



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



**COMPETENCIAS DIGITALES Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE
EN LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN
LA IES TRILCE DE CASCABAMBA, ANDAHUAYLAS,
APURÍMAC**

TESIS

PRESENTADA POR:

EDITH VARGAS ESPINOZA

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

CIENCIAS SOCIALES

PUNO - PERÚ

2023



NOMBRE DEL TRABAJO

COMPETENCIAS DIGITALES Y EL LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LA IES TRILCE DE CASCABAMBA, ANDA HUAYLAS, APURÍMAC

AUTOR

EDITH VARGAS ESPINOZA

RECuento de palabras

18250 Words

RECuento de caracteres

103705 Characters

RECuento de páginas

93 Pages

Tamaño del archivo

1.8MB

Fecha de entrega

Dec 22, 2023 8:35 AM GMT-5

Fecha del informe

Dec 22, 2023 8:36 AM GMT-5

● **19% de similitud general**

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

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

V°B°



Firmado digitalmente por ANGULO
MAMANI Lilia Maribel FAU
20145496170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 22.12.2023 08:52:50 -05:00

Firmado digitalmente por BERMEJO
PAREDES Saul FAU 20145496170
hard
Motivo: Doy V°B°
Fecha: 27.12.2023 15:38:35 -05:00

Resumen



DEDICATORIA

A Dios por regalarme la vida a pesar de todo me sigue mostrando su inmenso amor, aunque no lo merezco dándome así una hermosa familia unos padres asombrosos, hermanos buenos, hermana comprensible, un esposo que me brinda sus apoyo y amor y unos hijos maravillosos.

A mis padres por mostrarme el camino hacia la superación y por el apoyo incondicional que me brindaron en mis momentos más difíciles y así poder ser una mejor persona día a día enseñándome la perseverancia y a no darme por vencido alcanzando mi objetivo final.

A mis hijo e hija quienes han sido mi enorme motivación para jamás nunca rendirme y lograr mis propósitos en la vida y llegar a ser quien soy.

Edith Vargas Espinoza



AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, hermanos, hermana, esposo, hijos y amigos quienes me apoyaron incondicionalmente y gracias a ellos este trabajo tiene un final y por qué creyeron en mí y depositaron su fe cada uno de ellos confiando en mi capacidad intelectual y lograr un escalón más en mi vida profesional y poder ampliar mis saberes para desarrollarme exitosamente.

Agradezco de sobremanera a mi asesora la Dra. Lilia Maribel Ángulo Mamani por haber aceptado realizar esta tesis bajo su guía y dirección gracias por su paciencia, confianza en este trabajo y su aporte invaluable, también en mi formación como investigadora y quién fue mi impulsadora para seguir siempre adelante.

Edith Vargas Espinoza



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	12
ABSTRACT.....	14
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema general.....	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	19
1.3.1. Hipótesis general	20
1.3.2. Hipótesis específica.....	20
1.4. JUSTIFICACIÓN	20
1.5. OBJETIVOS.....	22
1.5.1. Objetivo general	22
1.5.2. Objetivos específicos.....	22



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES	23
2.1.1.	Antecedentes internacionales	23
2.1.2.	Antecedentes nacionales	25
2.1.3.	Antecedentes locales	26
2.2.	MARCO TEÓRICO	27
2.2.1.	Competencias digitales.....	27
2.2.2.	Importancia de las competencias digitales	31
2.2.3.	Dimensiones de las competencias digitales	31
2.2.4.	Teoría del crecimiento cognoscitivo de Bruner	33
2.2.5.	Teoría de aprendizaje significativo	33
2.2.6.	Definición de aprendizaje.....	34
2.2.7.	Los contenidos del aprendizaje	35
2.2.8.	Visión general del aprendizaje del siglo XXI	36
2.2.9.	Dimensiones del aprendizaje.....	36
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	38

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	40
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	41
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	41
3.3.1.	Técnica	41
3.3.2.	Instrumento.....	41
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	42



3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	45
3.5.1. Tipo y diseño.....	45
3.5.2. Nivel de investigación.....	45
3.6. PROCEDIMIENTO.....	46
3.7. VARIABLES	46
3.7.1. Operacionalización de variables.....	49
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	50
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS.....	51
4.1.1. Análisis de fiabilidad.....	51
4.1.2. Análisis descriptivo de la variable competencias digitales	52
4.1.3. Análisis descriptivo de la variable logro de aprendizaje.....	56
4.1.4. Prueba de normalidad.....	60
4.1.5. Prueba de hipótesis.....	60
4.2. DISCUSIÓN	68
V. CONCLUSIONES	72
VI. RECOMENDACIONES	74
VII.BIBLIOGRAFÍA	75
ANEXOS.....	80

Área: Gestión Curricular

Tema: TICs en educación

Fecha de sustentación: 29/12/2023



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Número de estudiantes matriculados en el periodo académico 2022	42
Tabla 2 Matriz de operacionalización de variables.....	49
Tabla 3 Prueba de confiabilidad del instrumento	51
Tabla 4 Percepción de los estudiantes respecto al uso de las herramientas digitales	52
Tabla 5 Percepción de los estudiantes respecto a la creación de contenidos	53
Tabla 6 Percepción de los estudiantes respecto a la resolución de problemas	54
Tabla 7 Percepción de los estudiantes respecto a las competencias digitales.....	55
Tabla 8 Desempeño académico en el componente: Construye interpretaciones históricas	56
Tabla 9 Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	57
Tabla 10 Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente los recursos económicos	59
Tabla 11 Prueba de normalidad de los datos	60
Tabla 12 Cruce de datos entre las competencias digitales y logro de aprendizaje	61
Tabla 13 Correlación entre las competencias digitales y logro de aprendizaje	62
Tabla 14 Cruce de datos entre el uso de las herramientas digitales y el logro de aprendizaje	63
Tabla 15 Correlación entre uso de las herramientas digitales y logro de aprendizaje ...	63
Tabla 16 Cruce de datos entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje.....	65
Tabla 17 Correlación entre la creación de contenidos y logro de aprendizaje	65
Tabla 18 Cruce de datos entre la resolución de problemas y logro de aprendizaje	67



Tabla 19 Correlación entre resolución de problemas y logro de aprendizaje..... 67



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación del objeto de estudio	40
Figura 2 Percepción de los estudiantes respecto al uso de las herramientas digitales... 52	52
Figura 3 Percepción de los estudiantes respecto a la creación de contenidos	53
Figura 4 Percepción de los estudiantes respecto a la resolución de problemas	54
Figura 5 Percepción de los estudiantes respecto a las competencias digitales	55
Figura 6 Desempeño académico en el componente: Construye interpretaciones históricas	56
Figura 7 Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	58
Figura 8 Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente los recursos económicos	59



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de consistencia	81
ANEXO 2 Matriz de operacionalización de variables	83
ANEXO 3 Instrumento de investigación.....	85
ANEXO 4 Análisis documental	87
ANEXO 5 Constancia de aplicación	88
ANEXO 6 Validación de juicio de expertos	89
ANEXO 7 Declaración jurada de autenticidad de tesis	92
ANEXO 8 Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional	93



ACRÓNIMOS

MINEDU	: Ministerio de Educación.
I.E.S.	: Institución Educativa Secundaria
TIC	: Tecnología de la Información y Comunicación
UNESCO	: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura



RESUMEN

El siglo XXI trajo consigo la transformación digital y la pandemia de covid-19 puso en manifiesto todas las adversidades y desafíos que enfrenta el ser humano en su vida cotidiana. Además, expuso las brechas por reducir relacionada a la infraestructura y la conectividad. Las competencias digitales, son las habilidades o conocimientos de la persona para efectuar las actividades en entornos virtuales, mientras que el aprendizaje es un cambio actitudinal como consecuencia de la experiencia o entrenamiento académico. En mérito a ello, la investigación se encaminó con el propósito de objetivo de determinar la relación o asociación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales. En cuanto a la metodología, se efectuó en el marco de la investigación básica, bajo el diseño no experimental con corte transversal. El nivel de estudio con el cual se estudió y se analizó las variables es correlacional. El proceso de muestreo se realizó bajo el tipo probabilístico estratificado, obteniéndose 34 alumnos y 28 alumnas como muestra de estudio. Para el recojo de datos, se administró la encuesta y como instrumento el cuestionario. El contraste de las hipótesis se realizó bajo el análisis no paramétrico y con el estadístico Coeficiente Rho de Spearman. Se concluyó que las competencias digitales de los estudiantes están asociadas de forma positiva en un 93.1% con el logro de aprendizaje; a mayor desarrollo de tales capacidades, mejor es el proceso de asimilación de información compartida entre docente-estudiante.

Palabras clave: Competencias digitales, Herramientas digitales, Creación de contenidos, Aprendizaje, Componentes de aprendizaje.



ABSTRACT

The 21st century brought with it the digital transformation and the covid-19 pandemic brought to light all the adversities and challenges faced by human beings in their daily lives. In addition, it exposed the gaps to be reduced related to infrastructure and connectivity. Digital competencies are the skills or knowledge of the person to perform activities in virtual environments, while learning is an attitudinal change as a result of experience or academic training. Therefore, the research was aimed at determining the relationship or association between digital competencies and the achievement of learning in students of the Social Sciences area. As for the methodology, it was carried out within the framework of basic research, under the non-experimental design with cross-sectional cut. The level of study with which the variables were studied and analyzed is correlational. The sampling process was carried out under the stratified probabilistic type, obtaining 34 male and 28 female students as the study sample. For data collection, a survey was administered and a questionnaire was used as an instrument. The hypotheses were tested using nonparametric analysis and Spearman's Rho coefficient statistic. It was concluded that students' digital competencies are 93.1% positively associated with learning achievement; the greater the development of such capabilities, the better the process of assimilation of information shared between teacher-student.

Keywords: Digital competencies, Digital tools, Content creation, Learning, Learning components.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El mundo actual se ha transformado en una red digital. La política, las relaciones sociales, el conocimiento y la vida cotidiana se están reorganizando gracias a las diversas familias de tecnologías de información y la comunicación para facilitar las actividades del hombre. Más aun en el mundo académico. Por otra parte, los padres muestran su preocupación por lograr un ambiente efectivo de cara al aprendizaje y conseguir que sus hijos desarrollen actitudes, motivaciones y expectativas. Logro de aprendizaje consiste en comprender e identificar los procesos de adquisición de conocimiento y a partir de ellos, tratar de describir métodos para que la instrucción sea más efectiva, más aún acompañado con el uso de las herramientas digitales.

En mérito a ello, en el presente estudio se plantea determinar la relación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Donde la competencia digital está conformada por los componentes como herramientas digitales, creación de contenidos y resolución de problemas; por otra parte, el logro de aprendizaje tiene los criterios de evaluación acerca de la construcción de interpretaciones históricas, gestión responsable del espacio y el ambiente y, gestión responsable de los recursos económicos. Seguidamente se detalla el contenido global de la investigación:

Capítulo I. Presenta el planteamiento y formulación del problema, las hipótesis de investigación, las razones por las cuales se realiza la investigación y los propósitos principales y específicos del presente estudio.



Capítulo II. Expone la revisión de la literatura, donde se revisó e identificó los antecedentes relacionados con el estudio, seguidamente el desarrollo de las teorías y sustento conceptual de las variables finalizando con la definición de términos.

Capítulo III. Presenta los materiales y la configuración metodológica, identificando la ubicación, periodo de duración de la investigación, la población y muestra de estudio, el tipo, método, enfoque, alcance y diseño de investigación, el procedimiento para analizar los datos y la operacionalización de variables.

Capítulo IV. Muestra los resultados analizados a través de la estadística descriptiva e inferencial y, la discusión de resultados. Finalizando con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sin duda alguna, la transformación digital puso en evidencia la importancia de desarrollar las competencias digitales para ejercer con éxito cualquier actividad en situación de crisis como esta. Aunado a ello, la pandemia de covid-19, trajo un desafío tecnológico inundado de datos masivos, demostrando que aún falta reducir brechas relacionadas a la infraestructura de la conectividad. En medio de ello, el sector educación se vio muy afectado teniendo un déficit para garantizar la continuidad del proceso de enseñanza.

A nivel mundial, según la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación (2020) más de 1500 millones de alumnos fueron afectados por el cierre de las escuelas como consecuencia de la propagación de la pandemia mundial. La mayoría de las de estas, no contaban con la infraestructura digital necesaria para realizar la enseñanza remota, como también con el talento humano capacitado acorde a las exigencias del entorno virtual. Puesto que es fundamental, contar con docentes y, sobre todo, con estudiantes entrenados para la



interacción síncrona y asíncrona. La generación de ahora, conviven con la tecnología, muchas veces, su aprendizaje y el desarrollo de las competencias se da intuitivamente e incluso inconscientemente. Por lo que requieren un proceso de enseñanza que involucre el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

En el Perú, por la interrupción y cierre de las instituciones educativas, más de 9 millones de estudiantes fueron afectados (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021), es un indicio significativo para entender que la realidad de la educación peruana requiere una intervención inmediata del Gobierno, con la implementación de las políticas que minimicen las brechas de conectividad y la dotación de equipos tecnológicos, pero esta, debe ir de la mano con los programas de capacitación para fortalecer el potencial de los educadores y los educandos. Por otro lado, el modelo educativo aún no se adecuado a las necesidades esenciales de los estudiantes y del mercado, existen docentes que siguen con estrategias de enseñanza poco productivo ya que el logro de aprendizaje de los estudiantes, en un ambiente competitivo y globalizado, requiere de técnicas basados en competencias y con estrategias interactivos, así como el uso de las herramientas digitales.

Para el logro del aprendizaje, en estos contextos de la pandemia, se necesita que los docentes desarrollen las competencias digitales y, sobre todo, los estudiantes ya que son ellos los beneficiarios directos quienes abstraen la información compartida por los maestros. Una de las causas de la situación problemática es el acceso al internet debido a la ubicación geográfica de la zona; la mayoría de los estudiantes, adquirieron la cultura hacia el uso de las redes sociales más no a la investigación y la ejecución de las tareas. Por otro lado, el proceso de aprendizaje en la enseñanza virtual surte poco efecto, ya que no se percibe el uso de las estrategias didácticas adecuadas y que engloban a las herramientas digitales, como un



aliado estratégico para lograr la concentración y absorción de la información por parte de los estudiantes. Últimamente, el aprendiz desconoce la historia, ni se preocupa por el cuidado del medio ambiente, tampoco posee una educación financiera acorde a sus necesidades.

