



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO

ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN

EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICO TELÉSFORO

CATACORA - JULI, EN TIEMPOS DE COVID 19

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. YULISA CAMILA QUENTA MAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA**

PUNO- PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICO TELÉSFORO CATAORA-JULI, EN TIEMPOS DE COVID 19

AUTOR

YULISA CAMILA QUENTA MAMANI

RECUENTO DE PALABRAS

24227 Words

RECUENTO DE CARACTERES

138496 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

185 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

15.7MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 13, 2023 6:42 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 13, 2023 6:44 PM GMT-5


● 19% de similitud general

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

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% 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
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



M. Sc. Yenit Pacheco Román
ESP. LENGUA, LITERATURA
PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA
DOCENTE - FCEPUC
UNA



MARISOL YANA SALLUCA
DOCENTE UNA / PUNO



DEDICATORIA

Con mucha gratitud a Dios, por ser la fuente de sabiduría y guía en cada paso de mi vida.

Con profundo agradecimiento y amor a mis queridos padres Elena y Freddy, por su apoyo inquebrantable a lo largo de este arduo viaje académico. A mí hermanita Emily, cuya inocencia, alegría y curiosidad han sido una fuente constante de inspiración en mi vida.

A mis apreciados abuelos Damasco Mamani y Paula Espillico, por su amor, su sabiduría y apoyo infinito, guiándome con su ejemplo y experiencias. Su legado perdurará siempre en mi corazón.

A mis padrinos Marcos y Vilma, por su constante motivación y apoyo. A mi gran amor Alexander, por siempre estar a mi lado. A mis amigos y amigas por el apoyo y las compañías. Y, sobre todo, a mi pasión por la enseñanza que me impulsó a explorar este tema con dedicación y perseverancia. Este trabajo de investigación es el reflejo de quienes creyeron en mí y me motivaron a alcanzar este logro. ¡Gracias!

Yulisa Camila Quenta Mamani



AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a diversas instituciones y personas que han desempeñado un papel fundamental en la realización de esta tesis:

A la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, “Alma mater de los puneños”, agradezco la oportunidad que me brindó de formarme profesionalmente en sus aulas durante 5 años de mucho esfuerzo, dedicación y sacrificio.

Mi gratitud se extiende a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, en especial al Programa de Lengua, Literatura, Psicología y Filosofía por los conocimientos, orientación y valores éticos – morales que me inculcaron en mi formación.

A mi directora de tesis Dra. Marisol Yana Salluca, un agradecimiento infinito, por el interés, la atención y dedicación que han puesto en mí investigación, por compartirme y guiarme en base a su experiencia y sabiduría, las cuales fueron fundamentales para dar por finalizado la presente investigación.

A la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” de la ciudad Juli, por la acogida de esta investigación, al señor director Prof. José Luis Palomino Coyla, por haberme permitido el desarrollo de este trabajo de investigación, al coordinar del área de Comunicación, Prof. Juan José Mamani Vásquez, por orientarme y compartirme sus sabias experiencias, y muy en especial a la Prof. Carol Candia Quiroga, por ser mi inspiración y siempre guiarme.

A mis queridos estudiantes de la Promoción 2023 del quinto grado “B” y “D” de la Institución Educativa Secundaria Telesforo Catacora, por haber sido el motivo de superación de retos y cumplir con el impacto esperado de este trabajo de investigación.



A los distinguidos miembros del jurado Dra. Sara María Arista Santisteban, M.Sc. Rebeca Alanoca Gutierrez, M.Sc. Mariela Soledad Cueva Chata por sus valiosas contribuciones y críticas constructivas que han enriquecido este trabajo y han sido fundamentales para su mejora. Su compromiso con la excelencia académica ha sido una fuente de inspiración para mí, y estoy profundamente agradecida por su colaboración y participación con el proceso de evaluación.

Por último, quiero extender mi más sincero agradecimiento al Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo - PRONABEC por su valioso apoyo financiero ha sido un pilar fundamental en mi educación, gracias a ello puede cumplir el sueño de ser profesional y ser un orgullo para mi familia. Un agradecimiento infinito a todas las personas que fueron la inspiración y la motivación para seguir adelante y dar por culminada una etapa de mi vida, un sueño hecho realidad en mi trayectoria profesional.

¡Infinitamente agradecida, miles de gracias!

Yulisa Camila Quenta Mamani



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 14

ABSTRACT..... 15

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 18

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... 21

1.2.1. Problema General..... 21

1.2.2. Problemas Específicos..... 22

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 22

1.3.1. Hipótesis general..... 22

1.3.2. Hipótesis específicas 22

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 23

1.4.1. Viabilidad del estudio..... 28



1.4.2. Limitaciones del estudio.....	30
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	30
1.5.1. Objetivo General	30
1.5.2. Objetivos Específicos.....	30

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES	32
2.1.1. A nivel internacional	32
2.1.2. A nivel nacional	34
2.1.3. A nivel local	38
2.2. MARCO TEÓRICO	40
2.2.1. Las competencias digitales.....	40
2.2.2. Desempeño Académico.....	61
2.3. MARCO CONCEPTUAL	63
2.3.1. Relación de variables	64

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	66
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	66



3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	68
3.3.1. Técnica	68
3.3.2. Instrumento.....	69
3.3.3. Validación de instrumentos.....	74
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	76
3.4.1. Población.....	76
3.4.2. Muestra.....	77
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	78
3.5.1. Tipo	78
3.5.2. Diseño.....	78
3.6. PROCEDIMIENTO.....	80
3.7. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN	82
3.7.1. Operacionalización de variables.....	82
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	82
3.8.1. Diseño Estadístico para la prueba de hipótesis	84

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	88
4.1.1. Resultados del pre y post test en los grupos control y experimental.....	89



4.1.2. Análisis de prueba de normalidad de los datos	92
4.1.3. Hipótesis general	93
4.1.4. Hipótesis específica 1	95
4.1.5. Hipótesis específica 2	97
4.1.6. Hipótesis específica 3	99
4.2. DISCUSIÓN	102
V. CONCLUSIONES.....	107
VI. RECOMENDACIONES	109
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	110
ANEXOS.....	113

Área: Interdisciplinaridad en la dinámica educativa: Lengua, Literatura, Psicología Y
Filosofía

Tema: TICs en educación

Fecha de sustentación: 20 de noviembre de 2023



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de competencias digitales en el desempeño académico	60
Tabla 2. Escala de calificación del MINEDU, 2023	63
Tabla 3. Herramientas educativas digitales	67
Tabla 4. Escala de valoración	71
Tabla 5. Ficha técnica del instrumento	72
Tabla 6. Matriz del instrumento de la variable dependiente	73
Tabla 7. Validación de resultados a través del juicio de expertos.	76
Tabla 8. Población total de estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” – Juli, 2023.....	77
Tabla 9. Determinación de la muestra del estudio	78
Tabla 10. Diseño cuasi experimental	79
Tabla 11. Cuadro de operacionalización de las variables de la investigación	82
Tabla 12. Resultados de las competencias digitales en el Pre Test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa Emblemático “Telésforo Catacora”- Juli, 2023.	89
Tabla 13. Resultados del Post Test de del nivel de escala de competencias digitales del grupo experimental y grupo control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa	91
Tabla 14. Prueba de normalidad de los datos del desempeño académico	93
Tabla 15. Prueba de Rangos de Mann-Whitney	94
Tabla 16. Prueba estadística de las competencias digitales y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de Covid-19, 2023.....	95



Tabla 17. Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto instrumental y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	96
Tabla 18. Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto instrumental y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	97
Tabla 19. Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto de cognitivo intelectual y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	98
Tabla 20. Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto de cognitivo intelectual y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	99
Tabla 21. Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto socio comunicacional y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	100
Tabla 22. Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto socio comunicacional y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19	101



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dispositivos digitales	55
Figura 2. Aplicación del aspecto instrumental	56
Figura 3. Aplicación del aspecto cognitivo intelectual.....	57
Figura 4. Aplicación del aspecto socio comunicacional.....	58
Figura 5. Ubicación del estudio	66
Figura 6. Nivel de las Competencias digitales del Pretest en el grupo experimental y control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa Emblemático “Telésforo Catacora”- Juli, en tiempos de COVID 19.....	89
Figura 7. Nivel de las Competencias digitales en el Post Test del grupo experimental y control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa	91



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- IES** : Institución Educativa Secundaria
- OCDE** : Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico
- UGEL** : Unidad de Gestión Educativa Local
- COVID – 19** : Coronavirus disease
- UNAH** : Universidad Nacional Autónoma de Huanta
- CETPRO** : Centro de Educación Técnico-Productiva



RESUMEN

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar la influencia de las competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora de la ciudad de Juli, en tiempos de COVID 19. La metodología de investigación es de un enfoque cuantitativo, de tipo experimental y el diseño cuasi – experimental. La población de estudio estuvo conformada por 135 estudiantes del quinto grado, teniendo una muestra no probabilística intencional, considerándose como grupo experimental a 21 estudiantes del quinto grado “B” y como grupo control a 27 estudiantes del quinto grado “D”. El instrumento que se empleó fue una prueba escrita, con sus instrumentos pre y pos test; la cual fue aplicada antes y después de las 10 sesiones en el que se evaluó el desempeño académico. Los resultados de esta investigación fueron de manera positiva y favorable para el grupo experimental, lo cual evidencia que hubo mejoras significativas en el desempeño académico luego de la aplicación de las competencias digitales en las sesiones de aprendizaje. A través del resultado de la prueba U se muestra que entre la prueba de entrada y la prueba de salida del grupo experimental se obtuvo un p-valor = $0.000 < 0.05$ lo cual nos indica que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a . En conclusión, las competencias digitales influyen en el desempeño académico de manera positiva.

