



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**AUTOPERCEPCIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES EN
NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA**

N° 70245 DE YUNGUYO EN EL 2021

TESIS

PRESENTADA POR:

TEÓFILO CHOQUE CALISAYA

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

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación realizado con profesionalismo y con mucho cariño y amor a mi familia, que desde un inicio me dieron las fuerzas y el apoyo necesario para concretar mi objetivo.

Teófilo Choque Calisaya



AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a Dios, Aquel dueño del universo que nos da vida, nos brinda sabiduría y nos llena el corazón de amor para ejercer ésta profesión; a mi familia que fue un apoyo incondicional en el transcurso de mis estudios de segunda especialidad, que me motivaron para seguir avanzando a pesar de las dificultades, además quienes creyeron en mi firme convicción de estudiar una segunda especialidad llena de servicio, calidad humana y tecnológica.

Además reconocer el apoyo y las facilidades que me brindaron en la Institución Educativa Primaria n° 70245 de Yunguyo, que me abrió las puertas para adquirir nuevos aprendizajes que aportan a la educación. Finalmente agradecemos a nuestro asesor, un excelente profesional que creyó en nuestra investigación, que me motivó, me brindó consejos profesionales y estuvo siempre dispuesto, dedicado y comprometido con brindarnos herramientas para darle punto final a este tan esmerado trabajo de investigación.

Teófilo Choque Calisaya



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.3.1 Hipótesis general.....	14
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	14
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.5.1. Objetivo general	15
1.5.2. Objetivos específicos	15

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	17
2.2. MARCO TEÓRICO	18
2.2.1. La Competencia Digital.....	18



2.2.2 Información y Alfabetización de Datos.....	21
2.2.3 Comunicación y Colaboración.....	22
2.2.4. Creación de Contenido Digital.....	23
2.2.5. Seguridad.....	24
2.2.6. Resolución de Problemas.....	25
2.2.7. Cinco Competencias Digitales para Niños.....	26
2.3. MARCO CONCEPTUAL	29
CAPITULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	30
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	30
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	30
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	30
3.4.1. Población	30
3.4.2. Muestra	30
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	31
3.6. PROCEDIMIENTO	32
3.7. VARIABLES	32
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	33
CAPITULO IV	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. RESULTADOS	34
4.2. DISCUSIÓN	41
V. CONCLUSIONES	42
VI. RECOMENDACIONES	44



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS	47

Área: Gestión Curricular.

Tema: TICs en educación.

Fecha de Sustentación: 22 de abril de 2022.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Autopercepción de competencias digitales.....	33
Tabla 2. Dimensión informatización y filtrado de datos.....	35
Tabla 3. Dimensión Comunicación y colaboración digital.....	36
Tabla 4. Dimensión Creación de contenido digital.....	37
Tabla 5. Dimensión Ciberseguridad o seguridad digital.....	38
Tabla 6. Dimensión Resolución de problemas digitales.....	39



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Autopercepción de competencias digitales.....	34
Figura 2. Dimensión informatización y filtrado de datos.....	35
Figura 3. Dimensión Comunicación y colaboración digital.....	36
Figura 4. Dimensión Creación de contenido digital.....	37
Figura 5. Dimensión Ciberseguridad o seguridad digital.....	38
Figura 6. Dimensión Resolución de problemas digitales.....	39



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

TIC : Tecnologías de la Información y Comunicación

UNAP: Universidad Nacional del Altiplano Puno

IEP : Institución educativa Primaria



RESUMEN

La investigación se planteó como objetivo general determinar la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021, así mismo tuvo como objetivos específicos Determinar el nivel de competencia en la dimensión informatización y filtrado de datos en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021, determinar el nivel de competencia en la dimensión Comunicación y colaboración digital, determinar el nivel de competencia en la dimensión Creación de contenido digital, determinar el nivel de competencia en la dimensión Ciberseguridad o seguridad digital, determinar el nivel de competencia en la dimensión Resolución de problemas digitales; tipo de investigación descriptivo diagnóstico, donde se aplicó un instrumento para conocer las competencias digitales en los niños, encontrándose dentro de su principal resultado que se aceptan la hipótesis planteada en la investigación, que quiere decir que la autopercepción de competencias digitales que tienen los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria 70245 de Yunguyo; llegando a la conclusión que el 76.5% de los estudiantes está en el nivel básico, especificando en cada una de las dimensiones.

PALABRAS CLAVE

Competencias digitales, estudiantes, educación primaria



ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the self-perception of digital competences in boys and girls of the Primary Educational Institution No. 70245 of Yunguyo in 2021, as well as its specific objectives: Determine the level of competence in the computerization and filtering dimension of the dimension computerization and data filtering in boys and girls of the Primary Educational Institution No. 70245 of Yunguyo in 2021, determine the level of competence in the dimension Communication and digital collaboration, determine the level of competence in the dimension Creation of digital content, determine the level of competence in the dimension Cybersecurity or digital security, determine the level of competence in the dimension Resolution of digital problems; type of descriptive diagnostic research, where an instrument was applied to know the digital skills in children, finding within its main result that the hypothesis raised in the research is accepted, which means that the self-perception of digital skills that children have and Girls from the Primary Educational Institution 70245 in Yunguyo; concluding that 76.5% of the students are at the basic level, specifying in each of the dimensions.

KEYWORDS

Digital skills, students, primary education



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación, surge debido a que existen en la actualidad necesidades de contar con competencias digitales a todo nivel, a fin de complementar y reforzar los aprendizajes, en este caso de niños del nivel primario, quienes en estos tiempos de pandemia se requiere aún más para su aplicación en su aprendizaje, por ello era necesario conocer el nivel alcanzado desde su autopercepción en cuanto a competencias digitales. Es así que el trabajo está estructurado en cuatro capítulos:

El primer capítulo presenta el problema de investigación, el cual se describe y se formula con precisión; se plantea también la hipótesis general, asimismo, la justificación de estudio, el objetivo general y objetivos específicos de la investigación.