No obstante, las tecnologías de la información y comunicación juegan un rol muy importante en el desarrollo de las competencias. Puesto que son primordiales para fomentar la educación y fortalecer el proceso de aprendizaje, ya que, en la actualidad, la mayoría de los estudiantes son sensibles a entorno virtual donde interactúan más con los dispositivos digitales, smartphone, los videojuegos, las redes sociales y el uso cotidiano del internet (Hermosa Del Vasto, 2015). Una de las brechas por dirimir es la desigualdad en el acceso a la educación, donde la implementación de las TICs puede jugar en favor o en contra de los docentes durante su proceso de aprendizaje.

Cascabamba, es uno de los Centros Poblados del distrito de Chicmo, y a pesar de estar cerca de la capital de la provincia de Andahuaylas, sufre las consecuencias de la conectividad limitada y de la brecha digital. Es así como, según el INEI - Censos Nacionales 2017: XII de Población y VII de Vivienda 99.0% de los hogares no poseen internet, 29.3% son hogares sin teléfono celular y 98.5% hogares no cuentan con una PC laptop o Tablet. Son condiciones donde no se puede estimular o fortalecer las competencias digitales para lograr un aprendizaje en entornos virtuales.

En mérito a ello, se plantea investigar acerca de las competencias digitales de las estudiantes relacionadas al acceso de la información, el uso de los recursos o herramientas digitales para atender sus sesiones de clases y realizar sus tareas, la creación de contenidos netamente académicos y, sobre todo, conocer acerca de la ciberseguridad y privacidad. Por otra parte, el logro de aprendizaje en el área de ciencias sociales, que engloba a las interpretaciones históricas, la gestión responsable de espacio y medio ambiente y la gestión



responsable de los recursos económicos. Finalmente, se establecerá la correlación entre ambas variables para conocer si existe correspondencia de estas.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuál es la relación entre el uso de las herramientas digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba?
- b. ¿Cuál es la relación entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba?
- c. ¿Cuál es la relación entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba?

1.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

El proceso investigativo, para el contraste de los resultados, conlleva a la formulación de una hipótesis, una supuesta respuesta. “Son explicaciones tentativas sobre el problema de investigación o fenómeno estudiado que se formulan como proposiciones o afirmaciones.



Regularmente relacionan variables o pronostican algo” (Hernández, *et al.*, 2018, p. 124). De hecho, son respuestas provisionales que requieren de una confirmación a través del estudio.

1.3.1. Hipótesis general

Existe una relación positiva entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac.

1.3.2. Hipótesis específica

- a. Existe una relación positiva entre el uso de las herramientas digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.
- b. Existe una relación positiva entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.
- c. Existe una relación positiva entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

1.4. JUSTIFICACIÓN

A través de la justificación se demuestra la importancia de efectuar el estudio. Es decir, consiste en exponer las razones y los motivos para encaminar una investigación. “La importancia puede deberse a un aporte teórico, a la necesidad de solucionar o modificar la situación problemática y a la forma de utilizar los aportes teóricos, metodológicos o prácticos que puedan darse como resultado de la investigación” (Lerma, 2009, p. 53). En el ámbito



científico, existen varios criterios para justificar la importancia de resolver una situación problemática.

Con la ejecución de la presente investigación se pretende llenar algunos vacíos del conocimiento a través de una exploración bibliográfica relacionado a las competencias digitales y el aprendizaje. La transformación digital puso a la disposición de la comunidad educativa un abanico de herramientas que permite ejecutar la labor docente de forma efectiva; sin embargo, aún se percibe la carencia de las competencias digitales para ejercer las funciones en un contexto virtual. Por ello, es muy importante diagnosticar el grado o nivel de competencias de los docentes desde la perspectiva del estudiante en cuanto al manejo de las tecnologías de información y comunicación. Ya que, en estas circunstancias, el logro de aprendizaje en una enseñanza virtual depende bastante de una comunicación efectiva. Así mismo, los resultados logrados pasarán a formar como antecedentes para posteriores indagaciones relacionados a las variables de la presente investigación.

Por otra parte, los hallazgos coadyuvarán a la búsqueda de la solución del problema identificado a través de las recomendaciones o acciones preventivas y correctivas. Así mismo, la construcción del marco teórico proporcionará conceptos, estrategias, herramientas y competencias para la implementación de una solución idónea conforme a las necesidades de la comunidad educativa. También, conociendo en nivel de las competencias construidas relacionado a las ciencias sociales, se encaminará las recomendaciones propuestas desde el Ministerio de Educación para lograr en aprendizaje de los estudiantes de la materia en cuestión.

Finalmente, el desarrollo de la presente investigación es fundamental tanto para el investigador como para la institución patrocinadora, ya que se aplicará los conocimientos adquiridos durante la formación profesional para proponer alternativas de solución acorde a



las necesidades de las unidades de análisis. Actualmente, existen brechas de conectividad e infraestructura, éstas dificultan el acceso a una educación de calidad. Además, situaciones problemáticas como estas ponen en evidencia el vacío que aún existe en la realización de estudios desde otras perspectivas a futuro.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac.

1.5.2. Objetivos específicos

- a. Relacionar el uso de las herramientas digitales con el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.
- b. Analizar la relación entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.
- c. Contrastar la relación entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Colas et al. (2017) en su investigación intitulada orientada a conocer el nivel de competencia digital que tiene el alumnado de Educación no universitaria desde su propia perspectiva. Para ello, se tomó una muestra de un total de 336 estudiantes, 49,8% varones y 50,2% mujeres, además, de los cuales el 50,3% son estudiantes de Primaria y el 49,7% son de Secundaria. Para el recojo de datos se empleó la escala de Likert y para los análisis descriptivo las medidas de tendencia central, mientras tanto, el T de student y ANOVA para la prueba de hipótesis, concluyendo que los alumnos se consideran competentes en las habilidades instrumentales relacionadas con sus hábitos cotidianos de uso, como la navegación en internet, el conocimiento básico de los dispositivos digitales, el intercambio de información y la descarga de los mismos, el uso del ordenador para realizar actividades que sería imposible efectuar con otro medio, de los cuales se obtuvo una valoración con puntajes cercanas o superiores a 3.5. Por otro lado, en la dimensión de conciencia y mayor inmersión tecnológica obtuvieron una puntuación de 2.8 y 2.78 respectivamente. Puesto que manifestaron acceder pocas veces a las plataformas como Moodle, Helvia entre otros, así como el conocimiento de cuestiones legales y éticas sobre los ordenadores e internet.

Pinto (2015) en su investigación titulada “Competencias digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de matemática



en los estudiantes de décimos años de educación básica superior de la Unidad Educativa Liceo Policial de la ciudad de Quito D.M en el año lectivo 2014 –2015”, con el objetivo de identificar la incidencia de los niveles de adquisición y desarrollo de las competencias digitales que poseen los docentes de la asignatura de Matemática y su aplicación en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y bajo una investigación cuali-cuantitativa donde concluyó que las competencias digitales de los docentes son escasas en el desarrollo de sus labores; por lo tanto, los estudiantes no han afianzado la destreza de buscar información digital y transformarla en recursos de aprendizaje en la asignatura.

Mamarandi (2020) en su tesis “Análisis de los estándares de calidad de los aprendizajes en el área de Ciencias Sociales en el bachillerato general unificado”, cuyo objetivo fue examinar el cumplimiento de los logros de aprendizaje en el área de Ciencias Sociales en el nivel de Bachillerato General Unificado y bajo un enfoque cualitativo con método exploratorio concluyó, que el aprendizaje en la trayectoria escolar de los estudiantes está relacionado a los estándares de la calidad educativa, infraestructura, desempeño directivo y docente y de aprendizaje.

López et al. (2020) en su investigación titulada “Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un ambiente m-learning” cuyo objetivo fue explorar los efectos de un andamiaje motivacional sobre el logro académico y la autoeficacia, tanto académica como online. Se siguió un diseño cuasi experimental llegando a la siguiente conclusión, el logro de aprendizaje en los estudiantes se dio gracias a la implementación de andamiaje motivacional incorporado en el ambiente m-learning.



2.1.2. Antecedentes nacionales

Machuca y Vélez (2019) en su tesis titulada “Competencias digitales y rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Gestión del Aprendizaje de la Universidad Continental” donde se determinó el nivel de relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico de los estudiantes en base a una investigación de tipo básica y correlacional llegando a concluir que las competencias digitales como instrumental, cognitiva, socio comunicativa y axiología esta asociación de forma positiva con el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se determinó que los estudiantes que poseen mayores competencias digitales obtienen mejores resultados por capacidades relacionadas a la búsqueda de información y comunicación.

Mamani (2017) en su tesis titulada “Estrategias de enseñanza y el logro de aprendizaje en el área de Historia, Geografía y Economía de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria Carlos Rubina Burgos” donde determinó la relación que existe entre las estrategias de enseñanza y el logro de aprendizaje en el área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del tercer grado, bajo el tipo descriptivo correlacional, en ella concluyó que las estrategias empleados por los docentes no coadyuvan relativamente al aprendizaje de los estudiantes. Es decir, no se percibe el uso de las técnicas como los mapas conceptuales y mentales por parte de los docentes, solo se apoyan en los materiales visuales como son las pizarras y papelógrafos, los cuales no impactan significativamente en el proceso de aprendizaje.

Ceferino (2019) en su tesis titulada “Los estilos de aprendizaje y su relación en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa 3069



“Generalísimo José de San Martín”, Ancón – 2018” cuyo objetivo fue determinar cómo se relacionan los estilos de aprendizaje con el nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes, ejecutada bajo el tipo de investigación descriptivo correlacional, se pudo evidenciar la existencia de una relación directa con el logro de aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, el estilo activo, reflexivo, teórico, pragmático se asoció de forma directa con el logro de aprendizaje; es decir, cuando los estilos mejoran también se incrementa las posibilidades de lograr un aprendizaje mejor.

Lu (2017) en su tesis titulada “las competencias digitales y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Secundaria” donde se buscó determinar la relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria. Se realizó bajo el tipo investigación básica y método cualitativo, se llegó a evidenciar una clara relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico de los estudiantes, además se pudo determinar la importancia del uso de las herramientas de construcción de aprendizaje para un buen rendimiento académico. Por lo tanto, a mayor desarrollo de las competencias digitales, mejor será el rendimiento en los estudiantes.

2.1.3. Antecedentes locales

Barbaran (2018) en su tesis titulada “Competencias digitales en docentes de la I.E.E. José María Arguedas Altamirano del distrito de Anco - Huallo, Chincheros – Apurímac, 2018” cuyo objetivo fue conocer el nivel de desarrollo de las competencias digitales en docentes de la I.E.E. “José María Arguedas”, a través del uso de las herramientas digitales. Se realizó bajo el diseño no experimental de corte transversal y método descriptivo. Llegando a la conclusión más relevante, en el pre



y post tes los docentes contaban con un nivel medio de competencias digitales para realizar sus labores académicas, puesto que siempre están en contacto con las herramientas digitales como Facebook, Twitter, WhatsApp e Instagram y el uso de la ofimática. Después de la intervención, los docentes alcanzaron a desarrollar sus competencias digitales en un nivel medio y mayor. Así como en el conocimiento y manejo de las herramientas digitales.

Ccahuana (2020) en su tesis titulada “Influencia de los objetos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de Excel intermedio en la institución el tecnológico – 2020”, cuyo objetivo fue demostrar la influencia de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de Excel intermedio. Se efectuó en el marco del enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. Donde se concluyó que la implementación de los objetos virtuales de aprendizaje mejoró en el rendimiento académico relacionados al aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal de los estudiantes.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Competencias digitales

Debido a los avances tecnológicos y la transformación digital, la sociedad del conocimiento y las actividades del ser humano se ven obligados a adaptarse bajo un enfoque de flexibilidad y mejora continua, cada vez se debe gestionar instrumentos o herramientas muy complejos pero necesarios para los escenarios modernos.

Con la llegada de la pandemia de covid-19, muchas de las escuelas cerraron para evitar el contagio masivo. Frente a ello, las autoridades del sector educaciones junto al presidente de la República tendieron esfuerzos para mitigar y dar una luz de



esperanza para la garantizar la continuidad de las labores académicas. “Las soluciones eficaces de aprendizaje a distancia han permitido a los profesores y a los responsables políticos continuar con los planes de enseñanza nacionales utilizando los recursos digitales y tecnológicos disponibles” (UNESCO, 2021, párr. 6). Por otra parte, la revolución digital trajo consigo la inteligencia artificial (IA), el internet de las cosas (IoT) y el big data (datos masivos) los cuales obliga a realizar cambios en las competencias básicas. Para la competitividad digital del siglo XXI, es fundamental desarrollar las competencias referentes al manejo de los recursos que ofrece las tecnologías de la información y comunicación. Sobre todo, en el sector educación, donde la mayoría de los docentes, se vieron en la obligación de adquirir técnica o intuitivamente las competencias para ejercer sus labores de docencia.

La globalización y la transformación digital, hace que las competencias empíricas se deprecien. Y surge la necesidad de desarrollar competencias acordes a las exigencias de las nuevas tecnologías de información y comunicación. La competitividad digital, no siempre se traduce en los crecimientos económicos, sino en la infraestructura tecnológica y la conectividad, además, en la producción de conocimientos. Una competencia o habilidad es “un grupo de conocimientos, atributos y capacidades que pueden aprenderse y que posibilitan a los individuos a realizar una actividad o tarea de forma exitosa y consistente, y pueden construirse y extenderse a través del aprendizaje” (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OECD], 2013, p. 13). Es decir, un conjunto de conocimientos que se adquieren a través de un entrenamiento académico para efectuar exitosamente una tarea o actividad.