Palabras Clave: Competencias digitales, Desempeño académico, Educación, Informática, Tecnologías.



ABSTRACT

This research was carried out with the objective of determining the influence of digital skills on the academic performance of students of the Emblematic Telésforo Catacora Secondary Educational Institution in the city of Juli, in times of COVID 19. The research methodology is of a quantitative, experimental type and quasi-experimental design. The study population consisted of 135 fifth grade students, having an intentional non-probabilistic sample, considering 21 fifth grade "B" students as an experimental group and 27 fifth grade "D" students as a control group. The instrument that was used was a written test, called pre and post test; which was applied before and after the 10 sessions in which the academic performance was evaluated. The results of this research were positive and favorable for the experimental group, which shows that there were significant improvements in academic performance after the application of digital skills in the learning sessions. Through the result of the U test, it is shown that between the entrance test and the exit test of the experimental group a $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$ was obtained, which indicates that the H_0 is rejected and the H_a is accepted. In conclusion, digital skills influence academic performance in a positive way.

Keywords: Digital skills, Academic performance, Education, Computing, Technologies.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación de enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño cuasi experimental titulado: “Competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora – Juli, en tiempos de COVID 19”, hace hincapié a la problemática del bajo desempeño académico que obtuvieron los estudiantes del quinto grado en el año 2020 y 2021, se sabe que el nivel de logro de aprendizaje durante la pandemia ha disminuido y algunos casos se dio la deserción escolar, en donde la modalidad de enseñanza paso de ser presencial a una educación remota y en muchos de los casos los aprendizajes se vieron perjudicados. Esto debido a que una gran mayoría de estudiantes desconocía el manejo de recursos educativos y redes de comunicación para el dictado de clases. Además, el problema radicaba también en el acceso de internet, puesto en la mayoría de los casos de los estudiantes no poseían internet y red de señal, lo que obviamente dificultó el aprendizaje eficaz y poder alcanzar los logros de aprendizaje esperados.

Este contexto mejoro cuando los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Telésforo Catacora, volvieron a clases semipresenciales en el año 2022. Sin embargo, según el informe de actas consolidadas se muestra que el desempeño académico de los estudiantes del quinto grado no alcanzó el logro de aprendizajes esperados, y además no se aprovechó las tecnologías digitales durante estos años, puesto que los docentes no eran innovadores, dinámicos y muchas de estas sesiones no se dictaban porque justamente no había el acceso a internet y red. Con este contexto se puede



comprender que los estudiantes no desarrollaron sus habilidades y capacidades en cuanto al manejo de los recursos, herramientas y dispositivos digitales.

Por ello, el propósito de esta investigación es determinar si las competencias digitales influyen o no en el desempeño académico de los estudiantes de dicha institución. Todas las estrategias planteadas para la ejecución de este proyecto se aplicarán en el aula de innovación pedagógica de la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” – Juli, esto se realiza con la finalidad de afianzar y fortalecer el uso de competencias digitales para mejorar el desempeño académico de los estudiantes y sobre todo para que se siga utilizando la tecnología y sus herramientas para transformar la educación del siglo XXI.

En la actualidad vivimos inmersos en el avance de la tecnología y el uso de recursos digitales en diferentes contextos sociales, políticos, económicos y sobre todo en el ámbito educativo. Además, los avances tecnológicos permiten a los docentes considerar y poner en práctica los medios que ofrecen las Tics y las plataformas educativas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la finalidad de que las nuevas generaciones se adapten y desarrollen competencias digitales en las áreas profesionales del futuro.

Esta investigación está constituida por cuatro capítulos, mostradas de la siguiente forma:

En el capítulo I: Se explica el planteamiento del problema; se presenta la descripción y formulación del problema, se establecen el objetivo (general y específico) de la investigación, así como las consideraciones que justifican el estudio.

En el capítulo II: Marco Teórico; se describen la literatura y los antecedentes de la investigación, las bases teóricas que sustentan el estudio, se definen los términos



básicos, se sustenta la formulación de la hipótesis, se identifican las variables y se operacionalizan.

En el capítulo III: Metodología de la investigación; se describen el ámbito temporal y espacial del estudio, se señala el tipo, nivel y diseño según la naturaleza de la investigación; se identifica a la población y se extrae la muestra de estudio, se señalan las técnicas e instrumentos de investigación, las técnicas y procesamiento de análisis de datos y no se establece prueba de hipótesis por ser un estudio descriptivo simple.

En el capítulo IV: Se presenta con detalles los resultados obtenidos después de la ejecución de la investigación; donde se presentan los resultados, su interpretación y discusión; así como el proceso de la prueba de hipótesis.

Por último, se redacta las conclusiones determinadas y recomendaciones pertinentes. Además, en los contenidos complementarios se encuentran la respectiva referencia bibliográfica y el apéndice.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación ha cambiado drásticamente en los últimos años, en parte debido a la pandemia mundial de COVID-19, que ha dado lugar a que la educación se adapte a nuevos entornos de aprendizaje virtual o distancia. En este contexto una gran mayoría de estudiantes desconocían sobre el manejo de algunas herramientas, recursos y aplicaciones educativas digitales, por ello, no todos se encontraban en las mismas condiciones para aprender y recibir la enseñanza impartida por los docentes, quienes también tuvieron la dificultad para adaptarse a este contexto; ya que en su mayoría siempre trabajaron con recursos educativos tradicionales como pizarrones, plumones y fotocopias o separatas.



En este contexto de la educación virtual, la mayoría de docentes utilizaron varios recursos de aprendizaje interactivo, siendo fundamental el uso del internet en sus sesiones de aprendizaje para que el proceso de enseñanza sea significativo y dinámico para los estudiantes. Dichos recursos de aprendizaje fueron el kahoot, quizizz, paddle, etc. Por otro lado, utilizaron recursos en línea como el Canva, Slidesgo, Google Slides, Google Keep, Prezi, etc, que de alguna u otra forma eran muy dinámicos e interactivos para recolectar saberes previos y evaluar el desempeño académico de los estudiantes. Además, para la recolección de evidencias de aprendizaje se utilizaron aplicaciones como Class room, Moodle, Whatsapp, aulas virtuales, etc. Dichos recursos y aplicativos facilitaron el trabajo de los docentes y fueron novedosos para los estudiantes.

A partir del año académico 2022, las instituciones educativas regresaron a las clases presenciales para desarrollar sus clases con normalidad y en algunos casos de manera tradicional, tal es el caso de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” de la ciudad de Juli, la misma que tiene como objetivo en sus documentos de gestión pedagógica fortalecer el manejo de las Tics en sus aulas en diferentes cursos, tanto en los estudiantes como en los docentes.

La Institución Educativa Emblemático “Telésforo Catacora” de Juli, se encuentra equipada con dos aulas de innovación pedagógica, que cuenta con laptops, computadoras, internet, proyector, equipo de sonido y tabletas para cada estudiante, con la finalidad de que los estudiantes y docentes lleven el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera interactiva, dinámica y sobre todo que la educación de ahora sea transformadora.

Sin embargo, con el regreso a clases presenciales la mayoría de los docentes enseñan de forma monótona y tradicional, sin utilizar recursos digitales para enseñar a los estudiantes. Del mismo modo, en la planificación de las sesiones de aprendizaje se



menciona el uso de la competencia transversal: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tic, lo cual solo queda como un referente en la planificación y no se evidencia en la práctica. Todo esto sucede porque algunos docentes desconocen el uso y manejo de los algunos recursos educativos y tienen deficiencia en cuanto a sus competencias digitales.

Hoy frente a este problema es necesario un nuevo estilo de trabajo pedagógico par los estudiantes, este aprendizaje debe ser mucho más interactivo y atractivo, que involucre activamente a los estudiantes en su propio aprendizaje y desarrolle competencias digitales en su proceso de aprendizaje; ya que hoy en día se necesitan profesionales competentes en las Tics.

Durante las practicas pre – profesionales correspondientes al noveno semestre, en el curso de “Practica de Unidades Didácticas II”, se evidencio en los registros de notas e informes consolidados afirmaban que el desempeño académico en el 78% prevalece en la escala de valoración en proceso con un intervalo de (13 – 11), evidenciando la falta de experiencias variadas en el aprendizaje.

Considerando que la OCDE (2016) menciona sobre el panorama de las competencias digitales en adultos y jóvenes, encontró que casi una cuarta parte de los entrevistados (24,3%) desconocen por completo cómo trabajar en una computadora debido a diversos factores que van desde la ausencia de un equipo en casa, hasta su funcionamiento, les resulta sumamente compleja, fuera de esta cifra alarmante, se encontró que dentro del grupo restante de entrevistados (75%), solo el 5% de ellos tenía ciertas habilidades para usar correctamente la computadora así como conocimientos en informática, Levanoy Francia (2019), dentro de esta preocupación nace nuestro problema de investigación.



Estos contextos son más dramáticos en los sectores rurales donde el proceso de aprendizaje se caracteriza por ser repetitiva y memorística, mientras que en las instituciones educativas urbanas es relativamente dinámica en donde se dispone de mayores medios de formación pedagógica tales como: materiales educativos, laboratorios, centros de cómputo, y otros, sin embargo, no aprovechan los científicos – tecnológicos (computadoras, tabletas, proyectores y software)

Una gran cantidad de docentes del área de comunicación no utilizan recursos audiovisuales, software educativo, nuevas estrategias didácticas de aprendizaje, ya que solo utilizan recursos didácticos tradicionales (pizarra, plumones, copias y otros).

En las Instituciones educativas, bajo la autonomía que estas poseen, no se encuentra reglamentado, ni las horas que deberían llevar los estudiantes para el logro de estas competencias digitales, como parte de esta investigación determinaremos si esta influye en el desempeño académico y de ser el caso fortalecer la necesidad de implantarla de manera transversal en la formación académica de los estudiantes.