El segundo capítulo desarrolla la revisión de la literatura, sustento teórico de la investigación; también se presentan los antecedentes de estudio, es decir, trabajos que se han realizado y el marco conceptual en función a conceptos básicos.

El tercer capítulo muestra el diseño metodológico de la investigación, se abordan los métodos y técnicas que se han empleado en el proceso investigativo. Asimismo, se precisa el tipo de investigación realizada, la población de estudio, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, es decir, todo el procedimiento metodológico de recolección de datos, procesamiento de datos, análisis e interpretación de los resultados.



Finalmente, el cuarto capítulo aborda los resultados obtenidos de la investigación los cuales fueron procesados, analizados e interpretados con el propósito de lograr el objetivo general. Para finalizar, se presentan las conclusiones de la investigación y la formulación de algunas sugerencias, también las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las competencias digitales en la sociedad actual y en todo el mundo han pasado a formar parte importante en la educación de niños y jóvenes, así como un factor importante para el desarrollo intelectual y profesional de los adultos, ya países como la Unión Europea han determinado, a través de un estudio, cuales deben ser las competencias a desarrollar en el campo digital, teniendo como resultado un conjunto de competencias con sus respectivos niveles, muchos investigadores ya han realizado estudios como Levano (2018) quien en su investigación presentan algunos datos que permiten dar nuevas perspectivas, tales como la importancia y repercusiones, así como cuáles deberían ser las competencias digitales en los docentes universitarios en función de la demanda actual en la educación superior, incluso da a conocer una variedad de expectativas con relación a las vertientes que podrían desarrollarse en función de tan relevante tema; dándole relevancia a esta temática, por otro lado Garcia (2016) indica en la misma línea que la competencia digital se establece como una competencia clave para el desarrollo de los ciudadanos por lo que es necesario definir las competencias digitales como el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación, apoyándose en habilidades como el uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de



Internet; analizándose detenidamente este concepto para proporcionar pautas para el desarrollo de esta competencia. Por lo que este documento sirve para mejorar adecuadamente el nivel alcanzado, es por ello que es necesario conocer también en nuestro medio el desarrollo de estas competencias

1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Se ha planteamos el siguiente problema de investigación:

¿Cuál es la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

La autopercepción de competencias digitales que tienen los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria 70245 de Yunguyo está en el nivel básico.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La realización de la presente investigación en el campo teórico, ayudó a conocer la autopercepción que tienen los niños y niñas del nivel primario acerca del desarrollo de sus competencias digitales.

En base a los resultados encontrados de este aspecto, se tomó las medidas adecuadas a fin de mejorar el nivel de las competencias digitales de los estudiantes, puesto que de ello dependerá en gran medida su futuro profesional, un mundo cada vez



más tecnológico, por lo que el futuro de cada uno de los niños y niñas dependerá en gran medida de las habilidades que desarrolle desde su infancia, por que deberán ser potenciadas tanto en el entorno escolar, como en el entorno familiar, pero no se podrá realizar ello, si no conocemos en qué nivel de desarrollo se encuentran. Los resultados de la presente investigación también ayudó a generar conciencia y motivara a los padres de familia a incluir en la formación de sus hijos la utilización de la tecnología actual, y para los profesores e involucrados en la formación, incluir en las actividades de enseñanza -aprendizaje de actividades que desarrollen las competencias digitales de acuerdo a lo estipulado por organismos internacionales como la Unión Europea, y consideramos que esta última es la contribución práctica de la presente investigación.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de competencia en la dimensión informatización y filtrado de d la dimensión informatización y filtrado de datos en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021.
- Determinar el nivel de competencia en la dimensión Comunicación y colaboración digital
- Determinar el nivel de competencia en la dimensión Creación de contenido digital.



- Determinar el nivel de competencia en la dimensión Ciberseguridad o seguridad digital.
- Determinar el nivel de competencia en la dimensión Resolución de problemas digitales.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Levano-Francia et al. (2019) realiza en su investigación un análisis de las competencias digitales en el contexto actual, en el nivel superior donde este tipos de competencia son más demandadas, y entre otros aspectos considera cuales deberían ser las competencias digitales en los docentes universitarios en función de la demanda actual en la educación superior.

Chávez Barquero et al. (2016) Muestra en sus resultados un nivel de desempeño medio alto para las competencias digitales (3.93) y tratamiento de la información (3.82); y un desempeño alto para la competencia trabajo en equipo (4.17) bajo una escala del 1 al 5, siendo 5 la puntuación mayor y concluye que debido a la edad de la población, los resultados no son definitivos, y se recomienda seguir formando estas competencias.

Pascual et al. (2019) Indica en su investigación Competencias Digitales en los Estudiantes del Grado de Maestro de Educación Primaria. El caso de tres Universidades Españolas, sus resultados detallan cinco dimensiones: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad, y resolución de problemas, muy parecido a la propuesta del presente trabajo, concluyendo que hay desconocimiento en la forma adecuada de gestionar la información; en la comunicación y seguimiento de la huella digital y carencias sobre cómo resolver nuevos problemas informáticos

Henríquez-Coronel et al. (2018) en su investigación titulada La evaluación de la competencia digital de los estudiantes: una revisión al caso latinoamericano, dentro de



sus resultados indica que el grado de competencia digital de los estudiantes muestra hallazgos diversos. La competencia mejor lograda es la de búsqueda y acceso a la información mientras que la más baja suele ser la relacionada al aprendizaje social.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. LA COMPETENCIA DIGITAL: (*Qué son las competencias digitales - biblioteca, 2021*)

La competencia digital se define como el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el ocio y la comunicación.

Supone un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de los medios digitales y de las tecnologías de información y comunicación.

La competencia digital se apoya en las habilidades del uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (*European Parliament and the Council, 2006*). Y es una de las ocho competencias claves necesarias para la Formación a lo Largo de la Vida.

Para ser digitalmente competente se necesita desarrollar una serie de conocimientos, destrezas y actitudes organizadas en torno cinco grandes áreas:

- a) **La información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos:**
identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluar su finalidad y relevancia.