Las capacidades o competencias digitales se definen como una serie de capacidades que promueven el uso de dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder a la información y administrar mejor. Estas capacidades permiten la creación e intercambio de contenidos digitales, la comunicación y la colaboración, y la resolución de problemas, con miras a lograr un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales (UNESCO, 2018). En general, las habilidades digitales básicas, es decir, las habilidades funcionales básicas de uso de dispositivos digitales y aplicaciones en línea, así como las habilidades tradicionales de lectura, escritura e informática, se consideran parte de las nuevas habilidades de alfabetización. Habilidades en la era digital. Por otra parte, Arias, *et al.* (2014) consideran:

Que las competencias digitales no solo abarcan la adquisición de las destrezas o habilidades en la utilización de las tecnologías; es decir, no sólo basta con saberlas usar sino más bien, saber el cuándo, el cómo y para qué utilizarlas. La capacidad de saber-hacer con las tecnologías digitales permitirá fortalecer las habilidades del estudiante y a su vez profundizar el conocimiento mediante la búsqueda de información, colaboración y la comunicación. En la mayoría de los casos, creemos que las universidades siguen pensando en el contenido y no se trata de reinventar las estrategias de enseñanza o al hablar de nuevas formas de desarrollo de las competencias y la evaluación. (p. 363)

En el sector educativo, según Levano-Francia *et al.*, (2019) las competencias digitales son consideradas como herramientas primordiales para la gestión de actitudes, conocimientos y los procesos, a través de ellas, los alumnos obtienen y



desarrollan habilidades para generar e innovar conocimientos. Su desarrollo se debe al proceso de la alfabetización digital.

Por lo tanto, en base a los conceptos anteriores se puede definir como un conjunto de habilidades o competencias que se adquieren a través de un proceso de alfabetización digital para el manejo de los recursos o herramientas de las tecnologías de la información y comunicación. Es decir, sirve para ejecutar tareas o actividades, ya sea en el ámbito educativo, con éxito y con el uso eficiente de los recursos ofrece el entorno virtual. La alfabetización digital, específicamente consiste en “un proceso intelectual a través del cual los individuos adquieren y son capaces de movilizar los recursos personales que les permiten desenvolverse adecuadamente en un mundo donde la información, el conocimiento y las TIC ocupan un lugar preponderante (Rangel y Peñalosa, 2013, p. 12).

En la actualidad, las competencias digitales pasaron a formar parte de los activos más esenciales dentro de las actividades del ser humano, los cuales se deben complementar con las habilidades blandas; es decir, la habilidad de comunicarse eficazmente a través de los medios digitales. “Se trata de capacidades comunicativas, de trabajo en equipo, flexibilidad y adaptabilidad frente a un determinado trabajo” (Silva, 2013, párr. 2). Son aquellos que están orientados al desarrollo de habilidades sociales. De hecho, es la habilidad de relacionarse con los demás y con uno mismo, entender y gestionar las emociones, plantear y cumplir los objetivos, decidir autónomamente y afrontar situaciones complicadas con alternativas innovadoras (Ortega, 2016).



2.2.2. Importancia de las competencias digitales

La cuarta revolución industrial o la industria 4.0 requiere de personas dotadas en el manejo de los recursos tecnológicos, con habilidades para resolver problemas más complejos y con estrategias modernas acorde a las exigencias del entorno virtual. Por ello, es muy importante el desarrollo de las competencias digitales. Más aun en el sector educativo, ya que, dada la realidad el proceso de transmisión de conocimientos es efectuado a través de las herramientas digitales y para el uso de estas, se requiere conocimientos y habilidades tanto de los docentes y estudiantes.

Debido a la complejidad tecnológica actual y a la vez las brechas existentes por cerrar respecto a la conectividad, surge la necesidad de adquirir o desarrollar competencias flexibles y adaptados a los contextos actuales, dispuestos para afrontar los impactos de la innovación tecnológica con relación a las actividades económicas, no sólo en este aspecto sino en aspectos genéricos (Álvarez *et al.*, 2017).

2.2.3. Dimensiones de las competencias digitales

Las competencias digitales implican la gestión de muchas herramientas, recursos o componentes, para el presente estudio se tomó las siguientes dimensiones abordados en el trabajo de (Pascual, *et al.*, 2019), los cuales se desarrollan a continuación:

2.2.3.1. Herramientas digitales

Saber utilizar los recursos tecnológicos y digitales para efectuar una labor en entornos virtuales, es uno de los componentes de las competencias digitales. Se define como “todos los recursos de software (algunos incluyen en su definición al hardware que contiene este software) presentes en



computadoras y dispositivos relacionados, que permite realizar o facilitar todo tipo de actividades” (ALEGSA, 2016). Estos recursos tecnológicos, facilitan el desarrollo de un trabajo colaborativo sin tomar en cuenta el tiempo y lugar. Además, el confinamiento trajo como aliado estratégico a las herramientas digitales, las cuales permiten el cumplimiento de sus funciones tanto de los docentes y estudiantes. Dentro de ello, podemos encontrar herramientas para crear contenidos, enviar mensajes, proyectar presentaciones, organizar una asignatura, interactuar de forma sincro y asíncrona entre otros.

2.2.3.2. Creación de contenidos

La transformación digital en el sector educación puso en manifiesto el desafío de innovar las estrategias para el proceso de enseñanza y aprendizaje en base a las demandas educativas. En mérito a ello, el diseño y la creación de contenidos es vital para otorgar una información idónea y oportuna para los educandos. Desde la perspectiva de los docentes, la creación de contenidos implica la creación de materiales en red, tareas y actividades en línea, la integración y estructuración de los recursos y la configuración o programación de estos. Vivar y Vinader (2011) definen a los contenidos digitales como “todos aquellos que estén disponibles en formato digital, independientemente de si lo estuvieran en su origen o no” (p. 117). Es decir, todo el acervo de contenidos creados para compartir la información en los entornos digitales.



2.2.3.3. Resolución de problemas

Hace referencia a la capacidad de resolver los problemas técnicos, el poder identificar necesidades y otorgar respuestas tecnológicas, tener la capacidad para implementar la innovación y el uso de las tecnologías de forma creativa (Pascual, *et al.*, 2019). Es decir, poseer las cualidades y capacidades para resolver problemas o actividades académicas a través del uso de los recursos tecnológicos.

2.2.4. Teoría del crecimiento cognoscitivo de Bruner

La representación a través de la acción, la representación icónica y la representación simbólica son modalidades que representan la adquisición del conocimiento. “La acción implica respuestas motrices o formas de manipular el ambiente. (...) icónica se refiere a imágenes mentales sin acciones. (...) simbólica utiliza sistemas de símbolos, como el lenguaje y la notación matemática, para codificar el conocimiento” (Schunk, 2012, p. 458). Es decir, que los estudiantes construyen su propio conocimiento mediante el uso de sistemas de codificación para organizar y clasificar la información. Él cree que la forma más efectiva de desarrollar un sistema de codificación es descubrirlo en lugar de dejar que el maestro lo proporcione.

2.2.5. Teoría de aprendizaje significativo

Cuando la nueva información está relacionada con conceptos existentes, se produce un aprendizaje significativo; por lo tanto, si las ideas anteriores se han entendido claramente, se pueden aprender nuevas ideas. Esta teoría está dentro del corriente constructivismo. Ausubel sostiene que el “aprendizaje del alumno depende



de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización" (Ausubel, s.f.). Por otra parte, recomienda una enseñanza deductiva, esto requiere que los maestros ayuden a los estudiantes a dividir las ideas en elementos relacionados más pequeños y asociar nuevas ideas con contenido similar en la memoria (Schunk, 2012).

2.2.6. Definición de aprendizaje

El aprendizaje es una variable constante, se produce cuando existe un cambio situacional o de actitud. El aprendizaje es producto de las experiencias o de las prácticas llevadas a cabo por el ser humano. No existe un concepto exacto hacer de ello, sin embargo, según Schunk (2012) el aprendizaje se define como "un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia" (p. 3). En base a esta definición, el aprendizaje se basa en tres criterios; (a) el aprendizaje implica un cambio, es decir, una persona aprende cuando es capaz de producir resultados diferentes, esta se evalúa según lo que la persona habla, escribe y efectúa. Además, el aprendizaje es inferencial. (b) el aprendizaje perdura a lo largo del tiempo, esto implica que los cambio don durabilidad mínima no se cataloga como aprendizaje y (c) el aprendizaje ocurre por medio de experiencias, para ello es necesario diferenciar la maduración con el aprendizaje, probablemente exista personas predisuestas a actuar de cierta manera como consecuencia de cambios genéticos o biológicos, pero el aprendizaje consiste en adquirir capacidades a través de la observación o la práctica en algo.



2.2.7. Los contenidos del aprendizaje

En la actualidad, el aprendizaje o la adquisición del conocimiento se da en diferentes escenarios, estas se clasifican en tres categorías: (a) Aprendizaje y la enseñanza de hechos y conceptos; también conocida como *saber*, implica comprobar en qué medida se ha asimilado los conceptos, datos o hechos de un tema, los hechos y conceptos son lo que comúnmente se conoce como el contenido de la enseñanza. Por otra parte, es necesario diferenciar los hechos de los conceptos, el primero se reconoce como tal de modo literal, mientras que los conceptos disponen significados a esos datos. Es decir, para que los datos y los hechos tengan significado, los estudiantes deben poseer los conceptos para interpretar. (b) Aprendizaje y la enseñanza de los procedimientos, está orientado a *saber hacer*, se refiere al conjunto de acciones secuenciadas, ejercicios, resoluciones de problemas, técnicas, habilidades, estrategias y entre otros. Un procedimiento se define como un conjunto de operaciones ordenadas que permiten el logro de metas de aprendizaje. Este tipo de aprendizaje incluye los hábitos, algoritmos, habilidades, estrategias, métodos, rutinas para lograr una meta. Y finalmente, (c) aprendizaje y la enseñanza de las actitudes; también llamada *saber ser*, se refiere a la adopción o interiorización de un valor o actitud. Una actitud, es la predisposición o tendencias adquiridas y relativamente persistentes para evaluar un objeto, persona, evento o situación de una determinada manera, y tomar medidas basadas en esa evaluación. Una actitud está compuesta por el componente cognitivo, afectivo y conductual o conativo. Por otra parte, significa que los estudiantes deben ser capaces de situarse por encima de los intereses comunes, la armonía y el desarrollo pleno de las personas, y el punto de vista de la unidad y la convivencia (Coll, *et al.*, 1992).



2.2.8. Visión general del aprendizaje del siglo XXI

La globalización de la economía, la transformación digital y la prospección educativa emanan a los elementos fundamentales como la personalización, la comunicación, cooperación, el aprendizaje cotidiano, la productividad y la creación de contenido para el desarrollo de las habilidades y destrezas de las personas y cómo se enseñan estas habilidades. El mundo laboral del siglo XXI establece competencias capitales para alcanzar niveles máximos de rendimientos, como son las competencias personales, sociales y de aprendizaje (Luna, 2015). Wagner (citado en Luna, 2015) hace énfasis en que los alumnos deben desarrollar las habilidades de supervivencia y estar preparados para los retos del presente siglo. Estas son; el pensamiento crítico y resolución de problemas, colaboración y liderazgo, agilidad y adaptabilidad, iniciativa y espíritu empresarial, comunicación oral y escrita eficaz, acceso a la información y análisis de esta y curiosidad e imaginación.

2.2.9. Dimensiones del aprendizaje

A continuación, se desarrolla las dimensiones del logro de aprendizaje, para los fines de la presente investigación, se tomó las competencias establecidas por el Ministerio de Educación en el Programa curricular de Educación Secundaria para el área de Ciencias Sociales, en esta área se forma a los estudiantes como ciudadanos sociales conscientes y su rol como sujetos históricos para que asuman compromisos a través de la gestión de los recursos ambientales y económicos y se conviertan en agentes de cambios en la realidad social (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016).



2.2.9.1. Construye interpretaciones históricas

El estudiante sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, participa en la construcción colectiva del futuro de la nación peruana y de la humanidad. (MINEDU, 2016, p. 82)

2.2.9.2. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

El estudiante toma decisiones que contribuyen a la satisfacción de las necesidades desde una posición crítica y una perspectiva de desarrollo sostenible; es decir, sin poner en riesgo a las generaciones futuras-, y participa en acciones de mitigación y adaptación al cambio climático y de disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos desastres. Supone comprender que el espacio es una construcción social dinámica, es decir, un espacio de interacción entre elementos naturales y sociales que se va transformando a lo largo del tiempo y donde el ser humano cumple un rol fundamental. (MINEDU, 2016, p. 91)

2.2.9.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos

El estudiante es capaz de administrar los recursos, tanto personales como familiares, a partir de asumir una postura crítica sobre el manejo de estos, de manera informada y responsable. Esto supone reconocerse como



agente económico, comprender la función de los recursos económicos en la satisfacción de las necesidades y el funcionamiento del sistema económico y financiero. (MINEDU, 2016, p. 97)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Aprendizaje significativo

La base del aprendizaje significativo es la comparación del conocimiento antiguo con el nuevo. Como resultado de la reestructuración de una nueva experiencia de aprendizaje en comparación con la anterior, el proceso da como resultado el desarrollo de nuevas habilidades, conocimientos y disposiciones (Casamayor y Ramos, 2019).

2.3.2. Aprendizaje

Un cambio permanente en el comportamiento o la capacidad de comportarse de cierta manera que proviene de la práctica u otro tipo de experiencia (Muñoz, 2013).

2.3.3. Herramientas digitales

Son los recursos tecnológicos y digitales para efectuar labores de cualquier índole en entornos virtuales, es uno de los componentes de las competencias digitales (ALEGSA, 2016).

2.3.4. Metacognición

En un ecosistema de aprendizaje no solo es importante el qué del aprendizaje, sino también el cuándo, el dónde y el porqué del uso de estrategias, trasladando a



otros contextos lo que se quiere enseñar para trabajar desde diferentes perspectivas (Muñoz, 2013).

2.3.5. Recursos tecnológicos

Se trata de los instrumentos físicos, los contenidos y las estrategias para su organización y utilización (procedimientos, técnicas, actividades) dirigidas a la obtención de los objetivos de investigación e innovación pedagógica (Cacheiro et al., 2016).

2.3.6. Las redes

Son un conjunto de relaciones interconectadas que construyen en su funcionamiento un conjunto de aprendizajes y fomentos que se enlazan con la actividad investigadora (Cacheiro et al., 2016).

2.3.7. Trabajo en equipo

Actividades que promuevan el trabajo en red colaborativa y cooperativa tanto en el ejercicio de aprendizaje como en las didácticas y recursos que apoyan el proceso (Casamayor y Ramos, 2019).

2.3.8. Tecnologías de información y comunicación

Conforman un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información y comunicarla de diversas maneras. Se puede afirmar que son herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, recuperan y presentan información en diversos tipos de formato (Cacheiro et al., 2016).

CAPÍTULO III

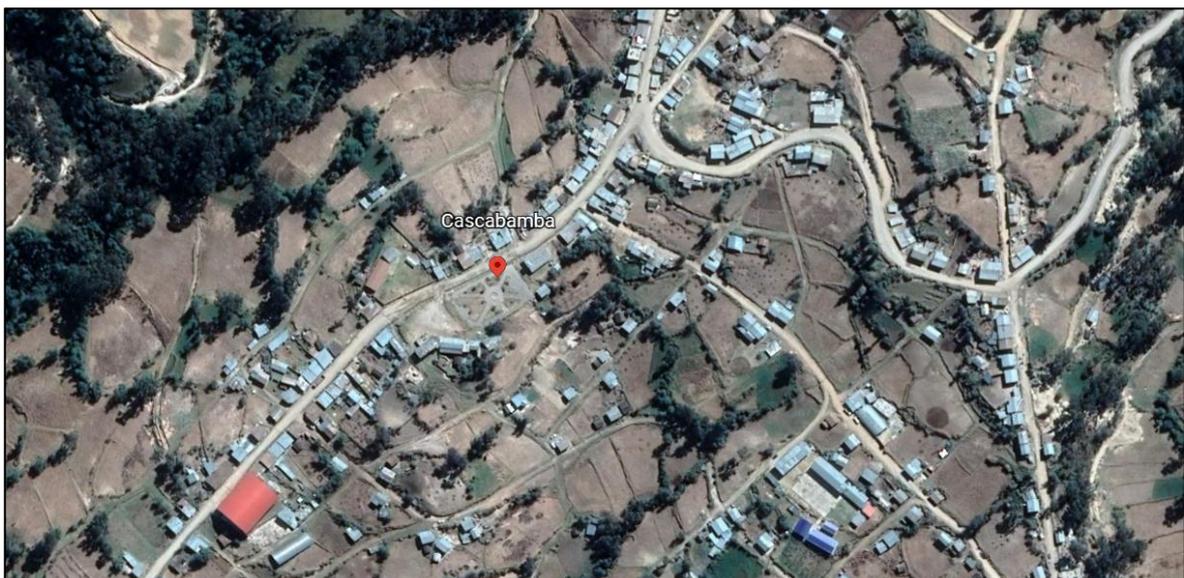
MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El presente estudio se desarrolló en el Centro Poblado de Cascabamba, distrito de Santa María de Chicmo, provincia Andahuaylas y región Apurímac. Siendo los estudiantes del área de ciencias sociales los principales actores, así como el docente o docentes que están a cargo de dicha materia, puesto que se requerirá el apoyo de ellos para el acopio de datos. Como las demás localidades alejadas de la provincia Andahuaylas, Cascabamba no es ajeno a los problemas de conectividad, en especial, los alumnos quienes no pueden acceder con eficacia a la clase virtuales y más si las competencias digitales son escasas. En mérito a ello, se elige esta zona para situar la investigación. A continuación, se muestra la ubicación fotográfica del lugar.

Figura 1

Ubicación del objeto de estudio



Nota: Foto satelital de Cascabamba obtenido de Google Earth



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se dio inicio el mes de enero de 2021 con la planeación del proyecto de tesis, finalizándose con la presentación del informe final el diciembre de 2023.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El recojo de datos se realizó a través del uso de la técnica e instrumento que se desarrolla a continuación:

3.3.1. Técnica

La técnica viene a ser la forma o manera de recabar los datos, en mérito a ello, en el presente estudio se empleó la encuesta. “Es una estrategia (oral o escrita) cuyo propósito es obtener información, acerca de un grupo o muestra de individuos, en relación con la opinión de estos sobre un tema específico” (Arias, 2016, p. 32). Su finalidad es la obtención de los datos primarios y presentar como información secundaria después de procesarla.

De igual manera, se recorrió al análisis documental, es un proceso de “revisión que se realiza para obtener datos del contenido de dicho documento; en este caso, los documentos deben ser fuentes primarias y principales que facultan al investigador obtener datos y le permitan presentar sus resultados para concluir el estudio” (Arias, 2020, p. 52).

3.3.2. Instrumento

El instrumento es un recurso o herramientas para el acopio de datos. En consecuencia, en el presente escrito académico se utilizó el cuestionario para la medición de la primera variable. Según Hernández y Mendoza (2018) un cuestionario



“consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir” (p. 251). Además, cabe resaltar que el cuestionario fue adaptado desde el trabajo de investigación de (Pascual, *et al.*, 2019). Por otra parte, para la medición de la segunda variable se implementó la revisión documental, es decir, las calificaciones de las competencias de los estudiantes matriculados en la asignatura de Ciencias Sociales de primer a quinto grado.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

La población viene a ser el conjunto de unidades de análisis o los elementos a los cuales se dirige la investigación. Es decir, la totalidad de sujetos que poseen ciertas características afines sobre los cuales se tiene planeado realizar inferencia (Bernal, 2010). En tal sentido, la población de estudio estará conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Trilce de Cascabamba, específicamente quienes están matriculados en el periodo académico 2021.

Tabla 1

Número de estudiantes matriculados en el periodo académico 2022

Grado	Sección A		Sección B		Total
	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino	
Primero	10	7	6	15	38
Segundo	13	8	0	0	21
Tercero	11	7	0	0	18
Cuarto	9	8	0	0	17
Quinto	11	5	0	0	16
Total					110

Nota: El número de matriculados fue proporcionado por el director de la IE.

Mientras tanto, una muestra se entiende como un fragmento de la población sobre el cual se efectúa la medición de las variables, así como la obtención de la información acorde a los objetivos de la investigación. “Es un subgrupo de la población (...) que nos interesa,



sobre el cual se recolectarán los datos pertinentes y deberá ser representativo de dicha población” (Hernández, Méndez, Mendoza y Cuevas, 2017, p. 128). Por consiguiente, para el presente trabajo de investigación la muestra estará conformada por los alumnos matriculados en el periodo 2021, asignatura Ciencias Sociales de primer a quinto grado. Elegidos de forma probabilística estratificada.

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

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población

P = 0.90 (90%) de calificación de acierto de la población.

1-P = 0.10 (10%) de calificación desacierto de la población.

E = 5% error muestral.

Z = 1.96 nivel de confianza (El valor Z se obtiene en la tabla de distribución normal estandarizada).

$$n = \frac{(N)(Z^2)(P)(Q)}{(E^2)(N-1)+(Z^2)(P)(Q)} \quad n = \frac{(110)(1.96^2)(0.90)(0.10)}{(5^2)(110-1)+(1.96^2)(0.90)(0.10)} = 61.52 \approx 62$$

Por lo tanto, se tiene una muestra de 62 alumnos a los cuales se administrará los instrumentos de investigación para medir las variables y las dimensiones. No obstante, en base a la cantidad de la muestra probabilística, se define el número de alumnos por grado, para ello se aplica el muestreo esterificado.

$$n_i = N_i \left(\frac{n}{N} \right)$$

Donde:

N = Población (110 Alumnos)

n = Tamaño de la muestra (62 Alumnos)



N_i = Tamaño de la muestra del estrato “i” (Primero, segundo, tercero, cuarto y quinto)

n_i = Tamaño de la muestra estratificado

$$n_{\text{Primero}} = 38 \left(\frac{62}{110} \right) \quad n_{\text{Primero}} = 21.4 \approx 21 \text{ alumnos.}$$

$$n_{\text{Segundo}} = 21 \left(\frac{62}{110} \right) \quad n_{\text{Segundo}} = 11.81 \approx 12 \text{ alumnos.}$$

$$n_{\text{Tercero}} = 18 \left(\frac{62}{110} \right) \quad n_{\text{Tercero}} = 10.14 \approx 10 \text{ alumnos.}$$

$$n_{\text{Cuarto}} = 17 \left(\frac{62}{110} \right) \quad n_{\text{Cuarto}} = 9.58 \approx 10 \text{ alumnos.}$$

$$n_{\text{Quinto}} = 16 \left(\frac{62}{110} \right) \quad n_{\text{Quinto}} = 9.01 \approx 9 \text{ alumnos.}$$

Por consiguiente, se tiene como muestra estratificada a por grados, quienes fueron elegidos de forma aleatoria.

La selección de la muestra se realizó en el marco del tipo probabilístico, según Hernández, *et al.* (2018) implica que todas las unidades muestrales poseen la misma probabilidad de ser elegidos y formar parte de ella. Con respecto a estratificado, consiste en dividir la población en segmentos para luego seleccionar una muestra proporcional o no de cada una de ellas. En mérito a ello, el muestreo es *probabilístico estratificado*, donde se obtuvo una muestra general de 62 alumnos, de ello se segmenta para calcular la cantidad de alumnos por género. Acorde a los procedimientos estadísticos, se obtuvieron 34 alumnos y 28 alumnas a quienes se les aplicó el cuestionario para poder recabar los datos requeridos para el cumplimiento de los objetivos de la presente investigación.



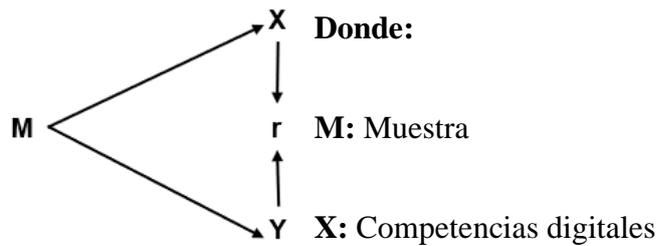
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo y diseño

La finalidad del presente estudio es ampliar o profundizar los conocimientos acerca de las variables, más no realiza aplicaciones prácticas inmediatas para solucionar el problema (Pimienta y De la Orden, 2017). Así mismo, estudia la relación entre ambas variables adaptando teorías y adaptando instrumentos de medición (Vara, 2012). Por lo tanto, se enmarca en el tipo de investigación *básica*. En cuanto al diseño de investigación, posee el diseño *no experimental* de corte *transversal* ya que el análisis y estudio de las variables se realiza sin la intervención o la manipulación intencionada del investigador. Es decir, en su propia naturaleza tal como se manifiesta. Finalmente, el acopio de los datos se efectuará en un solo momento de tiempo.

3.5.2. Nivel de investigación

Se refiere al nivel de profundidad con el cual se indaga un hecho o fenómeno. El presente estudio, se efectuará dentro del nivel *correlacional*. A juicio de Hernández, *et al.* (2018) los estudios con este alcance “tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular” (p. 109). Esta relación se mide a través de los cálculos estadísticos, pero antes de ello, se describen y se miden cada una de las variables para luego cuantificar y analizar la asociación.



3.6. PROCEDIMIENTO

Primeramente, se construyó la matriz de datos en el Microsoft Excel y el Paquete Estadístico pertinente para las Ciencias Sociales (SPSS v26). A partir de ella, se efectuó el análisis estadístico descriptivo e inferencial donde se caracterizó las particularidades de las variables y la prueba de hipótesis para verificar la veracidad o falsedad de las estas. Se realizó la prueba de normalidad con el fin de elegir la prueba estadística ideal para la medición de las correlaciones. Y finalmente, se efectuó el contraste dando así las respuestas a los problemas formulados al comienzo, así como, análisis complementarios para enriquecer los resultados de la investigación. Cabe resaltar que para el contraste de las hipótesis se utilizó al estadístico Coeficiente Rho de Spearman, ya que, según Hernández, *et al.* (2018) “son coeficientes utilizados para relacionar estadísticamente escalas tipo Likert por aquellos investigadores que las consideran ordinales” (p. 367).

3.7. VARIABLES

Las variables en las cuales se alinea el presente estudio son las competencias digitales y el logro de aprendizajes.

- Dimensiones de las competencias digitales:
 - Acceso a la información. Se refiere a la navegación en la red, la búsqueda y filtrado de la información, así como la evaluación de ella en cuanto a la



importancia y finalmente al almacenamiento correcto y la recuperación de la información.

- Uso de las herramientas digitales. Se define como “todos los recursos de software (algunos incluyen en su definición al hardware que contiene este software) presentes en computadoras y dispositivos relacionados, que permite realizar o facilitar todo tipo de actividades” (ALEGSA, 2016).
- Creación de contenidos. Vivar y Vinader (2011) definen a los contenidos digitales como “todos aquellos que estén disponibles en formato digital, independientemente de si lo estuvieran en su origen o no” (p. 117). Es decir, todo el acervo de contenidos creados para compartir la información en los entornos digitales.
- Seguridad. La seguridad o ciberseguridad es “la aplicación de un proceso de análisis y gestión de los riesgos relacionados con el uso, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información o datos y los sistemas y procesos usados basándose en los estándares internacionalmente aceptados” (Fojón y Sanz, 2010, p. 2).
- Dimensiones de logro de aprendizajes:
 - Construye interpretaciones históricas. El estudiante sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, participa en la construcción colectiva del futuro de la nación peruana y de la humanidad. (MINEDU, 2016, p. 82).



- Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. El estudiante toma decisiones que contribuyen a la satisfacción de las necesidades desde una posición crítica y una perspectiva de desarrollo sostenible; es decir, sin poner en riesgo a las generaciones futuras-, y participa en acciones de mitigación y adaptación al cambio climático y de disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos desastres. Supone comprender que el espacio es una construcción social dinámica, es decir, un espacio de interacción entre elementos naturales y sociales que se va transformando a lo largo del tiempo y donde el ser humano cumple un rol fundamental. (MINEDU, 2016, p. 91)
- Gestiona responsablemente los recursos económicos. El estudiante es capaz de administrar los recursos, tanto personales como familiares, a partir de asumir una postura crítica sobre el manejo de estos, de manera informada y responsable. Esto supone reconocerse como agente económico, comprender la función de los recursos económicos en la satisfacción de las necesidades y el funcionamiento del sistema económico y financiero. (MINEDU, 2016, p. 97).

3.7.1. Operacionalización de variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala
Competencia digital	D1: Uso de las herramientas digitales	Organización de materiales en Google Classroom o Moodle. Comunicados o mensajes a través de las plataformas digitales. Presentación de contenidos a través de Power Point, Genially y Canva	Ordinal
	D2: Creación de contenidos	Evaluación a través del Formulario de Google, Kahhot y Quizziz Participación en clases a través del WhatsApp y Messenger Comunicación síncrona a través del Google Meet y ZOOM Creación de contenidos.	
	D3: Resolución de problemas	Respeto a la propiedad intelectual y derechos de autor. Configuración y personalización en base a las necesidades. Resolución de problemas técnicos. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas. Innovar y usar creativamente los recursos tecnológicos.	
Logro de aprendizaje	D1: Construye interpretaciones históricas		Escala, ordinal
	D2: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.	Las calificaciones del registro de notas del área de Ciencias Sociales	
	D3: Gestiona responsablemente los recursos económicos.		

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El análisis de los resultados conforme a los objetivos del presente estudio, primeramente, se midió la fiabilidad del instrumento con el coeficiente Alpha de Cronbach, luego se construyó una matriz de datos en base a la información recabada. Posteriormente se efectuó los cálculos estadísticos tanto descriptivos e inferenciales en el marco del análisis no paramétrico por los siguientes supuestos; (a) los datos cuentan con una distribución no normal y (b) las variables mantienen un nivel de medición nominal u ordinal. Estos tratamientos de la información se llevarán a cabo en el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (Statistical Package for the Social Sciences [IBM® SPSS®]) versión 26 y Microsoft Excel. Los mismos se presentarán en tablas y figuras para mejor entendimiento.

Para la prueba de las hipótesis, se recurrirá al estadístico Coeficiente *Rho de Spearman* ya que es una medida de correlación para variables cuyos niveles de medición son ordinales (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Adicionalmente, se realizará los cálculos complementarios para enriquecer los resultados.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

ρ : Coeficiente de correlación Rho de Spearman. (Por los siguientes supuestos; los datos cuentan con una distribución no normal y las variables mantienen un nivel de medición nominal u ordinal. Además, todo ello se efectuará dentro del análisis no paramétrico).

d: Diferencia entre los rangos (x-y) o viceversa.

n: Tamaño de la muestra

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Análisis de fiabilidad

La fiabilidad es uno de los requisitos que se debe tener en cuenta para la evaluación de la consistencia interna de los ítems. “Grado en el que las mediciones están libres de desviaciones producidas por los errores causales. Además, la precesión de una medida es lo que asegura su repetibilidad (si se repite, siempre da el mismo resultado)” (Palella y Martins, 2012, p. 164). En mérito a ello, se empleó el Coeficiente alfa de Cronbach, el cual es una técnica para determinar el nivel de fiabilidad de un instrumento con opciones de respuesta de tipo escala Likert. Además, esta prueba se realizó como producto de una encuesta piloto aplicado a diez participantes parte de la muestra de estudio. Cabe resaltar que la fiabilidad del instrumento se evaluó solamente para la variable competencias digitales.

Tabla 3

Prueba de confiabilidad del instrumento

Variables	Alpha de Cronbach	N de elementos
Competencias digitales	.806	15

Nota: A juicio de Palella y Martins (2012) para que un instrumento sea fiable, el resultado debe ser mayor a 0.61.

De acuerdo con el resultado, se determina que la fiabilidad del instrumento es muy alta puesto que se obtuvo un valor igual a .806. Es decir, existe una consistencia interna de los ítems y cuando se aplica reiterativamente al mismo sujeto produce resultados similares.

4.1.2. Análisis descriptivo de la variable competencias digitales

A continuación, se desarrolla los resultados descriptivos de la variable competencias digitales y sus componentes agrupados, tal como se muestra a continuación.

Tabla 4

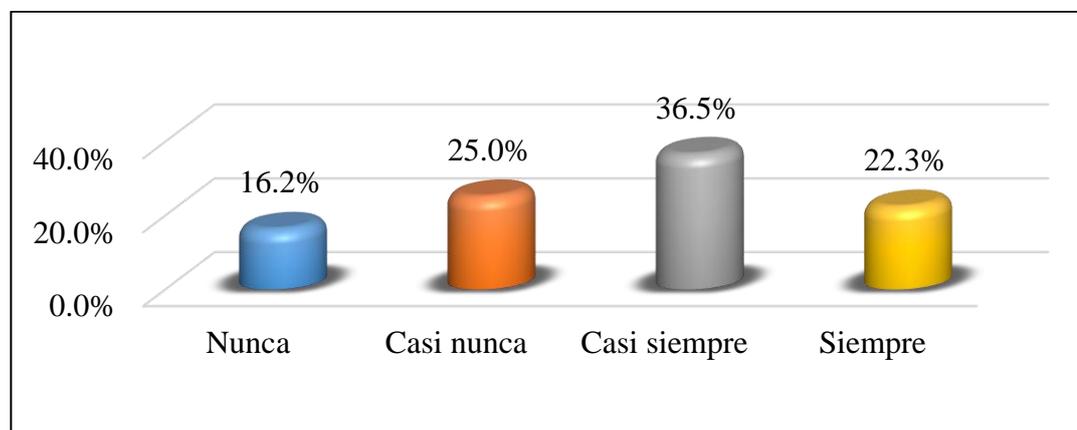
Percepción de los estudiantes respecto al uso de las herramientas digitales

Categoría	Recuento	Porcentaje
Nunca	18	16.2%
Casi nunca	28	25.0%
Casi siempre	40	36.5%
Siempre	25	22.3%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra los resultados de la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de las herramientas digitales. Procesada con SPSS v26.

Figura 2

Percepción de los estudiantes respecto al uso de las herramientas digitales



Nota: Elaborado en base a la tabla 3.

La tabla 3 y figura 2 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión uso de las herramientas digitales; donde el 36.5% de los estudiantes encuestados manifestaron que casi siempre utilizan herramientas digitales para organizar sus materiales, comunicar o enviar mensajes oportunamente, elaborar presentaciones, formular y participar en las evaluaciones, así como para

llevar a cabo un encuentro síncrono con los compañeros y docente. Sin embargo, el 25% de los participantes manifestaron que casi nunca se percibe tales acciones por parte de los estudiantes. Mientras el 22.3% indicaron que siempre se utiliza las plataformas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 5

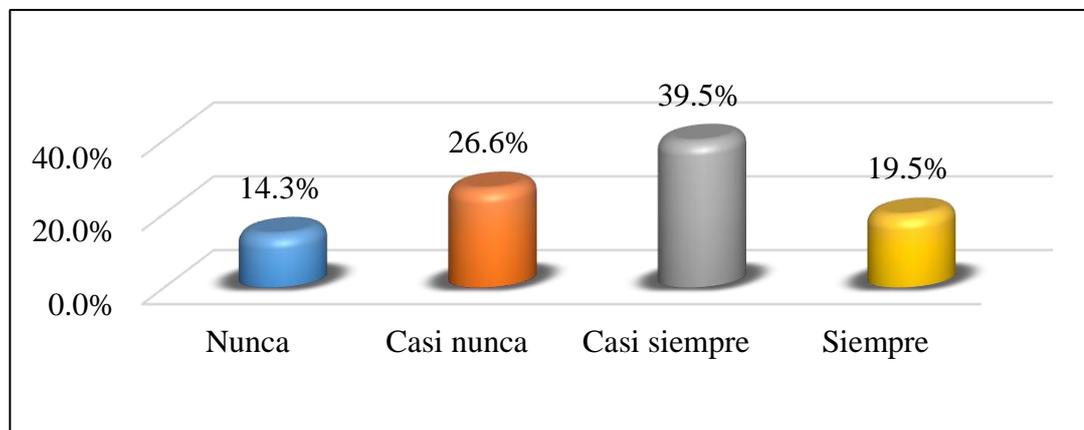
Percepción de los estudiantes respecto a la creación de contenidos

Categoría	Recuento	Porcentaje
Nunca	16	14.3%
Casi nunca	29	26.6%
Casi siempre	44	39.5%
Siempre	22	19.5%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra los resultados de la percepción de los estudiantes en cuanto a la creación de contenidos.
Procesada con SPSS v26.

Figura 3

Percepción de los estudiantes respecto a la creación de contenidos



Nota: Elaborado en base a la tabla 4.

La tabla 4 y figura 3 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión creación de contenidos; donde el 39.5% de los estudiantes manifestaron que casi siempre usan las plataformas virtuales para desarrollar o crear contenidos, compartir a través de una red, conocen y usan los programas de edición digital con fines académicos, reconocen los derechos de autor y configuran las

herramientas digitales en función a sus necesidades. Por otra parte, el 26.6% de los encuestados indicaron que casi nunca lo usan y sólo el 19.5% manifestaron que siempre crean contenidos con el apoyo de las aplicaciones digitales.

Tabla 6

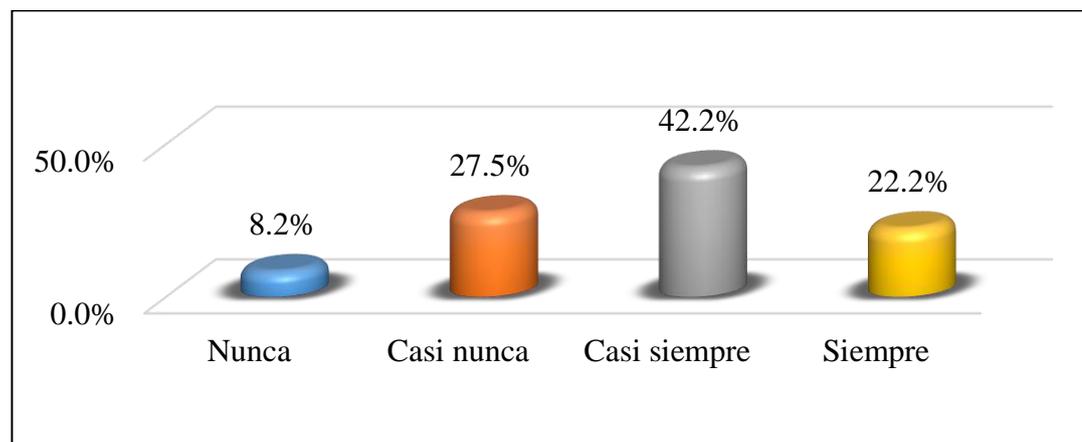
Percepción de los estudiantes respecto a la resolución de problemas

Categoría	Recuento	Porcentaje
Nunca	9	8.2%
Casi nunca	30	27.5%
Casi siempre	46	42.2%
Siempre	24	22.2%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra los resultados de la percepción de los estudiantes en cuanto a la resolución de problemas. Procesada con SPSS v26.

Figura 4

Percepción de los estudiantes respecto a la resolución de problemas



Nota: Elaborado en base a la tabla 5.

La tabla 5 y figura 4 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión resolución de problemas; donde el 42.2% de los encuestados indicaron que casi siempre poseen las capacidades para poder resolver problemas que se presenta en el entorno virtual. Mientras que el 27.5% indicaron que casi nunca pueden realizar tales acciones. Por otra parte, el 22.2% mencionaron que son capaces que identificar un problema técnico y revuelven a través de la ayuda de un manual o

guía; además, acceden a los espacios educativos en la red para complementar su aprendizaje y siempre usan recursos tecnológicos para ofrecer actividades soluciones académicas innovadoras.

Tabla 7

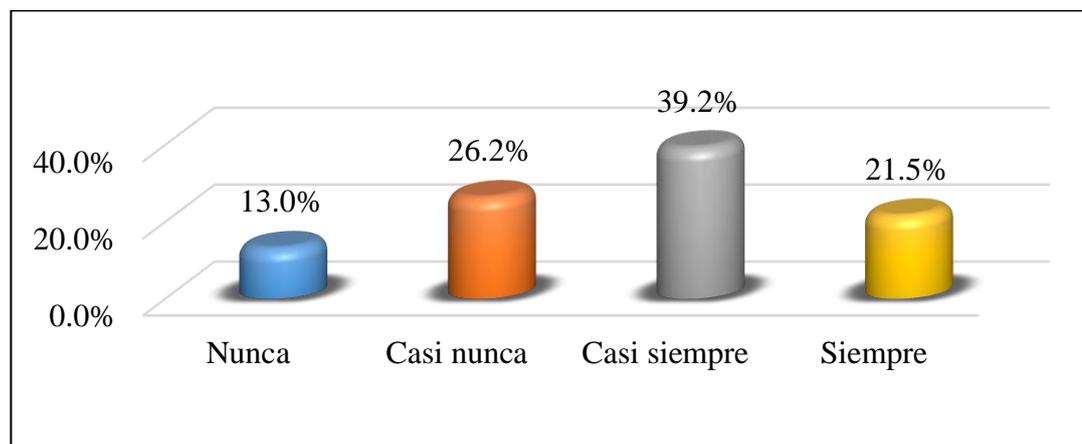
Percepción de los estudiantes respecto a las competencias digitales

Categoría	Recuento	Porcentaje
Nunca	14	13.0%
Casi nunca	29	26.2%
Casi siempre	43	39.2%
Siempre	24	21.5%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra los resultados de la percepción de los estudiantes en cuanto a las competencias digitales. Procesada con SPSS v26.

Figura 5

Percepción de los estudiantes respecto a las competencias digitales



Nota: Elaborado en base a la tabla 6.

La tabla 6 y figura 5 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la variable competencias digitales; donde el 39.2% de los estudiantes indicaron que casi siempre poseen las capacidades que promueven el uso de dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder a la información y administrar mejor. Mientras que el 26.2% manifestaron que casi nunca muestran tales capacidades. Sin embargo, el 21.5% de los participantes indicaron que

siempre cuentan con las capacidades permiten la creación e intercambio de contenidos digitales, la comunicación y la colaboración, y la resolución de problemas, con miras a lograr un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales (UNESCO, 2018).

4.1.3. Análisis descriptivo de la variable logro de aprendizaje

De igual forma, se presenta los resultados descriptivos de la variable logro de aprendizaje sus dimensiones agrupadas, tal como se muestra a continuación.

Tabla 8

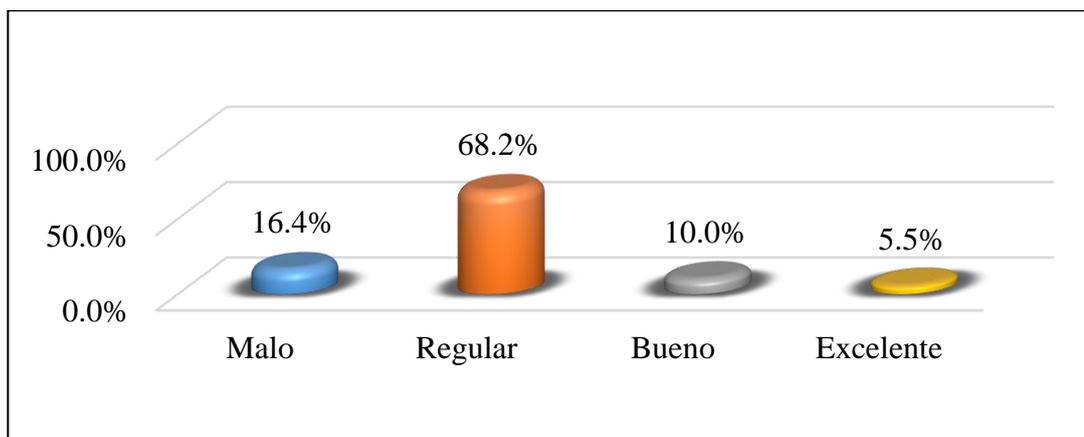
Desempeño académico en el componente: Construye interpretaciones históricas

Categoría	Recuento	Porcentaje
Malo	18	16.4%
Regular	75	68.2%
Bueno	11	10.0%
Excelente	6	5.5%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra el desempeño académico de los estudiantes. Obtenido de las calificaciones y procesada con SPSS v26.

Figura 6

Desempeño académico en el componente: Construye interpretaciones históricas



Nota: Elaborado en base a la tabla 7.



La tabla 7 y figura 6 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión construye interpretaciones históricas; donde el 68.2% de los estudiantes matriculados en la asignatura de Ciencias Sociales mostraron un desempeño académico regular en cuanto al componente en mención; es decir, el estudiante mantiene con frecuencia una posición crítica sobre los eventos y procesos históricos que ayudan a comprender el presente y sus desafíos, al mismo tiempo que destaca el uso de varias fuentes, la comprensión de los cambios temporales y una explicación de las numerosas causas y efectos de estos. Una posición crítica sobre los eventos y procesos históricos que ayudan a comprender el presente y sus desafíos al tiempo que describen el uso de muchas fuentes, la comprensión de los cambios temporales y una explicación de las numerosas causas y efectos de estos cambios (MINEDU, 2016). Mientras que el 16.4% de los docentes mostraron una calificación mala y sólo el 10% una ponderación de bueno.

Tabla 9

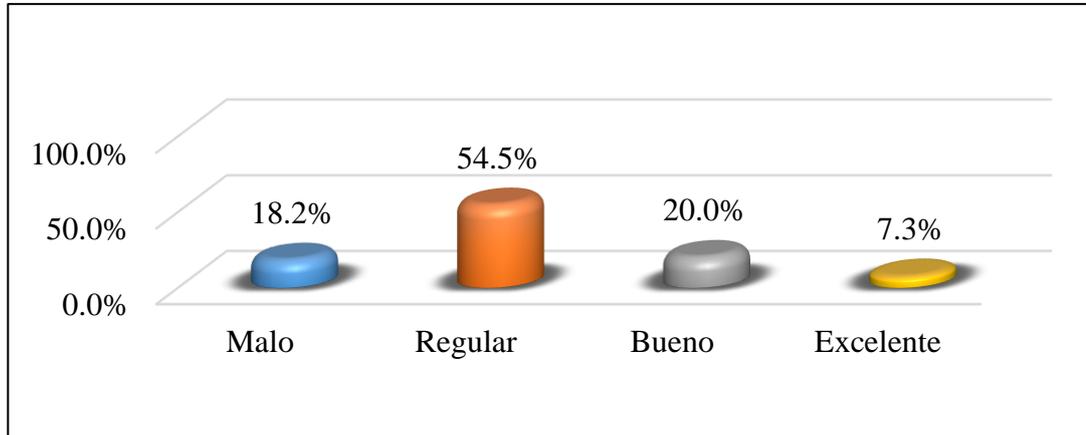
Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

Categoría	Recuento	Porcentaje
Malo	20	18.2%
Regular	60	54.5%
Bueno	22	20.0%
Excelente	8	7.3%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra el desempeño académico de los estudiantes. Obtenido de las calificaciones y procesada con SPSS v26.

Figura 7

Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente



Nota: Elaborado en base a la tabla 8.

La tabla 8 y figura 7 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión gestiona responsablemente el espacio y el ambiente; donde el 54.5% de los docentes mostraron un regular rendimiento académico; además, el 20% tuvieron una calificación buena; es decir, los estudiantes toman decisiones que contribuyen a la satisfacción de necesidades desde una perspectiva crítica y de desarrollo sostenible, es decir, sin poner en peligro a las generaciones futuras, y participan en los esfuerzos para reducir la vulnerabilidad de la sociedad ante diversos desastres y mitigar el cambio climático. Supone el conocimiento de la idea de que el espacio es una construcción social dinámica, es decir, que es un escenario de interacción entre elementos naturales y sociales que va cambiando a través del tiempo y en el que el ser humano juega un papel crucial (MINEDU, 2016).

Tabla 10

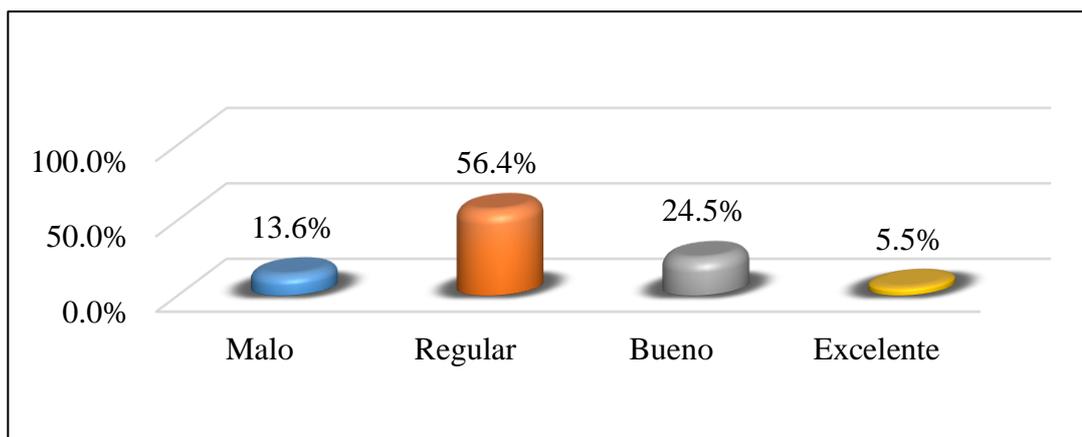
Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente los recursos económicos

Categoría	Recuento	Porcentaje
Malo	15	13.6%
Regular	62	56.4%
Bueno	27	24.5%
Excelente	6	5.5%
Total	110	100.0%

Nota: Muestra el desempeño académico de los estudiantes. Obtenido de las calificaciones y procesada con SPSS v26.

Figura 8

Desempeño académico en el componente: Gestiona responsablemente los recursos económicos



Nota: Elaborado en base a la tabla 9.

La tabla 9 y figura 8 muestra las frecuencias agrupadas y la representación gráfica de la dimensión gestiona responsablemente los recursos económicos; donde el 56.4% de los estudiantes mostraron una calificación regular, mientras que el 24.5% obtuvieron un rendimiento académico buena. Es decir, que el alumno es capaz de gestionar los recursos, tanto personales como familiares, tras adoptar una posición informada y responsable sobre suposición administración. Esto implica entender tu papel como agente económico, el papel que juegan los recursos económicos en la

satisfacción de las necesidades y cómo funcionan los sistemas financieros y económicos (MINEDU, 2016). Por otra parte, el 13.6% demostraron un desempeño académico malo.

4.1.4. Prueba de normalidad

La prueba de normalidad se realizó con el propósito de confirmar el estadístico para el tratamiento estadístico. Visto que la muestra está conformada por una cantidad superior a cincuenta (50) estudiantes, esta prueba se efectuó a través del Kolmogorov-Smirnov.

Tabla 11

Prueba de normalidad de los datos

	Estadístico	gl	Sig.
Competencias digitales	.248	110	0,000
Logro de aprendizaje	.363	110	0,000

Nota: * Corrección de significación de Lilliefors

Dado el cálculo, se obtuvo que el *p-value* calculada es menor a *p-value* crítico, es decir, el *Sig. .000* es menor a *0.05*; por lo tanto, se determina que los datos de las variables competencias digitales y logro de aprendizaje tienen una distribución no normal. Bajo este supuesto, se procedió a probar las hipótesis dentro del análisis no paramétrico y con el estadístico Coeficiente Rho de Spearman.

4.1.5. Prueba de hipótesis

a. Prueba de hipótesis general

Planteamiento de hipótesis

H_1 : Existe una relación positiva entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac.

H_0 : No existe una relación positiva entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac.

Nivel de significancia

El presente estudio se efectuó bajo: α igual a 0.05 (5%)

Estadígrafo de prueba

Tabla 12

Cruce de datos entre las competencias digitales y logro de aprendizaje

		Logro de aprendizaje			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
Competencias digitales	Nunca	fi	5	0	0	5
		%	4,5%	0,0%	0,0%	4,5%
	Casi nunca	fi	35	0	0	35
		%	31,8%	0,0%	0,0%	31,8%
	Casi siempre	fi	0	56	0	56
		%	0,0%	50,9%	0,0%	50,9%
	Siempre	fi	0	10	4	14
		%	0,0%	9,1%	3,6%	12,7%
Total		fi	40	66	4	110
		%	36,4%	60,0%	3,6%	100,0%

Nota: Procesada a partir de la matriz de datos con SPSS v26.

La tabla 11 presenta el cruce de datos entre las variables competencias digitales y logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas. Donde; el 50.9% de los estudiantes casi siempre poseen y demuestran sus competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual permite un logro de aprendizaje bueno en los componentes que se evalúa en dicha asignatura. Mientras que el 31.8% evidenciaron que casi nunca desarrollan las competencias por lo tanto el logro de aprendizaje es regular.

Tabla 13*Correlación entre las competencias digitales y logro de aprendizaje*

			Logro de aprendizaje
Rho de Spearman	Competencias digitales	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	.931** .000 110

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Análisis y decisión

Por lo tanto, dado el análisis estadístico a través del Coeficiente de Correlación de Spearman, se tiene que el *p-value* es igual a *.000*, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$, por ende, existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de trabajo; es decir, existe una relación positiva entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac. Además, la dirección e intensidad correlación entre las variables es igual a *.931* que significa una asociación positiva muy fuerte. En consecuencia, a mayor desarrollo y práctica de competencias digitales mejor será el logro de aprendizaje en los docentes.

b. Prueba de la primera hipótesis específica**Planteamiento de hipótesis**

H_1 : Existe una relación positiva entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

H_0 : No existe una relación positiva entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

Nivel de significancia

El presente estudio se efectuó bajo: α igual a 0.05 (5%)

Estadígrafo de prueba

Tabla 14

Cruce de datos entre el uso de las herramientas digitales y el logro de aprendizaje

		Logro de aprendizaje			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
Uso de las herramientas digitales	Nunca	fi	9	0	0	9
		%	8,2%	0,0%	0,0%	8,2%
	Casi nunca	fi	21	10	0	31
		%	19,1%	9,1%	0,0%	28,2%
	Casi siempre	fi	10	46	1	57
		%	9,1%	41,8%	0,9%	51,8%
	Siempre	fi	0	10	3	13
		%	0,0%	9,1%	2,7%	11,8%
Total		fi	40	66	4	110
		%	36,4%	60,0%	3,6%	100,0%

Nota: Procesada a partir de la matriz de datos con SPSS v26.

La tabla 13 presenta el cruce de datos entre el uso de las herramientas digitales y logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Donde; el 41.8% de los estudiantes casi siempre demuestran sus capacidades en el uso de las herramientas digitales, por lo tanto, facilita lograr un buen aprendizaje. Mientras que el 19.1% evidenciaron que casi nunca usan las herramientas digitales en consecuencia su aprendizaje es regular.

Tabla 15

Correlación entre uso de las herramientas digitales y logro de aprendizaje

		Logro de aprendizaje	
Rho de Spearman	Uso de las herramientas digitales	Coefficiente de correlación	.649**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	110

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).



Análisis y decisión

Por lo tanto, dado el análisis estadístico a través del Coeficiente de Correlación de Spearman, se tiene que el *p-value* es igual a *.000*, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$, por ende, existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de trabajo; es decir, existe una relación positiva entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce. Además, la dirección e intensidad de correlación es igual a *.649* que significa una asociación positiva media. En consecuencia, el uso de las herramientas digitales propicia el logro de aprendizaje en los estudiantes.

c. Prueba de la segunda hipótesis específica

Planteamiento de hipótesis

H_1 : Existe una relación positiva entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

H_0 : No existe una relación positiva entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

Nivel de significancia

El presente estudio se efectuó bajo: α igual a 0.05 (5%)

Estadígrafo de prueba

Tabla 16*Cruce de datos entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje*

		Logro de aprendizaje			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
Creación de contenid os	Nunca	fi	14	1	0	15
		%	12,7%	0,9%	0,0%	13,6%
	Casi nunca	fi	17	17	0	34
		%	15,5%	15,5%	0,0%	30,9%
	Casi siempre	fi	9	39	1	49
		%	8,2%	35,5%	0,9%	44,5%
Siempre	fi	0	9	3	12	
	%	0,0%	8,2%	2,7%	10,9%	
Total	fi	40	66	4	110	
	%	36,4%	60,0%	3,6%	100,0%	

Nota: Procesada a partir de la matriz de datos con SPSS v26.

La tabla 15 presenta el cruce de datos entre la creación de contenidos y logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Donde; el 35.5% de los estudiantes casi siempre demuestran sus capacidades creando contenidos a través en el mundo virtual, por lo tanto, logran un buen aprendizaje. Mientras que el 15.5% evidenciaron que casi nunca crean contenidos de diferentes naturalezas, sin embargo, obtienen un aprendizaje de regular a bueno.

Tabla 17*Correlación entre la creación de contenidos y logro de aprendizaje*

		Logro de aprendizaje
Rho de Spearman	Creación de contenidos	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N
		.594** .000 110

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Análisis y decisión

Por lo tanto, dado el análisis estadístico a través del Coeficiente de Correlación de Spearman, se tiene que el *p-value* es igual a .000, el cual es menor al



nivel de significancia $\alpha = .05$, por ende, existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de trabajo; es decir, existe una relación positiva entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Además, la dirección e intensidad de correlación es igual a $.594$ que significa una asociación positiva media. En consecuencia, la creación de contenidos en las plataformas virtuales coadyuva al logro de aprendizaje en los estudiantes.

d. Prueba de la tercera hipótesis específica

Planteamiento de hipótesis

H_1 : Existe una relación positiva entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

H_0 : No existe una relación positiva entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.

Nivel de significancia

El presente estudio se efectuó bajo: α igual a 0.05 (5%)

Estadígrafo de prueba

Tabla 18

Cruce de datos entre la resolución de problemas y logro de aprendizaje

		Logro de aprendizaje			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
Resolución de problemas	Nunca	fi	2	0	0	2
		%	1,8%	0,0%	0,0%	1,8%
	Casi nunca	fi	28	9	0	37
		%	25,5%	8,2%	0,0%	33,6%
	Casi siempre	fi	9	40	0	49
		%	8,2%	36,4%	0,0%	44,5%
	Siempre	fi	1	17	4	22
		%	0,9%	15,5%	3,6%	20,0%
	Total	fi	40	66	4	110
%		36,4%	60,0%	3,6%	100,0%	

Nota: Procesada a partir de la matriz de datos con SPSS v26.

La tabla 17 presenta el cruce de datos entre la resolución de problemas y logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Donde; el 36.4% de los estudiantes casi siempre demuestran sus capacidades de resolución de problemas técnicos básicos en cuanto a la gestión de herramientas digitales, en consecuencia, esto ayuda a lograr un buen aprendizaje. Mientras que el 25.5% evidenciaron que casi nunca crean desarrollan tales competencias, por lo tanto, obtienen un aprendizaje regular.

Tabla 19

Correlación entre resolución de problemas y logro de aprendizaje

		Logro de aprendizaje
Rho de Spearman	Resolución de problemas	.640**
		Sig. (bilateral)
		.000
		N
		110

Nota: ** La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Análisis y decisión

Por lo tanto, dado el análisis estadístico a través del Coeficiente de Correlación de Spearman, se tiene que el *p-value* es igual a .000, el cual es menor al



nivel de significancia $\alpha = .05$, por ende, existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de trabajo; es decir, existe una relación positiva entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Además, la dirección e intensidad de correlación es igual a $.640$ que significa una asociación positiva media. En consecuencia, el desarrollo de las competencias para la resolución de problemas técnicos en el uso de las plataformas virtuales coadyuva al logro de aprendizaje en los estudiantes.

4.2. DISCUSIÓN

La discusión presenta el análisis crítico y comparativo de los resultados con los postulados teóricos y antecedentes. El tratamiento estadístico se efectuó bajo la metodología establecida, donde se empleó instrumentos debidamente validados y confiables.

En cuanto al objetivo e hipótesis general, se determinó que existe una relación positiva muy fuerte de $.931$ entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac. En consecuencia, a mayor desarrollo de competencias digitales el logro de aprendizaje será mucho mejor en los estudiantes. En una era, donde la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), se hizo indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante el desarrollo y fortalecimiento de las competencias digitales ya que son consideradas como herramientas primordiales para la gestión de actitudes, conocimientos y los procesos, a través de ellas, los alumnos obtienen y desarrollan habilidades para generar e innovar conocimientos (Levano-Francia et al., 2019). El uso adecuado y conforme a las necesidades de los estudiantes fortalece el logro de aprendizaje, en los aspectos de saber, saber hacer y saber ser. Este resultado guarda una relación con el



trabajo de Machuca y Vélez (2019) donde concluyeron que las competencias digitales como instrumental, cognitiva, socio comunicativa y axiología esta asociación de forma positiva con el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se determinó que los estudiantes que poseen mayores competencias digitales obtienen mejores resultados por capacidades relacionadas a la búsqueda de información y comunicación.

Respecto al primer objetivo e hipótesis específico, se determinó la existencia de una relación positiva media de $.649$ entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce. En consecuencia, el uso de las herramientas digitales propicia el logro de aprendizaje en los estudiantes. Este resultado guarda una relación el trabajo de Lu (2017) donde llegó a evidenciar una clara relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico de los estudiantes, además se pudo determinar la importancia del uso de las herramientas de construcción de aprendizaje para un buen rendimiento académico. Por lo tanto, a mayor desarrollo de las competencias digitales, mejor será el rendimiento en los estudiantes. Sin embargo, para desarrollar las competencias para el manejo de los recursos tecnológicos en los docentes, primero el docente debe poseer y desarrollar tales capacidades, puesto que si las competencias digitales de los docentes son escasas en el desarrollo de sus labores; los estudiantes no podrán afianzar la destreza de buscar información digital y transformarla en recursos de aprendizaje (Pinto, 2015).

Referente al segundo objetivo e hipótesis específico, se demostró que existe una relación positiva media de $.594$ entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. Es decir, la creación de contenidos en los espacios virtuales coadyuva al logro de aprendizaje en los estudiantes. Así como concluyó Ccahuana (2020) que la implementación de los objetos



virtuales de aprendizaje mejora el rendimiento académico relacionados al aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal de los estudiantes. La implementación de las estrategias de creación de contenidos muchas veces depende de los docentes, ya sea a través de una tarea, actividad en clase, evaluación basados en juegos entre otros. Por lo tanto, es importante que los maestros estén a la vanguardia del avance y progreso de las TICs. Barbaran (2018) evidenció que los docentes contaban con un nivel medio de competencias digitales para realizar sus labores académicas, puesto que siempre están en contacto con las herramientas digitales como Facebook, Twitter, WhatsApp e Instagram y el uso de la ofimática. Después de la intervención, los docentes alcanzaron a desarrollar sus competencias digitales en un nivel medio y mayor. Así como en el conocimiento y manejo de las herramientas digitales. Por ello, es fundamental implementar programas de capacitación con el propósito de que los docentes conozcan y exploren las herramientas del mundo virtual para el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Finalmente, en cuanto al tercer objetivo e hipótesis específico, se determinó que la presencia de una relación positiva media de $.640$ entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba. En consecuencia, el desarrollo de las competencias para la resolución de problemas técnicos en el uso de los recursos virtuales coadyuva al logro de aprendizaje en los estudiantes. Además de ello, es fundamental complementar la transferencia de conocimientos con los estilos de aprendizaje de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, por ejemplo, Ceferino (2019) manifiesta que el estilo activo, reflexivo, teórico, pragmático se asocia de forma directa con el logro de aprendizaje; es decir, cuando los estilos mejoran también se incrementa las posibilidades de lograr un aprendizaje mejor. También no se debe eximirse de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo el soporte de las tecnologías educativas, López et al. (2020) concluyó en su trabajo que el



logro de aprendizaje en los estudiantes se da gracias a la implementación de andamiaje motivacional incorporado en el ambiente m-learning. Sin embargo, fortalecer la capacidad de resolución de problemas técnicos básicos en el uso de las herramientas digitales, les facilitará asimilar mejor el conocimiento compartido. El aprendizaje en la trayectoria escolar de los estudiantes también se debe a los estándares de la calidad educativa, infraestructura, desempeño directivo y docente (Mamarandi, 2020).



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se concluyó que el 50.9% de los estudiantes casi siempre poseen y demuestran sus competencias digitales a través de la realización de las actividades académicas usando las herramientas digitales, creando contenidos y resolviendo problemas técnicos básicos; el cual permite un logro de aprendizaje bueno en los componentes que se evalúa en la asignatura de Ciencias Sociales. Por lo tanto, las competencias digitales de los estudiantes están asociadas de forma positiva en un 93.1% con el logro de aprendizaje; a mayor desarrollo de tales capacidades, mejor es el proceso de asimilación de información compartida entre docente-estudiante. Además, el *p-value* calculado a través del Coeficiente de Correlación de Spearman es igual a .000, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$.

SEGUNDA: Se determinó una relación positiva media de 64.9% entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce. Pues que el 41.8% de los estudiantes casi siempre demuestran sus capacidades en el uso de las herramientas digitales para organizar los materiales, comunicar o enviar mensajes oportunamente, elaborar presentaciones, formular y participar en las evaluaciones, así como para llevar a cabo un encuentro síncrono entre compañeros y docente y; estas contribuyen al aprendizaje del docente. De igual forma, el *p-value* calculado a través del Coeficiente de Correlación de Spearman es igual a .000, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$.

TERCERA: Se concluyó que el 35.5% de los estudiantes casi siempre demuestran sus capacidades creando contenidos a través en el mundo virtual, por lo tanto,



logran un buen aprendizaje. Además, comparten los contenidos a través de una red, conocen y usan los programas de edición digital con fines académicos, reconocen los derechos de autor y configuran las herramientas digitales en función a sus necesidades. Por lo tanto, existe una asociación de 59.4% entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje. Además, el *p-value* calculado a través del Coeficiente de Correlación de Spearman es igual a .000, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$.

CUARTA: Se determinó la presencia de una relación de 64% entre la capacidad para la resolución de problemas técnicos básicos de recursos tecnológicos y el logro de aprendizaje. Es decir, identifican el problema técnico y revuelven a través de la ayuda de un manual o guía; además, acceden a los espacios educativos en la red para complementar su aprendizaje y siempre usan recursos tecnológicos para ofrecer actividades soluciones académicas innovadoras. De igual forma, el *p-value* calculado a través del Coeficiente de Correlación de Spearman es igual a .000, el cual es menor al nivel de significancia $\alpha = .05$.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Al personal docente, se recomienda implementar la alfabetización digital de los estudiantes para fortalecer el desarrollo de las competencias digitales a través del uso de las diversas herramientas que ofrece el entorno virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, complementar con metodologías o estrategias de enseñanza que se complementen con los recursos tecnológicos para generar un interés y necesidad hacia nuevo conocimiento.

SEGUNDA: Al personal docente, ampliar y profundizar el uso de las herramientas digitales que ofrece el mundo de la internet, como Classroom, Moodle, Canva for education, Genially, Prezi, Kahoot, Quizizz, Microsoft Office y las herramientas de Google Suite con el propósito de desarrollar las capacidades tecnológicas en los estudiantes.

TERCERA: Con los dispositivos electrónicos disponibles, enseñar a crear contenidos didácticos y académicos que coadyuven a su aprendizaje diaria, explicar acerca de las normas de derechos de autor para que realice sus trabajos bajo un marco de reconcomiendo y ética en la investigación.

CUARTA: Para lograr un aprendizaje significativo en el marco de los componentes de evaluación de la asignatura, explicar y contextualizar los criterios de evaluación para que el estudiante se adapte y tome conciencia el propósito real de la asignatura Ciencias Sociales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alegsa, L. (17 de Julio de 2016). *Definición de herramientas digitales*. (Diccionario de informática y tecnología)
https://www.alegsa.com.ar/Dic/herramientas_digitales.php
- Álvarez-Flores, E. P., Núñez-Gómez, P., & Rodríguez Crespo, C. (2017). Adquisición y carencia académica de competencias tecnológicas ante una economía digital. *Revista Latina de Comunicación Social* (72), 540-559.
<http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1178es>
- Arias Gonzales, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL.
- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación intruducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Arias Oliva, M., Torres Coronas, T., & Yáñez Luna, J. C. (2014). El desarrollo de competencias digitales en la educación superior. *Historia y Comunicación Social*, 19, 355-366. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.44963
- Ausubel, D. (s.f.). Teoría del aprendizaje significativo. *Academia*, 1-10.
- Barbaran Mendez, M. (2018). *Competencias digitales en docentes de la I.E.E. José María Arguedas Altamirano del distrito de Anco - huallo, Chincheros – Apurímac, 2018* [Tesis de Ingeniero, Universidad Nacional José María Arguedas].
<http://repositorio.unajma.edu.pe/handle/123456789/439>
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (3 ed.). Pearson Educación.
- Ccahuana huamaní, M. (2020). *Influencia de los objetos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de excel intermedio en la institución el tecnológico - 2020* [Tesis de Ingeniero, Universidad Nacional José María Arguedas]. <http://repositorio.unajma.edu.pe/handle/UNAJMA/607>
- Ceferino Laguna, V. M. (2019). *Los estilos de aprendizaje y su relación en el logro de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa 3069 “Generalísimo*



José de San Martín”, Ancón - 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle].

<http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3640>

Colás Bravo, M. P., Conde Jiménez, J., & Reyes de Cózar, S. (2017). Competencias digitales de estudiantes no universitarios. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 8-20. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.1.7>

Coll, C., Pozo, J. I., Sarabia, B., & Valls, E. (1992). *Los contenidos en la reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*. Madrid: Santillana.

Comisión internacional sobre los Futuros de la Educación. (2020). *La educación en un mundo tras la COVID: nueve ideas para la acción pública*. París: UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717_spa

Fojón Chamorro, E., & Sanz Villalba, Á. F. (2010). Ciberseguridad en España: una propuesta para su gestión. *Boletín Elcano*, 1-8. <http://biblioteca.ribei.org/id/eprint/1879/1/ARI-102-2010.pdf>

Hermosa Del Vasto, P. M. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. *Revista Científica General José María Córdova*, 13(16), 121-132. <https://doi.org/10.21830/19006586.34>

Hernández Sampieri, R., Méndez Valencia, S., Mendoza Torres, C. P., & Cuevas Romo, A. (2017). *Fundamentos de investigación*. McGraw Hill.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.

Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en Marcha*, 18(1), 66-73. https://181.193.125.13/index.php/tec_marcha/article/view/442

Lerma Gonzáles, H. D. (2009). *Metodología de la investigación Propuesta, anteproyecto y proyecto* (4 ed.). Ecoe Ediciones.



- 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.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- López Vargas, O., Ortiz Vásquez, J., & Ibáñez Ibáñez, J. (2020). Autoeficacia y logro de aprendizaje en estudiantes con diferente estilo cognitivo en un ambiente m-learning. *Pensamiento Psicológico*, 18(1).
<https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.alae>
- Lu Guerra, L. E. (2017). *Las competencias digitales y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Secundaria* (Tesis de Segunda Especialidad). Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1548>
- Luna Scott, C. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* París: Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4661>
- Machuca Llanos, L., & Véliz Espinoza, S. A. (s.f.). *Competencias digitales y rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura Gestión del Aprendizaje de la Universidad Continental* [Tesis de Maestría, Universidad Continental].
<https://hdl.handle.net/20.500.12394/5644>
- Mamani Huanacuni, G. Y. (2017). *Estrategias de enseñanza y el logro de aprendizaje en el área de Historia, Geografía y Economía de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria Carlos Rubina Burgos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Altiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5371>
- Mamarandi Casagallo, P. X. (2020). *Análisis de los estándares de calidad de los aprendizajes en el área de Ciencias Sociales en el bachillerato general unificado* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22979>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Ministerio de Educación.



Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

[UNESCO]. (2021). *Las TIC en la educación*. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (15 de marzo de 2018). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. (Construir la paz en la mente de los hombres y de las mujeres) <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (31 de Julio de 2021). *Seguimiento mundial de los cierres de escuelas causadas por el Covid-19*. <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OECD]. (2013). *Mejores competencias, mejores empleos, mejores condiciones de vida: Un enfoque estratégico de la política de competencias*. México: Santillana. <https://doi.org/10.1787/9786070118265-es>

Ortega Goodspeed, T. (2016). *Desenredando la conversación sobre habilidades blandas*. Washington: El Diálogo. Liderazgo para las Américas.

Parella Stracuzzi, S., & Martins Pestana, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. FEDUPEL.

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. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600141>

Pimienta Prieto, J. H., & De la Orden Hoz, A. (2017). *Metodología de la investigación* (3 ed.). Pearson Educación.

Pinto Garzón, G. A. (2015). *Competencias digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de matemática en los estudiantes de décimos años de educación básica superior de la Unidad Educativa Liceo Policial*



de la ciudad de Quito D.M en el año lectivo 2014-2015. Universidad Central de Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/5219>

Rangel Baca, A., & Peñalosa Castro, E. A. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación* (43), 9-23.
<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.01>

Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje* (6 ed.). Pearson Educación.

Silva, M. (13 de diciembre de 2013). *Habilidades blandas, fundamentales para el desarrollo personal*. <https://www.grupoeducar.cl/noticia/habilidades-blandas-fundamentales-para-el-desarrollo-personal/>

Vara Horna, A. A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. (3 ed.). Universidad de San Martín de Porres.

Vivar Zurita, H., & Vinader Segura, R. (2011). El impulso de la industria de los contenidos digitales. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 115-124.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93521629007>



ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia

Título: Competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac 2021

Preguntas	Hipótesis	Objetivos	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	Métodos
<p>PREGUNTA GENERAL:</p> <p>¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac?</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Existe una relación significativa entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar la relación entre las competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac</p>	<p>Competencias digitales</p>	<p>D1: Uso de las herramientas digitales</p>	<p>Organización de materiales en Google Classroom o Moodle. Comunicados o mensajes a través de las plataformas digitales. Presentación de contenidos a través de Power Point, Genially y Canva Evaluación a través del Formulario de Google, Kahhot y Quizziz Participación en clases a través del WhatsApp y Messenger Comunicación síncrona a través del Google Meet y ZOOM</p>	<p>Tipo y diseño de investigación:</p> <p>Tipo de investigación: Básica Diseño de investigación: No experimental transversal</p> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: 110 Muestra estratificada: Varones: 34 Mujeres: 28</p> <p>Diseño estadístico por objetivo:</p> <p>Análisis no paramétrico Rho de Spearman Paquete estadístico: SPSS v26 y Microsoft Excel 365</p>
<p>PREGUNTAS ESPECÍFICAS:</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICAS:</p>	<p>Logro de aprendizaje</p>	<p>D2: Creación de contenidos</p> <p>D3: Resolución de problemas</p> <p>D1: Construye interpretaciones históricas</p>	<p>Creación de contenidos. Respeto a la propiedad intelectual y derechos de autor. Configuración y personalización en base a las necesidades. Resolución de problemas técnicos. Identificar necesidades y respuestas tecnológicas. Innovar y usar creativamente los recursos tecnológicos.</p> <p>Las calificaciones del registro de notas del área de Ciencias Sociales</p>	

<p>¿Cuál es la relación entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce?</p>	<p>Existe una relación significativa entre el uso de las herramientas digitales y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce.</p>	<p>Relacionar el uso de las herramientas digitales con el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba</p>	<p>Diseño de prueba de hipótesis: (Si es necesario) Si Sig. $0.05 > \alpha$, se mantiene la H_0, pero si Sig. $0.05 < \alpha$ se rechaza H_0 y se acepta a la H_i.</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la creación de contenidos y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce?</p>	<p>Existe una relación significativa entre la creación de contenidos y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce.</p>	<p>Analizar la relación entre la creación de contenidos y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.</p>	<p>D2: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la resolución de problemas y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce?</p>	<p>Existe una relación significativa entre la resolución de problemas y el aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce.</p>	<p>Contrastar la relación entre la resolución de problemas y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba.</p>	<p>D3: Gestiona responsablemente los recursos económicos.</p>

ANEXO 2: Matriz de operacionalización de variables

Título: Competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac 2021

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Nro. ÍTEM	ESCALA
Variable 1 Competencias digitales	Las competencias digitales se definen como una serie de capacidades que promueven el uso de dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder a la información y administrar mejor. Estas capacidades permiten la creación e intercambio de contenidos digitales, la comunicación y la colaboración, y la resolución de problemas, con miras a lograr un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales (UNESCO, 2018).	D1: Uso de las herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de materiales en Google Classroom o Moodle. - Comunicados o mensajes a través de las plataformas digitales. - Presentación de contenidos a través de Power Point, Genially y Canva - Evaluación a través del Formulario de Google, Kahhot y Quizizz - Participación en clases a través del WhatsApp y Messenger - Comunicación síncrona a través del Google Meet y ZOOM 	1-6	Ordinal
			D2: Creación de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de contenidos. - Respeto a la propiedad intelectual y derechos de autor. - Configuración y personalización en base a las necesidades. 	
		D3: Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas técnicos. - Identificar necesidades y respuestas tecnológicas. - Innovar y usar creativamente los recursos tecnológicos. 	11-15	
Variable 2 Logro de aprendizaje	Schunk (2012) el aprendizaje se define como “un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es	D1: Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> - Las calificaciones del registro de notas del área de Ciencias Sociales 	Notas 0-20	



	resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (p. 3).	D2: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. D3: Gestiona responsablemente los recursos económicos.		Escala, ordinal
--	--	---	--	------------------------



ANEXO 3: Instrumento de investigación

CUESTIONARIO PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Buenos días estimado (a) estudiante:

De forma anticipada, agradezco su participación en el presente cuestionario, el mismo que se realiza con la finalidad de recabar datos para el desarrollo de la investigación denominada “Competencias digitales y el logro de aprendizaje en los estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac” Tus respuestas serán confidenciales y anónimas. Te pido que contestes este cuestionario con la mayor sinceridad posible.

Marque con X la alternativa que corresponda.

I. DATOS GENERALES

I.1. Género

a. Masculino () b. Femenino ()

I.2. Edad

(_____)

I.3. Grado

(_____)

Para evaluar tus **Competencias digitales**, marque con claridad con una “X” la opción elegida en el casillero de la afirmación, utilice la siguiente escala:

1	2	3	4
Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre

N.º	V1: Competencias digitales	1	2	3	4
	Uso de las herramientas digitales				
1	Conozco las herramientas Google Classroom o Moodle.				
2	Tengo en claro acerca de la existencia de herramientas para presentar comunicados o mensajes.				
3	Para mis exposiciones, elaboro mis presentaciones en herramientas como Power Point, Genially y Canva				
4	Soy capaz de rendir las evaluaciones a través de las herramientas como Formulario de Google, Kahhot y Quizziz				
5	Participo en mis clases a través de las herramientas como WhatsApp y Messenger.				
6	Conozco herramientas para comunicarme con mis docentes de forma síncrona (Google Meet, ZOOM)				
	Creación de contenidos				



7	Soy capaz de desarrollar contenidos y compartirlos a través de la red.				
8	Uso programas de edición digital (audio y video) para innovar mis contenidos o para estructurar mejor.				
9	Conozco las normativas que regulan los derechos de autor según el tipo de licencia elegida para protegerlos.				
10	Intento configurar las herramientas digitales o las aplicaciones en mi dispositivo de acuerdo con mis necesidades.				
Resolución de problemas					
11	Logro identificar un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento.				
12	Resuelvo problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales con la ayuda de un manual o información técnica disponible.				
13	Puedo acceder a entornos virtuales para el aprendizaje en red y complementar mi formación.				
14	Hago consultas en foros especializados que me ayudan a resolver dudas o problemas.				
15	Uso recursos tecnológicos en mis actividades académicas para buscar soluciones alternativas e innovadoras que faciliten mi aprendizaje.				

Fuente: Elaboración Propia en base a (Pascual, Ortega-Carrillo, Pérez-Ferra, & Fombona,

2019)



ANEXO 4: Análisis documental

INSTRUMENTO PARA LOGRO DE APRENDIZAJE

Para observar y valorar los Logros de Aprendizaje, se tomará en cuenta las calificaciones del registro de notas del docente del área de Ciencias Sociales de la IES Trilce de Cascabamba Andahuaylas, Apurímac; en el marco de la escala de calificación establecida por el Ministerio de Educación.

C	B	A	AD
---	---	---	----

Variable	Dimensiones (Competencias)	C	B	A	AD
Logros de Aprendizaje	Construye interpretaciones históricas	18	75	11	06
	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.	20	60	22	08
	Gestiona responsablemente los recursos económicos.	15	62	27	06
Total					

Fuente: Elaboración propia en base al (Ministerio de Educación (MINEDU), 2016)



ANEXO 5: Constancia de aplicación



PERÚ

Ministerio
de Educación

IES. "TRILCE DE CASCABAMBA"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS

El director de la Institución Educativa Secundaria "Trilce de Cascabamba" de la ciudad de Andahuaylas, de la Unidad de Gestión Educativa Local de Andahuaylas y de la Dirección Regional de Educación de Apurímac, que suscribe:

HACE CONSTAR:

Que la tesista Edith Vargas Espinoza con DNI 42645620 egresada de la Universidad Nacional del Altiplano – Facultad de Ciencias de la Educación – Unidad de Segunda Especialidad en mención en Ciencias Sociales, ha aplicado los instrumentos de la tesis de investigación titulado: Competencias Digitales y el Logro de Aprendizaje en los estudiantes del Área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac. La cual se ha aplicado, demostrando responsabilidad en cuanto a los instrumentos de tesis de manera satisfactoria.

Se le expide la presente constancia para los fines que vea conveniente.

Andahuaylas, 08 de agosto del 2022.

Atentamente.





ANEXO 6: Validación de juicio de expertos



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

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Brenda Karen Salas Mendizábal**, con Documento Nacional de Identidad No **43731721** de profesión docente, grado académico **DOCTOR SCIENTIAE en Educación**, labor que ejerzo actualmente como **docente** de la **Universidad Nacional del Altiplano**. Por medio de la presente hago constar que se revisó con fines de Validación los Instrumentos de aplicación, del proyecto de investigación titulado: **Competencias Digitales y el Logro de Aprendizaje en los estudiantes del Área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones. Observaciones (precisar si hay suficiencia): Demuestra calidad de redacción, amplitud del contenido a evaluar, congruencia en los indicadores y coherencia en los indicadores.

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Salas Mendizábal Brenda Karen

D.N.I.:

Especialidad del validador: Magister en Educación

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

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

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

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



Firmado digitalmente por SALAS
MENDIZÁBAL, Brenda Karen FAU
201454561712.pdf
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 20.09.2022 21:06:38 -05:00

Firma del Experto Informante.

Doctor Scientiae en Educación



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

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Aníbal Bellido Miranda**, con Documento Nacional de Identidad No **31186352**, de profesión docente, grado académico **Maestro en Educación**, labor que ejerzo actualmente como **docente** de la **Universidad Nacional José María Arguedas – Facultad de Educación**. Por medio de la presente hago constar que se revisó con fines de Validación los Instrumentos de aplicación, del proyecto de investigación titulado: **Competencias Digitales y el Logro de Aprendizaje en los estudiantes del Área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones. Observaciones (precisar si hay suficiencia): Demuestra calidad de redacción, amplitud del contenido a evaluar, congruencia en los indicadores y coherencia en los indicadores.

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir

No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Bellido Miranda Aníbal

D.N.I.: 31186352

Especialidad del validador: Magister en Educación

Puno, 13 de diciembre del 2021.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Mg. Aníbal Bellido Miranda
/DNI: 31186352

Firma del Experto Informante.
Magister en Educación



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

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **María Inés Rivero Aedo**, con Documento Nacional de Identidad No **31041629**, de profesión docente, grado académico **Maestro en Educación**, labor que ejerzo actualmente como **docente** de la **Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco**. Por medio de la presente hago constar que se revisó con fines de Validación los Instrumentos de aplicación, del proyecto de investigación titulado: **Competencias Digitales y el Logro de Aprendizaje en los estudiantes del Área de Ciencias Sociales en la IES Trilce de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac**.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones. Observaciones (precisar si hay suficiencia): Demuestra calidad de redacción, amplitud del contenido a evaluar, congruencia en los indicadores y coherencia en los indicadores.

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: Rivero Aedo María Inés

D.N.I.: 31041629

Especialidad del validador: Magister en Educación

Puno, 07 de diciembre del 2021.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE
SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
M. Inés Rivero Aedo
Mg. María Inés Rivero Aedo
DOCENTE - EPIA

Firma del Experto Informante.

Magister en Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



ANEXO 7: Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Edith Vargas Espinoza
identificado con DNI 42645620 en mi condición de egresado de:

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

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

"Competencias digitales y el logro de aprendizaje en los
estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce
de Casabamba, Andahuaylas, Apurímac."

Es un tema original.

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

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

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

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

Puno 09 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 8: Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



VRI
Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

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

Por el presente documento, Yo Edith Vargas Espinoza
identificado con DNI 42645670 en mi condición de egresado de:

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

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

"Competencias digitales y el logro de aprendizaje en los
estudiantes del área de Ciencias Sociales en la IES Trilce
de Cascabamba, Andahuaylas, Apurímac."

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

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

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

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

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

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 09 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella