

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

Virtuales para el aprendizaje



**USO DEL JAMBOARD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD DEL ÁREA DE DESARROLLO
PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE CICLO VII DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE
SANJINEZ LENZ - AREQUIPA 2021**

Tesis presentada por las Bachilleres:

Cárdenas Ramos, Augustina Sonia

Paz Cárdenas, Verónica Mercedes

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

Asesora:

Dra. Martínez Puma, Elena Guillermina

Arequipa – Perú

2022

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 07 de Junio del 2022

Dictamen: 005360-C-EPG-2022

Visto el borrador del expediente 005360, presentado por:

2016009532 - CARDENAS RAMOS AUGUSTINA SONIA

2016008382 - PAZ CARDENAS VERONICA MERCEDES

Titulado:

**USO DEL JAMBOARD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE
SU IDENTIDAD DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN
ESTUDIANTES DE CICLO VII DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
JORGE SANJINEZ LENZ - AREQUIPA 2021**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

2124 - JAIME ZAVALA MILENA KETTY
DICTAMINADOR



2467 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE
DICTAMINADOR



6648 - PEREZ QUINTANILLA CECILIA LOURDES
DICTAMINADOR



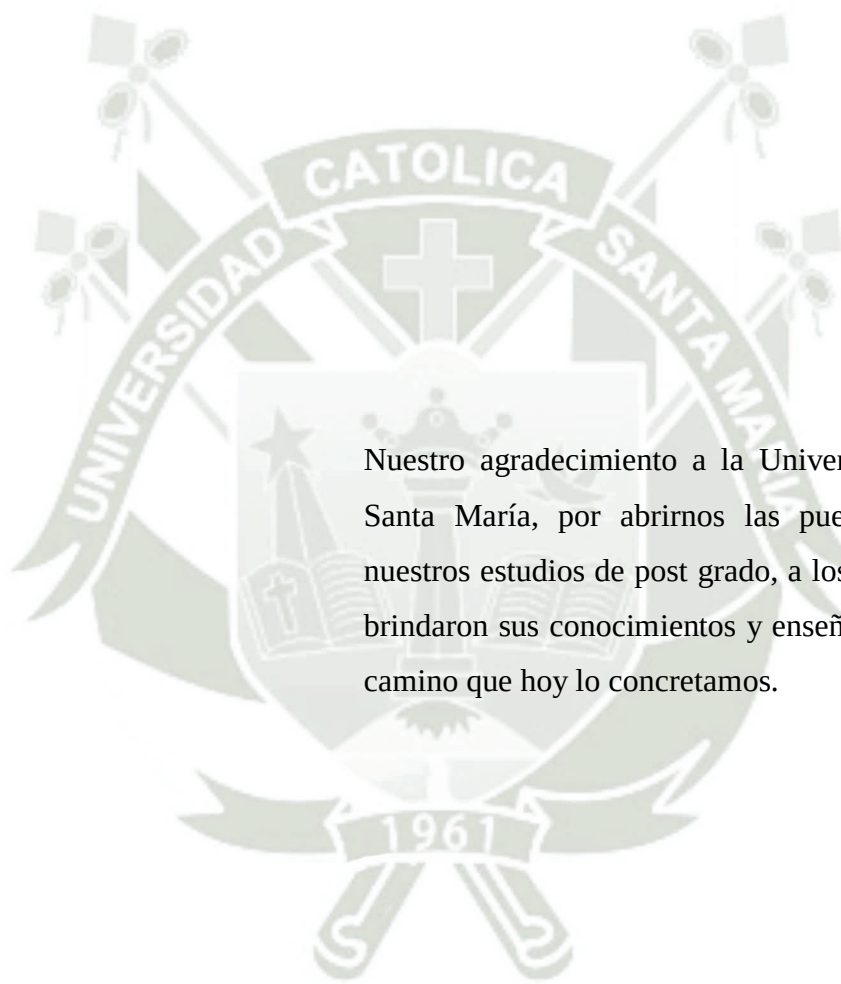
A la memoria de mis queridos padres Gregorio y Toribia, mi eterno agradecimiento pues siempre fueron y serán mi referente en la perseverancia, responsabilidad y generosidad. Ahora son mis ángeles, su amor que me dieron, sus enseñanzas y el recuerdo que me dejaron, serán siempre mi inspiración.

Augustina Sonia

A mi familia y todos aquellos que, de una u otra manera, me alientan a seguir mejorando cada día, como persona y profesional, especialmente a mi pequeño Rafael, que es mi motivo y razón para esforzarme cada día.

Verónica Mercedes





Nuestro agradecimiento a la Universidad Católica de Santa María, por abrirnos las puertas para realizar nuestros estudios de post grado, a los docentes que nos brindaron sus conocimientos y enseñanzas durante este camino que hoy lo concretamos.

Las autoras

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo determinar la relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la I.E. Jorge Sanjinez Lenz, Arequipa 2021. La metodología de investigación es de tipo correlacional; la técnica e instrumento para medir el uso de Jamboard, utilizamos una encuesta con un cuestionario de 20 ítems; y para medir la competencia construye su identidad, utilizamos análisis de documentos, con una ficha de evaluación de 32 ítems; la validez del instrumento hicimos mediante el juicio de tres expertos; mientras que la confiabilidad del mismo se hizo mediante el Alfa de Cronbach; analizamos e interpretamos los datos obtenidos a través de tablas y figuras estadísticas. La muestra de 110 estudiantes de una población de 181 estudiantes del ciclo VII. El resultado de la investigación indica que el p-valor obtenido es 0.000; este valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; este resultado permite afirmar que si existe relación entre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad. Así mismo, la correlación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores valores en la primera variable le corresponden mayores valores en la segunda variable, y viceversa. Mientras, el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman fue de 0.698, señala el grado de correlación. Esto descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada entre las variables de estudio; de este modo, aceptamos la hipótesis de investigación. Finalmente, planteamos como sugerencia una propuesta metodológica del uso de Jamboard para mejorar el desarrollo de la competencia construye su identidad del área desarrollo personal ciudadanía y cívica.

Palabras clave: Tic, Jamboard, Competencia Construye su identidad.

ABSTRACT

The objective of this study is to determine the relationship between the use of Jamboard and the development of the competence Build your Identity in the area of personal development, citizenship and civics in students of cycle VII of secondary education of the I.E. Jorge Sanjinez Lenz, Arequipa 2021. The research methodology is correlational; the technique and instrument to measure the use of Jamboard, we used a survey with a 20-item questionnaire; and to measure the competence builds its identity, we use document analysis, with an evaluation sheet of 32 items; the validity of the instrument we made through the judgment of three experts; while its reliability was done using Cronbach's Alpha; We analyze and interpret the data obtained through statistical tables and figures. The sample of 110 students of the population, of 181 students of cycle VII. The result of the investigation indicates that the p-value obtained is 0.000; this value is less than the level of significance considered in the thesis of 0.05; This result allows us to affirm that there is a relationship between the use of Jamboard and the Build your Identity competition. Likewise, the correlation between both variables is directly proportional, that is, higher values in the first variable correspond to higher values in the second variable, and vice versa. Meanwhile, Spearman's Rho Correlation Coefficient was 0.698, indicating the degree of correlation. Descriptively speaking, this indicates a moderate positive correlation between the study variables; thus, we accept the research hypothesis. Finally, we propose as a suggestion a methodological proposal for the use of Jamboard to improve the development of the competence builds its identity in the area of personal development, citizenship and civics.

Keywords: Tic, Jamboard, Competition Build your identity.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

ABSTRACT

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

LISTA DE ABREVIATURAS

INTRODUCCIÓN 1

HIPÓTESIS 4

OBJETIVOS 4

OBJETIVO GENERAL 4

OBJETIVOS ESPECÍFICOS 4

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico y conceptual 5

1.1 Fundamentación teórica acerca de Jamboard 5

1.1.1. Dimensiones del uso de Jamboard..... 6

1.2. Fundamentación teórica a cerca de la competencia Construye su Identidad..... 9

1.2.1. Enfoques que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de
Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica..... 9

1.2.2. Estándares de aprendizaje de la competencia Construye su Identidad 10

1.2.3. Dimensiones de la competencia construye su identidad..... 11

1.2.3.1. Se valora a sí mismo..... 11

1.2.3.2. Autorregula sus emociones 15

1.2.3.3. Reflexiona y argumenta éticamente 17

1.2.3.4. Vive su sexualidad de manera plena y responsable 19

2. Análisis de antecedentes investigativos.....	22
2.1 A nivel internacional.....	22
2.2. A nivel Nacional	23
2.3. A nivel Local	23

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación	25
1.1 Técnicas	25
1.2 Instrumentos.....	25
1.3. Materiales de verificación.....	27
2. Campo de verificación.....	28
2.1 Ubicación espacial.....	28
2.2 Ubicación temporal	28
2.3 Población y muestra	28
3. Estrategia de recolección de datos.....	29
3.1 Organización.....	29
3.1.1 Acciones de coordinación	29
3.1.2 Acciones de implementación	29
3.1.3 Acciones de ejecución.....	29
3.1.4. Validación de los instrumentos	30
3.1.5. Criterios para el manejo de resultados	31

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

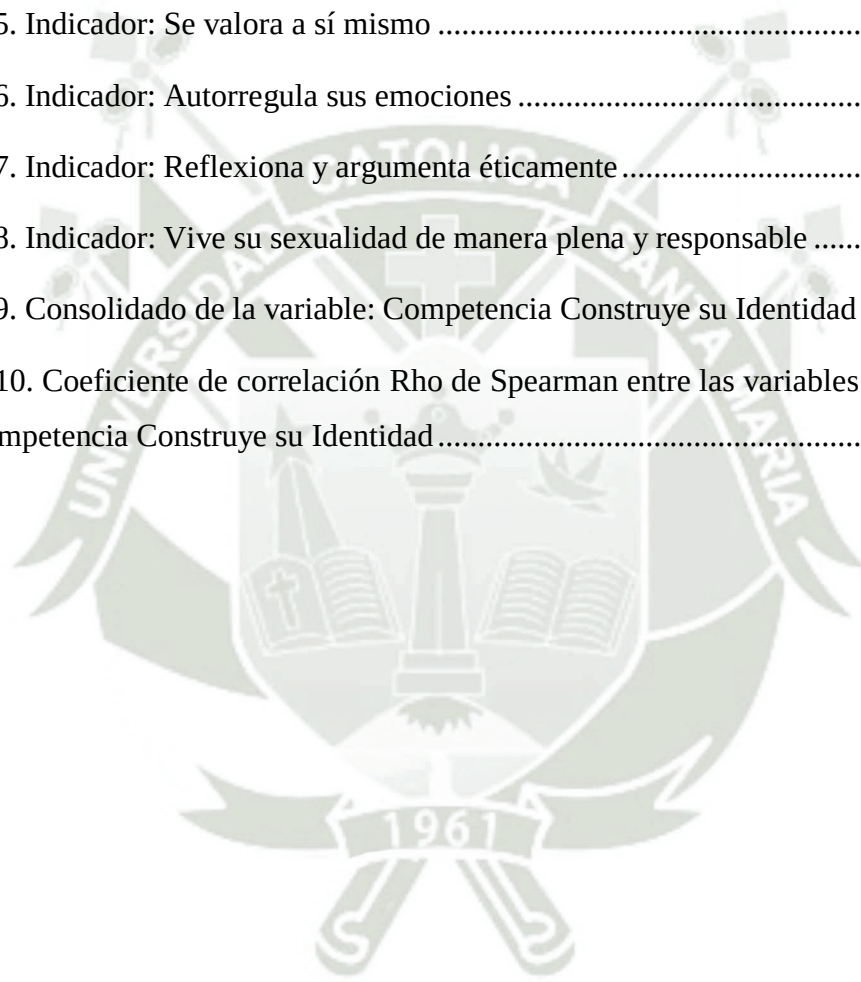
1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación	33
1.1. Resultados de la variable Jamboard.....	33

1.2. Resultados de la variable Construye su Identidad	41
2. Discusión de resultados	53
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES	57
PROPUESTA PEDAGÓGICA	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS	
EVIDENCIAS	



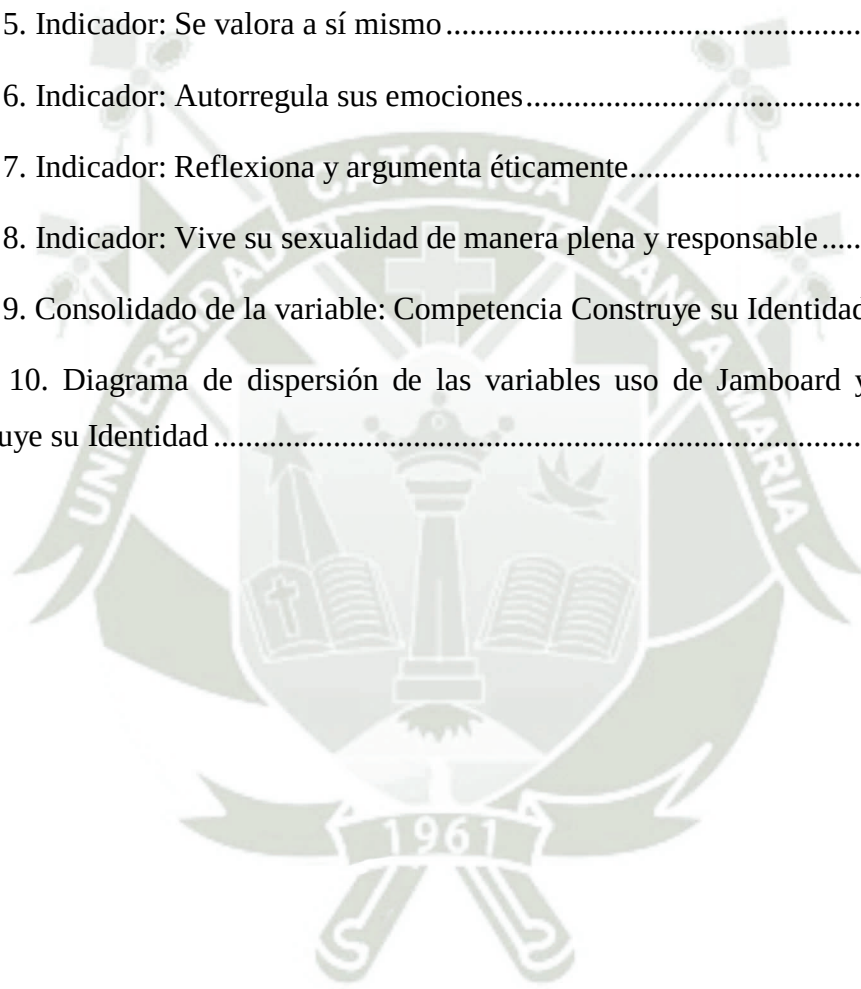
ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Indicador: Conocimiento de Jamboard.....	33
Tabla 2. Indicador: Edición de Jamboard.....	35
Tabla 3. Indicador: Uso de herramientas.....	37
Tabla 4. Consolidado de la variable uso de Jamboard	39
Tabla 5. Indicador: Se valora a sí mismo	41
Tabla 6. Indicador: Autorregula sus emociones	43
Tabla 7. Indicador: Reflexiona y argumenta éticamente	45
Tabla 8. Indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable	47
Tabla 9. Consolidado de la variable: Competencia Construye su Identidad	49
Tabla 10. Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre las variables uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad	51



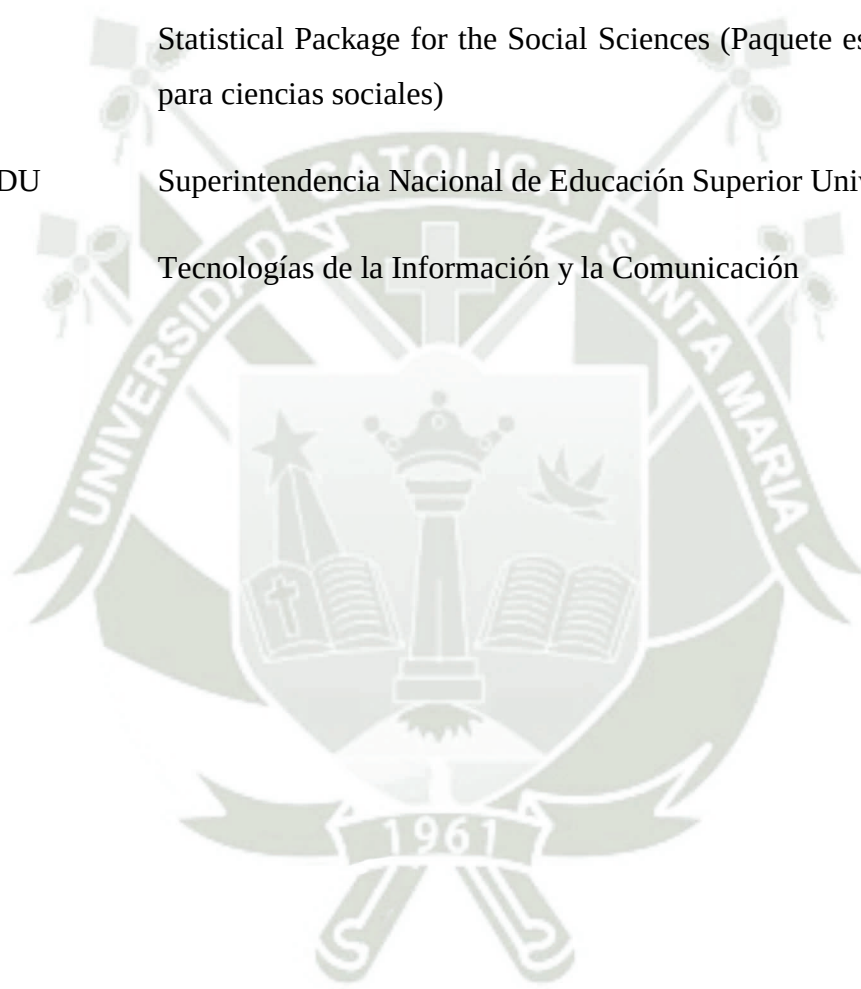
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Indicador: Conocimiento de Jamboard	33
Figura 2. Indicador: Edición de Jamboard.....	35
Figura 3. Indicador: Uso de herramientas	37
Figura 4. Consolidado de la variable uso de Jamboard	39
Figura 5. Indicador: Se valora a sí mismo	41
Figura 6. Indicador: Autorregula sus emociones.....	43
Figura 7. Indicador: Reflexiona y argumenta éticamente.....	45
Figura 8. Indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable.....	47
Figura 9. Consolidado de la variable: Competencia Construye su Identidad.....	49
Figura 10. Diagrama de dispersión de las variables uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad	51



LISTA DE ABREVIATURAS

CIST	El coordinador de innovación y soporte tecnológico
CNEB	Currículo Nacional de la Educación Básica
PDI	Pizarra Digital Interactiva
SSPS	Statistical Package for the Social Sciences (Paquete estadístico para ciencias sociales)
SUNEDU	Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación



INTRODUCCIÓN

Debido a la pandemia surgida por el Covid 19, que ha tenido impacto en la gran mayoría de países del mundo incluido nuestro país, han tenido que cerrar las escuelas y colegios; pasando por lo tanto, de una educación presencial a una educación eminentemente virtual y a distancia; por lo que estudiantes y docentes han recurrido al empleo de múltiples medios y recursos tecnológicos (Internet, WhatsApp, Meet, Zoom, Jamboard y otros) para poder realizar las clases y sesiones de aprendizaje virtuales a distancia.

Uno de esos recursos que hoy disponemos maestros y estudiantes es el Jamboard de Google, que es una pizarra interactiva que permite a los estudiantes compartir ideas, imágenes y colaborar entre ellos en tiempo real. Al mismo tiempo motiva la capacidad creativa de los educandos, permite el trabajo colaborativo a distancia, interactuar entre estudiantes y con el docente; otra de las ventajas esenciales es que el entorno de Jamboard se encuentra dentro de la nube, es decir que todos los tableros o "jams" quedan automáticamente guardados sin riesgo de perder información valiosa, entre muchas otras ventajas.

Por otro lado, se percibe que los estudiantes de los últimos años de educación secundaria presentan limitaciones en la construcción de su identidad personal, social y cultural debido a pandemia Covid 19; este escenario afecta el normal desarrollo de las competencias del área. Por lo que, el Ministerio de Educación plantea la educación virtual para no perder el año académico; es así, en el año 2020 mediante la Plataforma de Aprendo en Casa, apoyado por los medios de radio y televisión se lleva a cabo la educación a distancia. Ese año la Competencia Construye su Identidad no fue priorizada, ello consta en las experiencias de aprendizaje propuestas por Ministerio de Educación. Sin embargo, en el año 2021 se considera solamente en dos experiencias de aprendizaje la competencia mencionada. Esta realidad afecta el desarrollo de la Competencia Construye su Identidad en los estudiantes de ciclo VII y de las capacidades, primero la valoración a sí mismo, el segundo el aspecto que tiene ver con la autorregulación de sus emociones, tercero la reflexión y argumentación ética y, por último, la cuarta, relacionada a la vivencia de su sexualidad de manera plena y responsable.

Al respecto, el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), señala:

El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No se trata de que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda a su propio ritmo y criterio ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros. (p. 45)

En este sentido, es importante desarrollar en los estudiantes la capacidad de construir y valorar su propia identidad, pues el aprendiz debe conocerse y apreciarse, iniciando con la identificación de sus diferentes identidades que lo definen y los orígenes históricas y culturales que le brindan sentido de pertenencia, no solamente en su familia, sino también como parte integrante de su institución educativa, localidad, región, nación, etc. Así mismo, debe saber a regular sus propios estados de ánimo (autorregulación del comportamiento) en los momentos que interactúa con los demás. Este proceso de aprendizaje requiere del acompañamiento del docente al estudiante para apoyar en el desarrollo de su autoconciencia, lo cual permite identificar sus propios estados emocionales como tristeza, alegría, miedo, enojo, sus recursos e intuiciones. Asimismo, el desarrollo de la autoconciencia significa identificar sus emociones y saber cómo le afecta, cuáles son sus fortalezas y sus debilidades. Todo ello le ayuda desarrollar y fortificar la autoestima mediante los sentimientos de confianza y seguridad en sí mismo, que son requisitos para actuar de modo autónomo en distintos entornos.

En particular en la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura, uno de los problemas que observamos es que los estudiantes de ciclo VII de educación secundaria están en un nivel de inicio en el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica; presentando dificultades en los aspectos antes mencionados en el párrafo anterior.

En consecuencia, el propósito del presente estudio es determinar la relación que existe entre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad en los estudiantes objeto de estudio, sobre la base del nivel de desarrollo de esta competencia y las capacidades.

El presente estudio se justifica, a medida que se pretende mejorar el desarrollo de la competencia construye su identidad en los estudiantes de ciclo VII de educación secundaria a través del uso de Jamboard, ya que, esta herramienta facilita el aprendizaje colaborativo, la creación sin límites y el intercambio de ideas sin restricciones; definitivamente se constituye como una de las mejores herramientas para que los estudiantes y maestros interactúen en tiempo real. Esta herramienta permite que el desarrollo de aprendizaje se realice de manera dinámica, interesante, novedosa, colaborativa e interactiva; el aprendizaje se construye con la participación y aporte de todos los miembros integrantes del equipo. Acotando, los estudiantes realizan las tareas de forma sincrónica en tiempo real, opinando, escribiendo, dibujando, insertando imágenes desde internet o desde su computadora permite uso de la creatividad utilizando diferentes herramientas de Jamboard. De esta forma, el aplicativo Jamboard ayuda mejorar el desarrollo de la competencia Construye su Identidad.

La presente investigación se estructura en base a tres capítulos:

El primer capítulo contiene el marco teórico y aspectos referidos a la revisión y al análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos del problema en estudio, problema de investigación, justificación, marco conceptual, antecedentes, hipótesis, que nos permiten una comprensión conceptual del problema de estudio.

En el segundo capítulo desarrollamos aspectos referidos a la metodología y comprende el tipo de investigación, nivel de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, estrategias de recolección de datos, validación y confiabilidad de los instrumentos y análisis estadístico.

El capítulo tercero comprende los resultados y discusión, que hacen referencia a los hallazgos significativos de la investigación, encuesta y cuestionario aplicado a las estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura - Arequipa, discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas, anexos y evidencias.

Hipótesis

Dado que el Google Jamboard es una pizarra digital colaborativa, que permite compartir las ideas de forma sencilla y dinámica en la construcción del aprendizaje, es probable que su uso favorezca el desarrollo de la competencia construye su identidad y que exista una correlación positiva moderada entre las variables en los estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura, Arequipa – 2021.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.

Objetivos Específicos

- Establecer el uso de Jamboard en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.
- Precisar el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Marco teórico y conceptual

1.1 Fundamentación teórica acerca de Jamboard

Jamboard “Es una herramienta ideal para el trabajo colaborativo donde vas a poder compartir tus ideas de forma sencilla y dinámica. Jamboard actúa como una pizarra digital que te permite actuar con colegas y/o estudiantes” (Portal del Sistema Educativo Entre Ríos, 2020, p. 1). Este aplicativo en la educación remota cumple el rol de mediador en el desarrollo de aprendizaje significativo, los estudiantes lo realizan de forma colaborativa, interesante, novedosa e interactiva con participación de los miembros del equipo.

Por otro, “La idea principal de esta Jamboard es la de crear lluvia de ideas con notas, fotografías, vídeos, esquemas, notas escritas a mano, dibujos, etc. Todo lo realizado en la pizarra se guarda en Google Drive en la cuenta del administrador de la reunión” (Universia, 2020, p. 2). En este sentido, Jamboard es una pizarra virtual e interactiva que permite realizar la tarea de forma sincrónica en tiempo real, posibilitando que los estudiantes puedan realizar el mismo en forma colaborativa y creativa utilizando diferentes herramientas de Jamboard.