- b) **La comunicación y colaboración:** comunicar en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

- c) **La creación de contenido digital:** crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos.

- d) **La seguridad:** protección personal, protección de datos y de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible

- e) **La resolución de problemas:** identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales apropiadas según la necesidad o finalidad, resolver problemas conceptuales y técnicos a través de medios digitales, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros

Las 21 competencias digitales que todos los ciudadanos deben tener
(Marquina, 2021)

Vivimos en una sociedad digital. Una sociedad digital que necesita ciudadanos competentes en entornos tecnológicos y digitales. Ciudadanos que sepan utilizar la tecnología con confianza y de manera segura para, y entre otras



cosas, participar e interactuar con otras personas, comprar en línea, aprender, trabajar o conseguir trabajo, obtener información, entretenerse.

Hace ya un tiempo que hablé de las competencias digitales que los profesionales debían tener (entre ellos los bibliotecarios) y de las competencias digitales que había que enseñar a los más jóvenes. Hoy hablaré de las competencias digitales que deben tener los ciudadanos para poder formar parte de la sociedad digital y no versen excluidos de ella, y para desarrollarse personal y profesionalmente. Dos datos a tener en cuenta: El 40% de los europeos tienen habilidades digitales insuficientes o inexistentes y el 42% de las personas que no tienen habilidades digitales están desempleadas.

Según la publicación DigComp 2.0: The Digital Competente Framework for Citizens, del Servicio de Ciencia y Conocimiento de la Unión Europea, hay 21 competencias digitales que todos los ciudadanos deben tener en la actualidad. Competencias digitales englobadas en 5 áreas: Información y Alfabetización de datos, Comunicación y Colaboración, Creación de contenido digital, Seguridad y, por último, Resolución de problemas.

Dichas 21 competencias digitales hacen referencia a la búsqueda de información en Internet, la evaluación de esta y la gestión de datos. Referencia a la interacción con otras personas, el compartir información, participar, colaborar y seguir unas normas de conducta. Como no, la creación de contenido digital, los derechos de autor y la programación. También hace hincapié en la seguridad y protección en dispositivos, de datos personales, salud



y bienestar y medio ambiente. Y para acabar hacen referencia a la identificación de necesidades tecnológicas y la resolución de problemas.

2.2.2. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS

Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenido digital

Articular las necesidades de información, buscar datos, información y contenido en entornos digitales, acceder a ellos y navegar entre ellos. Crear y actualizar estrategias de búsqueda personal.

Evaluación de datos, información y contenido digital

Analizar, comparar y evaluar críticamente la credibilidad y fiabilidad de las fuentes de datos, información y contenido digital. Analizar, interpretar y evaluar críticamente los datos, la información y el contenido digital.

Gestión de datos, información y contenido digital

Organizar, almacenar y recuperar datos, información y contenido en entornos digitales. Organizarlos y procesarlos en un entorno estructurado.

2.2.3. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

Interacción a través de tecnologías digitales

Interactuar a través de una variedad de tecnologías digitales y comprender los medios de comunicación digital apropiados para un contexto dado.



Compartir a través de tecnologías digitales

Compartir datos, información y contenido digital con otros a través de tecnologías digitales apropiadas. Actuar como intermediario, conocer las prácticas de referencia y atribución.

Participar en la ciudadanía a través de las tecnologías digitales

Participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados. Buscar oportunidades de auto-empoderamiento y de ciudadanía participativa a través de tecnologías digitales apropiadas.

Colaboración a través de tecnologías digitales

Utilizar herramientas y tecnologías digitales para procesos colaborativos y para la co-construcción y co-creación de recursos y conocimientos.

Netiqueta

Estar al tanto de las normas conductuales y de los conocimientos técnicos mientras se utilizan las tecnologías digitales y la interacción en entornos digitales. Adaptar las estrategias de comunicación al público específico y conocer la diversidad cultural y generacional en entornos digitales.

Gestión de la identidad digital

Crear y gestionar una o varias identidades digitales, ser capaz de proteger la propia reputación, manejar los datos que uno produce a través de varias herramientas, entornos y servicios digitales.



2.2.4. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

Desarrollo de contenidos digitales

Crear y editar contenidos digitales en diferentes formatos, expresarse a través de medios digitales.

Integración y reelaboración de contenidos digitales

Modificar, perfeccionar, mejorar e integrar la información y el contenido en un cuerpo de conocimientos existente para crear contenidos y conocimientos nuevos, originales y relevantes.

Derechos de autor y licencias

Comprender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a los datos, la información y los contenidos digitales.

Programación

Planificar y desarrollar una secuencia de instrucciones comprensibles para un sistema informático para resolver un problema dado o realizar una tarea específica.

2.2.5. SEGURIDAD

Protección de dispositivos

Proteger los dispositivos y el contenido digital y comprender los riesgos y amenazas en entornos digitales. Conocer las medidas de protección y de seguridad y tener debidamente en cuenta la fiabilidad y la privacidad.



Protección de datos personales y privacidad

Proteger los datos personales y la privacidad en entornos digitales. Comprender cómo utilizar y compartir información de identificación personal mientras se protege a sí mismo y a los demás de daños y perjuicios. Para entender que los servicios digitales utilizan una “Política de privacidad” para informar cómo se usan los datos personales.

Protección de la salud y el bienestar

Ser capaz de evitar los riesgos para la salud y las amenazas al bienestar físico y psicológico mientras se utilizan las tecnologías digitales. Ser capaz de protegerse a sí mismo y a los demás de posibles peligros en entornos digitales (por ejemplo, el acoso cibernético). Conocer las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.

Protección del medio ambiente

Conocer el impacto ambiental de las tecnologías digitales y su uso.

2.2.6. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Solución de problemas técnicos

Identificar problemas técnicos al operar con dispositivos y utilizar entornos digitales, y resolverlos (desde solución de problemas hasta resolver problemas más complejos).

Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

Evaluar las necesidades e identificar, evaluar, seleccionar y utilizar



herramientas digitales y posibles respuestas tecnológicas para resolverlas. Para ajustar y personalizar los entornos digitales a las necesidades personales (por ejemplo, accesibilidad).

Utilizar tecnologías digitales creativamente

Utilizar herramientas y tecnologías digitales para crear conocimiento e innovar procesos y productos. Involucrarse individual y colectivamente en el procesamiento cognitivo para comprender y resolver problemas conceptuales y situaciones problemáticas en entornos digitales.

Identificación de brechas de competencia digital

Comprender dónde se necesita mejorar o actualizar la propia competencia digital. Ser capaz de apoyar a otros con su desarrollo de competencias digitales. Buscar oportunidades de auto-desarrollo y mantenerse al día con la evolución digital.

2.2.7. CINCO COMPETENCIAS DIGITALES PARA NIÑOS (Gaptain, 2021)

a) Informatización y filtrado de datos

Navegar, buscar y filtrar: los niños deben aprender a buscar datos, información y contenido en entornos digitales. Así como acceder a ellos y navegar entre ellos. Creando estrategias de búsqueda.

Evaluar datos e información: deben ser críticos con los datos e información que leen. Deben ser capaces de analizar, interpretar y evaluar críticamente todo el contenido digital.



Gestionar los datos e información: una vez seleccionados los datos o información que les interesen, tienen que ser capaces de organizarlos y almacenarlos en un entorno estructurado.

b) Comunicación y colaboración digital

Interactuar a través de medios digitales: deben conocer los diferentes medios de comunicación digitales existentes para saber cuál elegir en cada contexto.

Compartir a través de medios digitales: al igual que en el anterior punto, deben conocer las características de cada medio de comunicación digital para saber compartir con seguridad cada tipo de contenido.

Colaboración a través de medios digitales: participar en entornos digitales colaborativos para la construcción o creación de recursos y conocimientos.

Normas de conducta: deben estar al tanto de las normas conductuales de los entornos digitales. Ya que todo lo que ocurre en el mundo digital puede tener repercusión en el mundo real.

Gestionar la identidad digital: es muy importante que los niños sepan la importancia de controlar su identidad digital. Así como de los aspectos que deben tener en cuenta para hacerlo de forma correcta: no compartir contenido inapropiado, no atacar a otras personas, proteger su información personal, no contactar con extraños...



c) Creación de contenido digital

Desarrollar contenidos digitales: deben aprender a crear y editar los contenidos digitales en los distintos formatos existentes. Así como a expresarse a través de medios digitales.

Integrar y reelaborar contenidos digitales: deben aprender a modificar, perfeccionar o mejorar la información para crear contenidos digitales nuevos, originales y relevantes.

Programación: es importante que desde pequeños vayan aprendiendo poco a poco a programar a través de diferentes aplicaciones y programas desarrollados específicamente para ellos.

d) Ciberseguridad o Seguridad Digital

Proteger los dispositivos: los niños deben conocer los peligros que se esconden en Internet así como conocer las medidas de protección que deben tener en cuenta cuando los usan.

Proteger los datos personales: uno de los aspectos más importantes en cuanto a competencias digitales es el de saber proteger la información privada. Deben entender los riesgos a los que se exponen.

Proteger la propia salud: en Internet los niños se ven expuestos a cyberbullying, sexting, grooming...lo que puede afectarles tanto física como psicológicamente. Deben conocer estos peligros y cómo afrontarlos.



e) **Resolución de problemas digitales**

Solucionar problemas técnicos: dentro de sus conocimientos, deben ser capaces de identificar problemas técnicos y de resolverlos.

Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: deben ser capaces de identificar, evaluar y utilizar diferentes herramientas digitales y ajustarlas a las necesidades personales.

Utilizar la tecnología para desarrollar la creatividad: deben involucrarse en los procesos creativos que se desarrollen en Internet.

Identificar brechas digitales: debe ser capaz de autodesarrollarse y mantenerse al día de la evolución digital.

Estas competencias han sido tomadas del proyecto DIGCOMP del Joint Research Centre de la Comisión Europea con el objetivo de identificar las claves necesarias (conocimientos, habilidades y actitudes) para ser competente y así poder elaborar un marco de referencia a nivel europeo para dichas competencias digitales. Dicho informe fue elaborado tras el extenso trabajo de análisis desarrollado a lo largo del proyecto, recogiendo datos de diversas fuentes y con un amplio proceso de contraste con diferentes implicados. Como resultado de trabajo, los diferentes aspectos en torno a la competencia digital se condensan competencias agrupadas en cinco áreas.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

Las competencias digitales. Se definen como un espectro de competencias que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de éstas.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El estudio se realizó en la institución educativa primaria N° 70245 de la ciudad de Yunguyo, en la provincia del mismo nombre, de la Región Puno

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se realizó en el último trimestre del 2021

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El material utilizado fue elaborado por la comisión de la Unión Europea para medir las competencias digitales en su población educativa, teniendo cinco dimensiones adaptables para cualquier nivel

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

La población de estudio está constituida de 660 estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el año 2021, como se señala en la siguiente tabla:



Tabla 01

Número de estudiantes matriculados en la Institución Educativa Primaria N° 70245

Grado	Nro de estudiantes
1ro (4 sec.)	98
2do (4 sec)	99
3ro (4 sec)	99
4to (5 sec)	120
5to (5 sec)	124
6to (5 sec)	120
Total	660

Fuente: Nomina de matrícula 2021.

Muestra

Para determinar el tamaño de estudiantes que se utilizara la tabla de Fisher Arkin Colton para un margen de error de 5%, observándose que debe ser de 221 estudiantes la muestra lo cual será repartido en los cinco grados de estudio

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Según Charaja Cutipa (2011) la presente investigación es descriptiva o diagnostica que corresponde a la primera función de la ciencia. Cuando se diagnostica estamos investigando las características que identificara a la variable en estudio. Según Hernández Sampieri et al. (2006) el diseño de investigación es no experimental,



transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único; dado que su propósito es describir variables y analizar su incidencia en un momento dado. Esta investigación no manipulara las variables que busca interpretar, sino que solo observara los fenómenos de su interés en su ambiente natural, para luego describirlos y analizarlos, y realizar la correlación correspondiente.

$$\begin{array}{ccccccc}
 M_1 & \text{-----} & O_1 & & & & \\
 M_2 & \text{-----} & O_2 & = & = & = & \\
 & & & & & & O_1 \neq O_2 \neq O_3 \neq O_n
 \end{array}$$

3.6. PROCEDIMIENTO

- Para la recolección de datos se realizó los siguientes pasos:
- Coordinación – Se solicitó con oficio para la autorización de Ejecución de Proyecto de Tesis a la Dirección de Institución Educativa Primaria N° 70245
- Una vez obtenido el documento, se coordinó con los docentes de cada una de los grados para el ingreso a las aulas y la aplicación de los cuestionarios.

3.7. VARIABLES

El estudio cuenta con una sola variable de investigación que es la autopercepción de competencias digitales

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El análisis de los resultados de dio a través de la elaboración de tablas y figuras con su respectiva interpretación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

La aplicación del instrumento sobre la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Nos proporcionan datos sumamente importantes y precisas, por lo cual la técnica de la encuesta ha permitido recoger y sistematizar de manera eficiente los resultados, así determinar el nivel de autopercepción de competencias digitales como se explica en las siguientes tablas y figuras por dimensiones de estudios.

Tabla 1

Autopercepción de competencias digitales en niños y niñas.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	169	76.5%	76.5%	76.5%
INTERMEDIO	43	19.5%	19.5%	95.9%
AVANZADO	9	4.1%	4.1%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales

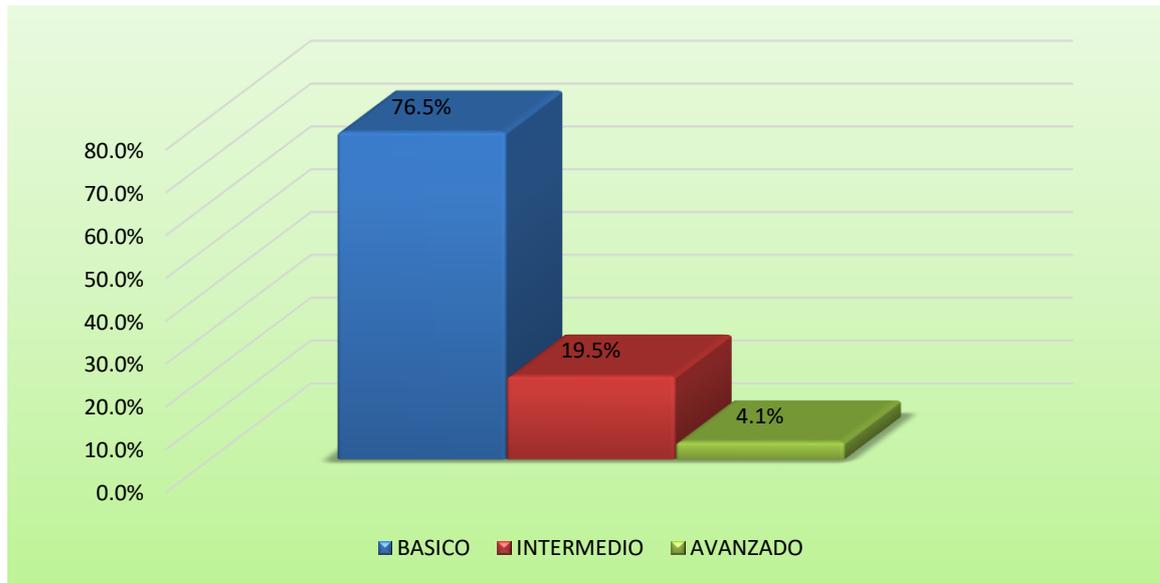


Figura 1. Autopercepción de competencias digitales en niños y niñas.

Se puede observar los resultados de la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 76.5% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 19.5% que está en indicador intermedio y el 4.1% en el indicador de avanzado. Los resultados obtenidos aceptan la hipótesis lo que quiere decir que la autopercepción de competencias digitales que tienen los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria 70245 de Yunguyo está en el nivel básico.

Tabla 2

Dimensión informatización y filtrado de datos.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	142	64.3%	64.3%	64.3%
INTERMEDIO	59	26.7%	26.7%	91.0%
AVANZADO	20	9.0%	9.0%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales a niños y niñas.

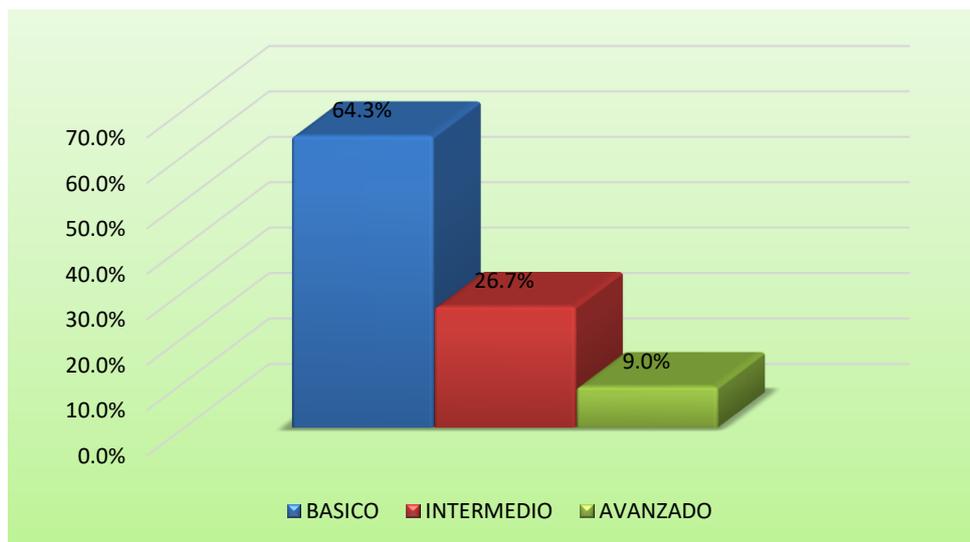


Figura 2. Informatización y filtrado de datos.

Se puede observar los resultados de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión informatización y filtrado de datos en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 64.3% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 26.7% que está en indicador intermedio y el 9.0% en el indicador de avanzado.

Tabla 3

Dimensión comunicación y colaboración digital.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	158	71.5%	71.5%	71.5%
INTERMEDIO	51	23.1%	23.1%	94.6%
AVANZADO	12	5.4%	5.4%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales.

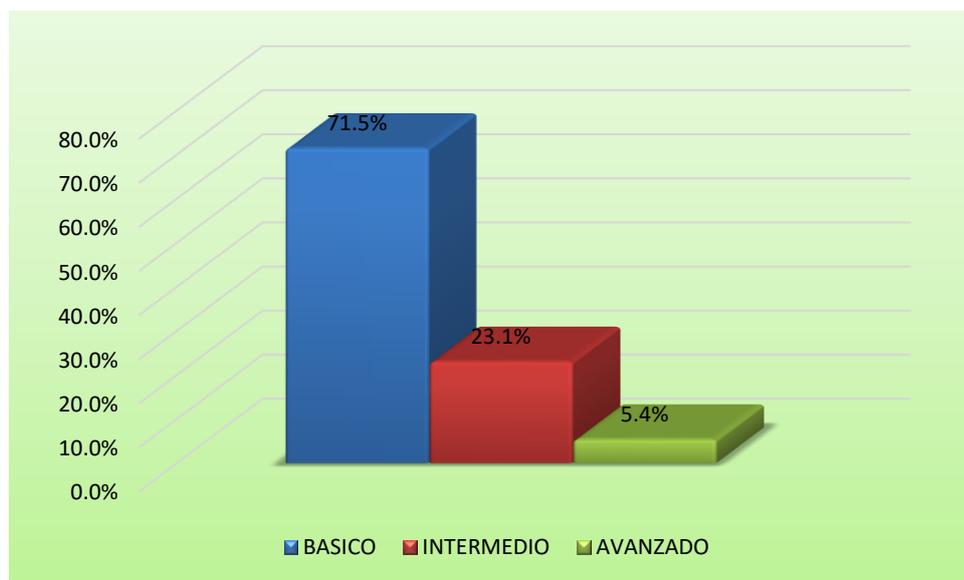


Figura 3. Comunicación y colaboración digital.

Se puede observar los resultados de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión Comunicación y colaboración digital en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 71.5% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 23.1% que está en indicador intermedio y el 5.4% en el indicador de avanzado.

Tabla 4

Dimensión creación de contenido digital.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	176	79.6%	79.6%	79.6%
INTERMEDIO	42	19.0%	19.0%	98.6%
AVANZADO	3	1.4%	1.4%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales

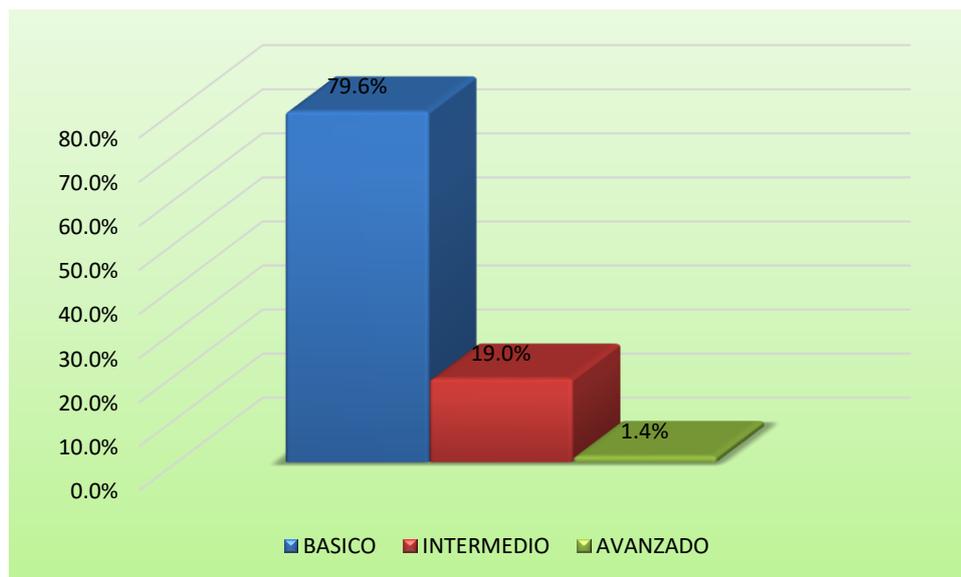


Figura 4. Creación de contenido digital.

Se puede observar los resultados de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión Creación de contenido digital en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 79.6% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 19.0% que está en indicador intermedio y el 1.4% en el indicador de avanzado.

Tabla 5

Dimensión ciberseguridad o seguridad digital.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	192	86.9%	86.9%	86.9%
INTERMEDIO	28	12.7%	12.7%	99.5%
AVANZADO	1	0.5%	0.5%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales

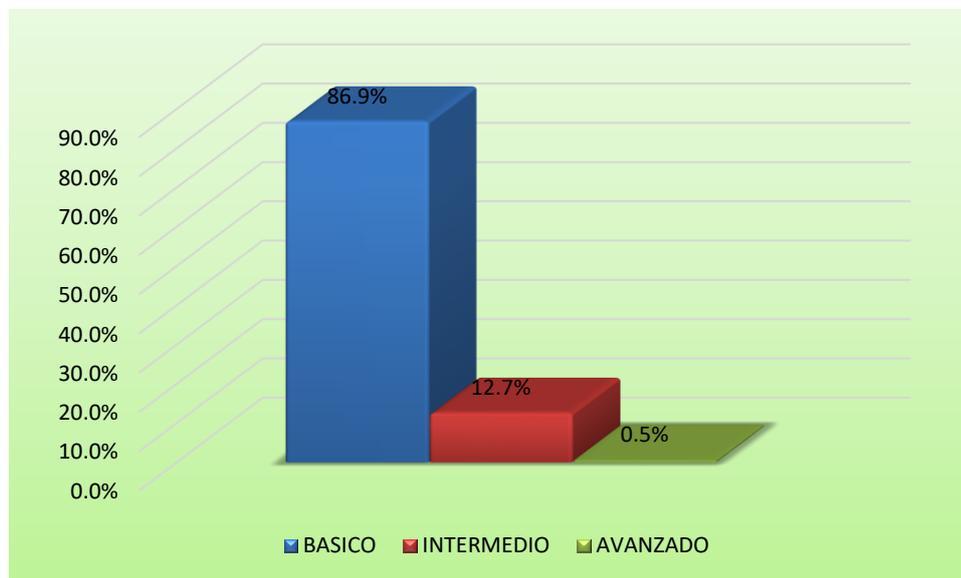


Figura 5. Ciberseguridad o seguridad digital.

Se puede observar los resultados de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión **Ciberseguridad o seguridad digital** en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 86.9% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 12.7% que está en indicador intermedio y el 0.5% en el indicador de avanzado.

Tabla 6

Dimensión resolución de problemas digitales.

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BASICO	177	80.1%	80.1%	80.1%
INTERMEDIO	35	15.8%	15.8%	95.9%
AVANZADO	9	4.1%	4.1%	100.0%
Total	221	100.0%	100.0%	

Fuente: Encuesta virtual sobre autopercepción de competencias digitales.

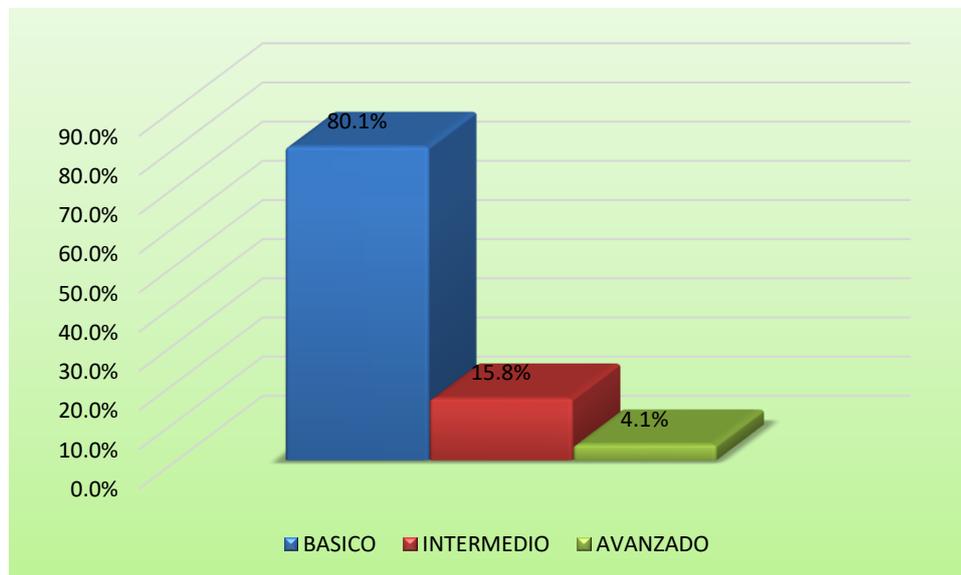


Figura 6. Resolución de problemas digitales.

Se puede observar los resultados de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión Resolución de problemas digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 80.1% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 15.8% que está en indicador intermedio y el 4.1% en el indicador de avanzado.



4.2. DISCUSIÓN.

En la presente investigación realizada se ha determinado que la autopercepción de las competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021, esté en el nivel básico, según resultados de la investigación descriptivo- diagnóstico no experimental realizada en los niñas y niños se determina que no manejan eficientemente las competencias digitales en las dimensiones de informatización y filtrado de datos, Comunicación y colaboración digital, Creación de contenidos digitales, Ciberseguridad o seguridad digital, Resolución de problemas digitales. Por consiguiente se acepta la hipótesis planteada.

Henríquez-Coronel et al. (2018) en su investigación titulada La Evaluación de la Competencia Digital de los Estudiantes: una revisión al caso latinoamericano, dentro de sus resultados indica que el grado de competencia digital de los estudiantes muestra hallazgos diversos. La competencia mejor lograda es la de búsqueda y acceso a la información mientras que la más baja suele ser la relacionada al aprendizaje social y la seguridad. Entre tanto la autopercepción de las competencias digitales es lograr la capacidad de control y manejo emocional de las Tecnologías de Información y Comunicación en sus cinco dimensiones; se debe entonces propiciar espacios para los docentes y estudiantes en el fortalecimiento de capacidades para el manejo eficiente de la autopercepción de las competencias digitales, logrando así la eficiencia en la seguridad y el aprovechamiento lo mismos en el logro de los aprendizaje.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados obtenidos aceptan la hipótesis lo que quiere decir que la autopercepción de competencias digitales que tienen los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria 70245 de Yunguyo está en el nivel básico con 76.5% de los estudiantes, seguido del 19.5% que está en indicador intermedio y el 4.1% en el indicador de avanzado.

SEGUNDA: En la dimensión informatización y filtrado de datos en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 64.3% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 26.7% que está en indicador intermedio y el 9.0% en el indicador de avanzado.

TERCERA: En la dimensión Autopercepción de competencias digitales en la dimensión Comunicación y colaboración digital en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 71.5% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 23.1% que está en indicador intermedio y el 5.4% en el indicador de avanzado.

CUARTA: El nivel de competencia en la dimensión creación de contenido digital en niños y niñas de la institución educativa primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021 muestra que 79.6% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 19.0% que está en indicador intermedio y el 1.4% en el indicador de avanzado.

QUINTA: El nivel de la Autopercepción de competencias digitales en la dimensión Ciberseguridad o seguridad digital en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el



86.9% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 12.7% que está en indicador intermedio y el 0.5% en el indicador de avanzado.

SEXTA: El nivel de la dimensión Resolución de problemas digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021. Se muestra que el 80.1% de los estudiantes se encuentran en el indicador Básico, seguido del 15.8% que está en indicador intermedio y el 4.1% en el indicador de avanzado.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERO: Se recomienda a la autoridad educativas ha realizar constantemente la autopercepción de las competencias digitales en los niños y niñas, a fin de detectar falencias y proceder al desarrollo a través de programas de capacitación e su incorporación en las actividades pedagógicas.

SEGUNDO: A los padres de familia que contribuyan a la formación de competencias en sus niños y niñas dado que son muy importante para la educación de todas las áreas curriculares.

TERCERO: Se recomienda a los docentes y padres de familia, tomar mayor interés en el manejo de las competencias digitales en sus cinco dimensiones, así poder salvaguardar la información y la seguridad cibernética de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Charaja Cutipa, F. (2001). *El MAPIC en la metodología de investigación*. Editorial Sagitario.
- Chávez Barquero, F., Cantú Valadez, M., & Rodríguez Pichardo, M. (2016, January). *Competencias digitales y tratamiento de información desde la mirada infantil*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000100015
- Gaptain. (2021). *5 competencias digitales para niños* | Blog Educación y Bienestar digital. <https://gaptain.com/blog/5-competencias-digitales-para-ninos/>
- Henríquez-Coronel, P., Gisbert Cervera, M., & Fernández Fernández, I. (2018). *La evaluación de la competencia digital de los estudiantes: una revisión al caso latinoamericano*. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 91–110.
<https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3511>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill.
- Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). *Competencias digitales y educación*. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588.
<https://doi.org/10.20511/PYR2019.V7N2.329>
- Marquina, J. (2021). *Las 21 competencias digitales que todos los ciudadanos deben tener*. <https://www.julianmarquina.es/las-21-competencias-digitales-que-todos-los-ciudadanos-deben-tener/>
- Pascual, M. A., Ortega-Carrillo, J. A., Pérez-Ferra, M., Fombona, J., Pascual, M. A., Ortega-Carrillo, J. A., Pérez-Ferra, M., & Fombona, J. (2019). *Competencias Digitales en los Estudiantes del Grado de Maestro de Educación Primaria. El caso de tres Universidades Españolas*. *Formación Universitaria*, 12(6), 141–150.
<https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600141>
- Qué son las competencias digitales - Biblioteca. (2021). *Biblioteca: Centro de Recursos Para El Aprendizaje y La Investigación CRAI*.
<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>



ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021

Planteamiento del Problema	Hipótesis	Objetivo(s)	Variable(s)	Dimensiones	Indicador(es)	Método(s)	Estadística
¿Cuál es la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo en el 2021?	La autopercepción de competencias digitales que tienen los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria 70245 de	Objetivo general Conocer cuáles son la autopercepción de competencias digitales en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de	Competencias digitales	Informatización y filtrado de datos Comunicación y colaboración digital Creación de contenido	Navegar, buscar y filtrar Evaluar datos e información Gestionar los datos e información Interactuar a través de medios digitales Compartir a través de medios digitales Colaboración	Tipo de investigación: No experimental Diseño de investigación:	Estadística descriptiva e inferencial

	Yunguyo está en el nivel básico	70245 de Yunguyo en el 2021 Objetivos Específicos Determinar el nivel de competencia en la dimensión informatización y filtrado de datos Determinar el nivel de competencia en la dimensión Comunicación y colaboración digital Determinar el		digital Ciberseguridad o seguridad digital Resolución de problemas digitales	través de medios digitales Normas de conducta Gestionar la identidad digital Desarrollar contenidos digitales Integrar y reelaborar contenidos digitales Programación Proteger los dispositivos Proteger los datos personales Proteger la propia salud	Diagnostico	
--	---------------------------------	--	--	--	---	-------------	--



ANEXO 02

Encuesta Virtual sobre Autopercepción de Competencias Digitales en Niños y Niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70245 de Yunguyo.

Estimado estudiante:

Responde a las preguntas realizadas en forma sincera, no es un examen, solo queremos conocer cuánto conoces de estos temas, solo asegúrate de responder todas las preguntas GRACIAS POR TU APOYO, cuando termines no te olvides que clicar el botón ENVIAR

ALTERNATIVAS: nada, poco, algo, bastante, mucho

Informatización y filtrado de datos						
1	Cuál es el dispositivo que más utilizas	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
2	En internet utilizando buscadores (google, bing, yahho u otro)	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
3	Encuentras la información deseada específica en internet	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
4	Guardas la información en un medio digital (disco duro, pendrive, cd, dvd, google drive u otro) en forma ordenada	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Comunicación y colaboración digital						



5	Participas y utilizas diversos tipos de chat	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
6	Usas redes sociales (facebook, instagram, twiter , etc)	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
7	Envías correos electrónicos	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
8	Observas videos en YOU TUBE u otras plataformas	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
9	Copias y pegas información de internet	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Creación de contenido digital						
10	Tomas fotos y luego les cambias el color, tamaño	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
11	Publicas las fotos o videos en las redes sociales	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
12	Grabas videos con el teléfono inteligente, con la tablet, etc	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
13	Realizas presentaciones en power point, prezi etc	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
14	Realizas trabajos con textos e imágenes en Word	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Ciberseguridad o seguridad digital						
15	Compartes tus datos personales a través de la web	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho



16	Descargas aplicaciones en el Teléfono inteligente, en la Tablet, Pc/Laptop	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
17	Descargas música de internet	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
18	Utilizas programas de computadora o aplicaciones	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
19	Utilizas programas antivirus en tus dispositivos (Teléfono inteligente, Tablet, PC/Laptop)	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
Resolución de problemas digitales						
20	Conoces nuevos programas o juegos para instalarte, que te indicaron tus hermanos o amigos	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
21	Reinicias tu PC/Laptop, Tablet o Teléfono inteligente	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
22	Actualizas tus aplicaciones (programas de diverso tipo)	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
23	Descargas información como fotos del teléfono inteligente a la PC/Laptop o viceversa	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho