finalmente presentan la cuenta de correo electrónico seleccionada que en consenso hayan determinado como la mejor.</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Lograron definir el problema de los usuarios?, ¿Lograron recoger información de los posibles usuarios? ?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué debemos tener en cuenta para utilizar una cuenta de correo?</p>		15'

Anexo 1:

LISTA DE COTEJOS PARA EVALUAR LA PRESENTACIÓN DE LA SELECCIÓN DE CUENTA DE CORREO ELECTRÓNICO

Competencia		Gestiona proyectos de emprendimiento económico y/o social		
Ítem	Criterios de evaluación	INICIO	PROCESO	DESTACADO
01	Identifica la cuenta de correo y sus accesos directos.			
02	Realizó un cuadro comparativo de las diferentes cuentas de correo.			
03	Identifica las características, ventajas y desventajas de la cuenta de correo seleccionada			
04	Sustenta su respuesta a la pregunta ¿Por qué has elegido la cuenta de correo, se adecúa a tu estilo de vida?			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

Creamos una cuenta de correo en Gmail para intercambiar información sobre nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docente: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherres
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 27 de mayo al 14 de junio	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia	Crear una cuenta de correo en Gmail Promueve la preservación de nuestra identidad cultural.
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	
ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta.	

III.- SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Se presenta las siguientes imágenes a los estudiantes (Anexo 1) Ante esto, planteamos:</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué cuentas de correo electrónico identificamos la clase pasada? ¿Cuál fue la cuenta de correo electrónico que fue la más elegida?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué necesitamos para crear una cuenta de correo? ¿Qué actividades podemos realizar con una cuenta de correo?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear una cuenta de correo en Gmail y promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	Pizarra Plumones Cuaderno Lapiceros	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta un video tutorial para crear una cuenta de correo. https://www.youtube.com/watch?v=jUI7vUBBIKU Se solicita a los estudiantes que identifiquen y registren lo que necesitan para crear una cuenta de correo. Los estudiantes se reúnen en equipo de 2 y 3 compañeros en cada P.C. Eligen un líder de equipo para organizar el trabajo en equipo y todos los integrantes puedan crear su cuenta de correo. Los estudiantes responden. ¿Para qué vamos a crear una cuenta de correo electrónica? Responden con lluvia de ideas Los estudiantes acceden a la información presentada en el blog y crean su cuenta de correo electrónico en Gmail. Posteriormente en equipo interactúan, familiarizándose con el entorno de sus cuentas de correo electrónico y la personalizan.</p>	Cuaderno Lapiceros Pizarra Plumones Fichas PC Internet	55'
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué necesitamos para crear una cuenta de correo? ¿Para qué nos sirve una cuenta de correo electrónico?</p>		15'

Anexo 1:

ESCALA VALORATIVA PARA LA CREACIÓN DE CUENTAS DE CORREO

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
a) Identificó la cuenta de correo Gmail.				
b) Realizó una lista con lo necesario para crear una cuenta de correo.				
c) Personalizó su cuenta de correo				
d) Accede a su cuenta de correo con el acceso directo.				
e) Muestra manejo al ingresar a su cuenta de correo				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

Elaboramos y compartimos información en Drive para promover la preservación de nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:


REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 17 al 28 de junio	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</p> <p>Aplica habilidades técnicas.</p>	<p>Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia.</p> <p>Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.</p>	<p>Elabora y comparte información en Drive.</p> <p>Promueve la preservación de nuestra identidad cultural</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	

	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.
ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Los artesanos de la comunidad campesina San Pedro de Mórrope, necesitan enviar en formato documento cada uno de sus trabajos, para que así sus futuros clientes puedan realizar alguna solicitud para personalizar sus recuerdos, es así que los artesanos están en la disyuntiva de cómo pueden realizar esa actividad, debido a que ya han realizado la prueba con los mensajes instantáneos de Gmail y comprobaron que no se pueden realizar. Ante esto, planteamos:</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividades podemos realizar con una cuenta de Gmail? ¿Qué opciones recuerdan que tiene el entorno de Gmail?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Gmail, tiene alguna opción u app para realizar la actividad solicitada por los artesanos de la Comunidad Campesina?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a elaborar y compartir información en Drive y promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno de las Apps de Gmail (Anexo 1) Se solicita a los estudiantes que naveguen por las Apps de Gmail. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Gmail, tiene alguna opción o App para realizar la actividad solicitada por los artesanos de la Comunidad Campesina? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información que la App adecuada para dar solución a la problematización es</p> <div style="text-align: right;">  Google Drive </div>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'

	<p>La docente da las indicaciones de cómo podemos elaborar documentos en Google Drive y el formato.</p> <p>Los estudiantes trabajan en la elaboración de un documento y le dan formato.</p> <p>Se realiza la siguiente pregunta, ¿Con la elaboración del documento se da solución a la problematización presentada?</p> <p>Los estudiantes responden.</p> <p>Se direcciona las respuestas y se consolida con la información que el documento elaborado se debe compartir con las personas que decidamos puedan realizar algún cambio en dicho documento</p> <p>Posteriormente en equipo interactúan en las unidades de su Google Drive.</p> <p>Finalmente crean un documento con alguna leyenda tradicional de Mórrope Google Documentos y lo comparte con sus compañeros de equipo.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué necesitamos para acceder a Google Drive?</p> <p>¿Qué actividades nos ofrece Google Drive?</p>		15'

Anexo 1:

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR EL COMPARTIR DEL DOCUMENTO DE GOOGLE

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
a) Identificó la app de Google Drive.				
b) Identifica los comandos en la ventana de Google Drive.				
c) Elaboró un documento en Google Documentos.				
d) Editó el documento que elaboró				
e) Compartió el documento con su equipo de trabajo.				
f) Muestra manejo al ingresar a su cuenta de correo				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

Elaboramos un Blog para promover la preservación de nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherres
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VI - VII	Fecha: 01 al 12 de julio	N° de Horas: 4


II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Aplica habilidades técnicas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Elabora un blog en Blogger. Promueve la preservación de nuestra identidad cultural.
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	

ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Con gran entusiasmo los artesanos de la comunidad campesina San Pedro de Mórrope, regresaron a visitar a los estudiantes del I.G.V. para agradecerles el apoyo recibido y comentarles que han podido ampliar el mercado para vender sus artesanías, por lo tanto ahora les han sugerido tener una ventana virtual, dónde puedan publicar no solamente sus artesanías sino que también puedan subir videos tutoriales de como hacen sus productos y promoviendo todas las costumbres, platos típicos, danzas, etc. del distrito de Mórrope y así toda la comunidad pueda beneficiarse.</p> <p>Ante esto, planteamos:</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué beneficios nos ofrece Google Drive?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Gmail, tiene alguna opción u app para realizar la actividad solicitada por los artesanos de la Comunidad Campesina?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a elaborar un blog en Blogger y promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>La profesora presenta en el proyector el entorno de las Apps de Gmail (Anexo 1).</p> <p>Se solicita a los estudiantes que naveguen por las Apps de Gmail. La docente realiza la siguiente pregunta.</p> <p>¿Gmail, tiene alguna opción u app para realizar la actividad solicitada por los artesanos de la Comunidad Campesina?</p> <p>Responden con lluvia de ideas</p> <p>Se solicita a los estudiantes acceder a los siguientes enlaces.</p> <p>https://peru.info/es-pe/blogperu</p> <p>https://blogs.20minutos.es/el-blog-de-isasaweis/</p> <p>https://ceslava.com/blog/emezeta-el-blogger-independiente/</p> <p>https://es.paperblog.com/claves-para-maximizar-tu-productividad-con-berto-pena-2680086/</p> <p>¿Qué tipo de página son los enlaces que abrimos?</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'

	<p>¿Qué tienen en común? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se realiza la siguiente pregunta, ¿Una página similar daría solución a la problematización presentada? Se consolida las ideas y se sintetiza la información que la App adecuada para dar solución a la problematización es</p>  <p>Blogger</p> <p>La docente presenta el entorno de Blogger. Los estudiantes navegan en el entorno de Blogger. Se realiza la siguiente pregunta, ¿El interfaz de Blogger tiene similitudes Google Drive, ¿cuáles? Los estudiantes responden y revisan la información presentada. Los estudiantes identifican los principales comandos de la ventana de Blogger. Finalmente, los estudiantes crean su blog.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué necesitamos para elaborar un Blog? ¿Qué podemos presentar en un Blog?</p>		15'

Anexo 1:

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA ELABORACIÓN DE UN BLOG

COMPETENCIA	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social		
	SI	NO	OBSERVACIÓN
<p>Crterios</p> <p>a) Identificó la app de Blogger.</p>			
<p>b) Identifica los comandos de Blogger.</p>			
<p>c) Elaboró un blog.</p>			
<p>d) Compartió el enlace de su blog con sus compañeros.</p>			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

Creamos el banner de nuestro blog promoviendo nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 15 al 26 de julio	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Aplica habilidades técnicas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Crear un banner. Promueve la preservación de nuestra identidad cultural
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	

ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Los artesanos ahora han visto la necesidad de implementar su sitio web (blog) debido a que la publicidad es fundamental para tener éxito en vender sus productos en el extranjero.</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué creen que debemos implementar primero en el blog?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear un banner y a promover la preservación de nuestra identidad cultural.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno de un blog (Anexo1) Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Qué creen que debemos implementar primero en el blog? Responden con lluvia de ideas ¿Qué es una portada/carátula? ¿En formato digital que nombre tiene una portada/carátula? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información que lo primero que debemos implementar en el blog es el banner. ¿Qué es un banner? Los estudiantes revisan la información presentada La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes proponen dónde debe ir el banner La docente pregunta ¿Dónde podemos elaborar el banner? Los estudiantes responden con lluvia de ideas, la docente direcciona sus respuestas para optar por el software CANVAS Se solicita a los estudiantes diseñen su banner de manera manual Finalmente, los estudiantes crean su banner en CANVAS</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'

CIERRE	Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?;¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué necesitamos para elaborar un banner? ¿Qué podemos presentar en un Blog?		15'
---------------	---	--	-----

Anexo 1:

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA ELABORACIÓN DE UN BANNER

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
a) Identificó la app donde puede elaborar un banner				
b) Identificó los comandos necesarios para elaborar un banner.				
c) Utilizó imágenes promoviendo su identidad cultural				
d) Elaboró un banner.				
e) Sistematiza la información disponible en la web.				
f) Presentó un banner con combinaciones de colores adecuadas				
g) Resaltó el título de su blog en su banner				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

Descubrimos las funciones de los menús del blog promoviendo nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherres
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 12 al 23 de agosto	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas Aplica habilidades técnicas	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Descubrimos las funciones de los menús del blog. Promueve la preservación de nuestra identidad cultural
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	

ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Los artesanos, sienten la necesidad de aprender a navegar y utilizar correctamente los menús que ofrece la ventana de un blog y de esta manera poder sacar mayor provecho a su sitio web y vender sus productos en el extranjero.</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Han utilizado todos los comandos?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje descubrirán las funciones de los menús del blog, promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno del blog (Anexo 1). Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Qué más comando han encontrado? Responden de acuerdo a su experiencia en Blogger ¿Qué funciones creen que tienen los menús que han observado? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información de la importancia de conocer el manejo de cada menú y sacarle el máximo provecho en el uso del blog. Los estudiantes revisan la información presentada La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes exploran los menús. Finalmente, los estudiantes elaboran un esquema de los menús del blog y sus funciones.</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Por qué será importante conocer los menús y sus funciones?</p>		15'

Anexo 1:

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Observar y evaluar el desempeño del estudiante durante el descubrimiento de las funciones menús en la venta de su blog.

Características del desempeño a evaluar	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Identifica los menús del blog.				
Analiza, organiza y sistematiza la información disponible en la web.				
Expresa sus dudas de manera oportuna.				
Explora los menús del blog.				
Participa en clase activamente aportando ideas y comentarios que enriquecen la misma.				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

Creamos entradas en el blog – Textos para promover la preservación de nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la Vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 26 de agosto al 06 de setiembre.	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Aplica habilidades técnicas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Crear entradas en el blog – Textos Promueve la preservación de nuestra identidad cultural
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	

ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Los posibles clientes de los artesanos morropanos necesitan tener una mayor información respecto a los materiales y al procedimiento que llevan a cabo para obtener los productos finales. Es por eso que los artesanos tienen la necesidad de redactar textos que acompañen a sus productos inéditos como artesanos de la Comunidad Campesina “San Pedro”</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cómo podrían presentar en el blog la información correspondiente a los materiales y su elaboración de las artesanías?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear entradas en el blog – Textos, promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	Pizarra Plumones Cuaderno Lapiceros	20’
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno del blog (<i>Anexo 1</i>) Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Qué observan en el blog que se presenta en el proyector? Responden con lluvia de ideas. ¿Qué funciones creen que tienen los comandos que están sombreados? (<i>Anexo 2</i>) Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información de la importancia de registrar textos editados. Los estudiantes revisan la información presentada. La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes exploran las opciones para redactar y editar textos Finalmente, los estudiantes crean una ENTRADA con texto editado.</p>	Cuaderno Lapiceros Pizarra Plumones Fichas PC Internet	55

CIERRE	Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Por qué es importante implementar con texto en el blog?		15'
---------------	--	--	-----

Anexo 1:

LISTA DE COTEJO

Inserta insertar textos editados en su blog

CRITERIOS	SI	NO	Observación
Identifica el comando texto y los botones de edición			
Analiza, organiza y sistematiza la información disponible en la web.			
Identifica los menús de insertar y editar texto			
Inserta texto editados			
Participa en clase activamente aportando ideas y comentarios que enriquecen la misma.			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

Creamos entradas en el blog – Imágenes y/o videos para promover la preservación de nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la Vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 09 al 20 de setiembre	N° de Horas: 2

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Aplica habilidades técnicas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Crear entradas en el blog – Imágenes y/o videos Promueve la preservación de nuestra identidad cultural
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	

ENFOQUE TRANSVERSAL		
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta

III.- SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Los artesanos morropanos de la Comunidad Campesina “San Pedro” han visto la necesidad de presentar el producto final de sus trabajos de sus productos y de esta manera poder promocionar sus trabajos por el todo el mundo y por lo tanto tener más clientes.</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cómo podrían los artesanos presentar en el blog sus productos finales?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear entradas en el blog – Imágenes y/o videos, promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	Pizarra Plumones Cuaderno Lapiceros	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno del blog, recordando lo trabajado. Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Qué observan en el blog que se presenta en el proyector? (Anexo 1) Responden con lluvia de ideas. ¿Qué funciones creen que tienen los comandos que están sombreados? (Anexo 2) Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información de la importancia de presentar información en imágenes y/o videos. La docente presenta las opciones y formatos para subir imágenes y/o videos en el blog (Anexo 3). Los estudiantes revisan la información presentada. La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes exploran las opciones para redactar y editar textos Finalmente, los estudiantes crean una ENTRADA con texto editado.</p>	Cuaderno Lapiceros Pizarra Plumones Fichas PC Internet	55'

CIERRE	Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Por qué es importante implementar con texto en el blog?		15'
--------	--	--	-----

Anexo 1.

LISTA DE COTEJO

Inserta insertar imágenes y/o videos en su blog

CRITERIOS	SI	NO	Observación
Identifica el comando IMAGEN - VIDEO			
Analiza, organiza y sistematiza la información disponible en la web.			
Identifica los menús de insertar imagen y/o video en el blog.			
Inserta IMÁGENES - VIDEOS			
Participa en clase activamente aportando ideas y comentarios que enriquecen la misma.			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Creamos páginas en el blog para promover la preservación de nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	I.E: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 23 de setiembre al 04 de octubre	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</p> <p>Aplica habilidades técnicas.</p>	<p>Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia.</p> <p>Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.</p>	<p>Crear una página en el blog</p> <p>Promueve la preservación de nuestra identidad cultural</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
ENFOQUE TRANSVERSAL			
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así	

	equidad intergeneracional	como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta
--	---------------------------	---

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. En esta oportunidad los artesanos desean organizar su información que suben en el blog de manera visible y directa, para que los que ingresan a su página tengan acceso directo a la información que necesitan.</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Alguna vez han visto en el blog un comando llamado CONTACTO?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a crear una página en el blog, promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el entorno del blog (Anexo 1) Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Notan algo diferente en el blog que están viendo en el proyector? Responden con lluvia de ideas. ¿Qué funciones creen que tienen los nuevos comandos? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información de la importancia de implementar el blog con páginas. Los estudiantes revisan la información presentada. La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes exploran las opciones para crear una página Finalmente, los estudiantes crean una página llamada CONTACTO en sus blogs.</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Qué función tiene una página en el blog? ¿Por qué es importante implementar el blog con páginas?</p>		15'

Anexo 1:

GUÍA DE VALORACIÓN

Observar y evaluar el desempeño del estudiante durante la creación de la página de su blog.

INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE
Identifica los menús del blog.				
Identifica el comando para crear PÁGINAS				
Elabora la <i>página contacto</i>				
Utiliza los diferentes comandos para personalizar su <i>página contacto</i>				
Sistematiza la información disponible en la web.				
Expresa sus dudas de manera oportuna.				
Crea la página de <i>contacto</i>				
Participa en clase activamente aportando ideas y comentarios que enriquecen la misma.				



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

Personalizamos el tema y diseño del blog revalorando nuestra identidad cultural

I.- DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN: Lambayeque		
Área: Educación para el Trabajo	IE: 10157 Inca Garcilaso de la vega	Docentes: Blanca J. Barreda Roalcaba Clara J. Mendoza Pacherras
GRADO: 5°	SECCIÓN: B	NIVEL: Secundaria
Ciclo: VII	Fecha: 07 al 18 de octubre	N° de Horas: 4

II.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. Aplica habilidades técnicas.	Integra esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asume con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Opera programas de software, y desarrolla métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos.	Personalizar el tema y diseño del blog Promueve la preservación de nuestra identidad cultural
COMPETENCIAS TRANSVERSAL			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje.	
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Construye materiales digitales con el propósito de preservar nuestra identidad cultural, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.	
	Gestiona información del entorno virtual	Analiza, organiza y sistematiza diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.	
ENFOQUE TRANSVERSAL			
Enfoque Ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	Presentan disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	Medios y materiales	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se saluda empáticamente a los estudiantes, se inicia recordando las normas de convivencia para desarrollar con respeto y armonía la presente sesión.</p> <p>Problematización. Finalmente, los artesanos en su interacción diaria de usar el blog para promocionar sus productos y coordinar las ventas, han observado que la presentación de su blog es básica y que desean darle una presentación más personalizada.</p> <p>Activación y recuperación de saberes previos: ¿Qué actividad realizamos la sesión pasada? ¿Qué comandos recuerdan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Creen que podamos personalizar nuestro blog?</p> <p>Propósito: En esta actividad de aprendizaje aprenderán a personalizar el tema y diseño del blog, promover la preservación de nuestra identidad cultural</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p>	20'
DESARROLLO	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD La profesora presenta en el proyector el blog (Anexo 1). Se solicita a los estudiantes que ingresen a su blog. La docente realiza la siguiente pregunta. ¿Encuentran alguna diferencia entre los blogs presentados? (Anexo2) Responden con lluvia de ideas. ¿Qué comandos necesitamos para cambiar la presentación de nuestro blog? Los estudiantes responden con lluvia de ideas. Se consolida las ideas y se sintetiza la información de la importancia de personalizar los blogs. Los estudiantes revisan la información presentada. (Anexo 3) La docente repasa el entorno de Blogger. Los estudiantes exploran los comandos DISEÑO y TEMA Finalmente, los estudiantes personalizan sus blogs.</p>	<p>Cuaderno</p> <p>Lapiceros</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fichas</p> <p>PC</p> <p>Internet</p>	55'
CIERRE	<p>Metacognición: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo lo resolvieron?, ¿Por qué será importante personalizar nuestro blog?</p>		15'

Anexo 1.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Observar y evaluar el desempeño del estudiante durante la personalización de su blog.

Características del desempeño a evaluar	Siempre	A veces	Nunca	Observación
Identifica los comandos Diseño y Tema.				
Analiza, organiza y sistematiza la información disponible en la web.				
Expresa sus dudas de manera oportuna.				
Elabora sus propias imágenes para personalizar su blog.				
Personaliza el blog.				

Anexo 4: Consentimiento informado



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10157
"INCA GARCILASO DE LA VEGA"

**"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E
 IMPUNIDAD"**

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La que suscribe Dra. Liliana Yerrén Callacná directora de la I.E. Inca Garcilaso De La Vega N° 10757 – Mórrope. Doy consentimiento para que las docentes Blanca Jannett Barreda Roalcaba y Clara Juliana Mendoza Pacherras realicen la aplicación del proyecto de investigación titulado: **"USO DEL BLOG PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA"**

Cabe señalar, que la información que se recoja será estrictamente confidencial y no se usará para otro fin que no sea el estrictamente académico, por tanto, se protegerá la identidad de los estudiantes participantes.

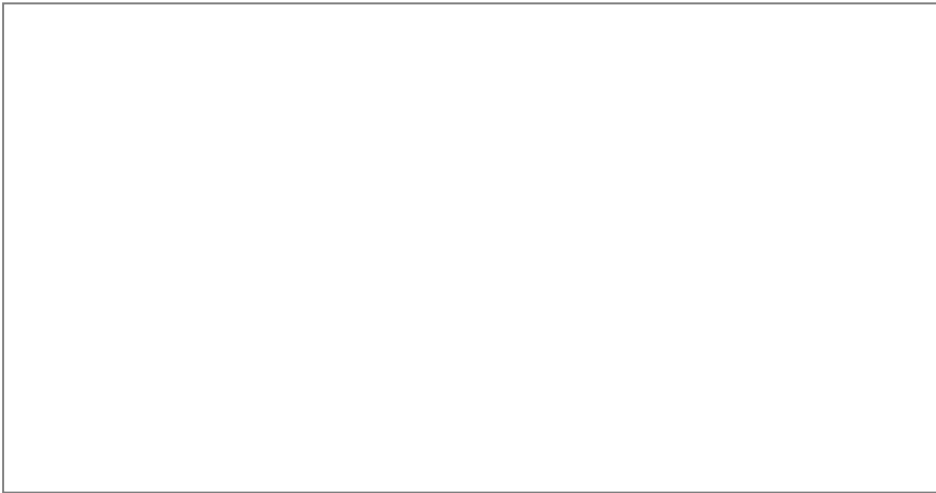


[Firma]
 Rosa Liliana Yerrén Callacná
 DIRECTORA (e)
 C.M. 1017588620

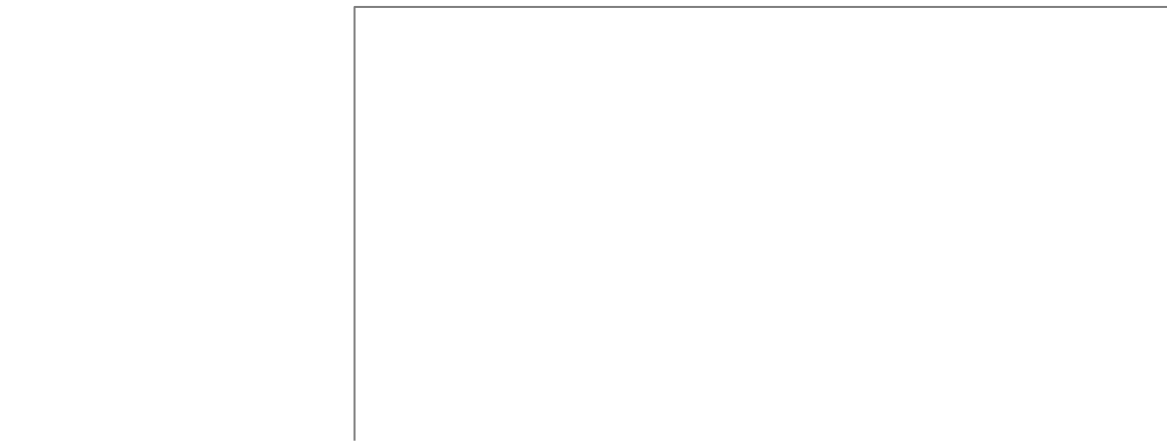
Mórrope, 02 de mayo 2019

"Fuerza viva de estudio y acción"

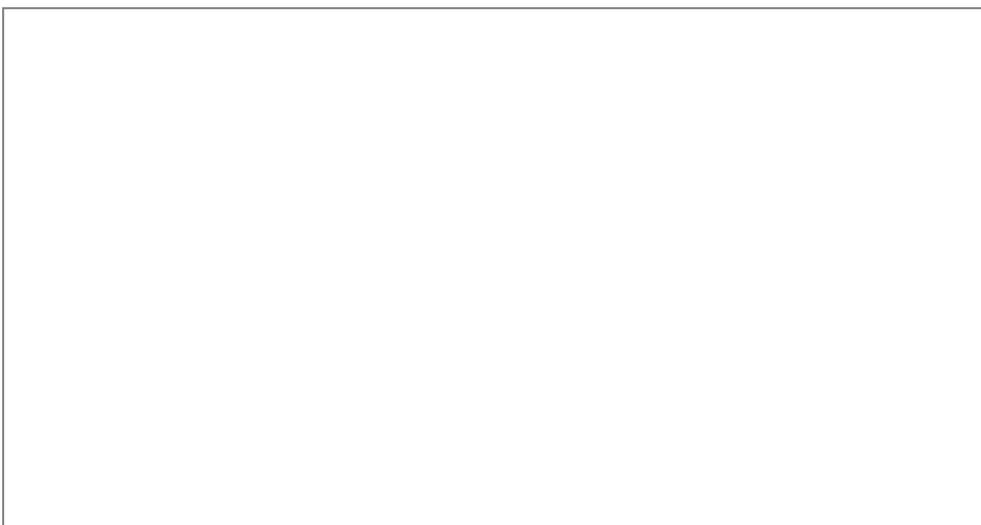
Anexo 5: Evidencias



Creación del banner para el blog



Trabajando en Blogger y selección del tema para su Blog



Configurando el diseñador de temas