Es una pizarra digital colaborativa, se encuentra ubicada en el menú de aplicaciones de google. Esta herramienta permite escribir, borrar, cambiar fondos, colocar notas adhesivas e insertar imágenes. Asimismo, permite guardar en la nube el esbozo de las ideas, compartir y colaborar en línea con otras personas. (EdTrainer Tv, 2020, p. 5)

En este sentido, esta herramienta permite a los estudiantes y maestros crear notas adhesivas al estilo post-it, añadir textos, subir imágenes, importar archivos, resaltar ideas, entre otras funciones, donde los estudiantes pueden interactuar entre sí para así facilitar las clases remotas en un entorno de aprendizaje a distancia.

Así mismo, es una pizarra digital interactiva colaborativa que facilita la creación sin límites y el intercambio de ideas sin restricciones; definitivamente se constituye como una de las mejores herramientas para que los estudiantes y maestros interactúen en tiempo real. Es decir, Google Jamboard es una pizarra interactiva que permite a los usuarios compartir ideas, imágenes y colaborar entre los integrantes todo en tiempo real.

1.1.1. Dimensiones del uso de Jamboard

Para establecer las dimensiones de este aplicativo se hizo tomando en cuenta la funcionalidad y las herramientas disponibles de Jamboard, que a continuación se detalla:

a) Conocimiento sobre operatividad de Jamboard

La primera dimensión de variable uso del Jamboard se refiere al conocimiento de operatividad de esta pizarra digital por parte de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa y comprende los siguientes indicadores.

1) ¿Qué es el Jamboard?

El primer componente de esta dimensión está referida al grado de conocimiento por parte de los estudiantes con respecto a este recurso interactivo y digital.

Jamboard es una pizarra digital cooperativa y colaborativa que cuenta con conexión con la nube, por lo que se adapta al trabajo en equipo en tiempo real, por lo que estudiantes comparten nociones, pensamientos, esquemas, etc. (Hidalgo, J., 2016)

2) ¿Para qué sirve?

Pizarra interactiva Jamboard sirve a los usuarios compartir ideas, imágenes y colaborar entre ellos en tiempo real, también facilita la creación de Jams sin límites y el intercambio de ideas sin restricciones.

3) ¿Qué se puede hacer en Jamboard?

Se refiere a las actividades y acciones que los usuarios o estudiantes pueden hacer haciendo uso de esta herramienta digital:

- Los estudiantes y los maestros pueden escribir y dibujar con el lápiz óptico que se incluye con la pizarra.
- También pueden buscar en Google e insertar todo tipo de imágenes o páginas web.
- Asimismo, los estudiantes tienen la posibilidad de arrastrar y cambiar el tamaño del texto y de las imágenes con los dedos.
- De igual manera los usuarios podrán dibujar cuadros, esquemas, mapas, personas, animales, cosas, etc.

4) ¿Cómo entrar a Jamboard?

Este aspecto se refiere a los pasos que deben seguir los estudiantes para entrar a Jamboard.

- Primero, apertura Jamboard en un navegador.
- Segundo, selecciona la jam que quieras mostrar.
- Tercero, arriba a la derecha, haz clic en abrir en un Jamboard.
- Cuarto, se introduce el nombre del Jamboard, selecciónalo y se hace clic en abrir.
- Quinto, en la pizarra, toca abrir para que se muestre el jam (marco de la pizarra).

b) Edición de Jamboard

1) Creación de una cuenta Gmail

Para iniciar con la creación de la pizarra Jamboard, el paso inicial es contar con una cuenta Gmail (correo electrónico).

2) Creación de Jamboard

Una vez creada la pizarra o jam en blanco preparada, luego cada jam puede contener hasta veinticinco marcos (varias pizarras dentro de la pizarra principal), posteriormente se le pone el nombre a la pizarra.

3) Nombre del Jamboard

Una vez creada la pizarra, inmediatamente se debe colocar la denominación del mismo y éste debe guardar relación con el tema o contenido del mismo.

4) Establecer tamaño, fondo de la pizarra y borrar marco de la pizarra de Jamboard.

Permite realizar cambios del tamaño, establecer fondo y borrar marco dentro de la pizarra de Jamboard.

c) Uso de herramientas

1) Empleo de lápices, plumones, rotuladores, pinceles

Aquí podemos emplear los típicos pinceles que son bolígrafos, rotulador, subrayador y el último se llama pincel; debajo vemos que sólo podemos usar seis colores distintos, explicado de forma resumida los pinceles de izquierda a derecha se van haciendo más gruesos y más transparentes.

2) Empleo de colores

Los colores que pueden disponer los estudiantes son seis: blanco, negro, rojo, verde, azul y anaranjado

3) Uso del borrador

La siguiente herramienta es el borrador, el cual sirve para borrar sólo lo que se escribe con los cuatro pinceles; otra forma de borrar es cuando pintamos por ejemplo y nos equivocamos y le damos deshacer, situado en el menú superior; también existe la posibilidad de borrar el marco de la pizarra.

4) Usos de la herramienta de selección

La herramienta de selección permite seleccionar objetos y dibujos creados con las herramientas de lápiz; también permite mover objetos rápidamente con solo tocarlos y arrastrarlos; al utilizarla, no se generarán trazos de dibujos.

5) Uso de herramienta para agregar notas y textos

En la barra de herramientas, toca insertar nota; luego se toca un color para cambiar el color de la nota. También se utiliza el teclado en pantalla para añadir texto a la nota.

6) Herramienta para agregar imágenes

Por medio de esta herramienta se puede introducir cualquier palabra para ver y acceder a una galería de imágenes o mapas de la Web; también permite tocar y arrastrar cualquier imagen para colocarla en la pizarra; al mismo tiempo se puede usar en presentaciones, ya que esta herramienta solo muestra imágenes que no tienen derechos de autor.

7) Uso del puntero láser

Herramienta que sirve para destacar temporalmente los elementos en el dispositivo, ya sea con un dedo o con un lápiz óptico.

1.2. Fundamentación teórica a cerca de la competencia Construye su Identidad

Según el Programa de Educación Secundaria (2016), señala que el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica se preocupa en promover y facilitar que los estudiantes desarrollen las siguientes competencias:

- Construye su identidad.
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Mientras, que la competencia se refiere a la capacidad que tiene una persona para realizar una tarea específica y lograr el objetivo. “La facultad que tiene una persona para combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (Currículo Nacional de Educación Básica, 2016, p. 21).

El término competencia en el campo educativo hace alusión al dominio de un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas por parte de los estudiantes y que tienen que demostrarlo ante situaciones prácticas y casos concretos a lo largo de toda la vida y en distintos escenarios.

Sin embargo, la identidad personal del adolescente se configura como acciones y actividades de un proceso caracterizado por su dinamismo y constancia, el cual se da en interacción entre el adolescente y el medio que le rodea, al mismo tiempo que se construye la identidad personal de éste, se forman la de los demás en el contexto sociocultural e histórico determinado. (Sepúlveda, G., 2013)

1.2.1. Enfoques que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica

Esta área se sustenta en los enfoques de desarrollo personal y de ciudadanía activa. Estos enfoques ofrecen el marco teórico y la metodología para la enseñanza y aprendizaje de esta área.

- El desarrollo personal hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como persona, y alcanzar el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se da a lo largo de la vida. Este proceso permite a las personas no

solamente conocerse así mismas y a los demás, sino, también, vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. Igualmente, se enfatizan los procesos de reflexión y la construcción de un de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo.

- La ciudadanía activa promueve que todas las personas asuman responsablemente su rol como ciudadanos con derechos y deberes para participar activamente en el mundo social y en las diferentes dimensiones de la ciudadanía, propiciando la vida en democracia, la disposición para el enriquecimiento mutuo y el aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente. Para lograrlo, se promueven procesos de reflexión crítica acerca de la vida en sociedad y del rol de cada persona en esta. Asimismo, promueve la deliberación sobre los asuntos que nos involucran como ciudadanos y la acción sobre el mundo, de modo que este sea, cada vez más, un mejor lugar de convivencia y respeto de derechos. (Programa de Educación Secundaria, 2016, p.32)

1.2.2. Estándares de aprendizaje de la competencia Construye su Identidad

Consiste en el Nivel que se espera puedan alcanzar los estudiantes al final del ciclo VII (Quinto grado de secundaria).

Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, cuando se reconoce a sí mismo y valora sus identidades sus logros y los cambios que se dan en su desarrollo. Se reconoce como parte de un mundo globalizado. Manifiesta sus emociones, sentimientos, logros e ideas distinguiendo el contexto y las personas, y comprendiendo sus causas y consecuencias. Asume una postura ética frente a una situación de conflicto moral, integrando en su argumentación principios éticos, los derechos fundamentales, la dignidad de todas las personas. Reflexiona sobre las consecuencias de sus decisiones. Se plantea comportamientos que incluyen elementos éticos de respeto a los derechos de los demás y de búsqueda de justicia teniendo en cuenta la responsabilidad de cada quien por sus acciones. Se relaciona con los demás bajo un marco de derechos, sin

discriminar por género u orientación sexual y sin violencia. Desarrolla relaciones afectivas, de amistad o de pareja, basadas en la reciprocidad y el respeto. Identifica situaciones que vulneran los derechos sexuales y reproductivos y propone pautas para prevenirlas y protegerse frente a ellas. (Programa Curricular de Educación Secundaria, 2016, p. 12)

1.2.3. Dimensiones de la competencia construye su identidad

Para establecer las dimensiones de la variable se tomó las capacidades de la competencia construye su identidad como dimensiones de estudio, se encuentra en el CNEB (2016). Esta variable comprende cuatro dimensiones, las cuales se describen a continuación.

1.2.3.1. Se valora a sí mismo

Al respecto a este tópico se considera que la misma puede ser valoración positiva o negativa hacia nosotros mismos; donde la relación con nuestro propio cuerpo y los buenos tratos parentales influyen decisivamente, pues los adolescentes se mantienen particularmente atentos a los estados emocionales de los integrantes de su familia y de los demás. (Corkille, D., 2016)

Esta dimensión tiene que ver con la autovaloración que hace de sí mismo el estudiante. Comprende a su vez varios indicadores como: a) Características personales, b) Limitaciones personales, c) Potencialidades personales, d) Retos personales, e) Metas personales, f) Sentido de pertenencia a su familia, g) Sentido de pertenencia a su colegio, h) Sentido de pertenencia a su comunidad. Los cuales pasamos a abordarlas.

a) Características personales

Las características personales de los estudiantes involucran tres componentes bien identificadas como son: las características propias del estudiante, las características culturales y las características sociales.

▪ Las características propias

Éstas tienen que ver con los cambios propios que viene experimentando el estudiante, los cuales se materializan a través del crecimiento biológico y el desarrollo psicológico. Con respecto al primero tenemos los cambios biológicos que experimenta como por ejemplo los cambios internos de sus órganos y sistemas que se evidencian por ejemplo en el peso y en la talla, además de otros que surgen posteriormente.

▪ Las características culturales

Estas características están relacionadas con los saberes y conocimientos que poseen los estudiantes y con aquellos saberes que aspiran a conocer; recordando que estamos hablando de estudiantes adolescentes y que sus edades fluctúan entre los 14 y 18 años de edad.

▪ Las características sociales

Las características sociales tienen que ver con los procesos de interacción entre los estudiantes y la necesidad de interrelacionarse unos con otros; sin embargo, debemos precisar que este proceso de interacción se da independientemente de si los estudiantes son introvertidos o extrovertidos, indudablemente que los primeros (introvertidos) demorarán más tiempo en consolidar este proceso que los segundos (extrovertidos).

b) Limitaciones personales

Las limitaciones personales son las características negativas o aquellas debilidades que configuran a los estudiantes y que deben transformarse progresivamente en fortalezas; esto logran los estudiantes al tomar conciencia y valoración de la afectación que ocasionan los mismos en su desenvolvimiento diario y permanente. El reconocimiento de las limitaciones personales se logra a través de la autoimagen, autoconocimiento y autopercepción que realizan los estudiantes sobre su propio comportamiento y accionar.

Estas características limitantes del ser humano generalmente configuran a su portador con un bajo nivel de autoestima, que, de no ser abordado en su real dimensión, se corre el riesgo de que afecte directamente en la formación y desarrollo

posterior de su personalidad, y al mismo tiempo afectará y perjudicará en el proceso de adquisición de los aprendizajes y competencias.

c) Potencialidades personales

Las potencialidades personales son las características positivas o aquellas fortalezas que desarrollan los estudiantes y que deben consolidarse con el correr de los años; al igual que las debilidades, éstas también requieren ser analizadas y valoradas por los estudiantes y esto con la finalidad de no convertirse en aspectos negativos. Muchas de las fortalezas de los estudiantes forman parte de la personalidad de los mismos que los catalogan con ser portadores de un alto nivel de autoestima.

d) Retos personales

Son aspiraciones, deseos y anhelos personales que los estudiantes pretenden alcanzar a corto, mediano y largo plazo; la característica principal de los retos personales es que se refieren a los grandes desafíos de carácter personal que pretenden alcanzar y lograr las personas, en este caso los estudiantes y pueden ser de distinta índole, como por ejemplo ser el mejor estudiante del colegio o ayudando a sus compañeros de clase siendo solidario.

Los retos personales y su realización contribuyen al fortalecimiento y desarrollo de la personalidad de los estudiantes y genera autoconfianza y seguridad personal, además de consolidar la resiliencia y el empoderamiento personales.

e) Metas personales

Son los fines, objetivos y propósitos de carácter personal que se proponen lograr los estudiantes como parte de su proyecto personal y familiar de vida; éstos deben ser claros y precisos; el logro de los mismos implica que para su realización se planifiquen previamente una serie de pasos y actividades para poder alcanzarlos; si no se cuenta con un proyecto de vida personal y familiar las metas personales no se podrían identificar y mucho menos realizar su consecución.

f) Sentido de pertenencia a su familia

El sentido de pertenencia es el grado de identificación con los valores, normas, objetivos que tiene una persona con respecto a una organización determinada, en este caso su familia; al interior de la organización familiar se determinan las funciones que deben ejercer cada uno de sus integrantes con la finalidad de alcanzar las metas personales y de la familia; esto se evidencia con el cumplimiento de las obligaciones y responsabilidades encargadas a cada uno de los integrantes de la familia.

El sentido de pertenencia también tiene que ver con el compromiso asumido por cada integrante de la familia y el hecho de sentirse parte del grupo familiar y en el esmero en participar decididamente en la ejecución y logro del bienestar de su familia.

g) Sentido de pertenencia a su colegio

Es el grado de satisfacción de un estudiante al sentirse parte integrante de la institución educativa donde cursa sus estudios; en este caso el estudiante se siente identificado con sus compañeros, con sus maestros y maestras, con los auxiliares, con el personal administrativo y con el personal directivo y jerárquico.

Los estudiantes demuestran que tienen un alto sentido de pertenencia con respecto a su centro escolar cuando demuestran una actitud consciente positiva frente a sus pares y demás personas cuando se identifica y practica los valores, normas y costumbres propias del colegio.

h) Sentido de pertenencia a su grupo y comunidad

Si los estudiantes cuentan con un alto sentido de pertenencia con respecto a su familia y al centro escolar donde estudian, lo más lógico y sensato es considerar que también cuentan con un alto sentido de pertenencia con relación a su comunidad local, regional y nacional.

Los estudiantes desarrollan entonces un alto grado de identidad nacional el cual se ve reflejado por la práctica permanente de normas, valores, costumbres, tradiciones y todo el bagaje cultural propio que no heredaron nuestros ancestros y no practicar las provenientes de otras culturas y pueblos que son ajenos a nuestra realidad.

1.2.3.2. Autorregula sus emociones

La autorregulación emocional es parte de un proceso natural en el desarrollo de las personas, que inicia como ser biopsicosocial, en contacto con su medio ambiente, con los objetos que interacciona, mira, y siente; con sus primeras relaciones sociales, y ligado a las etapas del desarrollo humano; desde edades muy tempranas el ser humano comparte su entorno con otros seres humanos como objetos, y le da un valor emocional a cada uno de estos, este valor emocional está ligado al interés que presenta el ser humano con dicho objeto u otro ser humano. (Gómez, M., 2014)

a) Reconocimiento de sus emociones

Las emociones son procesos y estados afectivos (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, ira, etc.) que viven los seres humanos, los que se materializan y evidencian cuando percibimos e interactuamos con otras personas, objetos, sucesos o hechos.

Los estudiantes por las mismas experiencias que vienen vivenciando en los distintos escenarios (hogar, colegio, espacios públicos, etc.) expresan distintas clases y tipos de emociones desde las más alegres hasta las más tristes; sin embargo, muchas de estas emociones son pasajeras y otras tienen una mayor duración.

b) Conciencia de sus emociones

Los seres humanos tenemos conciencia y eso nos diferencia del resto de animales que no poseen esta cualidad; en ese sentido definimos a la conciencia humana como aquella condición de conocer su propia existencia y por lo tanto los diversos comportamientos y actos que realizamos permanentemente; esto lógicamente incluye el reconocimiento de las emociones que experimentamos a diario y en diferentes circunstancias.

Sin embargo, existen muchas vivencias y experiencias expresadas en la práctica de emociones fugaces que muchas veces pasa desapercibida por los estudiantes; o simplemente no le dan la importancia debida.

c) Expresión de sus emociones

Resulta de mucha importancia para los seres humanos expresar abiertamente nuestras emociones y no ocultarlas; muchos entendidos en la materia sostienen que si no somos capaces de expresar correctamente nuestras emociones se darían los siguientes hechos negativos:

- Dificultad para comunicar a los demás las emociones que está viviendo.
- Dificultad para controlar las emociones, sobre todo aquellas que afectan su normal desenvolvimiento.
- Inestabilidad emocional, por no poder tener control de sus emociones.
- Evadir e ignorar el hecho de estar experimentando una emoción determinada.
- Padecimiento de un bloqueo emocional el cual impide el normal desenvolvimiento y dificultad para mantener comunicación con los demás.

d) Regulación de su comportamiento para su bienestar personal

Es la capacidad y seguramente el control que los estudiantes deben tener con el fin de manejar en forma apropiada sus emociones, sobre todo aquellas que impactan negativamente en su vida diaria.

Específicamente comprende varias microcapacidades que pasamos a detallar a continuación:

- Capacidad de expresar apropiadamente las emociones personales.

- Capacidad de regular sus emociones y sentimientos personales; es decir, aceptar que las emociones y sentimientos vividos deben ser regulados.
- Habilidad para afrontar los sentimientos y emociones, sobre todo aquellos que afectan en demasía.
- Capacidad para autogenerar sentimientos y emociones positivas como la alegría, el humor, el amor, etc.

e) Regulación de su comportamiento para el bienestar de los demás

El control y regulación que se tienen de las emociones también tiene que ver con el bienestar de los demás; muchas veces al experimentar emociones y sentimientos negativos, y al no poder controlarlos, actuamos frente a los demás en forma descontrolada, hiriendo muchas veces los sentimientos de los seres que queremos y amamos; este es un aspecto muy importante que puede ser trabajado y monitoreado por los estudiantes.

1.2.3.3. Reflexiona y argumenta éticamente

a) Identifica valores

Es la capacidad que poseen los estudiantes y que consiste en que éstos son capaces de reconocer los valores y las actitudes que se requiere hacer para su cumplimiento frente a sí mismo y frente a los demás.

Los valores son normas morales que los seres humanos practican desde su nacimiento hasta que dejan de existir; inicialmente la familia se constituye como el primer núcleo social de aprendizaje de los mismos; luego se amplía a la escuela, los espacios públicos, etc.

b) Dilemas morales

Los dilemas morales son narraciones de situaciones problemáticas donde se presenta un conflicto de valores, con multiplicidad de posibles soluciones y que entran en conflicto unas con otras, para la solución del mismo se requiere que los estudiantes lleven a cabo un razonamiento moral, el mismo que depende de varios factores, como por ejemplo la enseñanza de normas morales impartidas en el hogar y que practica el estudiante de acuerdo a sus propios principios éticos y morales.

c) Principios éticos

Los principios éticos son reglas y normas establecidas por las sociedades y que deben ser cumplidas por los ciudadanos que pertenecen a ellas; cada sociedad tiene sus propios principios éticos, a su vez éstos cambian en el tiempo y de sociedad a sociedad.

Luego los seres humanos se ven obligados a cumplir los principios establecidos por la sociedad o grupo social al que pertenecen; algunos principios éticos de nuestra sociedad serían los siguientes: a) Principio de igualdad, b) Principio de autonomía personal, c) Principio de humanización, d) Principio de solidaridad.

d) Conciencia en la toma de decisiones

La toma de decisiones implica generalmente la adopción o elección de una determinada opción con el fin seguramente de solucionar un problema o conflicto personal o interpersonal. Las investigaciones realizadas hasta hoy demuestran que los seres humanos presentamos grandes dificultades al momento de tomar decisiones y muchas veces se toman decisiones equivocadas.

Los estudiantes desde temprana edad dentro de su desarrollo y crecimiento personal deben adquirir progresivamente estas habilidades y capacidades sociales y dentro de ellas la toma de decisiones; luego este proceso implica varias etapas a saber: a) Identificar y definir el problema, b) Describir el problema, c) Detectar y buscar posibles soluciones, d) Valorar las posibles soluciones, e) Optar y elegir una alternativa, f) Aplicar la opción más adecuada, g) Controlar y monitorear los logros y resultados de la opción elegida.

e) Reflexión sobre la práctica de valores

Los seres humanos cuando se desenvuelven en procesos de interacción con los demás integrantes de la sociedad practican una serie de valores morales, por lo tanto, se encuentra en constante reflexión sobre las consecuencias y efectos que acarrea el cumplimiento de los mismos.

Los maestros y maestras en las escuelas y colegios son los encargados de monitorear y hacer el seguimiento sobre la reflexión de la práctica de valores de las y los estudiantes; este hecho va permitir que este proceso reflexivo sea bastante exhaustivo, crítico y esclarecedor; que posteriormente contribuirá en la sólida formación de la personalidad de los educandos.

1.2.3.4. Vive su sexualidad de manera plena y responsable

a) Conciencia de sí mismo como varón o como mujer

Este aspecto tiene que ver mucho con los conceptos de sexo y sexualidad; cuando nos referimos al término sexo hacemos alusión a las características anatómicas y físicas que diferencian a las mujeres de los varones. Desde temprana edad los niños ya tienen conciencia sobre su condición sexual masculino o femenino, esta identificación se acentúa aún más con el correr de los años y se va consolidando a lo largo de toda la vida.

b) Imagen corporal

Concepto relacionado con la representación mental que los seres humanos tienen en relación a su cuerpo (aspecto físico personal); como se ve y de qué manera se percibe; los sentimientos y las emociones juegan un rol importante en la imagen corporal de las personas. En líneas generales la imagen corporal en los seres humanos puede ser positiva o negativa según sea el caso.

La imagen corporal positiva se da cuando: a) La persona se percibe sobre su cuerpo en forma clara y real, b) Aprecia y valora el cuerpo que posee, c) Tiene seguridad y presenta comodidad con respecto al cuerpo que tiene.

La imagen corporal negativa presenta las características siguientes: a) Presenta una percepción distorsionada de su cuerpo, b) Se siente incómodo y se avergüenza de su cuerpo, c) Demuestra inseguridad e insatisfacción con respecto a su cuerpo.

c) Identidad sexual y de género

La identidad sexual y de género tiene que ver con la forma como los estudiantes se identifican como varones y como mujeres; sin embargo, debemos hacer mención que independientemente de ser varones o mujeres, lo más importante es el rol que deben cumplir las y los estudiantes como personas que se encuentran en la etapa de la adolescencia; es decir, los roles que vienen asumiendo como hijas e hijos al interior de sus familias, como estudiantes del nivel secundario, etc.

d) Exploración y valoración de su cuerpo

Los estudiantes deben ser capaces de que en virtud de la introspección que realizan los estudiantes sobre su persona arriban finalmente a la autovaloración de su propio cuerpo; el proceso de exploración que realizan los estudiantes debe ser lo bastante objetivo y no debe ser subjetivo.

Con respecto a la valoración de su propio cuerpo, cobra importancia capital la autoestima, específicamente el nivel de autoestima, si los estudiantes cuentan con un nivel alto de autoestima, entonces la valoración será positiva, caso contrario éste será negativo.

e) Relaciones de igualdad entre varones y mujeres

Los seres humanos independientemente de nuestra condición sexual (varones o mujeres) y más aún los estudiantes adolescentes deben ser capaces de establecer relaciones igualitarias entre varones y mujeres.

El artículo 2° de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, al respecto sostiene que toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. (DHpedia, 1948)

f) Relaciones afectivas armoniosas

Este aspecto tiene que ver con la calidad de las relaciones interpersonales de los adolescentes entre sí, entre ellos y los demás grupos etáreos y en cualquier espacio (hogar, escuela, espacios públicos, etc.); precisamente la calidad de este proceso tiene que ver con la interacción social, sobre todo de las relaciones Socioafectivas y emocionales que se dan entre los estudiantes adolescentes.

g) Autocuidado y protección de sus derechos sexuales y reproductivos

La institución educativa por intermedio de los diversos actores educativos procura que los estudiantes desarrollen capacidades de autocuidado y protección de sus derechos sexuales y reproductivos. En tal sentido los estudiantes deben conocer y ejercitar sus derechos sexuales y reproductivos, los cuales pasamos a mencionar:

- Derecho a decidir sobre su cuerpo y su sexualidad.
- Derecho a ejercer y disfrutar su sexualidad.
- Derecho a manifestar y expresar sus afectos y sentimientos a los demás.
- Derecho a decidir con quién o quienes se relacionan.
- Derecho a que se respete su privacidad e intimidad.
- Derecho a vivir libre de violencia y maltrato.
- Derecho a decidir sobre su vida reproductiva informándose oportunamente.
- Derecho a la igualdad.
- Derecho a vivir libre de discriminación de cualquier índole.
- Derecho a recibir información sobre sexo y sexualidad.
- Derecho a recibir una educación integral sobre sexualidad.
- Derecho a recibir oportunamente servicios de salud sexual y reproductiva.
- Derecho a que se le reconozca su identidad sexual.

- Derecho a participar en políticas públicas sobre sexualidad.

2. Análisis de antecedentes investigativos

Realizadas las búsquedas bibliográficas referentes a nuestro tema de estudio, no hemos encontrado trabajos iguales. Por lo que, consideramos que el presente estudio es de tipo exploratorio. Sin embargo, citamos algunas investigaciones que tienen alguna aproximación con la nuestra.

2.1 A nivel internacional

Castañeda, C.E. (2021), estudio titulado: “En época de pandemia: jugar y aprender con Kahoot, Quizziz y Jamboard en el aula de clase o fuera de ella”. Cuyo objetivo fue: Ejemplificar las potencialidades del aprendizaje por medio de juegos y actividades colaborativas, particularmente relevantes durante la actual coyuntura en la que se ha impuesto y generalizado la enseñanza remota. Los resultados de investigación muestran un incremento notable de la motivación y el rendimiento de los estudiantes, debido al uso de herramientas novedosas para ellos y, para el docente, prácticas en la labor tanto de enseñanza como de evaluación.

Machado, L. C. (2021), en su investigación titulada: “Crear marcos con el Jamboard: contribuciones al aprendizaje en las clases matemáticas”. Cuyo objetivo fue explorar la creación de marcos con el Jamboard: contribuciones al aprendizaje en las clases de matemática en las escuelas estados de Rio Grande do Sul, 2020. Se arribó al siguiente resultado: se presentó como una buena alternativa para retomar los objetivos de conocimiento del área de Matemática y al mismo tiempo promover la integración entre los alumnos y el profesor de matemáticas. La creación de tablas en las clases de Matemáticas, además de la interacción virtual, facilitó la inserción de tecnología, contribuyó al aprendizaje mutuo y exploración de esta herramienta con el descubrimiento de posibilidades hasta entonces desconocido para el profesor y los alumnos. Durante la creación de los murales, cada estudiante pudo explorar su creatividad, usando innumerables imágenes, tomando decisiones, identificándose con su producción, hecho evidenciado por la satisfacción de los estudiantes durante la presentación al grupo de los murales que crearon, dándole más sentido al aprendizaje.

2.2. A nivel Nacional

Alanya, J. y otros (2021), estudio titulado: “Educación durante la pandemia COVID-19. Uso de la tecnología en la nube: Jamboard”. Cuyo objetivo fue, conocer los niveles de satisfacción de los estudiantes ante el uso del Jamboard. Materiales y métodos. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, descriptivo de corte transversal. Se usó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario de satisfacción de la herramienta Jamboard que se aplicó a 162 estudiantes de una universidad privada de la ciudad de Lima, Perú, del año 2020. Resultados, los estudiantes mejoraron bastante la motivación y el interés en el curso, además se encontraron muy satisfechos con la herramienta Jamboard.

Mejía, F. y Montañez, R. (2018), estudio denominado “Efecto de la Pizarra Digital Interactiva en el nivel de Comprensión Lectora del curso de inglés en estudiantes de una Institución Educativa Estatal del Distrito de Comas”. El objetivo fue comparar el nivel de comprensión lectora en dos secciones, una en la que se emplean actividades didácticas usando la pizarra digital interactiva y una en la que no se hace uso de ella. Para el recojo de información se utilizó como técnica la encuesta y el instrumento un test, el cual fue adaptado y validado por expertos. Dentro de sus conclusiones se tuvo que la mejora en el nivel de comprensión lectora fue positiva, pero no significativa. El principal cambio que se produjo con la PDI fue el incremento en la motivación y participación de los estudiantes y aunque las calificaciones demostraron bajo rendimiento, consideramos que el cambio es posible con el compromiso de toda la comunidad educativa.

2.3. A nivel Local

Lerma, R. A. y Callme, M. B. (2018), estudio denominado: “El rendimiento académico con el uso de las pizarras inteligentes en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Víctor Manuel Torres Cáceres” Punta de Bombón, Arequipa – 2017”. Cuyo objetivo fue determinar el nivel del rendimiento académico con el uso de las pizarras inteligentes en los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Víctor Manuel Torres Cáceres, Punta de Bombón, Arequipa - 2017. Este estudio fue de carácter cualitativo, de naturaleza descriptiva, es decir, se ha desarrollado con la recopilación de datos e información sobre los diferentes aspectos de este tema (la pizarra digital Interactiva) para ser posteriormente interpretados de forma integral. Aunque este instrumento no se ha utilizado en educación,

se han logrado resultados considerables en este ámbito. Concluyendo que la pizarra digital interactiva, como estrategia didáctica, favorece el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria; también a modo de ilustración, refuerza el aprendizaje; Y, por último, utilizado como un recurso para organizar la información permite la mejora del aprendizaje en los estudiantes de este nivel.

Vilcahuaman, M. y Layme, L. (2016), estudio se denomina: “la pizarra interactiva en el aprendizaje de la tilde de los estudiantes de primero y segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Luis Ponce García, Callalli- Caylloma”. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la pizarra interactiva en el aprendizaje de los tipos de tilde en los estudiantes de primer y segundo grado de educación secundaria de la I.E. Luis Ponce García de Callalli – Caylloma, la metodología que se utilizó es de tipo descriptivo - experimental y busca comparar dos grupos experimentales, formándose de manera equivalente controlando el grado académico, el sexo y el rendimiento académico para que no afecten los resultados, viéndose los dos grupos, el de pizarra interactiva (TIC) y el de pizarra clásica (método clásico) tenían mejor rendimiento en cuanto al aprendizaje de la tilde, los grupos de 9 personas cada uno de ellos fueron sometidos a un programa con el mismo contenido pero explicado de manera distinta, pues se utilizaron dos distintas estrategias según el grupo que fueron asignados. Encontramos en los resultados que, si existe mejor rendimiento en el grupo de pizarra interactiva que en el de pizarra clásica a pesar de que si existen mejoría en ambos, concluyendo que el método de las tecnologías de la información y comunicación presenta mejores resultados que el método clásico.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

1.1 Técnicas

Para la recolección de los datos se utilizó para la variable denominada uso del Jamboard la técnica de la encuesta, y para la variable denominada Competencia Construye su identidad la técnica análisis de documentos.

1.2 Instrumentos

En el presente estudio se utilizó el cuestionario para medir la variable uso del Jamboard, mientras para medir la variable Construye su identidad se utilizó una ficha de evaluación, elaborado por las investigadoras, teniendo en cuenta el cuadro de verificación y coherencia, como se observa en el cuadro de coherencia

	Indicadores	Sub indicadores	Ítems	Técnica/ instrumento
Uso de Jamboard	Conocimiento de Jamboard	• ¿Qué es el Jamboard? • ¿Para qué sirve? • ¿Qué se puede hacer en Jamboard? • Acceso a Jamboard	1 y 2 3 y 4 5, 6 y 7 8	Encuesta/ cuestionario
	Edición de Jamboard	• Creación de una cuenta Gmail • Creación de Jamboard • Nombre del Jamboard • Establecimiento de tamaño, fondo de la pizarra y borrar marco de la pizarra de Jamboard	9 10 11 12	
	Uso de herramientas	• Empleo de bolígrafo, rotulador, subrayador y pincel. • Empleo de colores • Uso del borrador • Usos de la herramienta de selección • Uso de herramienta para agregar notas y textos • Herramienta para agregar imágenes • Uso del puntero láser	13 14 15 16 17 18 y 19 20	
Competencia construye su	Se valora a sí mismo	• Características personales • Limitaciones personales	1 2	Análisis de

identidad		• Potencialidades personales • Retos personales • Metas personales • Sentido de pertenencia a su familia • Sentido de pertenencia a su colegio • Sentido de pertenencia con respecto a su grupo y a su comunidad	3 4 5 6 7 8	documento/ ficha de evaluación
	Autorregula sus emociones	• Reconocimiento de sus emociones • Conciencia de sus emociones • Expresión de sus emociones • Regulación de su comportamiento para su bienestar personal • Regulación de su comportamiento para el bienestar de los demás	9 y 10 11 y 12 13 y 14 15 16	
	Reflexiona y argumenta éticamente	• Identifica valores • Identifica dilemas morales • Principios éticos • Conciencia en la toma de decisiones • Reflexión sobre la práctica de valores	17 y 18 19 20 y 21 22 y 23 24	
	Vive su sexualidad de manera plena y responsable	• Conciencia de sí mismo como varón o como mujer • Imagen corporal • Identidad sexual y de género • Exploración y valoración de su cuerpo • Relaciones de igualdad entre varones y mujeres • Relaciones afectivas armoniosas • Autocuidado y protección de sus derechos sexuales y reproductivos	25 26 27 28 29 30 31 y 32	

Descripción de los instrumentos

Para medir la variable: Uso de Jamboard se utilizó un cuestionario que fue aplicado a los estudiantes del ciclo VII de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz que

está ubicada en el distrito de Yura, ciudad y región Arequipa, el cual consta de 20 preguntas de carácter cerrado con múltiples alternativas de respuesta.

Y para medir la variable: Competencia Construye su identidad se utilizó una ficha de evaluación que también fue aplicado a los estudiantes del ciclo VII de la institución educativa mencionada, el cual consta de 32 ítems de evaluación y la información recogida se organizó teniendo en cuenta las escalas de evaluación (En inicio, en proceso, logro esperado y logro destacado).

Niveles y puntuaciones de ambas variables

Variable: Jamboard	Variable: Construye su Identidad
a) Nivel Bajo: 20 - 46	a) Nivel Bajo: 32 – 63
b) Nivel Medio: 47 - 73	b) Nivel Medio: 64 - 96
c) Nivel Alto: 74 – 100	c) Nivel Alto: 97 - 128

1.3. Materiales de verificación

Los materiales que se utilizaron para la verificación y pertinencia de los instrumentos fue el cuadro cualitativo se encuentra en el anexo N° 4, con datos ya registrados por los expertos que validaron los instrumentos, a continuación:

Modelo utilizado de ficha cualitativa para la validación de instrumentos

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				
Alcance de los contenidos				
Redacción de los ítems				
Claridad y precisión				
Pertinencia de las variables con los indicadores				
Presentación de las cartillas				

Esta ficha cualitativa fue utilizada para validar los instrumentos de investigación relacionada a los variables: Jamboard y Competencia Construye su Identidad.

2. Campo de verificación

2.1 Ubicación espacial

El presente estudio se realizó en la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz que está ubicada en la localidad de Ciudad de Dios del distrito de Yura, ciudad de Arequipa.

2.2 Ubicación temporal

El estudio es coyuntural porque se realizó en un momento o circunstancia dada con sus características propias; se llevó a cabo desde marzo del 2021 a enero del 2022, y en particular la aplicación de los instrumentos se realizó en noviembre del 2021.

2.3 Población y muestra

La población de estudio estuvo constituida por 181 estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la I.E. Jorge Sanjinez Lenz. La muestra se determinó de acuerdo al criterio de las investigadoras, ya que, se optó por muestreo no probabilístico, y tomando en cuenta la situación de la pandemia de COVID-19, a continuación, se detalla:

Estudiantes	Población			Muestra		
	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total
5 "A"	13	14	27	7	8	15
5 "B"	12	15	27	7	9	16
4 "A"	17	14	31	11	8	19
4 "B"	16	14	30	9	9	18
3 "A"	20	13	33	12	8	20
3 "B"	20	13	33	13	9	22
Total	98	83	181	59	51	110

La muestra queda constituida por 110 estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura, Arequipa, se incluye los estudiantes de ciclo VII, comprende estudiantes de tercero, cuarto y quinto grado de educación secundaria, y estudiantes que estuvieron presentes el día de la aplicación de los instrumentos, pero, se excluye los estudiantes de otros grados

que no es parte de estudio y los que no respondieron la encuesta o que estuvieron incompleta.

3. Estrategia de recolección de datos

Una vez seleccionado la muestra objeto de estudio, se diseñó los instrumentos teniendo en cuenta los objetivos de investigación, variables, indicadores y sub indicadores, para la confiabilidad y validez del mismo, en seguida se realizó validación y confiabilidad de los instrumentos, se solicitó autorización a la dirección de la institución educativa en estudio, luego se aplicó dichos instrumentos y finalmente se recogió la información mediante la técnica de encuesta (cuestionario) y análisis de documentos (ficha de evaluación).

3.1 Organización

3.1.1 Acciones de coordinación

Se realizó las coordinaciones con la dirección de la institución educativa, con el fin de solicitar autorización para realizar investigación y recojo de información sobre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad.

3.1.2 Acciones de implementación

Para la ejecución del presente trabajo, la muestra de estudio estuvo constituida por 110 estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura.

Para medir los variables de estudio se aplicó a la muestra objeto de estudio, los instrumentos de investigación, así para recoger información referente a la variable: Jamboard se utilizó un cuestionario de 20 ítems, y para la variable: Competencia Construye su Identidad una ficha de evaluación de 32 ítems.

3.1.3 Acciones de ejecución

Una vez que se nos concedió la respectiva autorización se inició con la investigación. Es decir, se procedió a ejecutar aplicando los instrumentos de recolección de datos, el cual se aplicó a los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura; posteriormente se llevó cabo la sistematización de la información obtenida en tablas y gráficos, llevándose a cabo el tratamiento estadístico y finalmente el análisis e interpretación de los mismos.

3.1.4. Validación de los instrumentos

Después del diseño de los instrumentos se realizó la validación y confiabilidad de los mismos, a través del juicio expertos y la formula de confiabilidad de Alfa de Cronbach. Para ello, primero, solicitamos apoyo de tres expertos para la validez de los instrumentos, de ellos dos especialistas para los variables de estudio, docente de la Universidad Nacional de San Agustín y exdocente de la Universidad San Pedro Sede Arequipa, y otro experto en metodología de investigación de la Universidad Católica de Santa María. Así mismo, los expertos se encuentran con ficha de registro nacional de grados académicos y títulos profesionales en la SUNEDU. Asimismo, se realizó el cálculo de validez de instrumentos mediante la fórmula estadística de V. de Aiken:

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

Donde:

V: Coeficiente de validez de Aiken

S: Sumatoria de las respuestas o acuerdos de los expertos por cada ítem.

n: Número de expertos

c: Número de valores en la escala de valoración (1=eliminar, 2= cambiar, 3= mejorar, 4= bueno, 5=excelente).

Para la evaluación de las opiniones de los expertos, tomaremos como criterio general, Escala de validez de Lorenzo Herrera (1998), quien sugiere las recomendaciones siguientes para evaluar el cálculo de validez de instrumentos:

Escala	Estimación
0,53 a menos	Validez nula
0,54 a 0.59	Validez baja
0,60 a 0,65	Válida
0,66 a 0,71	Muy valida
0,72 a 0,99	Excelente validez
1,0	Validez perfecta

De esta forma, la prueba estadística de V. de Aiken, permite obtener como resultado 0.90 para la variable Jamboard que significa que la validez del instrumento es Excelente. Mientras, un valor de 0.92 para la variable Competencia Construye su Identidad, que significa que la validez del instrumento es Excelente. De este modo, los instrumentos estuvieron listos para aplicar a la muestra objeto de estudio. Para ello

adjuntamos las fichas de evaluación de los tres expertos o jueces seleccionados en la parte de anexos.

Segundo, se realizó una prueba piloto para la confiabilidad de los instrumentos aplicando a diez estudiantes elegidos al azar y se utilizó la fórmula de confiabilidad de Alfa de Cronbach.

Para el análisis de consistencia, consideramos a George y Mallery (2003, p. 231), quienes nos brindan las orientaciones o pautas en base a criterios para evaluar el coeficiente de alfa de Cronbach.

Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
Coeficiente alfa $>.5$ es pobre
Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

Para corroborar la confiabilidad de los instrumentos se utilizó a través del Programa Estadístico SPSS versión 22.

De esta manera, Alfa de Cronbach permite obtener como resultado 0.959 puntos para la variable Jamboard que significa que la confiabilidad del instrumento es Excelente. Mientras, un valor de 0.938 puntos para la variable Competencia Construye su Identidad, que significa que la confiabilidad del instrumento es Excelente. De este modo, los instrumentos estuvieron listos para aplicar a la muestra objeto de estudio. Para mayor información revisar en el anexo N° 6.

3.1.5. Criterios para el manejo de resultados

De acuerdo a la naturaleza de la presente investigación, luego de haber aplicado los instrumentos a la muestra objeto de estudio y obtenido la información necesaria para medir las variables de investigación, se procedió a su preparación para organizar los datos, con ayuda de los programas: Excel y SPSS versión 22. En seguida se realizó el análisis de las variables, a través del Coeficiente de Correlación de Pearson, teniendo en cuenta los objetivos formulados.

De este modo, con los datos obtenidos se hizo el procesamiento de los mismos, para ello tomamos en cuenta la estadística descriptiva y las técnicas estadísticas de elaboración de tablas y gráficos estadísticos, y finalmente se hizo el análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

Y para demostrar si existe relación entre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad en la muestra seleccionada, y el grado de intensidad en la asociación entre las variables de estudio, ello nos conduce a la necesidad de conocer el tipo de coeficiente de correlación a utilizar; por lo que, se realizó las pruebas de normalidad, mediante el programa SPSS. Los resultados se observan:

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Jamboard	,111	110	,002	,909	110	,000
Construye su Identidad	,096	110	,015	,948	110	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se observa el análisis de los datos a un nivel de confianza de 0.95 y con margen de error de 0.05; y una muestra mayor de 50 sujetos. A partir de esta muestra se tomó la decisión de aceptar Kolmogorov-Smirnov y rechazar Shapiro-Wilk. Por otro, p-valor de ambas variables fue menor de 0.05; ya que, p-valor para la variable Jamboard fue 0.002, mientras para la variable Construye su Identidad fue 0.015. Por lo tanto, se concluye que los datos no siguen una distribución normal en ambas variables, es decir son no paramétricas; por ello se decidió aceptar la prueba de correlación de Rho Spearman para el presente estudio de investigación y rechazar la prueba de Pearson (prueba paramétrica).



CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo primero se organizó en tablas y figuras la información recogida, para realizar el análisis e interpretación de los resultados de la investigación, segundo, a partir de los resultados se hizo discusión de resultados, entre los hallazgos obtenidos en el estudio y los resultados de otras investigaciones considerados en la parte de antecedentes de la investigación.

1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

1.1. Resultados de la variable Jamboard

Tabla 1

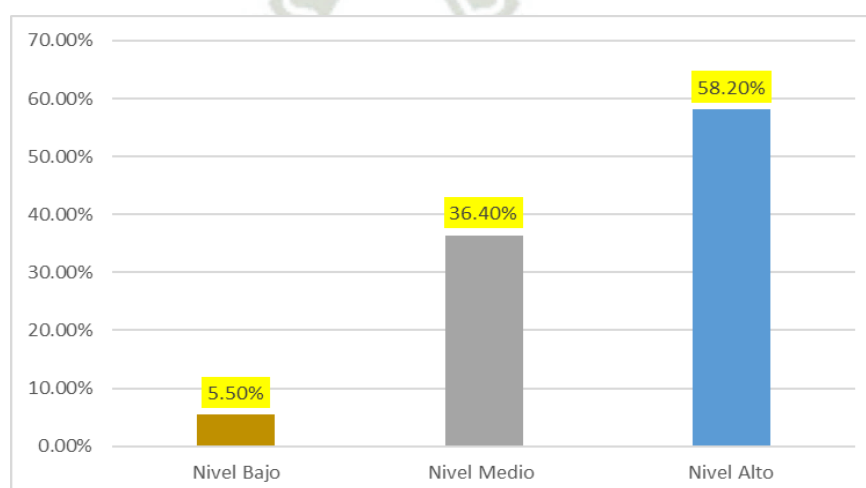
Indicador: Conocimiento de Jamboard

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	8 - 18	6	5.50
Medio	19 – 29	40	36.40
Alto	30 - 40	64	58.20
Total		110	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 1

Indicador: Conocimiento de Jamboard



Fuente: Tabla 1

Según el resultado obtenido referente al indicador conocimiento de Jamboard, representados en la Tabla 1 y Figura 1, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 6 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo en cuanto al indicador conocimiento de Jamboard (8 - 18), que representa el 5.50%; mientras que 40 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (19 - 29), que representa el 36.40%; y 64 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (30 - 40), que representa el 58.20% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz encuestados se encuentran en el Nivel Alto, que representa más de la mitad de los estudiantes encuestados, referente al indicador Conocimientos de Jamboard. De lo cual, podemos afirmar que este grupo de los y las estudiantes tienen conocimiento sobre la operatividad de Jamboard.

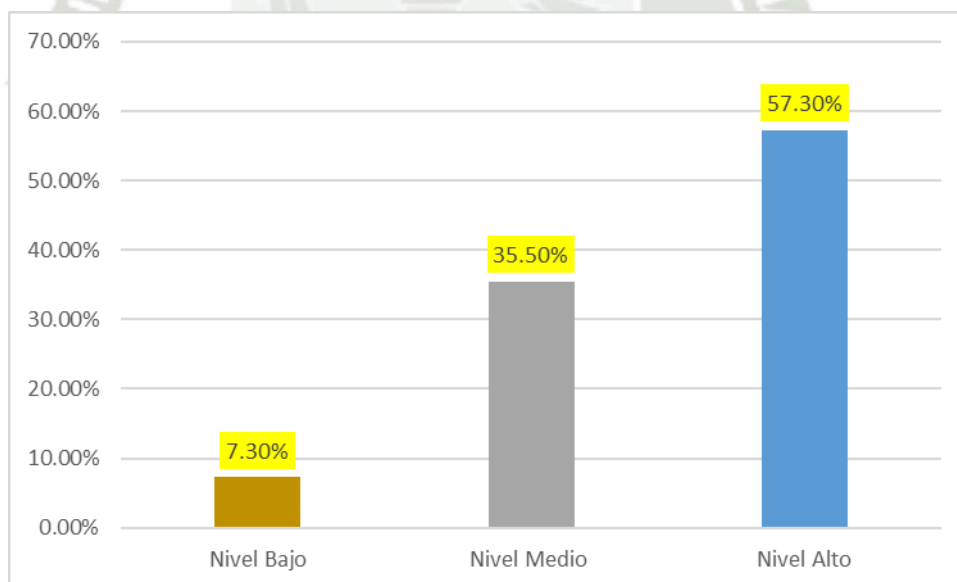
El impacto de la pandemia de Covid 19 al sistema educativo, el reto que ha significado la educación a distancia y la oportunidad de aprender el uso de diferentes herramientas digitales, además se cuenta con estudiantes nativos digitales, lo que facilita la comprensión sobre su operatividad e integración del uso de Jamboard en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ya que, esta herramienta permite interacción facilitando compartir ideas, imágenes y colaborar entre ellos en tiempo real.

Tabla 2
Indicador: Edición de Jamboard

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	4 - 9	8	7.30
Medio	10 – 14	39	35.50
Alto	15 - 20	63	57.30
Total		110	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 2
Indicador: Edición de Jamboard



Fuente: Tabla 2.

Según el resultado obtenido referente al indicador Edición de Jamboard, representados en la Tabla 2 y Figura 2, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 8 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador edición de Jamboard (4 - 9), que representa el 7.30%; mientras que 39 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (10 - 14), que representa el 35.50%; y 63 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (15 - 20), que representan el 57.30% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes, que representan más de la mitad de los estudiantes encuestados, se encuentran en el Nivel Alto referente al indicador: Edición de Jamboard. De lo cual, podemos afirmar que este resultado nos indica que los estudiantes pueden realizar la creación de Jamboard, editar el nombre del Jamboard, establecimiento de tamaño, fondo de la pizarra y borrar marco de la pizarra durante el proceso de aprendizaje. Es decir, los estudiantes con facilidad integran a las actividades pedagógicas de forma sincrónica diferentes recursos de Jamboard (Texto, imágenes, colores y otros) en la construcción de conocimientos de modo colaborativa.

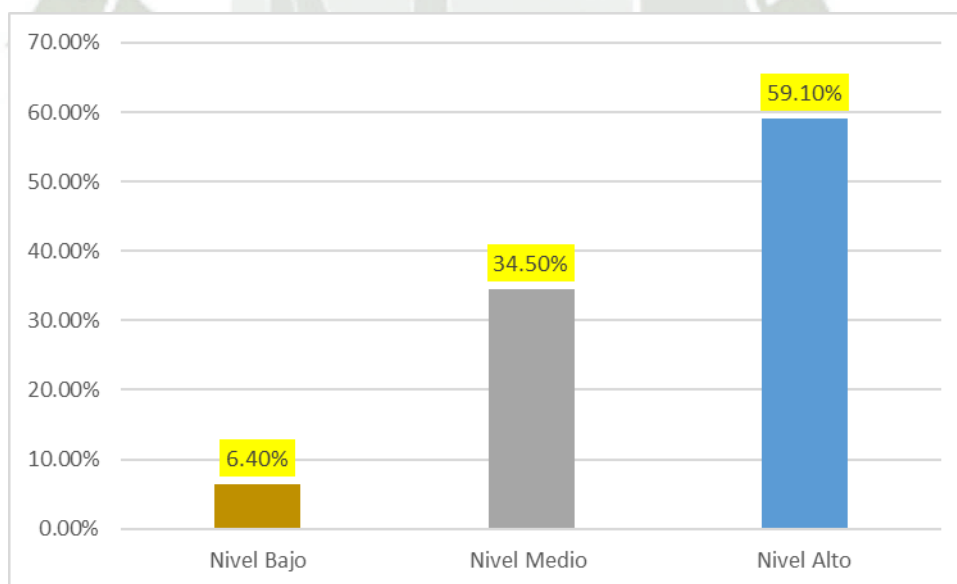
Tabla 3

Indicador: Uso de herramientas

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	8 - 18	7	6.40
Medio	19 – 29	38	34.50
Alto	30 - 40	65	59.10
Total		110	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 3

Indicador: Uso de herramientas


Fuente: Tabla 3.

Según el resultado obtenido referente al indicador: Uso de herramientas, representados en la Tabla 3 y Figura 3, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 7 estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Bajo en cuanto al indicador señalado (8 - 18), que representa el 6.40%; mientras que 38 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (19 - 29), que representa el 34.50%; finalmente 65 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (30 - 40), que representa 59.10% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se encuentran en el Nivel Alto, que representa más de la mitad de los estudiantes encuestados referente al indicador: Uso de herramientas de Jamboard. De lo cual, se deduce que los estudiantes emplean bolígrafo, rotulador, subrayador y pincel, emplean colores, usan el borrador, usan herramientas de selección, usan herramientas para agregar notas y textos, usan herramientas para agregar imágenes, usan puntero láser cuando explica o da conocer el trabajo a sus compañeros o al profesor.

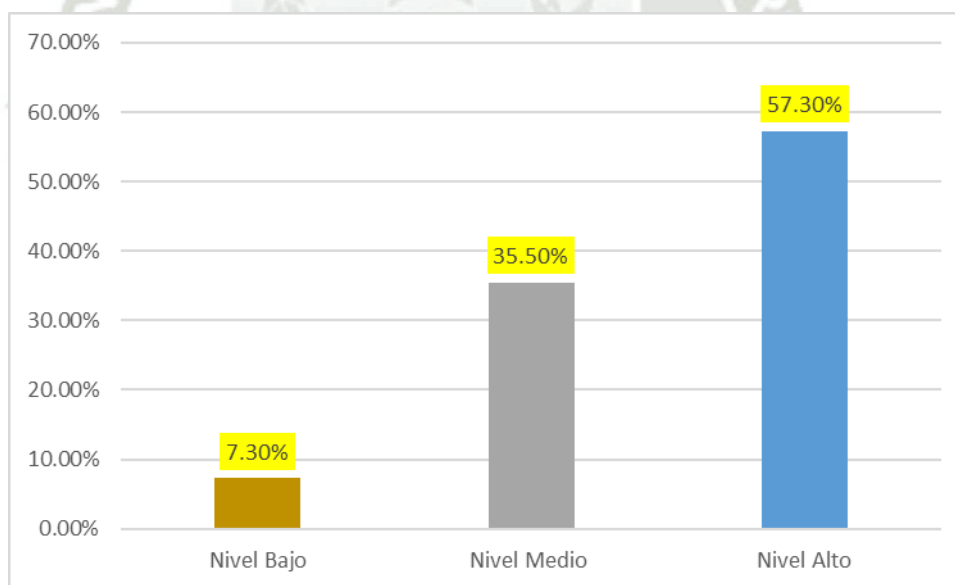
Tabla 4

Consolidado de la variable uso de Jamboard

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	20 - 46	8	7.30
Medio	47 – 73	39	35.50
Alto	74- 100	63	57.30
Total		110	100

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 4

Consolidado de la variable uso de Jamboard


Fuente: Tabla 4

Según el resultado obtenido referente a la variable uso de Jamboard, representada en la Tabla 4 y Figura 4, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 8 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente a la variable: Uso de Jamboard (20 - 46), que representa el 7.30%; mientras que 39 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (47 - 73), que representa el 35.50%; y finalmente 63 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (74 - 100), que representa el 57.30% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Alto, que representa más de la mitad de la muestra objeto de estudio referente a la variable: Uso de Jamboard. De lo cual, podemos afirmar que los estudiantes utilizan conocimiento de Jamboard, realizan edición haciendo uso de Jamboard y utilizan herramientas de Jamboard, trabajando en equipo y aprendiendo de forma colaborativa en tiempo real. Además, se deduce que este aplicativo tiene impacto en el aprendizaje de los estudiantes, por su dinamismo, aprendizaje colaborativo, su familiaridad con el uso de herramientas digitales y genera motivación para el aprendizaje.

Asimismo, en la institución educativa se promociona el desarrollo de la competencia 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC” del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB); el desarrollo de esta competencia es transversal en todas las áreas. Además, los estudiantes cuentan con cuenta de correo electrónico, con dominio @aprendoencasa.pe brinda todos los filtros de seguridad para que los estudiantes desarrollen sus actividades de forma segura. De esta forma, los y las estudiantes solo podrán recibir mensajes del mismo dominio, como de minedu.gob.pe, y de perueduca.pe para evitar que reciban mensajes no pedagógicos que ponga en riesgo su seguridad. Este correo corporativo permite a los usuarios acceso gratuito a las herramientas de Google Workspace, le ofrece la posibilidad de utilizar herramientas colaborativas como: Gmail, Calendario, Meet, Chat, Drive, Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Formularios, Sites y otros.

1.2. Resultados de la variable: Competencia Construye su Identidad

Tabla 5

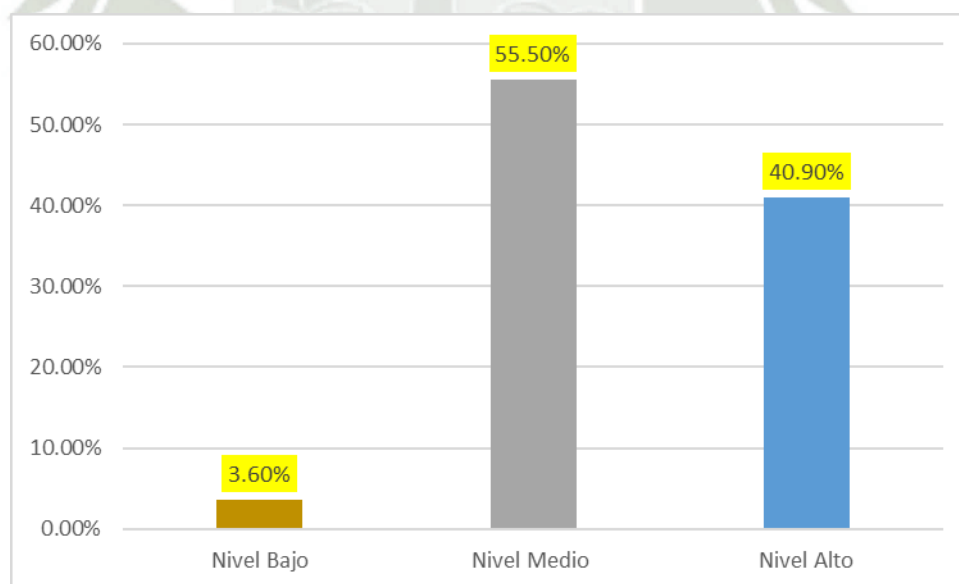
Indicador: Se valora a sí mismo

Niveles	Rango	Fi	%
Bajo	8 – 15	4	3.60
Medio	16 – 24	61	55.50
Alto	25 - 32	45	40.90
Total		110	100

Fuente: Ficha de evaluación aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 5

Indicador: Se valora a sí mismo



Fuente: Tabla 5

Según el resultado obtenido referente al indicador se valora a sí mismo, representados en la Tabla 5 y Figura 5, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 4 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador señalado (8 - 15), que representa 3.60%; mientras que 61 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (16 - 24), que representa el 55.50% y finalmente 45 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (25 - 32), que representa el 40.90% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio con tendencia al Nivel Alto referente al indicador: se valora así mismo, que representa más de la mitad de la muestra de estudio. De lo cual, podemos afirmar que los estudiantes de este grupo logran el desarrollo de las capacidades y habilidades con algunas dificultades vinculados al indicador se valora así mismo durante el proceso de aprendizaje. Ya que, el nivel esperado es Nivel Alto. Este desarrollo está relacionado a los criterios de: Características personales, limitaciones personales, potencialidades personales, retos y metas personales, sentido de pertenencia a su familia, sentido de pertenencia a su colegio, sentido de pertenencia con respecto a su grupo y a su comunidad.

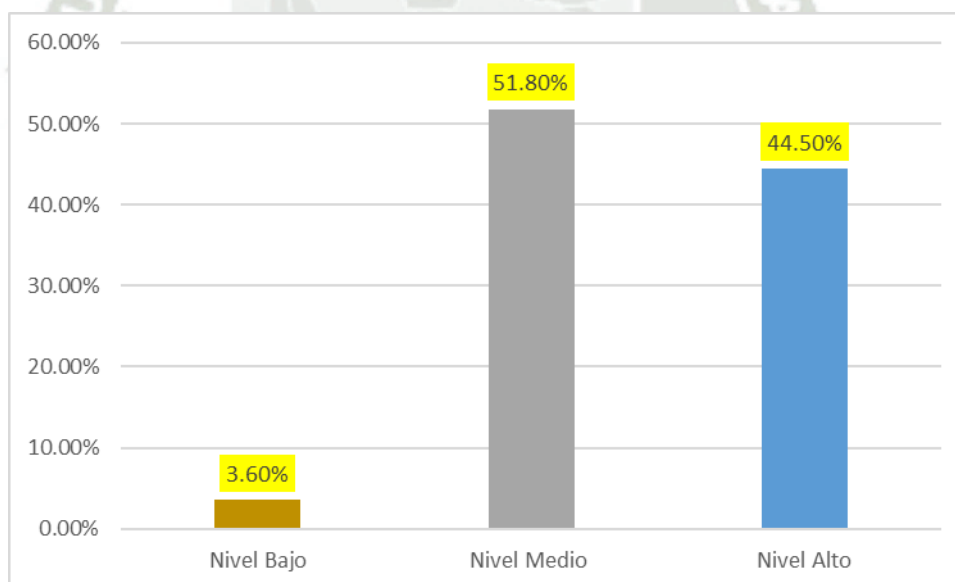
Tabla 6

Indicador: Autorregula sus emociones

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	8 – 15	4	3.60
Medio	16 – 24	57	51.80
Alto	25 – 32	49	44.50
Total		110	100

Fuente: **Ficha de Evaluación** aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 6

Indicador: Autorregula sus emociones


Fuente: Tabla 6

Según el resultado obtenido referente al indicador autorregula sus emociones, representadas en la Tabla 6 y Figura 6, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 4 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador interacción cara a cara (8 - 15), que representa 3.60%; mientras que 57 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (16 - 24), que representa el 51.80%; y finalmente 49 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (25 - 32) que representa el 44.50% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio referente al indicador: Autorregula sus emociones. Este resultado nos permite afirmar que los estudiantes de este grupo logran desarrollar las capacidades y habilidades con alguna dificultad vinculadas al reconocimiento de sus emociones, conciencia de sus emociones, expresión de sus emociones, regulación de su comportamiento para su bienestar personal y regulación de su comportamiento para el bienestar de los demás. Ya que, el nivel esperado es Nivel Alto. Este desarrollo permite desenvolverse en su vida diaria de forma adecuada tomar sus propias decisiones.

Tabla 7

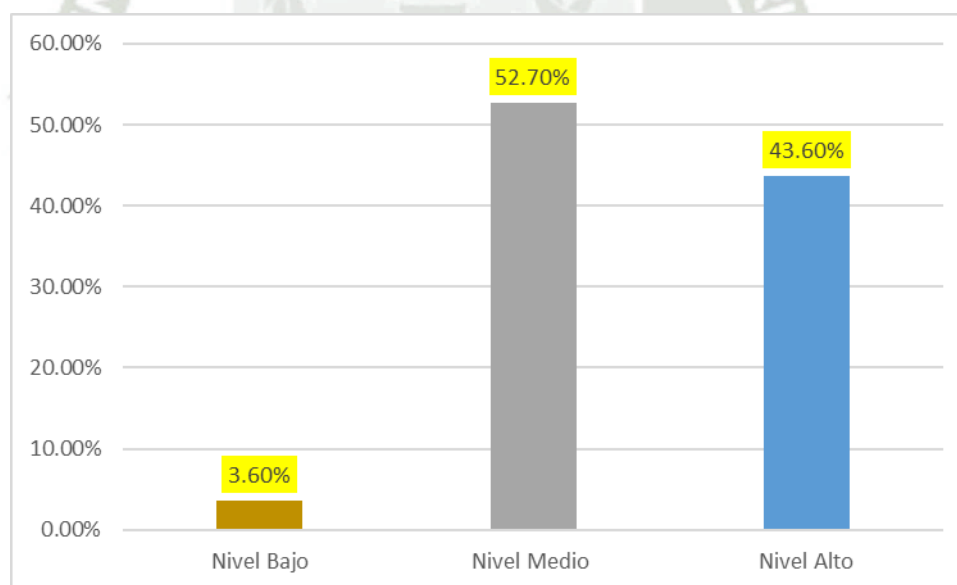
Indicador: Reflexiona y argumenta éticamente

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	8 – 15	4	3.60
Medio	16 – 24	58	52.70
Alto	25 - 32	48	43.60
Total		110	100

Fuente: **Ficha de evaluación** aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 7

Indicador: Reflexiona y argumenta éticamente



Fuente: Tabla 7

Según el resultado obtenido referente al indicador reflexiona y argumenta éticamente, representados en la Tabla 7y Figura 7, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 4 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente al indicador señalado en el párrafo anterior (8 - 15), que representa el 3.60%; mientras que 58 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (16 - 24), que representa el 52.70%; y finalmente 48 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (25 - 32), que representa el 43.60% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes encuestados se ubican en el Nivel Medio con tendencia al Nivel Alto que representa más de la mitad de la muestra objeto de estudio, referente al indicador citado, este grupo de estudiantes logran desarrollar las capacidades y habilidades con algunas dificultades relacionados a la identificación de valores, identificación dilemas morales, comprensión de principios éticos, actuación con conciencia en la toma de decisiones y reflexión sobre la práctica de valores. Ya que, el nivel esperado es el Nivel Alto. Este desarrollo permite a los estudiantes actuar de forma correcta en su vida diaria.

Tabla 8

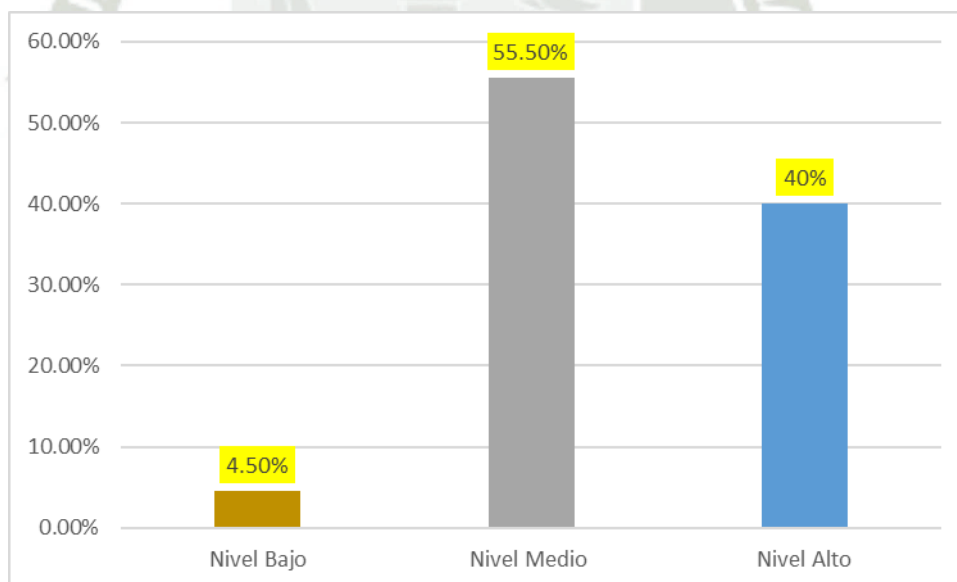
Indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	8 – 15	5	4.50
Medio	16 – 24	61	55.5
Alto	25 - 32	44	40
Total		110	100

Fuente: **Ficha de evaluación** aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 8

Indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable



Fuente: Tabla 8

Según el resultado obtenido referente al indicador vive su sexualidad de manera plena y responsable, representada en la Tabla 8 y Figura 8, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 5 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente a la variable señalado en el párrafo anterior (8 - 15), que representa el 4.50%; mientras que 61 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (16 - 24), que representa el 55.50%; y finalmente 44 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (25 - 32), que representa el 40% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio con tendencia al Nivel Alto, que representa más de la mitad de la muestra objeto de estudio referente al indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable. Lo cual, nos permite afirmar que los estudiantes de este grupo logran desarrollar la capacidades y habilidades con alguna dificultad vinculados a: Conciencia de sí mismo como varón o como mujer, imagen corporal, identidad sexual y de género, exploración y valoración de su cuerpo, relaciones de igualdad entre varones y mujeres, relaciones afectivas armoniosas, autocuidado y protección de sus derechos sexuales y reproductivos. Ya que el nivel esperado es Nivel Alto.

Tabla 9

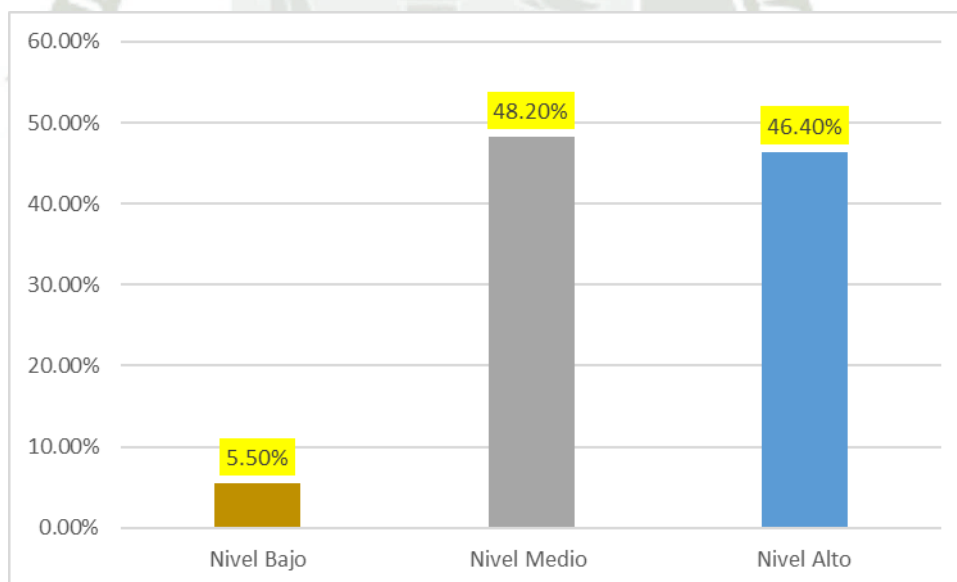
Consolidado de la variable: Competencia Construye su Identidad

Niveles	Rango	fi	%
Bajo	32 – 63	6	5.50
Medio	64 – 96	53	48.20
Alto	97 - 128	51	46.40
Total		110	100

Fuente: Ficha de Evaluación aplicado a los estudiantes de ciclo VII de Educación Secundario de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura – Arequipa 2021.

Figura 9

Consolidado de la variable: Competencia Construye su Identidad



Fuente: Tabla 9

Según el resultado obtenido referente a la variable competencia Construye su Identidad, representada en la Tabla 9 y Figura 9, observamos lo siguiente:

De un total de 110 estudiantes, 6 estudiantes se ubican en el Nivel Bajo referente a la variable señalado en el párrafo anterior (32 - 63), que representa el 5.50%; mientras que 53 estudiantes se ubican en el Nivel Medio (64 - 96), que representa el 48.20%; y finalmente 51 estudiantes se ubican en el Nivel Alto (97 - 128), que representa el 46.40% de estudiantes encuestados.

De lo descrito se deduce que la gran mayoría de estudiantes se ubican en el Nivel Medio con tendencia al Nivel Alto, que representa casi la mitad de la muestra objeto de estudio referente a la variable, Competencia Construye su Identidad. Lo cual, nos permite afirmar que los estudiantes de este grupo logran desarrollar la competencia de forma regular. Este desarrollo de las capacidades se traduce en la valoración de sí mismo, autorregulación de sus emociones, reflexión y argumentación ética, vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Este resultado podría ser producto de la educación remota, porque algunos estudiantes no cuentan con equipos electrónicos adecuados para el aprendizaje (computadora personal y/o laptop), conectividad permanente en su domicilio, pues recargan semanalmente, otros estudiantes comparten con sus hermanos o padres sus equipos electrónicos y otros. Asimismo, la implementación del desarrollo de la competencia construye su identidad está en proceso porque en el año 2020 no fue una competencia priorizada en la plataforma Aprendo en Casa. Por lo que, no se implementó el desarrollo de experiencias de aprendizaje de forma adecuada con los estudiantes. De esta forma, queda afectado el desarrollo de la competencia en los estudiantes. Ya que, la implementación se realizó de acuerdo a las posibilidades de los docentes. Recién en el año 2021 se considera en las nueve experiencias de Aprendizaje en la plataforma Aprendo en Casa del MINEDU. Por lo que, se implementa el desarrollo de la competencia de acuerdo a las posibilidades de los docentes, porque el planteamiento desde el ministerio de educación en nuestro país el desarrollo de competencias en los estudiantes ha sido en los últimos 5 años aproximadamente. Por lo que, los docentes están en proceso de aprendizaje referente al desarrollo de competencias. Este aspecto podría afectar en el desarrollo de la competencia en los estudiantes.

Tabla 10

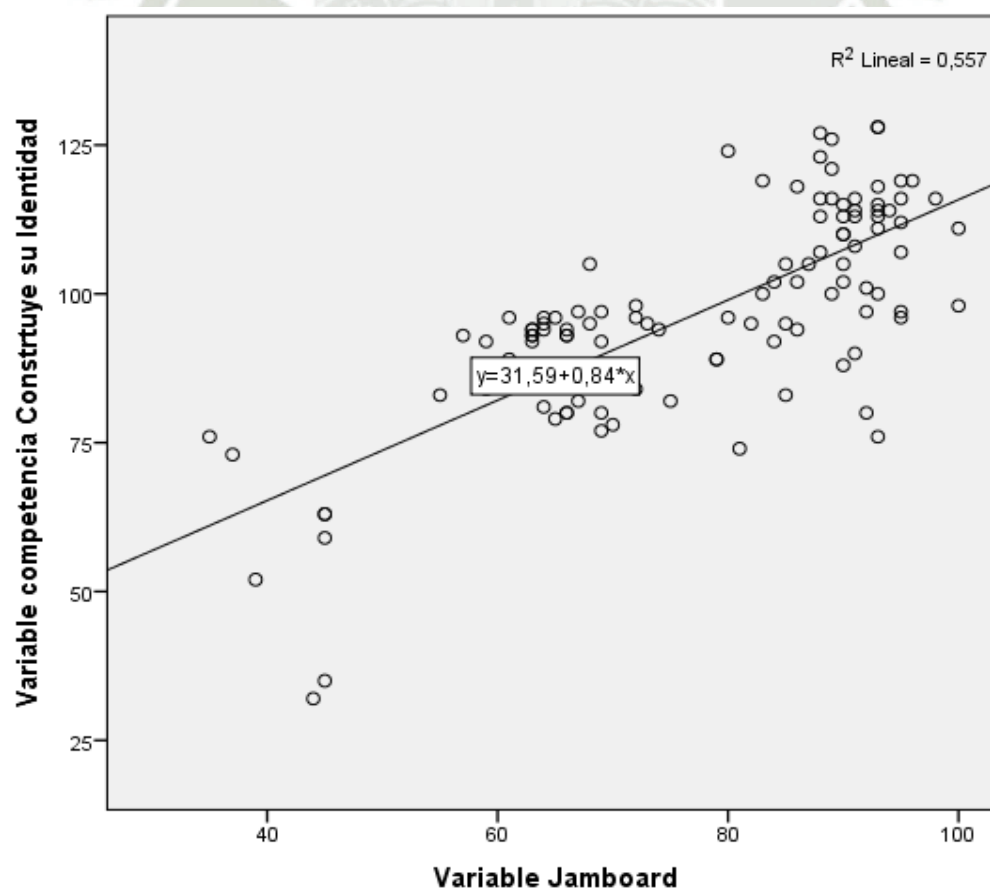
Coefficiente de correlación Rho de Spearman entre las variables uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad

	Variables		Jamboard	Competencia Construye su Identidad
Rho de Spearman	Jamboard	Coefficiente de correlación	1,000	,698**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	110	110
	Competencia Construye su Identidad	Coefficiente de correlación	,698**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	110	110

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Figura 10

Diagrama de dispersión de las variables uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad



Al observar la Tabla 10, el cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman entre los variables uso de Jamboard y la Competencia Construye su Identidad, nos permite identificar el p-valor 0.000, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; por lo cual, se deduce que existe relación entre ambas variables de estudio.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman fue de 0.698 puntos, ello significa que el grado de relación entre las dos variables; este resultado nos permite afirmar que existe una relación significativa entre las variables de estudio. Asimismo, descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada fuerte entre los variables de estudio.

En el Figura 10, diagrama de dispersión, se observa que la relación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores valores en la variable uso de Jamboard y le corresponden mayores valores en el Competencia Construye su Identidad, y a menores valores en la primera variable le corresponde menores valores en la segunda variable. Asimismo, la ecuación $y=31.59+0.84x$ nos indica la relación entre dichas variables, además el valor R^2 lineal que es el Coeficiente de Determinación cuyo valor es 0.557, nos indica que dicha ecuación obtenida por regresión lineal representa el 55.70% de los casos donde esta relación se cumple.

De los resultados obtenidos que se evidencia en la tabla 10, podemos observar el valor de significancia (valor crítico observado) $0.00 < 0.05$ (nivel de significancia considerado para la tesis). Así mismo, el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman fue de 0.698 puntos, ello significa que el grado de relación entre las dos variables; este resultado nos permite afirmar que existe una relación entre las variables de estudio. En el mismo sentido, descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada fuerte entre los variables de estudio.

2. Discusión de resultados

Hoy en día, dada la situación de la pandemia mundial generado por Covid-19, tiene un impacto en el campo educativo; esta realidad crea la educación remota o a distancia que plantea el reto de la incorporación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, y al mismo tiempo la oportunidad de estar acorde al avance de la tecnología; además contamos con estudiantes nativos digitales que están familiarizados con el uso de herramientas digitales, por ello estas herramientas tienen impacto en la motivación para el aprendizaje permitiendo adquirir los aprendizajes de forma dinámica, interactiva, interesante, innovador y colaborativa. Así mismo, la posmodernidad y la pandemia conduce a una educación híbrida, propiciando que los estudiantes construyan sus aprendizajes a través de una educación presencial y a distancia. Por ello, cobra importancia el de reaprender el manejo de herramientas digitales para incorporar en la actividad pedagógica, ya sea de forma sincrónica o asincrónica. En particular en este estudio abordamos la relación que existe entre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad.

Este aplicativo Jamboard es una pizarra digital que permite trabajar en equipo para aprender en tiempo real por medio del navegador web o la aplicación móvil. Además, permite compartir los Jams sesión con colaboradores que utilicen un dispositivo Jamboard; por otro, permite escribir y dibujar con un ratón o un panel táctil, buscar en Google e insertar imágenes o páginas web, arrastrar y cambiar el tamaño del texto y de las imágenes, presentar Jams en videollamadas de Google Meet y abrir Jams en un dispositivo Jamboard.

Por lo tanto, en este contexto el uso de Jamboard resulta importante en el desarrollo de las competencias del estudiante, en particular el desarrollo de la Competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica; ya que, éste aplicativo despierta el interés por su dinámica, innovación, interactiva, trabajo en equipo para aprender de forma colaborativa en tiempo real. Así mismo, el docente es un mediador de aprendizaje, que hace el acompañamiento y orientación; además, dirige el establecimiento de normas de convivencia para regular los comportamientos correctos de los estudiantes, ello genera un ambiente agradable para la construcción de los aprendizajes. De esta forma, los estudiantes perciben un ambiente de tranquilidad, respeto y confianza, permitiendo participar con preguntas y aportes, contribuyendo trabajo colaborativo. Así mismo, el docente debe emplear diferentes herramientas que están disponibles en Jamboard para desarrollar la competencia Construye su Identidad.

Debido a las razones descritas nos hemos planteado el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021; a partir de los resultados obtenidos tomar decisiones oportunas y apropiadas centrado en el desarrollo de la Competencia Construye su Identidad en los estudiantes.

A continuación, presentamos los resultados alcanzados en el presente trabajo de investigación en relación a los objetivos planteados. Esto se corrobora con el hallazgo de la investigación, pues a través del coeficiente de correlación de Rho Spearman se obtuvo el p-valor 0.00, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; este resultado nos permite afirmar que existe relación significativa entre el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad en los estudiantes de la muestra de estudio. Así mismo, se obtuvo un valor de 0.698 puntos, que nos indica el grado de relación entre las variables; descriptivamente hablando, indica una Correlación positiva moderada entre los variables de estudio. Nuestros resultados fueron parecidos a las investigaciones hechos por Castañeda, C. E. (2021), quien en su investigación concluyó el incremento notable de la motivación y el rendimiento de los estudiantes, debido al uso de herramientas novedosas para ellos y, para el docente, su uso en la labor tanto de enseñanza como de evaluación.

En el mismo sentido, nuestros resultados fueron aproximados a las investigaciones de Machado, L. C. y otros (2021), quienes en su investigación concluyeron que, se presentó como una buena alternativa para retomar los objetivos de conocimiento del área de Matemática y al mismo tiempo promover la integración entre los alumnos y el profesor de matemática. La creación de tablas en las clases de Matemática, además de la interacción virtual, facilitó la inserción de tecnología, contribuyó al aprendizaje mutuo y exploración de esta herramienta con el descubrimiento de posibilidades hasta entonces desconocido para el profesor y los alumnos.

Asimismo, nuestros resultados fueron parecidos a las investigaciones de Alanya, J. y otros (2021), quienes concluyeron que, los estudiantes mejoraron bastante la motivación y el interés en el curso, además se encontraron muy satisfechos con la herramienta Jamboard.

También, los resultados de nuestra investigación fueron similares a las investigaciones de Mejía, F. y Montañez, R. (2018), quien concluyó que, el principal cambio que se produjo con la PDI fue el incremento en la motivación y participación de los estudiantes y aunque las calificaciones demostraron bajo rendimiento, consideramos que el cambio es posible con el compromiso de toda la comunidad educativa.

De igual forma, nuestros resultados fueron parecidos a la investigación hecha por Lerma, R. A. y Callme, M. B. (2018), quienes concluyeron que, la pizarra digital interactiva, como estrategia didáctica, favorece el aprendizaje de los estudiantes de educación secundaria; también a modo de ilustración, refuerza el aprendizaje; y, por último, utilizado como un recurso para organizar la información permite la mejora del aprendizaje en los estudiantes de este nivel.

Por último, nuestros resultados de investigación corroboran las investigaciones de Vilcahuaman, M. y Layme, L. (2016), quienes concluyeron que, si existe mejor rendimiento en el grupo de pizarra interactiva que en el de pizarra clásica a pesar de que si existen mejoría en ambos, concluyendo que el método de las tecnologías de la información y comunicación presenta mejores resultados que el método clásico.

Finalmente, nuestros resultados de investigación fueron parecidos con estudios realizados por otros autores en temas con alguna similitud, tratándose de un estudio exploratorio. Asimismo, consideramos que esta investigación es un aporte que contribuirá a futuras investigaciones para profundizar el estudio sobre la relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad.

CONCLUSIONES

Primera: El resultado obtenido referente a la variable uso de Jamboard nos indica que más de la mitad de los estudiantes encuestados se encuentran en un nivel Alto. De lo cual, podemos afirmar que los estudiantes utilizan conocimiento de Jamboard, realizan edición y utilizan herramientas de Jamboard, por su impacto en el aprendizaje de los estudiantes, por su dinamismo, aprendizaje colaborativo, su familiaridad con el uso de herramientas digitales y activa la motivación para el aprendizaje.

Segunda: El resultado obtenido referente a la Competencia Construye su Identidad que, casi la mitad de estudiantes encuestados se ubican en el nivel Medio. Lo cual, nos permite afirmar que los estudiantes de este grupo logran desarrollar las capacidades (valoración de sí mismo, autorregulación de sus emociones, reflexión y argumentación ética, vivir su sexualidad de manera plena y responsable) de la competencia de forma regular.

Tercera: El resultado de la investigación nos indica que el p-valor obtenido fue de 0.000, cuyo valor es menor que el nivel de significancia considerado en la tesis de 0.05; este resultado permite afirmar que existe relación entre el uso de Jamboard y la Competencia Construye su Identidad. Así mismo, el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman fue de 0.698 puntos. Este resultado permite confirmar una Correlación positiva moderada fuerte entre las variables. De lo cual, se deduce que la correlación entre ambas variables es directamente proporcional, es decir a mayores valores en la variable Jamboard y le corresponden mayores valores en la Competencia Construye su Identidad, y viceversa.

De esta forma, se han logrado los objetivos y comprobado la hipótesis de la investigación.

RECOMENDACIONES

Primera: Los directivos de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura-ciudad de Arequipa, deben promover programas de formación permanente en el uso de herramientas digitales, en particular en la incorporación de Jamboard como mediador de aprendizaje permitiendo el trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo en tiempo real. Esta formación debe ser tanto para docentes como estudiantes para fortalecer las competencias digitales, en particular en el conocimiento de Jamboard, edición y el uso de sus herramientas, ello con el apoyo del coordinador de innovación y soporte tecnológico (CIST) de la institución educativa, asimismo, se debe buscar alianzas estratégicas con instituciones públicas como el Municipio distrital de la localidad, Gerencia Regional de Educación, Gobierno Regional, también instituciones privadas como las empresas privadas, Organismos no Gubernamentales para optimizar las competencias digitales de los docentes y estudiantes.

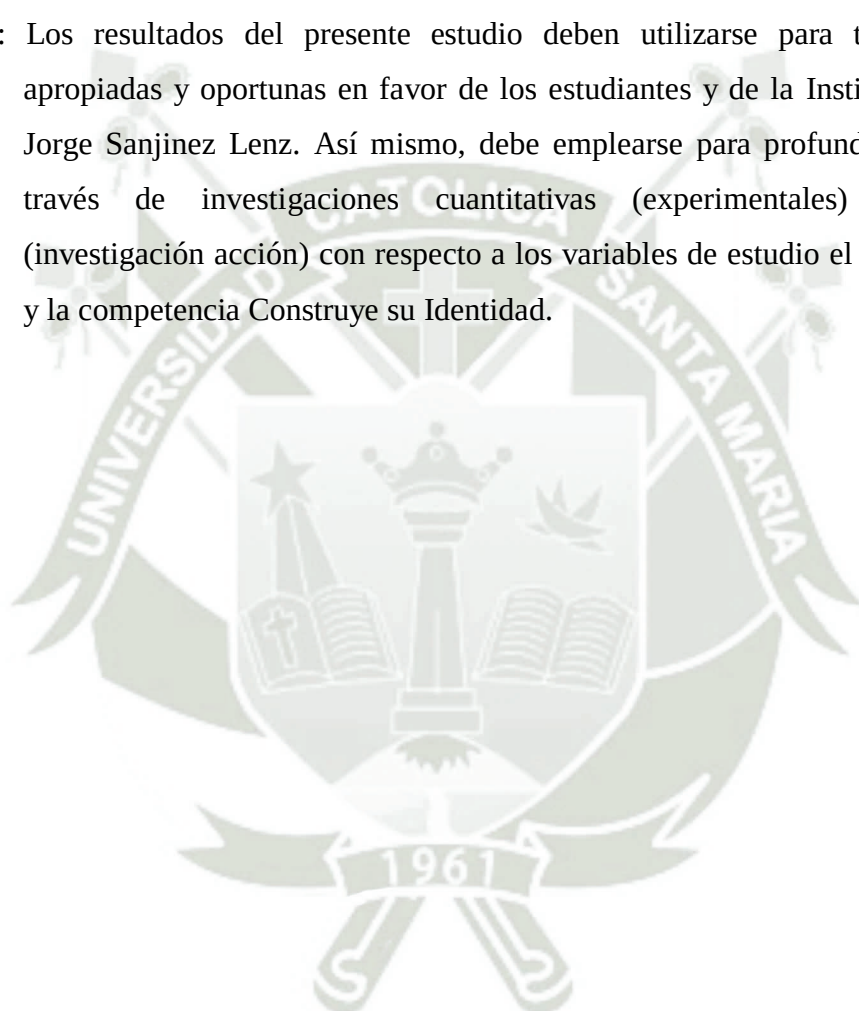
Segunda: Los directivos deberían promover Comunidades Profesionales de Aprendizaje en la institución educativa con la finalidad de fortalecer las competencias profesionales de los docentes. Esta comunidad debe servir para compartir experiencias exitosas relacionadas a la incorporación de herramientas digitales al proceso de enseñanza aprendizaje, y también para compartir información de interés común del grupo. Pero, se debe contar con un administrador para dirigir y regular las acciones y comportamientos correctos de sus miembros a través de normas de convivencia ya establecidas.

Tercera: Los directivos de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz, deben promover que los docentes optimicen el trabajo en equipo para aprender de forma colaborativa e interactiva conllevando la participación activa de cada uno de los miembros, en el planteamiento de enfoques actuales. Justamente, para lograr este cometido es importante considerar el uso de Jamboard, porque permite organizar el trabajo en equipo, ya que este aplicativo cuenta con diferentes jams o pizarras. De esta forma, los estudiantes construyen sus aprendizajes con la participación de sus miembros y el docente es un mediador que orienta el aprendizaje; en particular este aplicativo media el desarrollo de la competencia Construye su Identidad, que comprende las capacidades: Se valora a sí mismo, autorregula sus

emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Cuarta: Los directivos de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz, deben promover el estímulo o reconocimiento a los docentes que generen buenas prácticas o experiencias exitosas, para ello se debe buscar aliados estratégicos como organismos o empresas estatales o privadas.

Quinta: Los resultados del presente estudio deben utilizarse para tomar decisiones apropiadas y oportunas en favor de los estudiantes y de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz. Así mismo, debe emplearse para profundizar el estudio a través de investigaciones cuantitativas (experimentales) y cualitativas (investigación acción) con respecto a los variables de estudio el uso de Jamboard y la competencia Construye su Identidad.



PROPUESTA PEDAGÓGICA

1. Denominación

Propuesta metodológica del uso de Jamboard para mejorar el desarrollo de la competencia construye su identidad del área desarrollo personal ciudadanía y cívica de los estudiantes de ciclo VII de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz, ciudad de Arequipa.

2. Justificación

La propuesta se justifica en la medida que, en la actualidad, por un lado, vivimos en un contexto de la pandemia generado por el COVID-19, ello posibilitó la educación remota planteando el reto y la oportunidad de incorporar herramientas digitales al proceso de enseñanza - aprendizaje, y, por otro lado, contamos en el aula con estudiantes nativos digitales familiarizados con el uso de herramientas digitales. Además, en particular el uso de Google Jamboard facilita el desarrollo de las competencias de los estudiantes, porque permite construir el aprendizaje de forma interactiva, novedosa, dinámica y colaborativa. Estas características, se acercan a las teorías actuales de aprendizaje, y apunta a las exigencias actuales, como el desarrollo de competencias en los estudiantes permitiendo responder a las demandas de nuestro tiempo y desarrollo sostenible del mismo, ayudando a la formación de los estudiantes.

Esta propuesta es factible de ejecutar, ya que la institución educativa cuenta con el servicio del coordinador de innovación y soporte tecnológico (CIST), quien puede apoyar con el soporte tecnológico, tanto a los docentes como a los estudiantes. Con respecto a la conectividad, la institución educativa cuenta con un aula de innovación, pero para ampliar el servicio a cada aula se hará en forma paulatina con el apoyo de los padres de familia, autoridades locales, autoridades regionales y empresas privadas con la gestión de los directivos de la institución educativa, ya que, en el presente año se implementará la educación híbrida.

Por las razones expuestas, se justifica la presente propuesta pedagógica, que será implementada en la institución educativa con participación de los agentes educativos.

3. Fundamentación de la propuesta

Esta propuesta se fundamenta en la teoría de la conectividad, pues en la actualidad vivimos en un mundo conectado, a lo que, Siemens (2004, p.6), afirma que el conectivismo es la interacción de principios encontrados por las teorías de complejidad, redes, caos y

auto-organización. De esta forma, el aprendizaje es un proceso que se desarrolla al interior de ambientes complejos constituidos por elementos que están en permanente cambio- que no puede ser controlado en su totalidad por el sujeto que aprende.

En tanto, Leal, D. (2009, p.3), afirma que el potencial de aprendizaje depende de dos tipos de click: Uno interno, que consiste en cambiar de forma permanente nuestro esquema mental o aprendizajes en relación a las nuevas dinámicas existentes y el modo en la cual podemos participar en ella, y otro externo, comprende en la utilización de la tecnología existente aprovechando tales dinámicas a través del protagonismo. En este sentido, en un mundo conectado, se requiere realizar click para poder aprender, y hacer click para ser el protagonista en este nuevo escenario.

Así mismo, nos apoyamos en el enfoque socioconstructivista que nos plantea dos premisas educativas. La primera de ellas que el conocimiento es construido por los estudiantes, ello implica que la educación tiene que estar centrada en ello. La segunda, que en gran medida destaca el contexto social, porque los individuos viven y aprenden mediante la cultura. Por lo tanto, la educación no puede estar alejado de la sociedad y debe esta ser contextualizada de acuerdo a las necesidades de los aprendices.

El socioconstructivismo se sustenta en diversos pilares, como son: el andamiaje, el aprendizaje situado, la tutoría y el aprendizaje cooperativo. Se tendrá en cuenta estos pilares en la implementación de la propuesta.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Promover el uso de Jamboard para mejorar el desarrollo de la competencia construye su identidad del área desarrollo personal ciudadanía y cívica de los estudiantes de ciclo VII de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz- ciudad de Arequipa.

4.2. Objetivos específicos

- Propiciar espacios de reflexión en los docentes sobre la práctica pedagógica de forma individual y colectiva.
- Propiciar fortalecimiento de competencia digitales de los docentes y los estudiantes de ciclo VII para la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Fortalecer el aprendizaje colegiado y colaborativo de los docentes en la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.

- Promover Comunidades Profesionales de Aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.
- Promover liderazgo de los directivos para el estímulo o reconocimiento a los docentes que generen buenas prácticas o experiencias exitosas en la institución educativa.

5. Metodología de la propuesta

Los docentes y los directivos de la institución educativa serán agentes activos en la cual participarán de modo activo en cada una de las actividades programadas haciendo propuestas, cumpliendo y respetando los acuerdos pre establecidos.

Asimismo, realizarán actividades propuestas de forma colectiva, ya sea de manera presencial o a distancia de acuerdo a la necesidad requerida, y aprovechar la mediación de herramientas digitales de forma sincrónica y asincrónica.

6. Descripción de la propuesta

Esta propuesta está constituida por 5 talleres que se desarrollará de acuerdo al cronograma propuesto, participarán los directivos, docentes y estudiantes de ciclo VII de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz. Asimismo, el desarrollo de los talleres estará bajo la responsabilidad de los directivos, quienes garantizarán la implementación, recursos humanos (especialistas y psicólogos), materiales, desarrollo de los talleres y participación activa de los participantes.

Así mismo, el desarrollo de los talleres se llevará a cabo en las semanas de gestión de acuerdo a la calendarización escolar 2022, según RM N° 048-2022-MINEDU para no afectar el desarrollo normal del trabajo pedagógico.

7. Desarrollo de actividades

Taller I

Denominación

Conocemos nuestra práctica docente.

Objetivo

Propiciar espacios de reflexión en los docentes sobre la práctica pedagógica de forma individual y colectiva.

Duración

120 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
- Nuevos retos de la sociedad: aceleración del conocimiento, nuevos tipos de trabajo y uso masivo de tic. - Identidad: personal e institucional	✓ Soporte socioemocional ✓ Presentación del especialista ✓ Dinámica de integración (dinámica para romper el hielo: verdades y mentiras). ✓ Se forman equipos de trabajo. ✓ Realizan sociodrama ✓ Reflexionan sobre lo observado. ✓ Responden las preguntas: • ¿Ha cambiado la sociedad? • ¿Ha cambiado nuestra forma de vivir? • ¿Cuál son los nuevos retos de la sociedad hoy en día? • ¿Cómo estoy realizando mi práctica pedagógica? • ¿Los aprendizajes adquiridos responden a las nuevas demandas de la sociedad?	- Vídeo para soporte socioemocional. - Materiales para la dinámica. - Cuestionario de preguntas. - Video: ¿por qué me hice maestro? - Internet - Plumones, papelotes - PC, laptop	Sociodrama	Primera semana de marzo de 2022 (4 de marzo)

	• ¿Cómo puedo mejorar mi práctica docente? • ¿Quién soy? • ¿Qué somos?, ¿Qué queremos ser? y ¿A dónde vamos? ✓ Socializan las respuestas ✓ Elaboran compromisos de mejora de la práctica pedagógica de forma individual y colectiva.			
--	--	--	--	--

Taller II

Denominación

Nos fortalecemos en competencias digitales.

Objetivo

Propiciar fortalecimiento de competencias digitales de los docentes y los estudiantes de ciclo VII para la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Duración

200 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
- Importancia de la incorporación de herramientas digitales en el proceso de	✓ Soporte socioemocional ✓ Presentación del especialista. ✓ Se familiarizan con herramientas digitales. ✓ Observan tutoriales	- Vídeos tutoriales. - Diapositiva - Internet - PC, laptop - Plumones,	Vacío de información	Segunda semana de marzo de 2022 (de 7 al 11 de marzo)

enseñanza aprendizaje.	✓ Observan clase	papelotes		
- Herramientas digitales transversales: Jamboard, mindomo, Quizziz, Xodo, Dolby on, mentimeter, drive, formulario, classroom y otros.	demostrativa. ✓ Aprenden el uso de herramientas digitales. ✓ Elaboran producto del uso de herramientas digitales para demostrar su aprendizaje. ✓ Elaboran conclusiones sobre las herramientas digitales.	Otros		

Taller III

Denominación

Fortalecemos el aprendizaje colegiado y colaborativo de los docentes.

Objetivo

Fortalecer el aprendizaje colegiado y colaborativo de los docentes en la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.

Duración

240 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
- ¿Qué es el trabajo o aprendizaje colaborativo? - Importancia del	✓ Soporte socioemocional ✓ Presentación del especialista. ✓ Forman equipos de	Vídeos. Diapositiva Internet	Juego de roles	Tercera semana de marzo de 2022 (14 de

proceso de aprendizaje colegiado y colaborativo.	trabajo.	Computador a o laptop,		marzo)
- Características de aprendizaje colaborativo.	✓ Observan vídeo: ¿Qué es el trabajo colaborativo?	Copias sobre aprendizaje colaborativo.		
- Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales.	✓ Reflexionan sobre el vídeo.	Plumones, papelotes		
- Herramientas digitales para el trabajo colaborativo: Jamboard, Padlet, Mind, documentos, hoja de cálculo y presentaciones.	✓ Observa vídeo youtube: ¿Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales?	Otros		
- Recomendaciones para ejercer trabajo colaborativo.	✓ Reflexionan sobre el vídeo.			
	✓ Observan clase demostrativa sobre el uso de herramientas digitales.			
	✓ Elaboran producto de aprendizaje utilizando herramientas digitales.			
	✓ Elaboran conclusiones.			

Taller IV

Denominación

Participamos en Comunidades Profesionales de Aprendizaje los docentes.

Objetivo

Promover Comunidades Profesionales de Aprendizaje de los docentes de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz.

Duración

240 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
- Importancia de comunidades profesionales de aprendizaje docente. - Roles y competencias dentro de comunidades profesionales de aprendizaje. - Metodologías y protocolos para hacer comunidad. - Creación y desarrollo de comunidades profesionales de aprendizaje.	✓ Soporte socioemocional ✓ Presentación del especialista. ✓ Realizan reflexión crítica y constructiva sobre deconstrucción de la práctica pedagógica. ✓ Analizan información sobre CPA contenida en diapositiva. ✓ Observan vídeo sobre CPA. ✓ Reflexionan sobre el vídeo. ✓ Realizan conclusiones sobre CPA. ✓ Elaboran un plan para la creación y el desarrollo de una CPA en su institución educativa. (producto)	- Vídeos. - Diapositiva - Internet - Copias sobre CPA. - PC, laptop - Plumones, papelotes - Otros	Solución de problema	Tercera semana de marzo de 2022 (15 de marzo)

Taller V

Denominación

Asumimos liderazgo directivo.

Objetivo

Promover liderazgo de los directivos para el estímulo o reconocimiento a los docentes que generen buenas prácticas o experiencias exitosas en la institución educativa.

Duración

180 minutos

Contenidos	Actividades	Recursos	Estrategia	Cronograma
- ¿Qué es liderazgo directivo? - Características de liderazgo directivo. - Liderazgo pedagógico. - Gestión de las condiciones para la mejora de los aprendizajes. - Orientación de los procesos pedagógicos para la mejora de los aprendizajes. - Importancia de la motivación: intrínseca y	✓ Soporte socioemocional ✓ Presentación del especialista. ✓ Realizan reflexión crítica sobre deconstrucción de desempeño directivo. ✓ Observan video YouTube: ¿Qué es liderazgo directivo? ✓ Reflexionan sobre el video. ✓ Analizan documentos del marco del buen desempeño directivo. ✓ Observan video: Liderazgo pedagógico para directores ✓ Reflexionan sobre el video.	- Vídeos. - Diapositiva - Internet - PC, laptop - Material bibliográfico. - Plumones, papelotes - Otros	Simulación	Tercera semana de marzo de 2022 (16 de marzo)

extrínseca.	✓ Elaboran compromisos de mejora.			
- Dominio de inteligencia emocional.	✓ Elaboran conclusiones.			
- Comunicación efectiva.				

8. Beneficiarios

Docentes, y estudiantes de ciclo VII de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz del distrito de Yura, Arequipa.

9. Metas de atención

181 estudiantes y 20 docentes

10. Recursos

Humanos

Especialistas, docentes, psicólogos y formadores.

Materiales

- Internet
- Computadora o laptop
- Videos
- Cañón multimedia
- Material bibliográfico
- Folletos
- Copias

11. Financiamiento

La institución educativa financia la propuesta pedagógica con la gestión de los directivos.

12. Evaluación

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo en forma integral, abarcando la evaluación cualitativa y cuantitativa.

Esta se iniciará con una evaluación inicial, luego la de proceso y al término del mismo la evaluación de salida.

Los instrumentos que permiten determinar los logros y avances serán:

- Lista de cotejos
- Ficha de observación



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanya, J. y otros (2021). *Educación durante la pandemia COVID-19. Uso de la tecnología en la nube: Jamboard*. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação Iberian Journal of Information Systems and Technologies. Universidad Tecnológica del Perú. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/355479330_Educacion_durante_la_pandemia_COVID-19_Uso_de_la_tecnologia_en_la_nube_Jamboard
- Alonso, C., Alconada, C., Gallego, D. y Dulac, J. (2009). *La pizarra digital. Interactividad en el aula*. Madrid: Cultiva Comunicación S.L.
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Quinta Edición. Caracas: Editorial Episteme.
- Bain. (2005). *Lo que hacen los mejores profesores de la Universidad*. Universidad de Valencia. Imprenta Palacios. Segunda edición. Barcelona.
- Balestrini, M. (2002). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. Sexta edición. Caracas: Consultores Asociados BL.
- <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/med/article/view/2908>
- Corkille, D. (2016). *El niño feliz. Su clave psicológica*. España: Gedisa.
- DHpedia (1948). *La Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Recuperado de: https://files.wikis.cc/dhpedia.wikis.cc/7/70/Declaraci%C3%B3n_Universal_de_Derechos_Humanos_v2-2013s.pdf
- EdTrainer Tv (2020). *Jamboard, una pizarra en la nube. Qué es y cómo funciona*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9jyXwmCSk7g>
- Gomez, M. (2014). *Regulo mis emociones: Programa de regulación emocional para primer ciclo de secundaria*. Universidad de Cantabria.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México: Mc Graw Hill Editores.
- Hidalgo, J. (2016). *Pizarras virtuales en el desarrollo del aprendizaje escolar*. Guayaquil, Ecuador.
- Lerma, R. A. y Callme, M. B. (2018). *El rendimiento académico con el uso de las pizarras inteligentes en estudiantes de primer grado de educación secundaria de la*

institución educativa "Víctor Manuel Torres Cáceres" Punta de Bombón, Arequipa – 2017. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6398/EDCcalera.pdf?sequence=3>

Machado, L. C. y otros (2021). *A criação de quadros com o jamboard: contribuições para a aprendizagem nas aulas de matemática.* Encontro sobre Investigação na Escola, 17(1). Recuperado de:

https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=A+cria%C3%A7%C3%A3o+de+quadros+com+o+jamboard%3A+contribui%C3%A7%C3%B5es+para+a+aprendizagem+nas+aulas+de+matem%C3%A1tica&btnG=

Martínez, R. M. y otros (2009). *El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman, caracterización.* Revista habanera de ciencias médicas. Recuperado de: https://redib.org/Record/oai_articulo2528041-el-coeficiente-de-correlaci%C3%B3n-de-los-rangos-de-spearman-caracterizaci%C3%B3n

Marqués, P. (2000). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. Didáctica, innovación y Multimedia (DIM).* 16, UAB.

Marqués, P. (2004). *7 preguntas sobre la pizarra digital. Comunicación y pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos,* 196, 15 – 20.

Mejía, F. y Montañez, R. (2018). *Efecto de la Pizarra Digital Interactiva en el nivel de Comprensión Lectora del curso de inglés en estudiantes de una Institución Educativa Estatal del Distrito de Comas.* Pontificia Universidad Católica Del Perú. Recuperado de:

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12819>

MINEDU (2018). *Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación Secundaria.* Lima, Perú. Recuperado de: <https://mineduperu.org/programa-curricular-de-educacion-secundaria/>

Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica.* Lima: Biblioteca Nacional.

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del Aprendizaje.* Lima: Biblioteca Nacional.

Portal del Sistema Educativo Entre Ríos (2020). *Curso Autoasistido de Google Jamboard.*

<http://aprender.entrerios.edu.ar/curso-autoasistido-de-google-jamboard/>

PRONAFCAP. UNSA. 2010-2011. *Especialización en Historia Geografía y Economía Formación Ciudadana y Cívica*.

Salazar, F. B. (2015). *Pizarra digital interactiva como estrategia didáctica en aprendizaje de razones trigonométricas en el nivel secundaria*. Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de:

http://200.37.102.150/bitstream/USIL/2254/2/2015_Salazar.pdf

Sepúlveda, G. (2013). *Psicoterapia evolutiva con niños y adolescentes*. Santiago: Editorial Mediterráneo.

Stow, W.; Haydn, T. *Issues in the teaching of chronology*. In: ARTHUR, J.; PHILLIPS, R. (Ed.). *Issues in history teaching*. London: Routledge, 2010. p. 83-97.

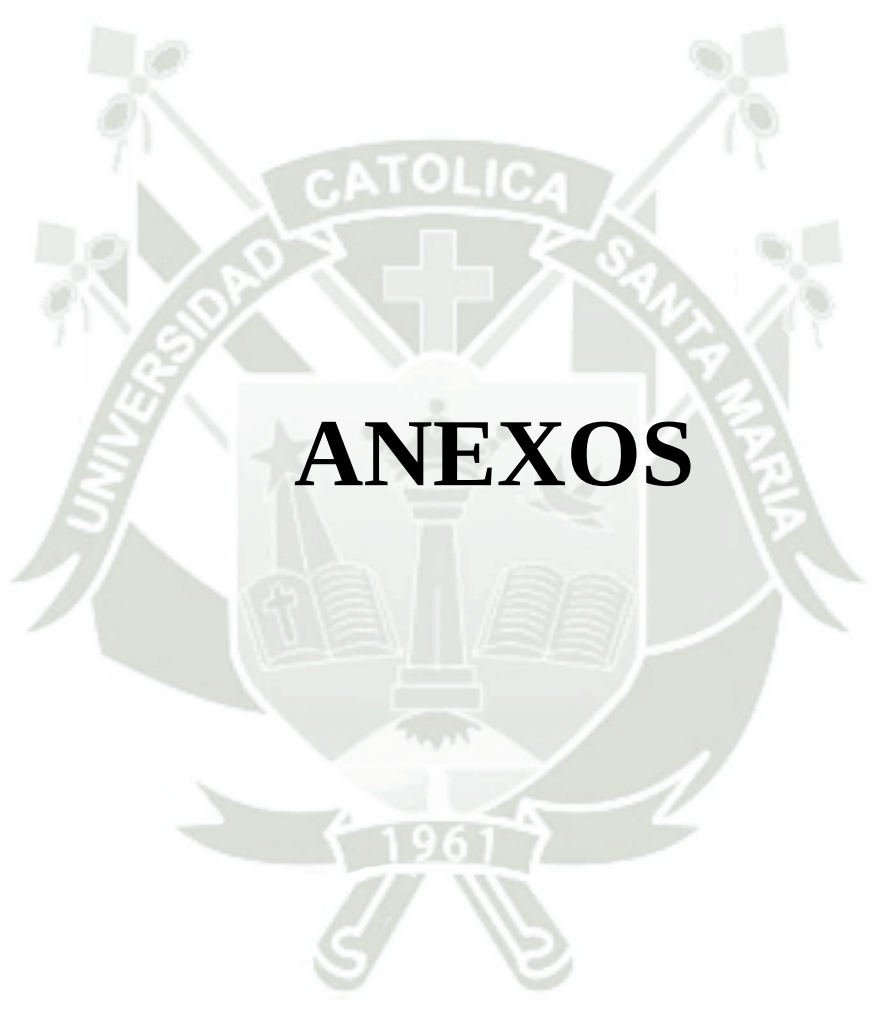
Tamayo y Tamayo, M. (2008). *El Proceso de la Investigación Científica*. (4ª Ed.). México: Editorial Limusa.

Trujillo Vera (2010). *Compilación*. PRONAFCAP. UNSA. 2010-2011. *Especialización en Historia Geografía y Economía Formación Ciudadana y Cívica*.

Universia (2020). *Jamboard, la pizarra digital de google*. <https://www.universia.net/br/actualidad/orientacion-academica/jamboard-pizarra-digital-google-facilitar-teletrabajo-1159688.html>

Vadillo, M. y Marta, C. (2010). *La pizarra digital herramienta de aprendizaje*. *Quaderns digitals*: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad. 61. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=10920

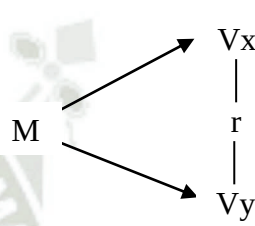
Vilcahuaman, M. y Layme, L. A. (2016). *La pizarra interactiva en el aprendizaje de la tilde de los estudiantes de primero y segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Luis Ponce García, Callalli- Caylloma*. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6380/EDvitam.pdf?sequence=3&isAllowed=y>



ANEXOS

ANEXO N° 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Interrogantes del problema	Objetivos	Hipótesis y variables	Diseño y población
Interrogante general ¿Existe relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021? Interrogantes específicas a) ¿Cuál es el nivel de uso de Jamboard en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021? b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia	Objetivo general Determinar la relación entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz. Objetivos específicos a) Establecer el nivel de uso de Jamboard en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz. b) Precisar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de	Hipótesis Dado que el Jamboard es una pizarra virtual interactiva, este se basa en la comunicación entre los estudiantes que permite el fomento de la creatividad, el trabajo colaborativo a distancia y formación de equipos de trabajo; es probable que su uso favorezca el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021. Hi: Existe una relación significativa entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.	Tipo investigación no experimental y el nivel de adquisición de conocimiento será correlacional descriptiva. Diseño de investigación será descriptivo correlacional. Las variables se interrelacionan bajo el siguiente esquema:  <pre> graph LR M --> Vx M --> Vy Vx --- r --- Vy </pre> Donde: M = Muestra de estudio. VX = Uso de Jamboard VY= Construye su Identidad r = Relación entre ambas variables. La muestra objeto de estudio estuvo constituida por 110 estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz – Arequipa.

Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021?.	ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz .	H0: No existe una relación significativa entre el uso de Jamboard y el desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021. Variables Variable X Uso de Jamboard Indicadores • Conocimiento de Jamboard • Edición de Jamboard • Uso de herramientas Variable Y Construye su Identidad Indicadores • Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones • Reflexiona y argumenta éticamente • Vive su sexualidad de manera plena y responsable	
--	--	---	--

ANEXO N° 2

MODELOS DE INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE JAMBOARD



Instrucciones:

Estimado estudiante, el presente instrumento tiene solo fines académicos, por lo que es de suma relevancia que sus respuestas sean lo más objetivas; de tener alguna interrogante por favor hágamelo llegar de inmediato.

Alternativas o categorías

Nunca (N)	Casi Nunca (CN)	A veces (AV)	Casi Siempre (CS)	Siempre (S)
1	2	3	4	5

N°	Preguntas	N	CN	AV	CS	S
	Conocimiento de Jamboard	1	2	3	4	5
1	Permite interactuar y compartir ideas, imágenes y colaborar con mis compañeros en tiempo real.					
2	Facilita trabajo colaborativo con mis compañeros.					
3	Sirve para compartir ideas e imágenes con mis compañeros.					
4	Permite crear Jams e intercambio de ideas sin restricciones.					
5	Creas que puedes dibujar y escribir con el lápiz en la pizarra de Jamboard.					
6	Creas que puedes insertar imágenes desde internet y computadora, y cambiar el tamaño de imagen y texto.					
7	Creas que puedes elaborar dibujos, cuadros, esquemas, mapas conceptuales y otros en la pizarra de Jamboard.					
8	Creas que puedes acceder con facilidad a la pizarra de Jamboard.					
	Edición de Jamboard	1	2	3	4	5
9	Cuentas con una cuenta de Gmail para acceder a Jamboard.					
10	Creas que puedes crear diversos jams en la pizarra de Jamboard.					
11	Creas que puedes cambiar nombre de cada jams dentro de la pizarra de Jamboard.					
12	Creas que puedes cambiar el tamaño, establecer fondo y borrar marco de la pizarra de Jamboard.					

	Uso de herramientas	1	2	3	4	5
13	Crees que puedes utilizar con facilidad bolígrafo, rotulador, subrayador y pincel en la pizarra de Jamboard para escribir o dibujar.					
14	Crees que has identificado los colores que pueden tomar el bolígrafo, rotulador, subrayador y pincel en la pizarra de Jamboard.					
15	Crees que conoces el uso del borrador de la pizarra de Jamboard.					
16	Crees que conoce la herramienta de selección en la pizarra de Jamboard y su uso en la realización de tareas.					
17	Crees que conoces la herramienta de notas adhesivas y su uso.					
18	Crees que conoces la herramienta para añadir imágenes en la pizarra de Jamboard.					
19	Crees que puedes insertar imágenes desde su computadora, drive e internet en la pizarra de Jamboard.					
20	Crees que el puntero láser de Jamboard ayuda durante la exposición del trabajo colaborativo ante los miembros del equipo o frente al profesor.					

Gracias por su colaboración.

Baremo de variable e indicadores

Indicador: Conocimiento de Jamboard	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 - 18
b) Nivel Medio	19 – 29
c) Nivel Alto	30 - 40

Indicador: Edición de Jamboard	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	4 - 9
b) Nivel Medio	10 – 14
c) Nivel Alto	15 - 20

Indicador: Uso de herramientas	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 - 18
b) Nivel Medio	19 – 29
c) Nivel Alto	30 - 40

Variable X: Uso de Jamboard	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	20 - 46
b) Nivel Medio	47 – 73
c) Nivel Alto	74- 100

VARIABLE CONSTRUYE SU IDENTIDAD

FICHA DE EVALUACIÓN

Institución educativa: Jorge Sanjinez Lenz		Nivel: Educación secundaria			
Ciclo: VII					
Grados: Tercero, cuarto y quinto		Secciones:			
Área: Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica		Fecha:			
Estudiante:					
Competencia a evaluar: Construye su Identidad.					

N°	Criterios a ser evaluados	Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
	Se valora a sí mismo	1	2	3	4
1	Es capaz de reconocer sus características personales cuando trabaja en Jamboard.				
2	Reconoce sus limitaciones personales cuando trabaja en Jamboard.				
3	Identifica sus potencialidades personales cuando trabaja en Jamboard.				
4	Se plantea retos personales cuando trabaja en Jamboard.				
5	Identifica sus metas personales cuando trabaja en Jamboard.				
6	Demuestra el sentido de pertenencia a su familia cuando trabaja en Jamboard.				
7	Demuestra el sentido de pertenencia a su colegio cuando trabaja en Jamboard.				
8	Demuestra el sentido de pertenencia a su grupo y su comunidad.				
Autorregula sus emociones					
9	Reconoce las emociones que experimenta en su hogar y en el colegio.				
10	Reconoce los sentimientos que experimenta en su hogar y en el colegio cuando trabaja en Jamboard.				
11	Es consciente de las emociones que experimenta cuando trabaja en Jamboard.				
12	Es consciente de los sentimientos que vivencia cuando trabaja en Jamboard.				
13	Demuestra una expresión sincera y genuina de sus emociones cuando trabaja en Jamboard.				
14	Demuestra una expresión sincera y genuina de sus sentimientos cuando trabaja en Jamboard.				

15	Regula su comportamiento para su bienestar personal cuando trabaja en Jamboard.				
16	Regula su comportamiento para el bienestar de los demás cuando trabaja en Jamboard.				
	Reflexiona y argumenta éticamente				
17	Identifica valores que debe cumplir frente a sí mismo y frente a los demás cuando trabaja en Jamboard.				
18	Reconoce las actitudes que debe cumplir frente a sí mismo y frente a los demás cuando trabaja en Jamboard.				
19	Asume una postura definida ante el planteamiento de dilemas morales cuando trabaja en Jamboard.				
20	Identifica los principios éticos de su comunidad cuando trabaja en Jamboard.				
21	Actúa de acuerdo a los principios éticos de su comunidad cuando trabaja en Jamboard.				
22	Identifica las etapas que implica la toma de decisiones cuando trabaja en Jamboard.				
23	Actúa conscientemente en la toma de decisiones cuando trabaja en Jamboard.				
24	Reflexiona sobre la importancia de la práctica de valores cuando trabaja en Jamboard.				
	Vive su sexualidad de manera plena y responsable				
25	Toma conciencia de sí mismo como varón o como mujer cuando trabaja en Jamboard.				
26	Se percibe positivamente de acuerdo a su imagen corporal cuando trabaja en Jamboard.				
27	Se identifica como varón y como mujer de acuerdo a su condición sexual y de género cuando trabaja en Jamboard.				
28	Realiza la exploración y valoración de su cuerpo cuando trabaja en Jamboard.				
29	Procura establecer relaciones de igualdad frente a sus compañeras y compañeros cuando trabaja en Jamboard.				
30	Mantiene relaciones afectivas armoniosas con los demás cuando trabaja en Jamboard.				
31	Identifica sus derechos sexuales cuando trabaja en Jamboard.				
32	Reconoce sus derechos reproductivos cuando trabaja en Jamboard.				

Baremo de la variable e indicadores

Indicador: Se valora a sí mismo	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 – 15
b) Nivel Medio	16 – 24
c) Nivel Alto	25 - 32

Indicador: Autorregula sus emociones	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 – 15
b) Nivel Medio	16 – 24
c) Nivel Alto	25 - 32

Indicador: Reflexiona y argumenta éticamente	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 – 15
b) Nivel Medio	16 – 24
c) Nivel Alto	25 - 32

Indicador: Vive su sexualidad de manera plena y responsable	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	8 – 15
b) Nivel Medio	16 – 24
c) Nivel Alto	25 - 32

Variable Y: Construye su Identidad	
Niveles	Rango
a) Nivel Bajo	32 - 63
b) Nivel Medio	64 – 96
c) Nivel Alto	97 - 128



ANEXO N° 3

FICHA DE REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES EN LA SUNEDU DE LOS EXPERTOS QUE VALIDARON LOS INSTRUMENTOS

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
VILLALBA CONDORI, KLINGE ORLANDO DNI 29633370	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGENIERIA DE SISTEMAS Fecha de diploma: 10/02/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
VILLALBA CONDORI, KLINGE ORLANDO DNI 29633370	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 31/01/1997 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
VILLALBA CONDORI, KLINGE ORLANDO DNI 29633370	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD: FISICO MATEMATICA Fecha de diploma: 19/09/97 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
VILLALBA CONDORI, KLINGE ORLANDO DNI 29633370	MAESTRO EN CIENCIAS: EDUCACION MENCION EN GESTION Y ADMINISTRACION EDUCATIVA Fecha de diploma: 13/02/09 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
VILLALBA CONDORI, KLINGE ORLANDO DNI 29633370	DOCTOR EN CIENCIAS: EDUCACIÓN Fecha de diploma: 05/07/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	MAGISTER EN GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/09/2009 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	BACHILLER EN DERECHO Fecha de diploma: 22/08/1997 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	DOCTOR EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 30/05/2011 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 18/11/96 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU

TANCA SUTTA, FREDDY EDUARDO DNI 29426422	LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES Fecha de diploma: 02/06/97 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
--	--	---

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION PEDAGOGICA Fecha de diploma: 16/03/2010 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 13/10/2000 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	LICENCIADO EN EDUCACION CIENCIAS SOCIALES Fecha de diploma: 02/02/2001 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
ARAUJO CASTILLO, REY LUIS DNI 29641260	DOCTOR EN EDUCACION CON MENCION EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 22/02/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU



ANEXO N° 4

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

4.1 Variable Uso de Jamboard



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Jamboard. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2				X		
3				X		
4					X	
5				X		
6				X		
7				X		
8					X	
9				X		
10				X		
11				X		
12				X		
13					X	
14				X		
15				X		
16				X		
17					X	
18					X	
19				X		
20				X		



.....
Firma del experto informante
DNI 29633370



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Klinge Orlando Villalva Condori**, identificado con DNI N° 29633370, de profesión profesor, Grado Académico **Doctor en Ciencias** mención: **Educación**, ejerciendo actualmente como docente en la institución **Universidad Católica de Santa María**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario) a medir el nivel del uso de Jamboard que presentan los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos			X	
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 09 de noviembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI 29633370



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Jamboard. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					x	
2					x	
3					x	
4					x	
5					x	
6				x		
7					x	
8					x	
9					x	
10					x	
11					x	
12					x	
13					x	
14					x	
15				x		
16					x	
17					x	
18					x	
19					x	
20					x	

Freddy García S.

Firma del experto informante
DNI 29426422



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Freddy Tanca Sutta, identificado con DNI N° 29426422, de profesión profesor, Grado Académico de Doctor en Educación mención Gestión y Ciencias de la Educación, ejerciendo actualmente como docente en la institución Universidad San Pedro.

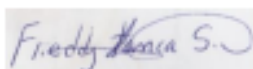
Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario) a medir el nivel del uso de Jamboard que presentan los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				X
Alcance de los contenidos				X
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores			X	
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 04 de noviembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI 29426422



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Jamboard. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2					X	
3					X	
4					X	
5					X	
6				X		
7				X		
8					X	
9					X	
10					X	
11					X	
12					X	
13				X		
14					X	
15					X	
16					X	
17					X	
18				X		
19				X		
20				X		



Firma del experto informante
DNI N° 29641260



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo **REY LUIS ARAUJO CASTILLO**, identificado con D.N.I. N° **29641260**, de profesión **DOCENTE**, Grado académico **DOCTOR** mención **GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (cuestionario) a medir el nivel del uso de Jamboard que presentan los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos				X
Redacción de los ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 09 de noviembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI N° 29641260

4.2 Variable Construye su Identidad



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Construye su Identidad. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1				X		
2					X	
3					X	
4				X		
5				X		
6				X		
7					X	
8				X		
9				X		
10				X		
11					X	
12					X	
13					X	
14				X		
15					X	
16					X	
17				X		
18				X		
19				X		
20				X		
21					X	
22					X	
23				X		
24					X	
25				X		
26				X		
27				X		
28					X	
29					X	
30					X	
31				X		
32					X	



.....
Firma del experto informante
DNI 29633370



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Klinge Orlando Villalva Condori**, identificado con DNI N° **29633370**, de profesión profesor, Grado Académico **Doctor en Ciencias** mención: **Educación**, ejerciendo actualmente como docente en la institución **Universidad Católica de Santa María**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Construye su Identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica que presentan los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos			X	
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 09 de noviembre de 2021.



.....
Firma del experto informante
DNI 29633370



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Construye su Identidad. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					X	
2					X	
3					X	
4				X		
5					X	
6					X	
7					X	
8				X		
9					X	
10					X	
11					X	
12					X	
13					X	
14				X		
15					X	
16					X	
17					X	
18					X	
19					X	
20					X	
21					X	
22				X		
23					X	
24					X	
25					X	
26					X	
27					X	
28				X		
29					X	
30					X	
31					X	
32					X	



Firma del experto informante
DNI 29426422



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Freddy Tanca Sutta, identificado con DNI N° 29426422, de profesión profesor, Grado Académico de Doctor en Educación mención Gestión y Ciencias de la Educación, ejerciendo actualmente como docente en la institución Universidad San Pedro.

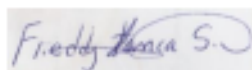
Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (Ficha de evaluación) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Construye su Identidad que presentan los estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems				X
Alcance de los contenidos				X
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas			X	

Arequipa, 04 de noviembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI 29426422



JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO

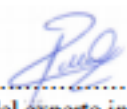
INSTRUCCIONES

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

a = Eliminar/ b = Cambiar/ c = Mejorar/ d = Bueno/ e = Excelente

Las categorías a evaluar son: Coherencia, Pertenencia, Contenido, Redacción, Claridad y Precisión referente a la variable: Construye su Identidad. Y en la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Ítems	Criterios					Observaciones
	a	b	c	d	e	
1					X	
2					X	
3					X	
4				X		
5				X		
6					X	
7					X	
8					X	
9					X	
10					X	
11				X		
12					X	
13					X	
14					X	
15				X		
16					X	
17					X	
18				X		
19					X	
20					X	
21					X	
22					X	
23					X	
24					X	
25				X		
26					X	
27					X	
28					X	
29				X		
30					X	
31					X	
32					X	


Firma del experto informante
DNI N° 29641260



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo **REY LUIS ARAUJO CASTILLO**, identificado con D.N.I. N° 29641260, de profesión **DOCENTE**, Grado académico **DOCTOR** mención **GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, ejerciendo actualmente como **DOCENTE**, en la institución **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**.

Por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento (lista de cotejo) a medir el nivel de desarrollo de la competencia Construye su Identidad que presentan los estudiantes del ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz, a los efectos de su aplicación a los sujetos de la muestra poblacional del trabajo de investigación titulado:

Uso del Jamboard y su relación con el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de ciclo VII de educación secundaria de la institución educativa Jorge Sanjinez Lenz - Arequipa 2021.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

Criterios	Apreciación cualitativa			
	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
Coherencia de ítems			X	
Alcance de los contenidos			X	
Redacción de los ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia de las variables con los indicadores				X
Presentación de las cartillas				X

Arequipa, 09 de noviembre de 2021.



Firma del experto informante
DNI N° 29641260

ANEXO N° 5

CUADRO DE VALIDEZ DE V. AIKEN

5.1 Variable Jamboard

Fórmula estadística de V. Aiken:

$$V = \frac{S}{(n(c-1))}$$

Donde:

V: Coeficiente de validez de Aiken

S: Sumatoria de las respuestas o acuerdos de los expertos por cada ítem.

n: Número de expertos

c: Número de valores en la escala de valoración (1=eliminar, 2= cambiar, 3= mejorar, 4= bueno, 5=excelente)

Escala de validez de Lorenzo
Herrera (1998)

Escala	Estimación
0,53 a menos	Validez nula
0,54 a 0,59	Validez baja
0,60 a 0,65	Válida
0,66 a 0,71	Muy valida
0,72 a 0,99	Excelente validez
1,0	Validez perfecta

Expertos	Variable: Jamboard																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Experto 1	0.75	0.75	0.75	1	0.75	0.75	0.75	1	0.75	0.75	0.75	0.75	1	0.75	0.75	0.75	1	1	0.75	0.75
Experto 2	0.75	1	1	1	1	0.75	0.75	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	0.75	0.75	0.75
Experto 3	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1
Promedio	0.8	0.9	0.9	1	0.9	0.8	0.83	1	0.9	0.92	0.9	0.92	0.9	0.9	0.8	0.9	1	0.9	0.8	0.83
Total Promedio Aiken	0.90																			

Como el valor es mayor a 0.72 (0.90), la validez del instrumento es Excelente, de acuerdo a la fórmula de validez de V. de Aiken.

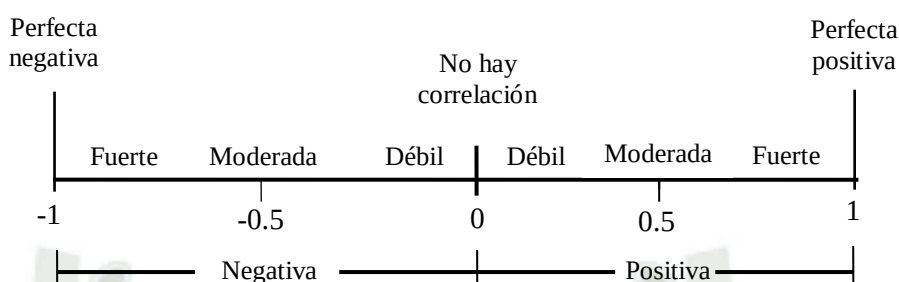
5.2 Variable Competencia Construye su Identidad

Expertos	Variable: Competencia Construye su Identidad																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Experto 1	0.75	1	1	0.75	0.75	1	1	1	0.75	0.75	1	1	1	0.75	1	1	0.75	0.75	0.75	1	1	0.75	1	0.75	0.75	0.75	1	1	1	1	0.75	1
Experto 2	1	1	1	0.75	0.75	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	0.75	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	0.75	1	1	1
Experto 3	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1	1	0.75	1	1	1	1
Promedio Aiken	0.9	1	1	0.8	0.8	1	1	1	0.9	0.9	0.9	1	1	0.8	0.9	1	0.9	0.83	0.92	0.9	1	0.92	0.9	1	0.8	0.9	0.9	0.92	0.9	1	0.9	1
Total Promedio Aiken	0.92																															

Como el valor es mayor a 0.72 (0.92), la validez del instrumento es Excelente, de acuerdo a la fórmula de validez de V. de Aiken.

ANEXO N° 6

ESQUEMA DE ESCALA DE COEFICIENTE DE CORRELACION



Fuente: Martínez, R. M. y otros (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman, caracterización.

La regla para la interpretación de coeficiente de correlación de Rho de Spearman, se realizó considerando escalas de interpretación, que a continuación presentamos:

Escala 1: El coeficiente de correlación oscila entre -1 y $+1$, el valor 0 que indica que no existe asociación lineal entre las dos variables en estudio.

Escala 2:

Correlación negativa perfecta.....	-1
Correlación negativa fuerte moderada débil.....	-0,5
Ninguna correlación.....	0
Correlación positiva moderada Fuerte.....	+0,5
Correlación positiva perfecta.....	+ 1

Escala 3:

- 1) Perfecta $R = 1$
- 2) Excelente $R = 0.9 \leq R < 1$
- 3) Buena $R = 0.8 \leq R < 0.9$
- 4) Regular $R = 0.5 \leq R < 0.8$
- 5) Mala $R < 0.5$

Escala 4: Rango Relación

0 – 0,25: Escasa o nula

0,26-0,50: Débil

0,51- 0,75: Entre moderada y fuerte

0,76- 1,00: Entre fuerte y perfecta



ANEXO N° 7

CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

7.1. Variable: Jamboard

Nº	Conocimiento de Jamboard								Edición de Jamboard				Uso de herramientas								TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	94
2	4	3	4	4	3	4	2	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	85
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	72
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	93
6	3	4	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	63
7	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	4	4	72
8	4	5	5	5	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	89
9	4	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	55
10	5	5	5	3	3	4	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	89

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,959	,959	20

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach.

Coeficiente alfa >.9 es excelente
Coeficiente alfa >.8 es bueno
Coeficiente alfa >.7 es aceptable
Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
Coeficiente alfa >.5 es pobre
Coeficiente alfa <.5 es inaceptable

Como dicho valor es mayor a 0.9 (0.959), la confiabilidad del instrumento es EXCELENTE.

7.2. Variable: Competencia Construye su Identidad

Nº	Se valora a sí mismo								Autorregula sus emociones								Reflexiona y argumenta éticamente								Vive su sexualidad de manera plena y responsable								TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	1	114	
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95	
3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	111	
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	96	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	111
6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	93
7	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	84
8	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	116
9	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	83	
10	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	100

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,938	,945	32

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

Coeficiente alfa >.9 es excelente
Coeficiente alfa >.8 es bueno
Coeficiente alfa >.7 es aceptable
Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
Coeficiente alfa >.5 es pobre
Coeficiente alfa <.5 es inaceptable

Como dicho valor es mayor a 0.9 (0.938), la confiabilidad del instrumento es EXCELENTE.

ANEXO N° 8

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE BASE DE DATOS

8.1 Variable: Jamboard

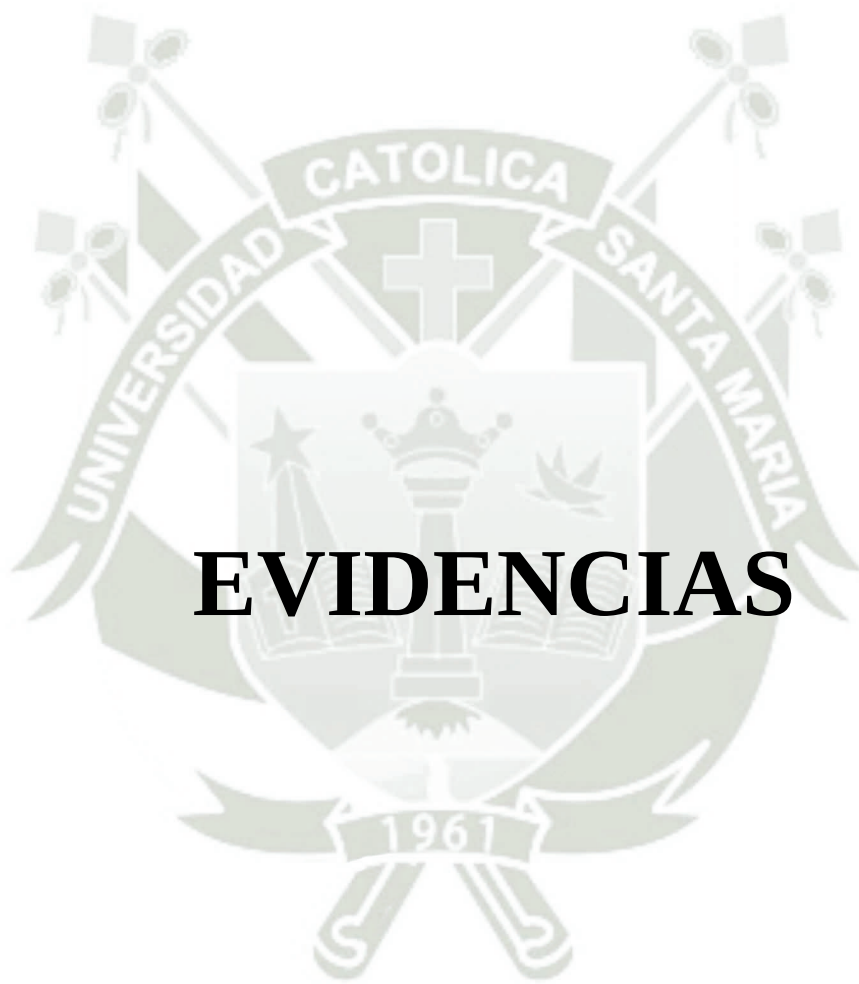
N°	Conocimiento de Jamboard									Edición de Jamboard					Uso de herramientas										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	9	10	11	12	Total	13	14	15	16	17	18	19	20	Total		
1	4	4	5	3	4	5	4	5	34	5	4	4	4	17	4	4	5	4	5	5	4	4	35	86	
2	5	3	4	3	3	3	3	4	28	5	4	3	4	16	2	4	5	5	5	5	4	5	35	79	
3	4	5	5	5	4	5	4	3	35	4	5	5	5	19	5	5	5	5	4	5	5	5	39	93	
4	3	4	5	5	4	5	4	4	34	5	4	4	4	17	5	5	4	4	5	5	5	4	37	88	
5	3	4	4	4	5	5	5	4	34	5	4	5	5	19	4	4	5	5	4	4	5	4	35	88	
6	5	5	5	5	4	5	5	5	39	5	5	5	5	20	4	4	5	5	5	4	5	5	37	96	
7	3	3	4	3	4	4	3	3	27	3	3	4	3	13	4	4	3	3	3	4	4	3	28	68	
8	4	4	4	4	3	3	4	4	30	5	4	4	4	17	3	5	4	3	5	5	4	3	32	79	
9	5	5	5	5	5	5	3	5	38	5	4	3	5	17	5	5	4	4	5	4	4	4	35	90	
10	5	5	5	5	4	5	4	5	38	5	5	3	5	18	4	4	5	5	5	5	5	5	38	94	
11	5	4	5	3	4	5	4	5	35	5	4	4	5	18	5	4	5	4	5	5	5	4	37	90	
12	5	4	5	5	4	5	4	4	36	5	5	3	4	17	3	3	5	4	5	4	4	3	31	84	
13	5	3	4	5	5	4	3	5	34	5	4	5	4	18	5	4	5	4	4	5	5	4	36	88	
14	5	5	5	5	3	2	2	3	30	5	2	3	3	13	2	2	2	2	3	2	1	2	16	59	
15	5	4	5	5	3	5	5	5	37	5	5	5	5	20	3	5	5	5	5	5	5	5	38	95	
16	3	3	2	2	1	2	1	1	15	1	1	1	1	4	2	2	2	2	2	2	3	3	18	37	
17	3	3	4	3	4	5	5	4	31	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	91	
18	4	4	4	4	3	5	3	3	30	5	5	4	5	19	4	4	5	4	5	5	5	5	36	85	
19	3	3	3	4	4	3	3	4	27	4	4	3	3	14	3	4	3	3	2	3	3	4	25	66	
20	4	3	4	4	3	4	2	5	29	5	5	5	5	20	3	3	5	5	5	5	5	5	36	85	
21	4	5	4	5	4	4	4	5	35	4	4	4	5	17	5	5	5	4	5	5	5	4	38	90	
22	3	4	4	5	2	4	4	3	29	5	5	4	4	18	5	5	5	5	5	5	5	4	39	86	
23	5	5	5	5	3	5	5	5	38	5	3	3	3	14	5	5	5	5	5	5	5	4	39	91	
24	3	3	5	5	4	4	3	4	31	5	4	3	5	17	4	4	4	4	4	5	4	3	32	80	
25	4	5	4	3	3	4	4	5	32	5	5	1	5	16	3	4	5	4	5	5	5	4	35	83	
26	4	5	4	5	5	5	5	4	37	5	5	4	5	19	5	5	5	5	5	5	5	4	39	95	
27	5	5	5	4	5	4	5	5	38	4	5	5	4	18	5	4	5	5	5	4	5	4	37	93	
28	5	3	3	3	4	3	3	5	29	3	3	3	5	14	3	5	3	5	4	4	4	2	30	73	
29	3	3	3	4	4	3	4	4	28	4	4	3	3	14	3	4	3	4	3	3	4	3	27	69	
30	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100	
31	5	4	4	4	3	5	5	5	35	5	4	4	4	17	4	4	5	5	5	5	5	3	36	88	
32	4	4	5	4	5	5	5	4	36	5	4	5	5	19	4	4	5	4	5	5	5	4	36	91	
33	3	2	1	2	3	2	2	3	18	1	2	3	2	8	2	3	1	3	2	3	3	2	19	45	
34	5	5	5	4	4	4	3	3	33	5	4	4	3	16	4	4	5	4	4	4	4	5	34	83	
35	1	2	1	2	2	1	2	3	14	2	2	1	3	8	1	2	2	2	3	2	2	3	17	39	
36	4	3	3	3	4	4	3	4	28	3	3	3	4	13	3	3	3	4	3	3	3	4	26	67	
37	3	4	3	4	3	3	4	3	27	3	4	3	3	13	3	3	3	4	3	3	3	3	25	65	
38	2	2	2	2	1	1	2	2	14	3	2	2	1	8	2	2	3	2	1	1	1	1	13	35	
39	2	3	4	4	4	3	3	3	26	4	3	3	2	12	5	3	2	4	3	4	4	3	28	66	
40	5	4	3	4	4	4	4	3	31	3	3	4	3	13	3	4	4	3	4	3	3	4	28	72	
41	3	4	5	5	5	4	4	5	35	4	5	5	4	18	5	5	5	4	5	4	4	5	37	90	
42	5	5	5	2	5	5	5	5	37	5	4	4	5	18	4	5	5	3	5	5	5	3	35	90	
43	4	4	5	5	5	4	4	5	36	5	5	4	5	19	5	5	5	4	5	5	5	4	38	93	
44	5	5	5	5	5	5	5	3	38	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	98	
45	5	4	4	5	5	5	5	5	38	5	4	4	4	17	4	5	4	5	5	4	3	4	34	89	
46	3	3	4	3	4	4	4	4	29	3	4	3	4	14	3	3	3	4	3	3	4	3	26	69	
47	5	5	4	5	3	5	5	5	37	5	4	5	5	19	5	5	5	5	5	4	5	5	39	95	
48	4	4	5	4	5	5	5	4	36	5	4	4	5	18	5	4	5	4	5	5	3	5	36	90	
49	3	3	3	4	2	5	5	5	30	5	5	1	1	12	5	5	5	5	5	5	5	5	40	82	
50	5	5	5	4	5	5	5	5	39	5	5	5	5	20	4	4	4	5	5	4	4	4	34	93	

51	5	5	5	4	5	5	5	5	39	5	5	5	4	19	4	5	4	4	5	4	4	5	35	93
52	5	5	4	4	5	5	5	4	36	4	3	4	5	16	5	5	5	4	5	5	5	5	40	92
53	1	2	3	3	3	2	2	1	17	1	2	3	2	8	4	2	2	4	1	2	1	4	20	45
54	4	4	4	4	5	4	4	5	34	4	3	2	3	12	2	3	2	1	2	3	2	3	18	64
55	5	5	5	5	4	5	4	5	38	5	5	5	4	19	4	5	5	5	5	5	5	4	38	95
56	3	3	4	3	2	4	3	3	25	4	3	3	4	14	4	3	3	3	4	3	3	4	27	66
57	5	5	5	4	3	5	3	5	35	5	4	4	5	18	3	4	5	4	4	4	5	4	33	86
58	2	2	3	3	2	3	3	3	21	2	2	1	3	8	1	2	2	2	1	3	3	2	16	45
59	3	3	3	3	4	4	4	3	27	3	3	3	4	13	2	3	3	2	2	3	4	3	22	62
60	3	4	3	4	3	5	3	3	28	5	3	3	3	14	3	2	2	2	3	3	3	3	21	63
61	4	3	5	4	4	5	4	3	32	4	4	5	3	16	5	4	5	4	4	5	4	5	36	84
62	5	3	4	5	5	4	4	5	35	5	4	5	3	17	4	4	5	5	5	5	4	4	36	88
63	4	5	5	5	4	4	5	4	36	4	5	5	5	19	5	5	3	5	5	5	5	5	38	93
64	4	4	5	5	3	5	5	4	35	4	5	5	4	18	4	5	5	5	5	4	4	4	36	89
65	3	3	4	3	3	3	4	5	28	3	3	4	5	15	3	3	3	4	4	3	3	3	26	69
66	2	3	4	4	4	2	3	3	25	5	4	3	3	15	4	3	3	4	3	3	2	3	25	65
67	4	1	5	3	3	2	1	3	22	4	4	3	3	14	2	3	3	3	4	3	4	5	27	63
68	3	3	3	3	4	4	3	4	27	5	3	2	3	13	4	4	2	2	2	2	3	5	24	64
69	5	4	4	4	4	5	5	5	36	5	5	5	5	20	4	4	5	4	5	5	5	4	36	92
70	4	3	4	4	4	3	3	4	29	3	3	4	5	15	4	3	3	4	3	3	4	4	28	72
71	4	5	5	5	5	5	3	5	37	5	5	4	5	19	5	5	4	4	5	5	5	4	37	93
72	2	2	2	3	3	2	3	2	19	2	1	2	3	8	3	3	2	2	2	1	2	2	17	44
73	5	3	3	4	1	1	5	5	27	5	4	3	3	15	4	3	5	4	5	3	3	5	32	74
74	3	3	3	3	3	4	4	4	27	4	3	3	3	13	3	3	4	4	3	3	3	3	26	66
75	3	2	3	3	4	4	4	3	26	3	3	2	2	10	3	4	4	3	4	4	4	3	29	65
76	4	4	3	3	3	4	3	3	27	5	3	3	3	14	4	4	3	4	3	4	3	4	29	70
77	4	4	3	4	3	4	4	4	30	4	4	3	3	14	4	4	4	3	4	4	4	4	31	75
78	5	5	5	4	5	5	4	4	37	5	4	4	5	18	4	5	5	4	5	5	5	5	38	93
79	4	5	5	5	4	5	4	4	36	5	5	4	4	18	4	5	4	5	5	5	4	5	37	91
80	4	5	5	5	4	5	4	4	36	5	3	5	4	17	4	5	5	4	5	4	4	5	36	89
81	3	4	4	4	5	4	5	5	34	4	4	5	5	18	4	4	5	3	5	4	4	4	33	85
82	5	5	5	4	5	5	5	4	38	5	4	4	5	18	4	4	4	5	5	5	5	5	37	93
83	5	4	5	4	5	4	4	5	36	5	5	4	5	19	5	5	5	4	4	4	4	5	36	91
84	4	3	3	5	3	4	4	4	30	3	3	3	2	11	4	4	3	3	3	3	5	3	28	69
85	3	5	5	5	5	5	5	5	38	5	5	4	5	19	5	5	4	4	4	5	4	4	35	92
86	2	3	3	3	5	4	2	3	25	1	3	2	1	7	1	2	4	3	5	5	3	2	25	57
87	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
88	5	4	5	4	5	5	4	5	37	5	4	5	5	19	5	5	5	4	5	5	5	5	39	95
89	3	2	2	2	2	2	2	1	16	2	3	3	2	10	2	2	2	3	3	2	2	3	19	45
90	4	4	3	3	2	2	3	3	24	3	4	3	2	12	2	3	2	3	3	2	2	2	19	55
91	3	3	4	3	3	3	4	4	27	3	2	3	3	11	3	3	3	2	4	3	3	4	25	63
92	4	4	3	3	3	3	4	2	26	2	3	2	3	10	3	4	3	3	3	3	3	3	25	61
93	4	4	5	5	2	1	1	2	24	5	2	3	3	13	3	3	3	3	2	2	2	4	22	59
94	4	3	3	3	3	4	3	4	27	3	4	3	2	12	2	3	3	3	3	3	2	3	22	61
95	5	5	5	4	4	5	5	5	38	5	5	3	4	17	5	5	5	5	5	5	5	5	40	95
96	5	5	5	3	3	4	5	5	35	5	3	4	5	17	5	3	5	5	3	5	5	4	35	87
97	3	4	4	4	3	3	4	4	29	3	3	3	3	12	4	3	4	3	3	4	5	5	31	72
98	5	5	3	4	4	4	4	5	34	5	4	4	5	18	5	5	5	5	5	5	3	38	90	
99	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80
100	5	5	5	3	3	4	5	3	33	4	5	3	5	17	5	5	5	5	5	5	5	4	39	89
101	5	4	4	4	3	4	3	3	30	4	3	3	3	13	3	3	3	3	4	4	3	3	26	69
102	3	3	5	3	5	5	3	4	31	5	5	4	5	19	4	5	3	3	5	5	4	2	31	81
103	4	4	3	3	3	4	4	3	28	3	2	3	2	10	3	3	3	4	3	3	4	3	26	64
104	3	4	3	4	3	3	3	4	27	3	3	4	3	13	3	4	4	4	4	3	3	3	28	68
105	3	4	3	3	3	4	3	4	27	3	4	3	4	14	3	4	3	3	2	3	4	4	26	67
106	3	4	3	3	3	3	3	3	25	3	3	3	4	13	3	3	4	3	3	3	3	3	25	63
107	3	4	4	3	3	4	4	3	28	3	4	3	1	11	3	4	4	3	3	4	3	2	26	65
108	3	3	5	3	4	3	3	4	28	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	4	3	23	63
109	3	3	3	3	4	3	3	3	25	3	3	4	3	13	3	3	3	3	3	3	4	4	26	64
110	3	3	4	4	3	3	3	3	26	4	3	3	3	13	4	3	3	3	3	3	4	4	27	66

8.2 Variable: Competencia Construye su Identidad

N°	Se valora a sí mismo								Autorregula sus emociones								Reflexiona y argumenta éticamente								Vive su sexualidad de manera plena y responsable								Total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	9	10	11	12	13	14	15	16	Total	17	18	19	20	21	22	23	24	Total	25	26	27	28	29		30	31	32
1	3	3	4	4	4	3	4	3	28	4	4	3	4	4	3	4	30	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	3	3	4	4	4	3	28	118
2	3	3	2	3	3	2	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	2	3	3	3	3	3	22	2	3	3	3	3	3	2	2	21	89
3	4	4	4	4	4	3	4	4	31	3	4	4	4	3	4	3	28	4	3	4	3	4	4	4	4	30	4	3	4	4	3	2	3	3	26	115
4	4	4	4	4	3	4	3	3	29	3	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	3	4	31	123
5	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	3	4	4	4	4	31	127
6	3	4	4	3	4	4	3	4	29	4	4	3	4	4	4	4	31	4	4	3	4	4	3	3	3	28	4	4	4	3	4	4	4	4	31	119
7	3	3	3	2	3	3	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	95
8	2	2	2	2	3	2	2	3	18	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	25	3	3	3	2	3	3	3	2	22	89
9	4	3	3	3	3	2	2	2	22	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	2	2	2	3	3	2	20	3	3	3	3	3	3	2	2	22	88
10	3	4	4	4	4	4	4	4	31	3	4	4	4	4	4	3	30	4	4	3	3	3	4	4	4	29	3	1	4	4	4	4	3	1	24	114
11	4	4	3	3	3	3	3	3	26	2	2	4	4	4	4	2	26	3	4	4	3	3	4	4	4	29	4	3	4	3	4	4	4	3	29	110
12	3	4	2	3	2	3	4	3	24	4	4	3	3	2	2	3	25	4	4	1	2	3	2	2	2	20	3	2	2	3	3	4	3	3	23	92
13	1	4	4	4	3	3	4	3	26	4	3	4	3	4	4	3	28	3	4	4	3	4	4	4	4	30	4	4	4	3	3	4	4	3	29	113
14	3	3	3	2	4	2	2	3	22	3	4	1	1	3	2	4	22	4	3	2	3	4	3	2	4	25	4	4	2	4	1	2	4	2	23	92
15	3	3	3	4	3	3	3	3	25	4	4	4	4	3	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	24	4	4	4	4	3	3	4	4	30	107
16	2	1	3	1	4	2	3	3	19	3	1	3	2	4	2	3	1	19	2	2	4	2	2	3	2	21	2	1	3	1	2	1	3	1	14	73
17	3	3	3	3	2	3	3	3	23	3	3	3	2	3	3	3	23	3	3	3	3	3	2	2	3	22	3	3	3	2	3	2	3	3	22	90
18	2	3	3	2	3	2	2	2	19	3	3	3	2	3	2	2	20	3	3	3	3	2	2	3	2	21	3	3	3	2	3	3	3	3	23	83
19	3	3	3	3	3	2	3	2	22	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	2	3	3	3	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	24	93
20	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	95
21	3	3	3	4	4	4	4	4	29	3	3	3	3	3	3	4	25	3	3	3	3	3	4	3	4	27	3	3	3	3	3	3	3	3	24	105
22	4	3	3	3	3	3	3	3	25	4	4	3	3	3	3	4	27	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	4	3	3	4	3	3	3	26	102
23	3	3	3	2	3	3	4	3	24	4	4	4	3	3	3	4	29	3	3	3	3	3	4	3	4	26	3	3	4	4	4	3	4	4	29	108
24	4	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	124
25	3	3	3	4	4	3	3	3	26	3	3	4	4	4	4	3	28	2	3	2	3	3	3	3	3	22	4	3	3	3	3	2	3	3	24	100
26	2	3	4	3	4	4	1	4	25	4	4	4	4	4	3	3	29	2	4	3	4	4	3	3	4	27	4	4	4	4	4	3	4	4	31	112
27	3	4	3	4	4	2	3	3	26	4	3	3	3	4	4	4	29	4	4	4	3	4	4	4	4	31	4	4	4	4	4	4	4	4	32	118
28	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3	4	3	3	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	2	23	3	3	2	2	3	3	3	3	22	95
29	2	3	3	3	3	3	4	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	3	24	97
30	4	4	4	3	3	3	2	3	26	3	2	3	4	4	3	4	27	4	3	3	3	4	3	4	4	28	4	4	4	4	3	3	4	4	30	111
31	4	3	4	4	3	3	4	4	29	4	4	4	4	3	3	4	30	3	4	3	4	4	3	4	4	3	28	4	3	4	3	4	4	3	29	116
32	4	3	3	4	3	3	4	3	27	4	4	3	3	3	3	4	28	4	4	4	3	4	4	4	4	31	4	3	4	3	4	3	3	3	27	113
33	1	1	4	2	1	1	2	2	14	2	3	1	2	3	2	2	17	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	4	1	2	2	2	3	2	20	59
34	3	3	4	4	3	3	3	4	27	4	4	4	3	4	3	4	29	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	3	4	31	119
35	3	3	1	1	1	2	2	3	14	2	2	1	1	1	1	1	10	2	4	3	1	2	2	2	4	20	1	1	1	1	1	1	1	1	8	52
36	4	4	3	4	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	3	2	3	22	97
37	2	2	2	3	3	3	3	3	20	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	2	2	2	3	3	3	21	3	3	1	3	3	3	3	3	23	87
38	3	2	2	3	2	3	2	3	20	3	2	2	2	2	2	2	17	3	2	2	2	2	2	2	3	18	3	3	2	3	3	2	3	2	21	76
39	3	3	2	3	2	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	24	94
40	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	96
41	4	4	3	3	3	3	3	3	26	4	4	4	4	4	4	3	31	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3	3	3	3	4	3	3	3	25	113
42	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	4	25	3	3	3	3	4	3	3	3	25	4	4	4	3	4	3	3	3	28	102
43	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	128
44	4	4	4	4	4	4	3	4	31	3	4	4	4	3	3	3	27	4	4	4	4	3	4	4	3	30	4	3	4	4	4	3	3	3	28	116
45	4	4	4	4	4	4	2	4	30	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	4	4	32	126
46	2	3	2	3	3	2	3	2	20	2	3	3	1	3	3	3	20	3	2	2	1	3	3	1	1											

71	3	3	3	3	4	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3	3	3	3	4	4	3	3	26	100	
72	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	
73	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	2	2	2	94		
74	3	3	3	2	3	3	3	3	23	3	3	3	3	2	2	3	22	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	4	2	4	3	2	3	24	93	
75	2	3	2	3	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	2	23	79	
76	4	1	2	3	2	2	2	3	20	2	3	2	2	3	3	2	19	2	3	3	2	1	2	3	3	19	3	3	3	1	3	3	3	1	20	78	
77	2	2	3	3	3	3	2	3	21	3	2	3	2	3	3	2	21	2	3	2	2	2	3	2	3	19	3	2	3	2	3	3	3	2	21	82	
78	4	4	4	4	4	3	3	3	29	4	4	4	3	3	4	4	30	4	4	4	4	4	3	3	4	30	3	3	3	3	3	4	3	3	25	114	
79	4	4	4	4	4	3	3	3	29	4	3	4	4	4	3	4	29	4	4	4	3	4	4	4	3	30	3	4	4	3	4	4	3	3	28	116	
80	4	3	4	2	3	3	4	3	26	4	4	3	4	3	3	4	29	3	4	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	4	2	4	4	30	116	
81	3	3	3	4	4	3	3	3	26	4	3	3	4	3	4	4	29	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3	3	4	3	3	3	3	3	25	105	
82	3	4	3	4	3	4	3	4	28	3	4	3	4	3	4	3	28	3	4	3	4	3	4	3	4	28	3	4	3	4	3	4	4	4	29	113	
83	3	4	4	3	3	3	4	4	28	4	3	3	3	4	4	4	29	4	4	4	4	4	3	3	4	30	4	4	4	3	4	4	2	2	27	114	
84	3	3	3	3	3	3	4	3	25	2	2	2	2	1	2	3	17	3	3	2	2	3	2	2	3	20	3	3	3	3	3	3	3	2	23	85	
85	2	3	2	2	3	2	2	3	19	3	2	3	2	3	3	2	21	3	3	3	2	2	2	3	3	21	2	2	2	3	2	3	2	2	19	80	
86	3	3	3	3	4	3	3	2	24	3	3	3	3	3	3	3	24	2	2	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	2	3	3	3	3	23	93	
87	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	4	4	26	3	3	3	3	3	3	3	3	24	98	
88	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	96	
89	3	2	3	2	3	1	1	1	16	2	2	2	2	1	2	2	15	2	2	2	2	1	2	2	2	15	3	2	2	1	2	2	3	2	17	63	
90	3	3	3	2	3	2	3	2	22	3	3	2	2	3	3	2	21	2	3	2	2	3	3	3	3	21	3	3	3	2	2	3	2	1	19	83	
91	3	2	3	3	3	3	2	3	22	4	3	3	3	3	2	3	24	3	3	3	3	2	3	3	4	24	3	3	3	2	3	3	2	3	22	92	
92	2	4	3	4	3	3	2	2	23	2	2	3	3	4	3	3	24	4	3	4	4	3	3	3	4	28	2	3	4	1	2	2	4	3	21	96	
93	2	3	2	2	2	3	2	2	18	3	3	4	3	3	3	3	25	4	4	2	2	2	2	2	3	21	3	2	4	2	3	3	1	2	20	84	
94	2	2	1	3	3	4	2	2	19	3	2	3	3	4	3	3	24	3	3	2	2	2	2	4	4	22	3	3	3	4	4	3	2	2	24	89	
95	3	4	4	4	4	4	4	3	30	4	4	3	3	3	3	3	26	3	4	4	4	4	4	4	4	31	3	3	4	4	3	4	4	4	29	116	
96	3	3	2	3	3	3	2	3	22	3	2	3	3	4	4	4	27	4	4	3	3	3	4	3	4	28	4	3	4	3	3	4	3	4	28	105	
97	3	3	2	3	2	3	3	3	22	4	3	3	3	2	3	3	25	3	4	3	3	3	2	3	3	24	4	3	4	2	4	3	4	3	27	98	
98	4	3	2	4	4	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	4	26	4	4	4	3	4	4	3	3	29	4	3	4	3	4	3	4	4	29	110	
99	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	96	
100	4	3	4	2	3	3	3	3	25	2	3	2	3	3	2	4	23	4	3	4	3	3	4	4	3	28	3	2	3	3	4	4	3	2	24	100	
101	3	3	2	2	3	2	3	3	21	3	3	3	2	3	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	92	
102	2	2	3	3	3	2	2	1	18	4	3	3	3	2	2	1	19	3	3	2	2	1	1	2	4	18	3	2	3	1	2	2	3	3	19	74	
103	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	3	3	3	23	95	
104	3	3	4	4	3	3	3	2	25	3	3	3	3	4	4	2	24	3	4	3	4	2	4	4	4	28	3	4	3	3	4	3	4	4	28	105	
105	2	3	3	3	2	1	3	2	19	2	2	1	3	2	2	3	18	3	3	4	3	4	2	2	2	3	23	2	2	3	2	4	3	3	3	22	82
106	4	3	2	3	2	4	3	3	24	4	4	3	2	3	3	2	23	3	3	2	3	3	2	3	3	22	2	3	4	3	4	3	3	3	25	94	
107	3	3	2	3	3	3	2	2	21	2	2	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	2	3	3	3	23	3	2	3	2	3	2	2	3	20	86	
108	4	3	3	3	3	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	A	3	3	3	3	21	94	
109	3	3	3	3	2	2	3	3	22	2	3	2	2	2	3	2	3	19	2	3	2	3	2	3	3	20	2	3	2	3	2	3	2	3	20	81	
110	3	2	2	2	2	2	2	2	17	3	3	3	3	3	3	3	24	2	2	2	2	2	2	2	2	3	17	3	3	3	2	3	3	2	22	80	



EVIDENCIAS

EVIDENCIA N° 1

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN



Creado por R.D. N° 0461 del 10 de junio de
1988
"DISCIPLINA COMPROMISO LEALTAD"



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia."

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JORGE SANJINEZ LENZ" DEL DISTRITO DE YURA:

HACE CONSTAR:

Por medio de la presente dejamos constancia de la autorización emitida a las profesoras Augustina Sonia Cárdenas Ramos, identificada con D.N.I. N° 29347240 y Verónica Mercedes Paz Cárdenas, identificada con DNI 40599617, egresadas de la Escuela de Postgrado de Maestría en Educación con Mención en "Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje" en la Universidad Católica de Santa María para realizar el estudio de investigación y obtener de Grado de Maestro titulada: "USO DEL JAMBOARD Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE CICLO VII DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE SANJINEZ LENZ - AREQUIPA 2021", en el presente año.

Expedimos esta constancia a solicitud de las interesadas para los fines consiguientes.

Yura, 12 de agosto del 2021



Ciudad de Dios Km. 16, Cmté 21, Zona 3, Vía Yura

EVIDENCIA N° 2

USO DE JAMBOARD CON LOS ESTUDIANTES DE CICLO VII DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE SANJINEZ LENZ – DISTRITO YURA, AREQUIPA

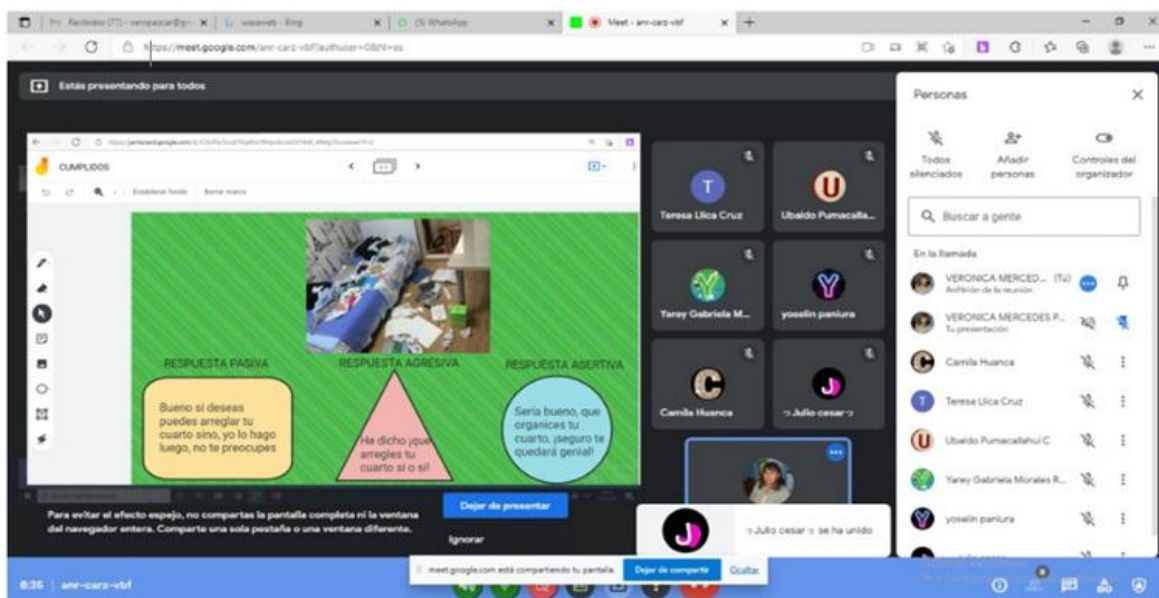


Foto 1: Captura reunión Google Meet y exploración de Jams elaborados.

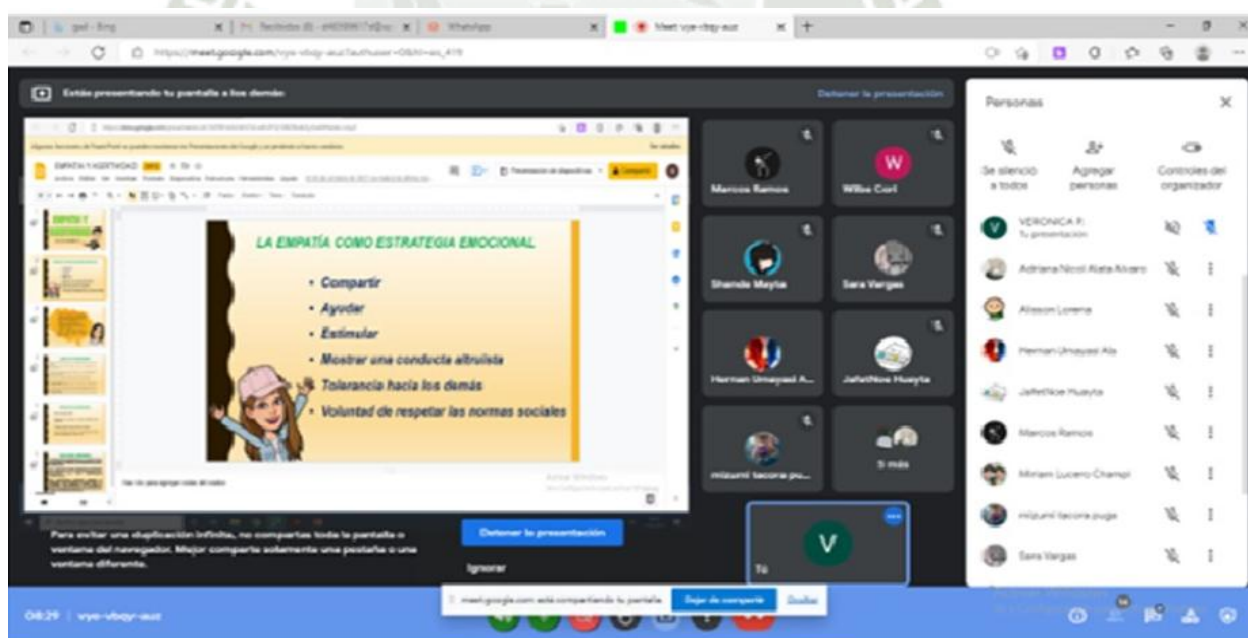


Foto 2: Captura presentación de material.

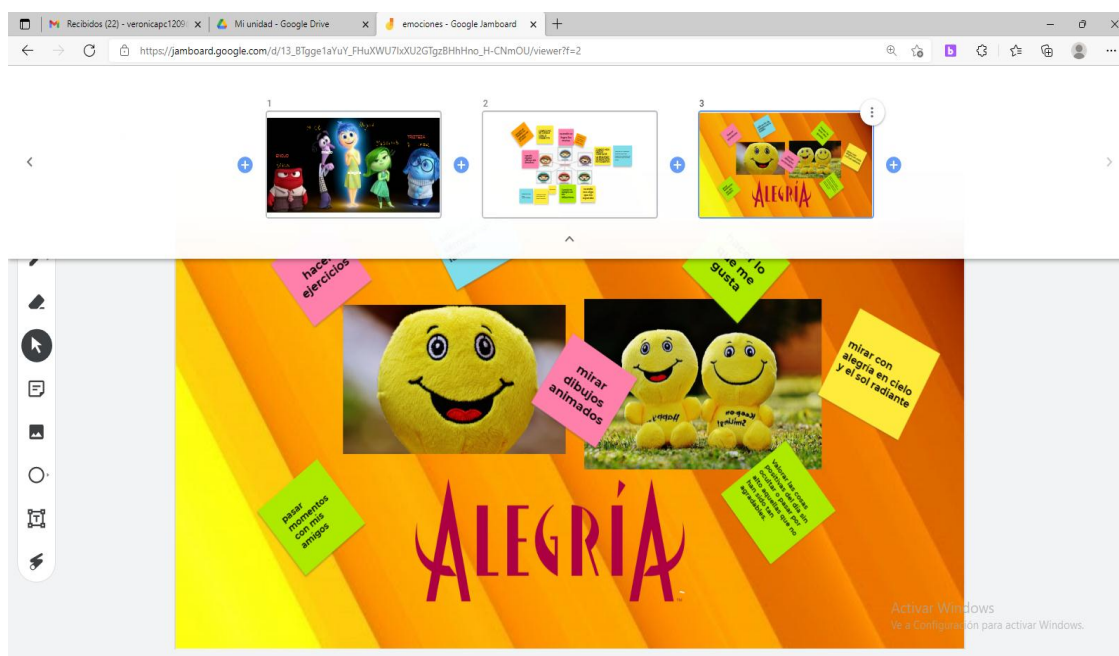


Foto 3: Captura elaboración de Jams con notas adhesivas e imágenes mediante trabajo colaborativo.

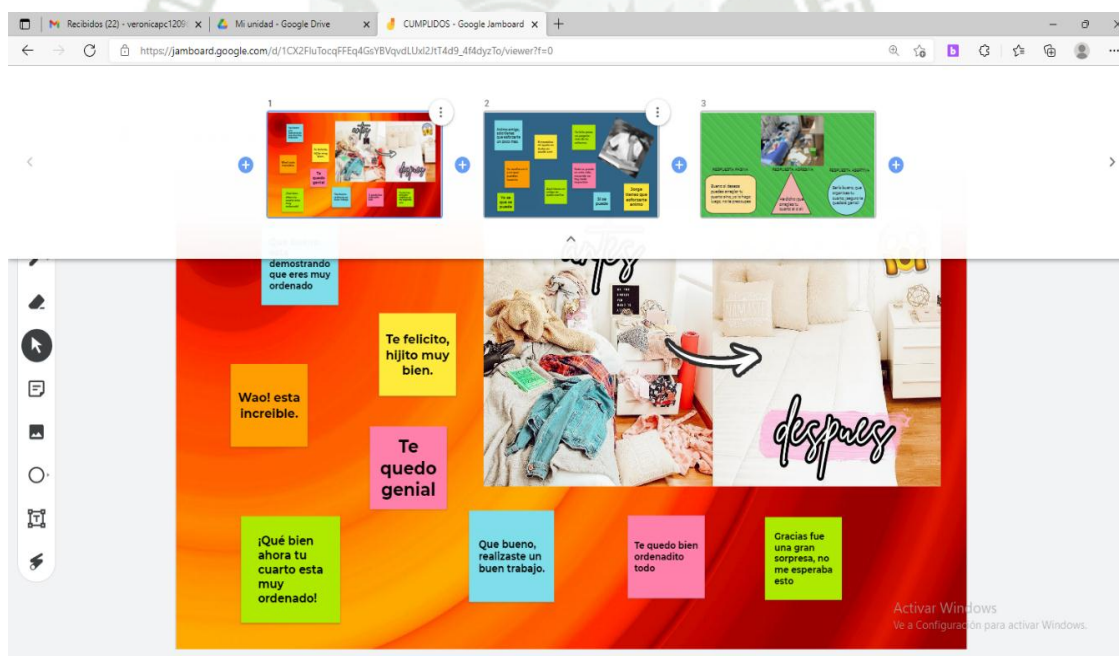


Foto 4: Captura diseño de Jams con notas adhesivas de trabajo colaborativo.

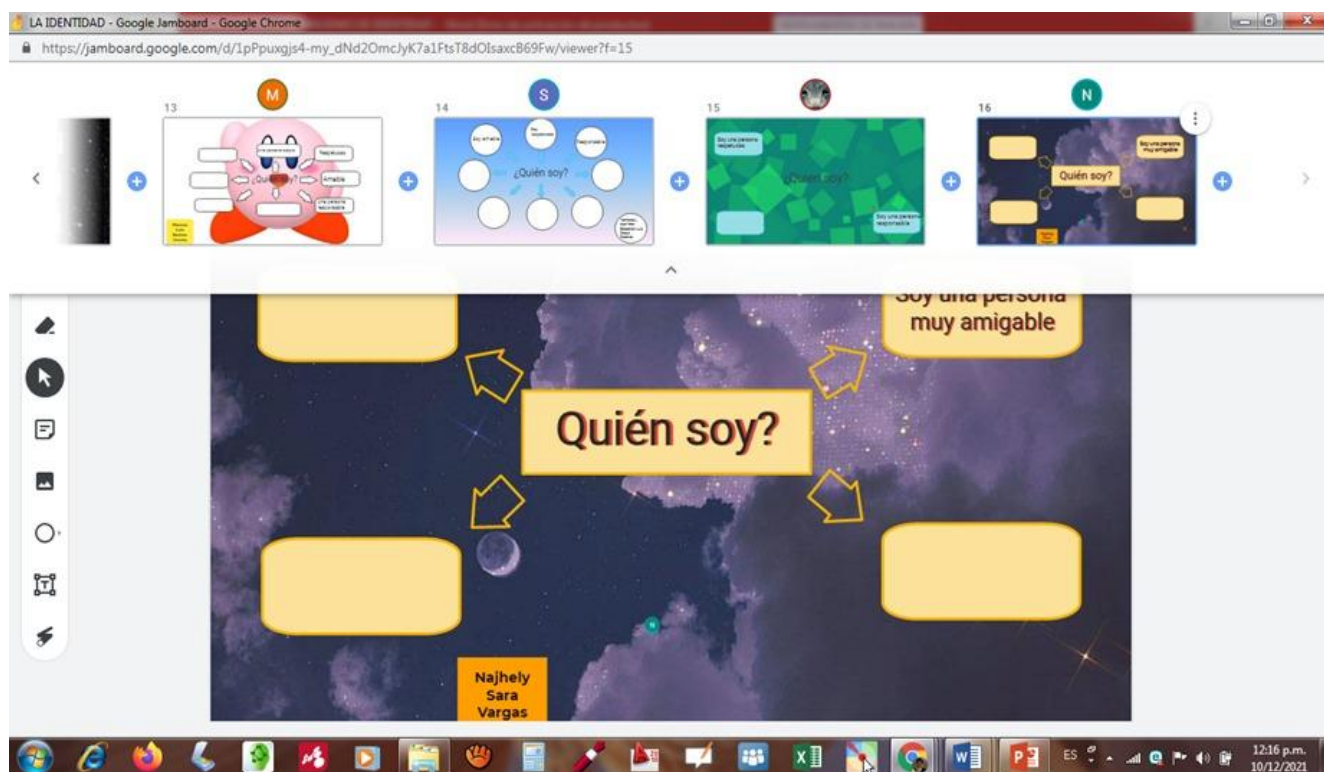


Foto 5: Captura vista expandir barras de marcos, con cuadro de texto dentro de formas.

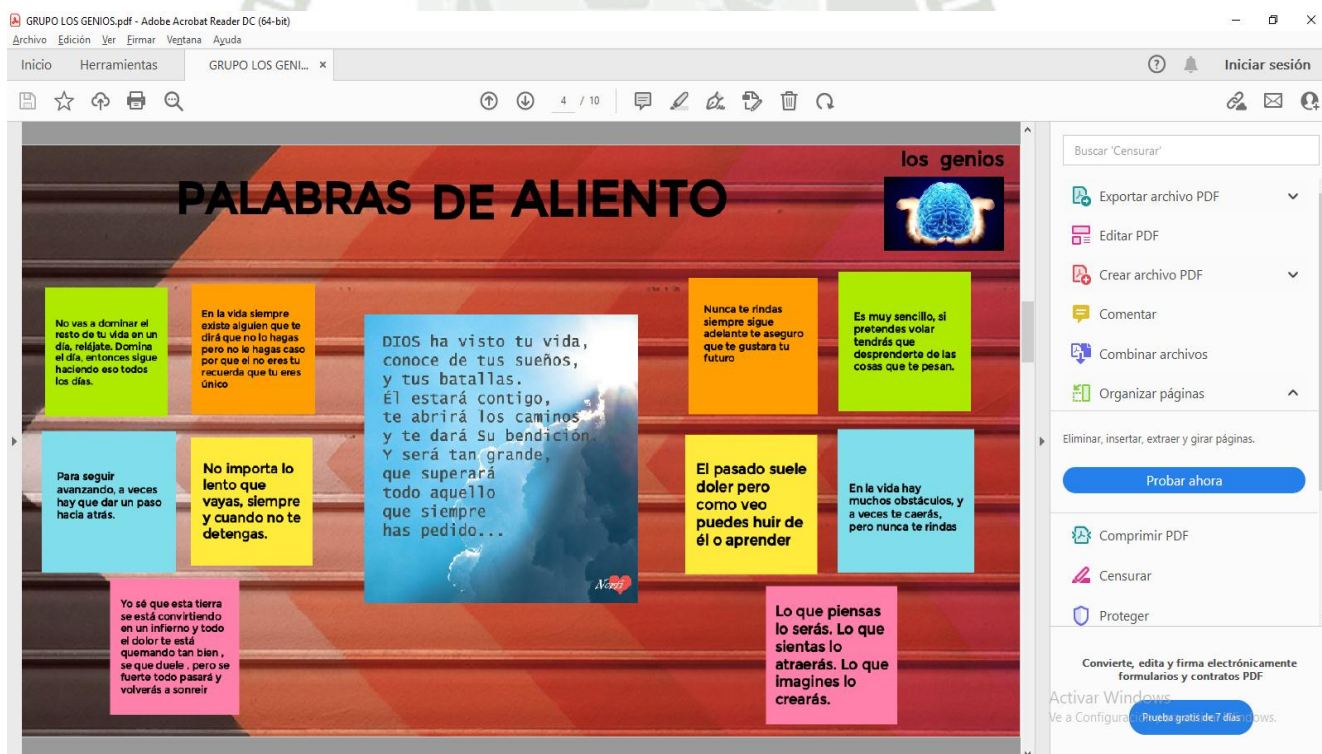


Foto 6: Captura de descarga en PDF de trabajo colaborativo en Jams.



Foto 7: Captura de descarga en PDF combinando diferentes herramientas de Jamboard.

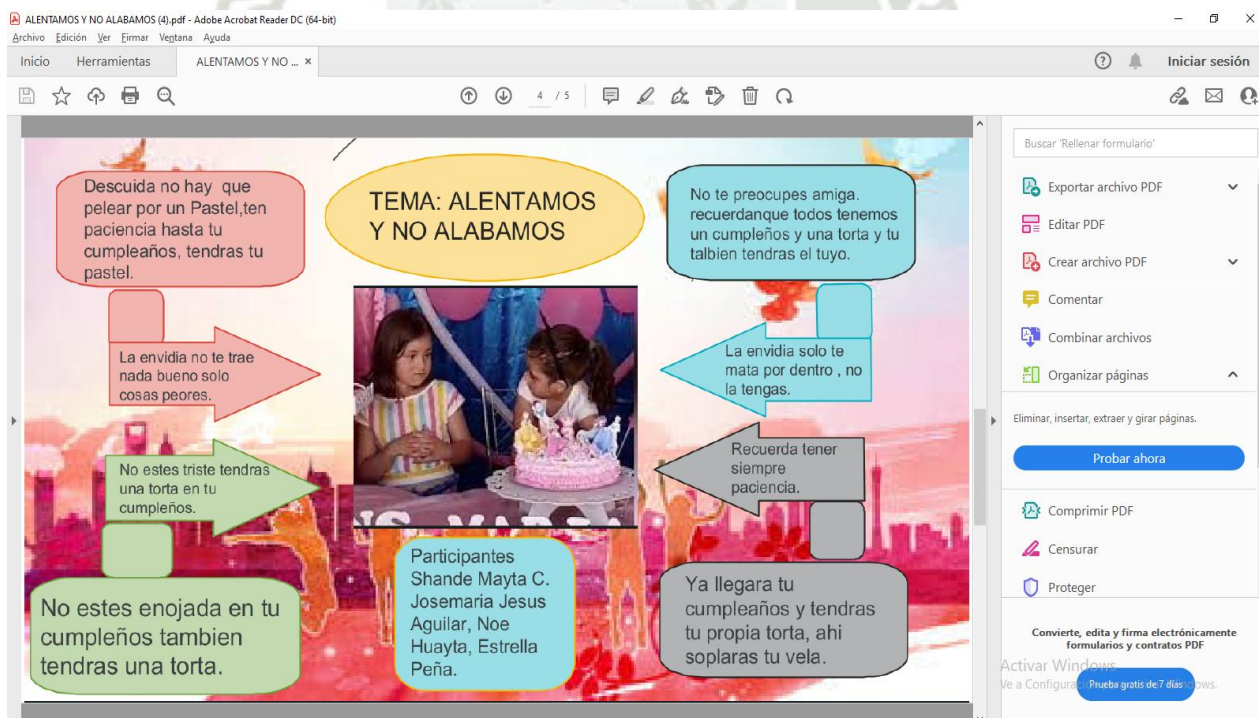


Foto 8: Captura de descarga en PDF presentación de información utilizando varias herramientas de Jamboard.