Preocupados por este problema planteamos una alternativa de solución aplicando diferentes softwares educativos para la mejora del desempeño académico y el aprendizaje del estudiante. Por otro lado, se desarrollarán las competencias digitales junto al proceso de aprendizaje del estudiante.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

- ¿De qué manera influye las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19?



1.2.2. Problemas Específicos

- **PE1:** ¿De qué manera influye el aspecto instrumental de las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19?
- **PE2:** ¿De qué manera influye el aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID -19?
- **PE3:** ¿De qué manera influye el aspecto Socio comunicacional de las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID19?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Las competencias digitales influyen de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de COVID 19.

1.3.2. Hipótesis específicas

- **H.E.1:** El aspecto instrumental de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.



- **H.E.2:** El aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.
- **H.E.3:** El aspecto Socio Comunicacional de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En la actualidad, vivimos inmersos a los avances científicos - tecnológicos, tales como la informática que ha generado nuevas perspectivas pedagógicas en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes ahora son nativos digitales y tienen acceso a una variedad de recursos tecnológicos que brindan una gran plataforma para comunicarse a través de redes sociales, investigar temas de interés y entretenerse a través de videojuegos.

Desde esta perspectiva es importante mencionar que con el uso de las computadoras transforma el aprendizaje, creando un nuevo entorno de aprendizaje más ameno y atractivo que involucre activamente a los estudiantes en su propio desempeño académico. Una de las razones para realizar esta investigación, es que hoy en día, el mundo se encuentra cada vez más globalizado e inmerso a una variedad de softwares educativos y a futuro existirán otras profesiones relacionadas a las competencias digitales. Por ello, el estudiante debe desarrollar dichas competencias digitales y la manipulación responsable de las TIC desde la educación básica, para que en sus estudios superiores no tenga dificultad con el manejo y conocimiento de algunos softwares que ya las universidades lo trabajan, puesto que es un requisito fundamental contar con habilidades



y capacidades para el uso de tecnologías, justamente por eso se debe incorporar en el proceso de aprendizaje del estudiante.

Por otro lado, la pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto significativo en la educación, puesto que forzó a la mayoría de los sistemas educativos a adoptar nuevas modalidades de enseñanza remota o híbrida. En este contexto, las competencias digitales se han convertido en un factor clave para el éxito académico de los estudiantes, puesto que las competencias digitales son un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes insustituibles para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de manera eficaz, que dicho sea de paso incluyen habilidades básicas, como el uso de software y hardware, así como habilidades más avanzadas, como la creación de contenido digital, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo o en equipo en línea.

Así mismo, en el año 2020 – 2021, en el contexto de la pandemia, las competencias digitales han sido aún más importantes para los estudiantes. La educación remota ha requerido que los estudiantes sean capaces de aprender de forma independiente, acceder a recursos educativos en línea y participar en actividades colaborativas a través de las TIC. Sin embargo, en la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” de Juli, el 90% de los estudiantes con menores competencias digitales no pudieron obtener buenos resultados en sus estudios, ya que no fueron capaces de acceder a la información en línea, así como procesarla y aplicarla de manera eficaz para su buen desempeño académico. Mientras que, los estudiantes con mayores competencias digitales obtuvieron mejores resultados en sus estudios.

Además, los docentes han percibido de manera positiva y algunos de manera negativa esta situación, puesto que no se esperaba este cambio trascendental en el ámbito educativo. En ese sentido, en la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora”



de Juli, algunos docentes tuvieron dificultades para adaptarse a la enseñanza remota o híbrida, en parte debido a la falta de competencias digitales. Sin embargo, también es cierto que muchos docentes demostraron una gran capacidad de adaptación y lograron desarrollar sus competencias digitales de manera rápida y efectiva.

Según un estudio realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el 60% de los docentes de América Latina y el Caribe no tienen las competencias digitales necesarias para enseñar de manera efectiva en un entorno virtual o a distancia. Este estudio también se encontró que los docentes con mayores competencias digitales tienden a estar más satisfechos con su trabajo y a tener una mayor percepción de su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, una gran mayoría de estudiantes de la IES “Telésforo Catacora” de Juli, no pudo desarrollar sus competencias digitales en la pandemia por una serie de factores, entre ellas, la falta de acceso a Internet y dispositivos tecnológicos y falta de competencias digitales. Según un estudio realizado por la UNESCO, el 30% de los estudiantes de América Latina y el Caribe no tuvieron acceso a Internet en sus hogares. Además, el 35% de los estudiantes no tienen un dispositivo tecnológico adecuado para estudiar en línea. Este estudio, también encontró que el 50% de los estudiantes de América Latina y el Caribe no tienen las competencias digitales necesarias para aprender en un entorno virtual.

Con ese contexto, durante mis prácticas profesionales realizadas en los años 2020 y 2021, se evidenció esta situación en los estudiantes de la IES “Telésforo Catacora”, en el cual se observó la dificultad que tenían para manejar un software educativo como el canva, el prezi, Google meet, zoom, emaze, classroom, etc y también el hardware de sus dispositivos, ya sea Tablet o laptop. Además de que otros estudiantes no contaban con



internet estable. Debido a esa situación no pudieron desarrollar sus competencias digitales de manera positiva, viéndose afectado el desempeño académico del estudiante, y muchas veces generando una falta de interés, estrés, incumplimiento de las evidencias de aprendizaje o actividades encargadas por el docente, así como la pérdida del año escolar y otros.

Es aquí donde, el aprendizaje se ve muy influenciado por la falta de conocimiento en los aspectos instrumentales, cognitivo intelectual y socio comunicacional de las competencias digitales, así como el manejo y uso de las TICS, siendo una gran problemática el bajo desempeño académico, con calificativos muy bajos o deficientes y en algunos casos llegando a la deserción escolar. Por esta razón, se cree que es importante diagnosticar y determinar la influencia de las competencias digitales en el desempeño académico, ya que esos factores dificultaron el aprendizaje de los estudiantes durante la pandemia, además, les imposibilitó acceder a los recursos educativos en línea y participar en las actividades de aprendizaje remoto.

El presente proyecto de investigación tiene como propósito desarrollar las competencias digitales en el desempeño académico y determinar si esta influye o no el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19. Sin embargo, es importante mencionar que esta investigación se llevara a cabo en la presencialidad y contando con todos los recursos y dispositivos tecnológicos, como laptops, tabletas, internet y proyectores, para garantizar el desenvolvimiento óptimo de cada estudiante. Puesto que se tiene la idea de que en el campo de la enseñanza – aprendizaje el docente debería seguir trabajando de la mano con las nuevas tecnologías y sus grandes avances, con miras a una educación transformadora e innovadora.



Los resultados de la investigación, permitirán a la Institución Educativa Secundaria Telésforo Catacora de Juli, brindar nuevas alternativas de mejora y fortalecimiento de las competencias digitales en las distintas áreas curriculares de manera eficaz y logrando un buen desempeño académico en los estudiantes. Por otro lado, los docentes tomarán en cuenta capacitaciones sobre el manejo y desarrollo de las herramientas digitales educativas para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de esta institución educativa, adaptándose de manera eficaz a las nuevas modalidades educativas implementadas por el estado.

Este trabajo tratará de subsanar la falta de medios y materiales didácticos para el aprendizaje del área de comunicación, además servirá para dar a conocer a los docentes y estudiantes sobre las bondades que presenta un software educativo en línea y la importancia de desarrollar las competencias digitales.

Las bondades que motivan el desarrollo de esta investigación, están dirigidas a fortalecer las competencias digitales en la comunidad educativa y a la sociedad, las mismas que se describen en diversos niveles:

A nivel teórico, va permitir la incrementación, mejora y desarrollo en las ciencias de la educación, en el marco del avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación, estableciendo y sentando las bases teóricas de las competencias digitales, asociadas al desempeño académico. Esta investigación, por su carácter científico contribuye como referencia a trabajos posteriores; si bien es cierto, existe información relevante de las variables de materia de estudio, pero no lo suficiente para clarificar la problemática bajo estas circunstancias y para ser más específicos en la I.E.S “Emblemático Telésforo Catacora” de Juli, en la región de Puno.



A nivel práctico, la investigación se justifica en base a que su ejecución se podrá replicar en distintos centros educativos, para así lograr una mejora conjunta. Esta información permite que las autoridades, puedan tomar decisiones que favorezcan al estudiantes y docentes para generar competencias digitales en la educación básica regular.

A nivel metodológico, el estudio también se justifica debido a que implementará una metodología consistente y objetiva para medición de las competencias digitales y su influencia con el desempeño académico; lo que contribuye para los futuros investigadores.

Las técnicas e instrumentos fueron sometidos a prueba de validez, los mismos que pueden ser utilizados en estudios posteriores de naturaleza similar; significando un crecimiento en el campo de la educación y las TICs.

1.4.1. Viabilidad del estudio

Esta investigación fue viable, porque que quién realiza esta investigación tuvo acceso al campo de estudio, debido a que la investigadora realizo prácticas profesionales, durante los años 2020 y 2021. Así mismo, se contó con el ambiente del aula de innovación pedagógica, conexión a internet y la facilidad de los instrumentos tecnológicos para los estudiantes.

Además, el director y los docentes del área de comunicación de la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” de Juli, brindo la oportunidad, la accesibilidad y el apoyo para el desarrollo del experimento mediante la autorización correspondiente y el reporte de nómina de matriculados al año escolar 2023.



La colaboración de la docente de área fue necesaria y fundamental, para que los campos temáticos planificados en sus Experiencias de aprendizaje, no se vieran perjudicadas. Así como la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje, los mismos que estuvieron encantados de trabajar con la tecnología, y poder potenciar sus competencias digitales para la mejora de su desempeño académico.

Del mismo modo, los recursos económicos para el desarrollo de la investigación fueron financiados en parte por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, como estímulo por haber ocupado el 1er lugar en el VII Concurso de “Mi Proyecto de Tesis en un Poster”, en el semestre 2022-I. El monto del financiamiento se detalla en las disposiciones finales de las bases de dicho concurso, y la otra parte del financiamiento fue asumida por quién realiza esta investigación. En ese sentido, el recurso económico se utilizó para poder cubrir los gastos, como el pago del plan de internet, cableado e instalación de internet en las laptops, alquiler de proyector y parlantes para el dictado de las sesiones de aprendizaje, plan de almacenamiento en línea para las grabaciones de las clases, instalación de programas de software educativos, plataformas, mantenimiento de los equipos, transporte (traslado), refrigerios para los estudiantes, etc. Muy aparte de esto, la investigadora, cubrió los gastos de los resultados estadísticos y otros.

Además de los recursos económicos, la investigadora también contó con un portátil para la planificación de sesiones de aprendizaje, materiales, pruebas de entrada y salida y otros recursos necesarios para la culminación exitosa de la presente investigación.



1.4.2. Limitaciones del estudio

La limitación más frecuente de la investigación fue la baja velocidad del internet en las laptops y tabletas, por lo que muchas veces fue limitado el desarrollo de las competencias digitales, además con este percance los estudiantes perdían el interés en las sesiones de aprendizaje.

Otra de las delimitaciones que se tuvo en la ejecución de esta investigación, fue el tiempo, ya que no se pudo completar todas las actividades planificadas, al contar solo con 45 a 60 min de trabajo. Esto afectó la calidad de la investigación y los resultados.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de las competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

1.5.2. Objetivos Específicos

- **OE1:** Identificar si el aspecto instrumental de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.
- **OE2:** Identificar si el aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.



- **OE3:** Identificar si el aspecto Socio comunicacional de las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Los antecedentes o estudios citados en esta sección del capítulo son revisiones críticas de los estudios previos o similares a este proyecto, los mismos que nos sirven para conocer los avances que se realizaron con respecto a este tema de investigación.

2.1.1. A nivel internacional

Dentro de las investigaciones internacionales relevantes para nuestro estudio podemos citar a:

López & Lizcano (2022), indican que la formación en competencias digitales ha ido adquiriendo una gran importancia dentro de la sociedad del siglo XXI, en el que es necesario generar espacios y experiencias de enseñanza – aprendizaje, basado en las nuevas tecnologías con la finalidad de lograr un cambio educativo, es por eso que realizaron el trabajo de investigación titulado: “Flipped Classroom para el desarrollo de competencias digitales en educación media”, con el objetivo de la investigación consistió en diseñar una propuesta metodológica desde el Flipped Classroom, que permita el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del 10° grado de la IE Escuela Normal Superior Santa Teresita. Su metodología de estudio es de enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo y un método de investigación basado en Diseño, se utilizaron como instrumento la encuesta y la entrevista semiestructurada como técnica para el recojo de información. Cuya muestra corresponde a 18 estudiantes. Finalmente, los resultados obtenidos indican que con la implementación de dicha ruta



metodología basada en el modelo de Flipped Classroom (ClassFlip), los estudiantes han desarrollado significativamente sus competencias digitales, expresando una gran satisfacción con la metodología utilizada y destacando los recursos educativos digitales como material de apoyo en la construcción de sus conocimientos.

González, Cebreiro, & Casal (2020), en su trabajo de investigación: “Nuevas competencias digitales en estudiantes potenciadas con el uso de realidad aumentada. Estudio piloto”, cuyo objetivo es potenciar nuevas competencias digitales con el uso de la Realidad Aumentada (RA) en estudiantes universitarios de 4to año de la carrera de Pedagogía. Su metodología de investigación se basó en un estudio piloto con un enfoque mixto, el cual trabajaron con un grupo de 9 estudiantes en el curso de Formación en Red, se aplicaron cuestionarios y utilizó la estadística descriptiva (prueba Chi cuadrado). Sus variables analizadas fueron la motivación, las expectativas de uso de la RA, el éxito de la tarea y la satisfacción al concluir la actividad. Por otro lado, el análisis didáctico identifica segmentos vinculados a fases no clásicas en este tipo de análisis (espacio-tiempo, contenido-método, discursos, interacción y ambiente). Finalmente, la conclusión de este trabajo de investigación es que la experiencia contribuye a la preparación, al diseño, la producción y la utilización de tecnologías avanzadas en la educación; también se observa al estudiante en un nuevo rol como prosumidor digital, lo que establece una nueva competencia digital antes reservada a desarrolladores informáticos.



2.1.2. A nivel nacional

Ayala (2022), en su trabajo de investigación titulada: “Competencias digitales y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de una institución educativa, Palenque, 2021”, planteo como objetivo determinar la influencia de las competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de la escuela de educación básica Isabela, Palenque, 2021. En dicha investigación la hipótesis fue la afirmación de que las competencias digitales influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de la escuela de educación básica Isabela, tuvo como muestra de estudio a 36 estudiantes del décimo año, sección “A” y “B” conformado por 15 hombres y 21 mujeres. La metodología de estudio es de tipo básico, no experimental, transversal y correlacional – causal, cuya técnica utilizada es la encuesta, en el cual se emplearon dos cuestionarios, los mismos que han sido validados y son confiabilidad. Para el procesamiento y análisis de la información se empleó un software SPSS 22. Finalmente, los resultados correlacionales muestran que, dado el valor de sig. 0,851 se rechaza la hipótesis de la investigación. Por ende, se concluye que las competencias digitales no influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de la escuela de educación básica Isabela Palenque, 2021.

Flores (2021), en su informe de investigación “Competencia digital y rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario de educación básica regular de la institución educativa adventista “28 de Julio” de Tacna. 2019”, se planteó como objetivo verificar la relación directa entre la competencia digital y el rendimiento académico en los estudiantes del VII ciclo de básica regular. La metodología de investigación corresponde a una investigación de tipo básico, con



diseño descriptivo correlacional, utilizó como instrumento un cuestionario que sirvió para medir el nivel de competencias digitales de los estudiantes, cuyo instrumento ha sido validado por expertos. La población ha sido conformada por 202 estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular. Finalmente, el análisis de resultados se trabajó con tablas y figuras, comprobándose un nivel medio de competencias digitales y un nivel de logro previsto en el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación se concluyendo con la determinación de que la competencia digital tiene una relación directa y significativa con el rendimiento académico de los estudiantes.

Ramírez (2021) presento una investigación titulada: “Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de un centro de educación técnico productivo de la provincia de Tarma”, cuyo propósito fue conocer la relación entre las competencias digitales y rendimiento académico en los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo Tarma. La metodología de estudio corresponde al tipo de investigación básica con un nivel relacional y diseño correlacional utilizando métodos del nivel empírico y teórico. La muestra estuvo conformada por 52 estudiantes de la especialidad de Operación de Computadora en el que se aplicó como instrumento una adaptación del cuestionario “Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior (CDAES)” de Gutiérrez, Cabero y Estrada (2017), con una excelente confiabilidad y validez. Para el contraste de la hipótesis realizó la prueba Tau b de Kendall, donde halló una correlación positiva considerable entre ambas variables.

Llegando a las siguientes conclusiones:



Obtuvo resultados similares a otras investigaciones con respecto a la existencia de una relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico, donde los estudiantes de la especialidad de Operación de Computadoras del CETPRO Tarma con calificaciones superiores poseen mejores competencias digitales, y viceversa.

Por otro lado, logro alcanzar satisfactoriamente los objetivos que se planteó, hallando una relación, entre las competencias digitales y el rendimiento académico de tipo positiva considerable (P valor $[p] = .000$ y coeficiente Tau b de Kendall $[\tau] = .572$), así como entre las dimensiones de las competencias digitales y el rendimiento académico, exceptuando dos dimensiones: pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones ($p = .005$ y $\tau = .341$), y ciudadanía digital ($p = .000$ y $\tau = .426$), las cuales poseen una relación de tipo positiva media con el rendimiento académico.

Moscoso & Beraún (2021) en su investigación titulada: “Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes universitarios, durante la educación no presencial – 2021”, sostiene como objetivo determinar la relación que existe entre las competencias digitales y el rendimiento académico en estudiantes de la UNAH durante la educación no presencial – 2021. La metodología investigación es de tipo no experimental, aplico un nivel descriptivo correlacional con diseño mixto. Por medio del cual analizo la variable 1 “competencia digital” en el que determino la relación de las dimensiones: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas. Por otro lado, en la variable 2 “rendimiento académico”; obtuvo mediante la técnica de encuesta y análisis documental, e instrumento cuestionario; y bajo la escala de Likert en la variable 1 e indicadores cuantitativos de



rendimiento en la variable 2. Dicha investigación se realizó mediante una muestra estratificada proporcional, siendo un total de 209 estudiantes. Finalmente, obtuvo como resultado, que sí existe relación significativa entre las competencias digitales y el rendimiento académico, con un nivel de significancia del 0,01 (bilateral), del mismo modo el valor obtenido mediante el coeficiente Rho de Spearman es de 0,416, lo que indica que existe una relación positiva moderada. Teniendo como conclusión que el estudiante universitario requiere mejorar sus competencias digitales para obtener un rendimiento académico superior con respecto a la educación no presencial. Siendo imprescindible la apertura de un ámbito de investigación, así como la capacitación a los estudiantes en el uso de las TICs, que permita el fortalecimiento de las competencias digitales en la educación básica regular y sea de forma transversal.

Robles & Bautista (2018) en su trabajo de investigación titulada: “Las competencias digitales y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Secundaria”, sostiene como objetivo determinar la relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria. La metodología de estudio corresponde al tipo de investigación descriptivo correlacional, con naturaleza cuantitativa, donde se dispone la relación que existe entre las dos variables de estudio en las unidades de análisis. La investigación se realizó para determinar las principales capacidades digitales, del buen uso de las herramientas tecnológicas como las computadoras, proyectores o data multimedia, laptops, computadoras XO, webcam, tabletas, celulares, impresoras, filmadoras, scanner, el uso de internet, las llamadas, redes sociales, software educativo, videoconferencias que son promovidas por los docentes, para que puedan tener aprendizajes más reflexivos como parte del



proceso de formación y desarrollo de competencias, lo que se conoce como rendimiento académico. En resumen, la investigación llegó a la conclusión que si existe relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico.

Saavedra (2021) en su trabajo de investigación titulada: “Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de primer semestre de una universidad en Chiclayo, 2021”, tuvo como objetivo determinar la relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico de los estudiantes de primer semestre de una universidad en Chiclayo, 2021. La metodología de investigación es tipo aplicada, de diseño no experimental y correlacional. La población estuvo conformada por 2193 estudiantes del primer semestre, en cuanto a la muestra, se optó por un muestreo no probabilístico, por conveniencia, integrado por 439 estudiantes. El investigador aplicó un cuestionario de autodiagnóstico, en la escala de Likert; los datos de la investigación han sido procesados con el programa SPSS para el análisis estadístico de las variables. Finalmente, los resultados demuestran que hubo una relación muy baja entre ambas variables ($p < 0.05$; $R = 0.107$), de manera que, si bien las competencias digitales permiten un mejor manejo de entornos digitales, no significa un aumento significativo de las calificaciones. Esta investigación llegó a la conclusión de que se debe considerar que los cambios que van a ocurrir de manera gradual y sobre todo en las zonas rurales, puesto que desde la escuela se está utilizando entornos digitales producto de la pandemia.

2.1.3. A nivel local

López (2021), en su trabajo de investigación planteó como objetivo determinar el nivel de adquisición de las competencias digitales en los estudiantes



de la Institución Educativa Secundaria Libertador Castilla del distrito de Aplao del departamento de Arequipa. Llegando a las siguientes conclusiones:

Respecto a las competencias digitales el 55% de estudiantes manejan y utilizan las aplicaciones de multiplataforma siendo el porcentaje más representativo con respecto al nivel de actitud ante las TIC que representa el 47%, definiendo así una buena disposición que genera respuestas positivas (Sí y siempre) y negativas (No soy capaz). Asimismo, los estudiantes utilizan las aplicaciones multiplataforma y utilizan los dispositivos tecnológicos, lo que implica que la mayoría de estudiantes está en proceso de manejar las competencias digitales. Por otro lado, del 2% al 6% de estudiantes presentan dificultad con el uso de dispositivos digitales puesto que no tienen acceso al aula audiovisual.

Sobre los datos procesados con respecto a la utilización de dispositivos tecnológicos y digitales, de un total de estudiantes el 42.2% responden “Sí siempre” con tener un buen manejo en relación a la conexión de la computadora, wifi, USB, cámara, celular, auricular y el manejo de aplicaciones para grabar y reproducir música, lo que significa un nivel favorable respecto al uso, manejo y explicación de los dispositivos tecnológicos.

Esta investigación evidencia la actitud frente a las TIC, explicando que es altamente positiva, gracias a la respuesta de los estudiantes (“Sí, siempre”) con respecto a contenidos, información, mensajes, llamadas o archivos peligrosos y piraterías e información con contenidos no recomendados, demostrando así el buen manejo, la misma que es representada en un 42.2% y en menor medida no utilizan el consumo de dinero y uso de tiempo en internet y celulares en vista de que no cuentan con una economía suficiente, lo que representa un 39%.



Quispe (2020), en su trabajo de investigación, “Grado de correlación entre conocimiento e integración de competencias y estándares TIC de los docentes en la enseñanza aprendizaje de matemática en la IES María Auxiliadora de Puno”, planteó como objetivo determinar el grado de correlación que existe entre el conocimiento y la integración de competencias y estándares apoyados en tecnologías de los docentes de matemática. Su metodología de investigación es de un enfoque cuantitativo, de tipo de correlacional y corte transversal. La técnica de investigación que utilizó fue la encuesta y el instrumento de recolección de datos un cuestionario de preguntas del tipo escala de valoración. Para analizar los resultados se usó el coeficiente de correlación de Pearson. La población estuvo integrada por 21 docentes del área de matemática. Finalmente, los resultados evidenciaron que en su mayoría los docentes tanto en el conocimiento como en la integración se encuentran en un nivel de reorientación de las competencias y estándares apoyados con la tecnología. Esta investigación concluyó con que, si existe una correlación positiva, considerable y significativa entre el conocimiento e integración de las competencias y estándares de las tecnologías de información y comunicación, debido a que el coeficiente r de Pearson es 0.752*.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Las competencias digitales

Cuando hablamos de competencias digitales nos referimos un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permite a las personas hacer uso de las tecnologías digitales de manera efectiva (Del Carmen, 2019), y aprovechar los beneficios que ofrecen.



Estas competencias incluyen la capacidad para utilizar dispositivos digitales, las aplicaciones de comunicación y redes, la habilidad para acceder, buscar, evaluar, organizar y analizar información digital de manera crítica y ética. Además, implica la capacidad de resolver problemas utilizando la tecnología, comunicarse de manera efectiva en entornos digitales, colaborar en línea y tener una actitud responsable y segura al interactuar con el mundo digital (De los Santos, 2023).

Hoy en día nos encontramos en constante cambio, puesto que las competencias digitales son imprescindibles para el desarrollo personal, profesional, laboral y educativo, de modo que la tecnología desempeña un papel fundamental en diversas actividades y contextos de nuestra vida cotidiana.

Del mismo modo, las competencias digitales son importantes dentro de la educación, por lo que a través de su aplicación interviene de manera positiva en el desempeño académico de los estudiantes (Huaranga, 2021).

Considerando que en el ámbito educativo las competencias digitales cumplen un rol muy importante, y que por esta razón las habilidades, conocimientos y actitudes son necesarias para utilizar las tecnologías digitales en el aula, en la institución, en la casa y en la vida diaria, tanto de los estudiantes y de los docentes.

Según el Ministerio de Educación y Formación Profesional del Gobierno de España, es importante que los docentes adquieran las competencias digitales para poder utilizar las tecnologías digitales de manera efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Además, los estudiantes también deben desarrollar estas competencias digitales para poder utilizar las tecnologías



de información de manera segura y crítica, y así poder prepararse para el mundo digital en la que vivimos.

En el Perú, el Ministerio de Educación y otras instituciones educativas suelen promover y ofrecer programas y recursos para fomentar el desarrollo de competencias digitales en la educación. Este tipo de programas generalmente consiste en capacitación a docente, facilitar herramientas y recursos digitales, y estrategias para integrar las tecnologías digitales en el currículo educativo (Calero, 2019).

No obstante, las competencias digitales han producido diversas líneas de investigación con los nuevos avances tecnológicos en el rubro de las TIC. Su vasta trascendencia y aplicación dentro de la tecnología educativa, comprende diversas proyecciones de aprendizajes, investigación, recreacionales y sociales, entre otros.

De acuerdo con Levano, y otros (2018) las competencias digitales, en la formación de los ciudadanos, permiten perspectivas de empoderamiento en vínculo a aspectos sociales intrínsecos como la política, la economía y la empleabilidad; así como también a aspectos de las nuevas tendencias culturales y de entretenimiento que se encuentran en pleno siglo XXI.

Por otro lado, según la European Parliament and the Council (2006) las competencias digitales se sostienen en las habilidades del uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet.

En conclusión, las competencias digitales se definen como la composición de conocimientos, habilidades (capacidades), en combinación con valores y



actitudes para lograr objetivos con eficacia y eficiencia en entornos digitales haciendo uso de diversas plataformas y herramientas en línea. Estas competencias hacen su manifiesto con el dominio estratégico de cinco capacidades aliadas respectivamente a las diferentes dimensiones de la competencia digital. Para considerar a una persona un competente digital, debe sobresalir por lo menos en uno de los cinco ámbitos que se proponen a continuación. En el contexto educativo, dicho dominio debe ser la aspiración de todos los estudiantes y ser promovido por los docentes en sus sesiones de aprendizaje.

2.2.1.1. Áreas de las Competencias Digitales

Estas habilidades de las competencias digitales se describirse en el sentido de que las actividades de las personas en los procesos académicos, de investigación y profesionales muestran un uso frecuente de las habilidades digitales. Las competencias y habilidades en el entorno digital constan de cinco dominios que tienen diferentes propósitos y contextos de uso (Vargas-Murillo, 2019). Existen detalles para cada campo que a continuación se muestran.

A. Área de información y alfabetización informacional

Esta área sirve para identificar, ubicar, adquirir, almacenar, organizar y analizar información digital, datos y contenido digital, así como evaluar su intención y relevancia para los objetivos de aprendizaje.

En este campo se consta de las siguientes habilidades digitales:



- **La navegación, búsqueda y filtro de información, datos y contenidos digitales**

Según Vargas (2019) se encarga de buscar información, datos y contenidos digitales en red, y acceder a ellos, así como formular de manera ordenada las necesidades de información, descubrir información relevante para las tareas docentes, seleccionar recursos educativos de manera eficaz, gestionar diferentes fuentes de información, crear estrategias personales de información.

- **La evaluación de información, datos y contenidos digitales**

Esta encarga de reunir, procesar, comprender y evaluar una información, datos y contenidos digitales de manera crítica.

- **El almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales**

Se encarga de la gestión y almacenamiento de información, datos y contenidos digitales para facilitar la recuperación y la organización de información, datos y contenidos digitales.

B. Comunicación y colaboración

El objetivo de esta área de competencias digitales es comunicación en entornos digitales. Por esta razón, se encarga de compartir recursos mediante herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes.

- **Interacción mediante las tecnologías digitales**

El propósito de está es poder interaccionar por medio de distintos dispositivos y aplicaciones digitales, deducir cómo se distribuye, se presenta y se gestiona la comunicación digital. Del mismo modo, se encarga de



comprender el uso adecuado de las diferentes formas de comunicación a través de medios digitales, observar distintos formatos de comunicación, adaptar estrategias y modos de comunicación a destinatarios específicos.

- **Compartir información y contenidos digitales**

Esta competencia se refiere a la acción de compartir la ubicación de la información y de los contenidos digitales encontrados en el internet, estar dispuesto y ser capaz de compartir conocimiento, contenidos y recursos, actuar como intermediario, ser proactivo en la difusión de noticias, contenidos y recursos, saber las prácticas de citación y referencias e integrar nueva información.

- **Participación ciudadana en línea**

Es la acción que involucra a la comunidad en la participación en línea, en diferentes procesos como la toma de decisiones y asuntos públicos a través de plataformas digitales y redes sociales. Esto se evidencia en encuestas en línea, consultas públicas, debates virtuales, etc.

- **Colaboración mediante canales digitales**

Es el uso de las tecnologías y medios para el trabajo en equipo para los procesos cooperativos, la creación y la construcción compartida de recursos, conocimientos y contenidos.

- **Netiqueta**

Permite a los usuarios adaptarse a las normas de conducta en interacciones en línea o virtuales que, sensibilizado en lo referente a la diversidad cultural, ser capaz de protegerse a sí mismo y a otros de posibles peligros en línea,



desarrollar estrategias activas para la identificación de las conductas inadecuadas.

- **Gestión de la identidad digital**

Permite la creación, adaptación y la gestión de una o varias identidades digitales, así como ser capaz de proteger la propia reputación digital y de gestionar los datos generados a través de las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.

C. Creación de contenidos digitales

El objetivo de esta área de competencias digitales, es poder crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), e integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, la realización de producciones artísticas, de contenidos multimedia y programación informática, saber emplear correctamente los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

Esta área se descompone en 4 competencias.

- **Desarrollo de contenidos**

Esta competencia permite la creación de contenidos en diferentes formatos, que incluye multimedia, editar y mejorar la creación de contenido propia o ajena.

- **Integración y reelaboración**

La competencia permite la modificación, el perfeccionamiento y la combinación de los recursos existentes para la creación de contenido y conocimiento nuevo, original y relevante.



- **Derechos de autor y licencias**

Esta encargada de hacer comprender a los usuarios de cómo se aplican los derechos de autor y las licencias de la información.

- **Programación**

La competencia de programación permite a las personas a la realización de cambios en programas informáticos, en aplicaciones y configuraciones en programas, dispositivos, inferir los principios de la programación, tener el conocimiento del detrás de un programa.

D. Seguridad

Esta área tiene como objetivo fundamental la protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, y el uso de seguridad, uso seguro y sostenible. La misma que se descompone en cuatro competencias.

- **Protección de dispositivos**

Se trata de proteger los dispositivos propios y comprender los riesgos y amenazas en red, conocer medidas de protección y seguridad.

- **Protección de datos personales**

Consiste en entender los términos habituales de uso, proteger activamente los datos personales, respetar la privacidad de los demás, protegerse a sí mismo de amenazas, fraudes y cyberbullying.



- **Protección de la salud**

Consiste en evitar riesgos para la salud relacionados con el uso de la tecnología en cuanto a amenazas para la integridad física y el bienestar psicológico.

- **Protección del entorno**

Esta consiste en tener en cuenta el impacto de las TIC sobre el medio ambiente.

E. Resolución de problemas

El objetivo de esta área que corresponde a las competencias digitales es identificar necesidades y recursos digitales, así como tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Al igual que las otras áreas, que se descompusieron en competencias, esta también dispone de las siguientes competencias:

- **Resolución de problemas técnicos**

Esta competencia permite que se pueda identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).

- **Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas**

Esta competencia trata de analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial,

asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar las herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y las herramientas digitales.

- **Innovar y utilizar la tecnología de forma creativa**

Permite innovar utilizando la tecnología, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.

2.2.1.2. Herramientas educativas digitales

Las herramientas educativas digitales son aplicaciones y plataformas que utilizan los docentes y estudiantes en las actividades académicas; además, son implementos de software y hardware que por sus múltiples características permitieron dar continuidad a la educación durante el contexto pandémico.

Estas herramientas educativas digitales fueron utilizadas en diferentes instituciones y entornos educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior, así como en las empresas y centros de trabajo. De manera que facilitó el trabajo y el estudio a las personas, creando oportunidades para estudiar a distancia, lo que se conoce como educación a distancia o virtual.

El objetivo principal de las herramientas educativas digitales es mejorar la accesibilidad, la eficiencia y la efectividad del proceso de enseñanza - aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y ofreciendo una amplia gama de recursos y actividades para enriquecer la educación,



específicamente para que los docentes realicen sus sesiones de aprendizaje de manera interactiva, desafiante y productiva.

A manera de definición y resumen las herramientas educativas digitales son aplicaciones, plataformas o recursos en línea diseñados para facilitar el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. Estas herramientas pueden abarcar una amplia variedad de formatos y propósitos, desde ayudar a los estudiantes a adquirir nuevas habilidades hasta facilitar el trabajo de los docentes, como gestionar el contenido de sus sesiones y evaluar el progreso sus estudiantes.

En ese sentido, las herramientas educativas digitales y sus categorías que más se utilizan en la educación de otros países son las siguientes:

A. Herramientas de autoría y creación de contenido

- **Canva** es una herramienta versátil de diseño gráfico en línea que se ha convertido en una opción popular para crear contenido visual de manera rápida y sencilla. Su enfoque en la accesibilidad y la personalización lo ha convertido en una herramienta valiosa para una amplia gama de usuarios, desde diseñadores gráficos hasta personas sin experiencia en diseño.
- **Emaze** es una plataforma en línea de creación de presentaciones, que permite a los usuarios diseñar y compartir presentaciones altamente impactantes y envolventes. Se destaca por su enfoque en la estética visual y la narrativa interactiva. Proporciona a los usuarios una amplia gama de plantillas de diseño y efectos visuales para crear presentaciones visualmente atractivas y dinámicas. Además, Emaze permite la incorporación de elementos multimedia, como videos, imágenes y gráficos interactivos, lo que enriquece la experiencia de los espectadores. La plataforma se utiliza



en diversos campos, desde la educación y los negocios hasta la creación de contenido en línea.

- **Google Slides** es una herramienta fundamental para la creación y presentación de contenido visual y narrativo, así como para facilitar la colaboración y la comunicación efectiva en entornos empresariales y educativos en la era digital. Esta plataforma permite a los usuarios crear, editar y compartir presentaciones de diapositivas de manera colaborativa y en tiempo real a través de Internet.
- **Genially** es una plataforma en línea de creación de contenido interactivo y visualmente atractivo, permite a los usuarios diseñar y compartir presentaciones, infografías, pósters, juegos y otros recursos digitales de manera creativa y efectiva. Se ha convertido en una herramienta esencial para la comunicación visual y la creación de contenido interactivo, brindando a los usuarios la capacidad de cautivar a su audiencia y comunicar sus ideas de manera efectiva en la era digital.

B. Herramientas de evaluación y retroalimentación

- Kahoot!

Es una plataforma de aprendizaje y juego en línea que permite a los educadores y estudiantes crear, compartir y jugar cuestionarios interactivos, conocidos como "kahoots". Fue desarrollada en Noruega y lanzada en 2013. Se utiliza principalmente en entornos educativos, desde escuelas primarias hasta universidades, para hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y divertido, tales como:

- ✓ Cuestionarios interactivos



- ✓ Competición amigable
- ✓ Pantalla de puntuación en tiempo real
- ✓ Banco de preguntas

Se ha convertido en una herramienta popular para involucrar a los estudiantes y promover la participación activa en el aula. Su enfoque en la gamificación y la interacción en tiempo real han sido especialmente efectivo para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

- Quizlet

El quizlet es una plataforma versátil que brinda a los estudiantes y educadores una variedad de herramientas y recursos para facilitar el aprendizaje y la enseñanza. Su enfoque en la interactividad, la gamificación y la colaboración ha hecho que sea muy popular entre estudiantes de todas las edades. Su funcionalidad se basa en:

- ✓ Creación de tarjetas de estudio
- ✓ Cuestionarios y pruebas
- ✓ Aprendizajes a través de juegos
- ✓ Funciones de voz y pronunciación y otros

- Word Wall

Es una herramienta educativa versátil que se utiliza para fortalecer el vocabulario, fomentar la alfabetización y apoyar la comprensión del contenido. Proporciona un enfoque visual y constante para aprender palabras y conceptos clave, lo que beneficia a estudiantes de todas las edades y niveles de habilidad. Algunos beneficios son:



- ✓ Aprendizaje de vocabulario
- ✓ Promoción de la alfabetización
- ✓ Referencia rápida
- ✓ Fomento de participación
- ✓ Construcción de conceptos y etc.

- **Nearpod**

Es una herramienta educativa versátil que permite a los educadores crear contenido interactivo y atractivo para sus estudiantes. Facilita la participación activa de los estudiantes, la retroalimentación en tiempo real y la personalización del aprendizaje, lo que puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en el aula.

- ✓ Aprendizaje a distancia y mixto
- ✓ Colaboración y debate
- ✓ Contenido de multimedia
- ✓ Retroalimentación en tiempo real

- **Mentimeter**

Las herramientas de retroalimentación en tiempo real, como Mentimeter, se basan en principios de participación activa, aprendizaje colaborativo y retroalimentación efectiva. Estas herramientas pueden mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje al involucrar a los estudiantes, proporcionar información instantánea y promover una comunicación más efectiva en el aula o en presentaciones.



- **Miro**

Es una plataforma que proporciona un lienzo en línea donde los usuarios pueden colaborar de manera creativa, diseñar diagramas, organizar ideas y trabajar juntos en proyectos en tiempo real. Una de las características destacadas de Miro es su capacidad para facilitar la colaboración remota y la comunicación visual efectiva, lo que se ha vuelto especialmente relevante en un mundo cada vez más digitalizado y globalizado. Los usuarios pueden crear tableros virtuales, añadir notas adhesivas, dibujar, esquematizar, añadir imágenes y archivos, y trabajar en equipo en un espacio digital compartido.

2.2.1.3. Utilización de dispositivos digitales

Los dispositivos digitales, como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes y dispositivos digitales o tecnológicos (Internet de las cosas), se han convertido en una parte integral de la vida cotidiana en la sociedad moderna. Su adopción y uso han transformado la forma en que las personas se comunican, trabajan, aprenden y se entretienen.

Los dispositivos digitales han transformado profundamente la sociedad en áreas que van desde la educación y el trabajo hasta la comunicación y las relaciones sociales. Si bien ofrecen numerosas ventajas, también plantean desafíos en términos de brecha digital, privacidad y seguridad. Comprender el impacto de los dispositivos digitales en la sociedad es esencial para aprovechar su potencial y abordar sus desafíos de manera efectiva.

En ese contexto, en la actualidad los dispositivos más utilizados por los docentes y estudiantes son los siguientes:

- Laptop
- Celular
- Computadora
- Etc.

Figura 1.

Dispositivos digitales



Nota. Imagen de soclalluna.com

2.2.1.4. Aspectos del desarrollo de las competencias digitales

Las competencias digitales son habilidades que se desarrollan en todo un proceso en las que se toman en cuenta áreas o aspectos de desarrollo, tal como señala López-León (2018):

A. Aspecto instrumental

Tiene que ver con todo lo que se refiere al uso de la tecnología, para ello es necesario aplicar habilidades para su desarrollo eficiente de los recursos. Asimismo, el aspecto instrumental “es la habilidad del acceso y búsqueda de la información en diferentes medios tecnológicos, bases de datos o bibliotecas. Es

decir, el uso pertinente y lógico de las tecnologías de la información y la comunicación, sus funciones y procedimientos” (Area, 2012 p.66).

Figura 2.

Aplicación del aspecto instrumental



Nota. En las imágenes se evidencia el desarrollo de la habilidad del acceso y búsqueda de la información de los estudiantes de la I.E.S “Telésforo Catacora” de Juli.

B. Aspecto cognitivo intelectual

Consiste en la transformación de la información adquirida de una nueva idea o propuesta después de un proceso de reflexión y evaluación, es decir, cómo se procede para dar solución a una situación a través de un análisis. Según Rangel (2015) se comprende como “sabiduría y habilidades requeridas en el estudio de las informaciones provenientes de diferentes medios, soportes e idiomas” (p.241).

Así mismo, es muy importante mencionar que los estudiantes de la educación básica regular tienen una mayor capacidad de autorregulación, lo que les permite aprender de manera independiente y a su propio ritmo.

El aspecto cognitivo intelectual, permitió a los estudiantes de la I.E.S “Telésforo Catacora” de Juli, conocer los componentes básicos de las TIC, conceptos básicos de seguridad informática y ciberseguridad. Lo que permitió que

los estudiantes del quinto grado “B” sean capaces de realizar tareas cotidianas, como buscar información, comunicarse con otros y crear contenido digital. También fue útil para resolver problemas y aprender de manera autónoma.

Figura 3.

Aplicación del aspecto cognitivo intelectual



Nota. En las imágenes se evidencia a las estudiantes del 5to grado de la I.E.S “Telésforo Catacora” de Juli. Realizando una entrevista sobre la alimentación saludable, en que se desarrolla el aspecto cognitivo intelectual de creación de contenido audio visual.

Para llevar a cabo, en las actividades educativas el desarrollo del aspecto cognitivo intelectual y que de esa forma potencien sus capacidades y habilidades de resolución con relación a las competencias digitales, los estudiantes han desarrollado proyectos de investigación que requieran el uso de las TIC, también participaron en comunidades virtuales de aprendizaje y la creación propia de contenido digital, como videos o presentaciones.

C. Aspecto socio comunicacional

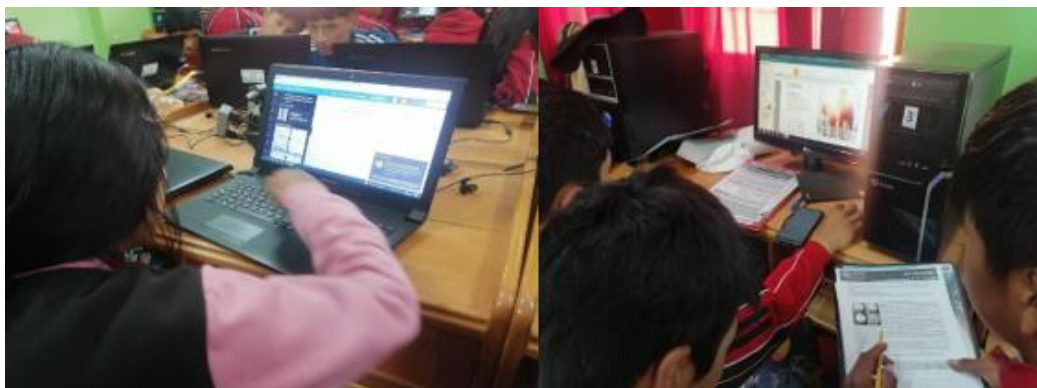
Para el desarrollo de lo socio comunicacional se considera el saber manifestar sus sentimientos y emociones en la red, saber instaurar documentos para emitirlos a través de redes las sociales. Así mismo, según Area (2012) “es la habilidad para poder manifestarse y comunicarse mediante variedades de lenguajes en interacción con otros en redes digitales virtuales, vale decir; habilidad

de entablar una comunicación natural, clara y precisa a través de las tecnologías digitales” (p.66).

De igual manera, es fundamental precisar que en esta etapa los estudiantes empiezan a desarrollar su identidad social y a explorar sus relaciones con los demás. Es así que, se ve involucrado su desempeño académico con las herramientas digitales, puesto que les ofrece un nuevo espacio para comunicarse y relacionarse, lo que les permite desarrollar su capacidad de expresión, cooperación y participación.

Figura 4.

Aplicación del aspecto socio comunicacional



Nota. En las imágenes se evidencia a los estudiantes del 5to grado de la I.E.S “Telésforo Catacora” de Juli, realizando un proyecto de aprendizaje en línea, que consistió en la elaboración de un ensayo digital grupal. Por ende, los estudiantes trabajaron de manera colaborativa.

En ese sentido, con los estudiantes del 5to grado “B” de la I.E.S “Telésforo Catacora” de Juli, el aspecto socio comunicacional se desarrolló a través de la interacción con los demás, donde los estudiantes pudieron compartir sus intereses y participar en debates y conversaciones sobre temas de la actualidad. Además, trabajaron en equipos en proyectos de trabajo en línea, como la creación de artículo de opinión digital, lo que les permitió desarrollar su capacidad de trabajo en equipo, resolución de problemas y comunicación efectiva.



Por otro lado, es importante que los docentes fomenten el uso de las herramientas digitales para la comunicación y la colaboración en el aula. Esto permite a los estudiantes desarrollar sus competencias socio comunicacionales y aprovechar las oportunidades que ofrecen las TIC para aprender y crecer.

Tabla 1.

Matriz de competencias digitales en el desempeño académico

COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO		
Etapas	Actividades	Objetivos
ETAPA PREMILIMINAR: Diagnóstico inicial	Evaluación diagnóstica. O1: Pre test del grupo experimental O3: Pre test del grupo control Planificación	Evaluación diagnóstica Sesiones a desarrollar
ETAPA INTERMEDIA Desarrollo de las competencias digitales a través de sesiones	Aplicación del aspecto instrumental en el desempeño académico Aplicación del aspecto cognitivo intelectual en el desempeño académico Aplicación del aspecto socio comunicacional en el desempeño académico	Incorporar su uso en las actividades cotidianas del aula, como la presentación de materiales, la búsqueda de información, el desarrollo de tareas, etc. Facilitar el acceso al AI a los estudiantes, proporcionando equipos y conectividad adecuados. ✓ Fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, utilizando las TIC como herramientas de comunicación y colaboración. ✓ Fomentar la creatividad y la innovación en los estudiantes, utilizando las TIC como herramientas de expresión y creación. ✓ Ofrecer oportunidades a los estudiantes para compartir sus ideas y creaciones con otros, utilizando las TIC.
ETAPA FINAL Evaluativa	Evaluación de resultados. O2: Post test del grupo experimental O4: Post test del grupo control	Técnica: Observación Instrumento: Rubrica Técnica: Observación Instrumento: Rubrica holística. Técnica: Observación Instrumento: Rubrica holística. Técnica: Examen Instrumento: Prueba escrita (en línea)

Nota. Matriz de actividades para la ejecución del proyecto de investigación.



2.2.2. Desempeño Académico

El estudio de desempeño académico ha sido una preocupación constante en el campo de la investigación educativa. Actualmente, las investigaciones han puesto mayor énfasis en encontrar las conexiones causales entre el rendimiento académico y variables que puedan ser objeto de intervenciones programáticas escolares.

En este sentido, Solís (2009) manifiesta que el desempeño académico es un fenómeno educativo que involucra diversos factores, por lo que su abordaje es muy complejo, al igual que su medición. El desempeño académico se considera como una de las dimensiones más relevantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que, a través de él, se comprueban en cierta medida los logros alcanzados de aprendizaje a partir de los objetivos que marcan los diversos planes y programas oficiales de estudio. El desempeño académico es considerado como uno de los principales indicadores de la calidad educativa.

El desempeño académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen desempeño académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de un periodo. En otras palabras, el desempeño académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También, supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el desempeño académico está vinculado a la aptitud.



2.2.2.1. Características del desempeño académico

Tomando en consideración a Casal (2008) el desempeño académico tiene las siguientes características:

- a) El desempeño en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno.
- b) En su aspecto estático, comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c) El entendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d) El desempeño es un medio y no un fin en sí mismo.
- e) El desempeño está relacionado a propósitos de carácter ético que no incluye expectativas económicas; lo cual hace necesario un tipo de desempeño en función al modelo social vigente.

Bloom (2005) el Desempeño Académico Individual es el que se evalúa en forma general y de manera específica lo que se ven influenciados por el medio social donde se desarrolla el educando, los que ayudan a enriquecer la acción educativa.

2.2.2.2. Niveles de desempeño

Según el MINEDU, se establecen los siguientes niveles de desempeño académico:

- a) **En inicio:** se define como no satisfactorio; los alumnos de este nivel están lejos de lograr el estándar.



- b) **Proceso:** se define como insuficiente; los estudiantes que se ubican en este nivel no alcanzan el estándar.
- c) **Bueno:** se define como satisfactorio; los estudiantes que alcanzan este nivel están cercanos a cumplir con el estándar.
- d) **Excelente:** se define también como satisfactorio; los estudiantes en este nivel cumplen con el estándar.

Tabla 2.

Escala de calificación del MINEDU, 2023

CALIFICACIÓN	NOTAS
18 – 20	AD (Excelente / Logro Destacado)
14 – 17	A (Bueno / Logro Esperado)
11 – 13	B (En proceso / Regular)
00 – 10	C (En inicio / Reprobado)

Nota. Información obtenida del Minedu, dichas escalas de calificación corresponden al año 2023

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Competencias digitales: Las competencias digitales son el conjunto de conocimientos y habilidades que permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Desempeño académico: Se define como el grado de logro de las metas educativas que están planteadas en el programa de estudio que se cursa, y lo visualiza a partir de indicadores de desempeño, rasgos que enfocan la atención en aspectos específicos del programa.



Aspecto instrumental: Se refiere a la capacidad de utilizar las TIC de manera segura y responsable, así como para aplicarlas al aprendizaje (Ministerio de Educación del Perú, 2021). Por otro lado, las competencias instrumentales digitales incluyen el uso seguro y responsable de las TIC, la capacidad de acceder, procesar y comunicar información, y la capacidad de usar las TIC para el aprendizaje" (UNESCO, 2018)

Aspecto Cognitivo intelectual: Hace referencia a la capacidad de los estudiantes para buscar, seleccionar y procesar información, así como para comunicarse y colaborar utilizando las TIC" (Ministerio de Educación del Perú, 2021). Por lo tanto, las competencias cognitivas digitales incluyen la capacidad de pensar críticamente, resolver problemas y tomar decisiones, así como la capacidad de comunicarse y colaborar con otros" (UNESCO, 2018).

Aspecto socio comunicacional: Hace referencia a la capacidad de los estudiantes para resolver problemas utilizando las TIC, así como para ser creativos e innovadores" (Ministerio de Educación del Perú, 2021). Por ende, los aspectos socio comunicacionales digitales incluyen la capacidad de participar en la sociedad digital, la capacidad de crear contenido digital y la capacidad de trabajar con otros en entornos digitales" (UNESCO, 2018).

2.3.1. Relación de variables

En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en una herramienta indispensable para la vida cotidiana, la educación y el trabajo. Por ello, es importante que los estudiantes desarrollen las competencias digitales necesarias para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías, y que mejor que lo desarrollen en las aulas para alcanzar un desempeño académico alto y satisfactorio.



Las competencias digitales en estrecha relación con el desempeño académico permiten al estudiante adquirir conocimientos y gestionar su propio aprendizaje a través de una serie de estrategias orientadas a un mejor logro de los aprendizajes que se encuentran en el currículo de la educación básica, y que la educación tradicional sea transformadora por una educación innovadora, dinámica y que involucre la tecnología en sus aulas.

Para un estudiante siempre será novedosa una clase con la interacción de las herramientas y plataformas digitales, donde el estudiante podrá descubrir nuevas aventuras y le llamara la atención, el interés, y sobre todo hará que el estudiante sea participativo, colaborativo y autónomo de su aprendizaje. Por ende, su desempeño académico mejora altamente, porque su estilo de aprendizaje se adaptará a ese contexto, puesto las plataformas educativas son flexibles y accesibles, lo que de alguna u otra manera fortalecerá las habilidades y capacidades de manejo de dispositivos, herramientas y competencias digitales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

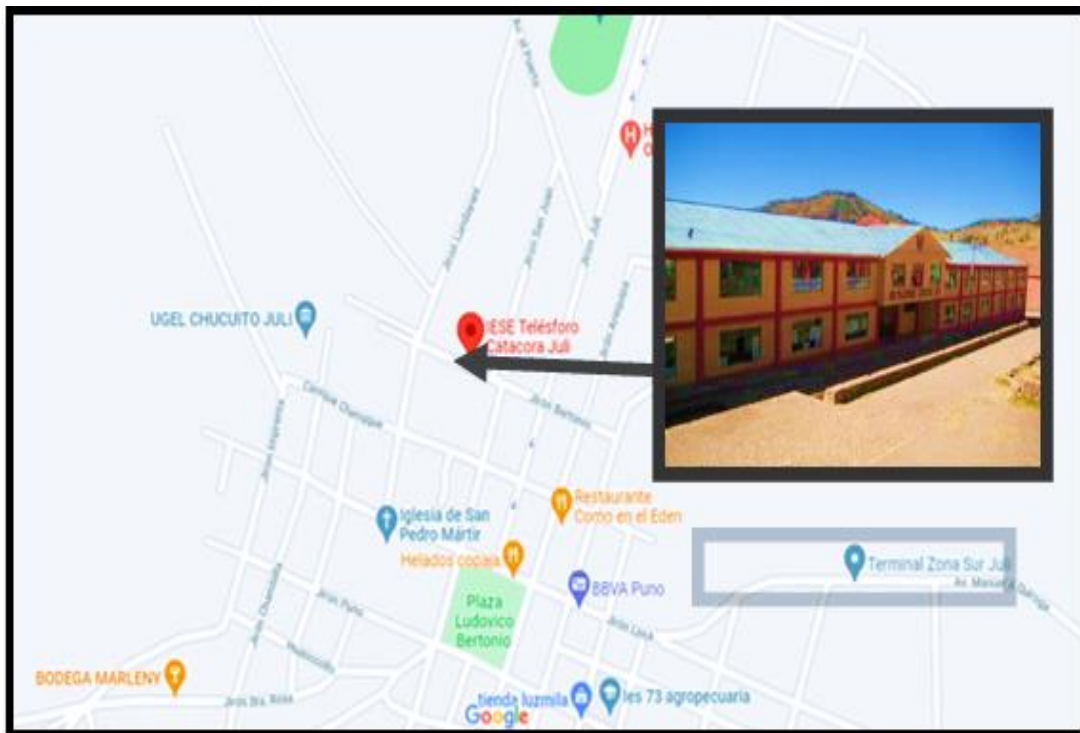
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se realizó en la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” del distrito de Juli, provincia de Chucuito, de la región de Puno.

La Institución Educativa Secundaria “Telesforo Catacora”, se encuentra situado en el Jr. Lundayani N° 21531.

Figura 5.

Ubicación del estudio



Nota. Ubicación del estudio (Fuente: Google Maps)

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se realizó entre el año 2022 - 2023, surgiendo desde el planteamiento del problema de investigación, la planificación de los objetivos, la

elaboración del perfil del proyecto, la aplicación del experimento y su impacto esperado en el sector educativo.

El experimento aplicado en los estudiantes fue en los meses de Marzo y Junio del año académico 2023, tal como se evidencia en la constancia emitido por el director de la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” de la ciudad de Juli. Así mismo la aplicación de las competencias digitales se realizó a través del desarrollo de 10 sesiones de aprendizajes de manera presencial con aplicación de diversas herramientas educativas digitales, los cuales son:

Tabla 3.

Herramientas educativas digitales

APLICACIÓN EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA			
Categoría	Herramientas educativas digitales	Estudiantes 5TO B	Estudiantes 5TO D
AUTORÍA Y CREACIÓN DE CONTENIDO	Canva	x	
	Emaze	x	
	Google Slides	x	
	Genially	x	
EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN	Kahoo!	x	
	Quizlet	x	
	Word wall	x	
	Nearpad	x	
	Mentimeter	x	
	Miro	x	

Nota. Herramientas educativas que se desarrollan en las sesiones de aprendizaje para observar las capacidades y habilidades que poseen los estudiantes, y obtener el nivel en el que se encuentran.



Es importante precisar que las herramientas digitales se desarrollan durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, donde el estudiante es el protagonista principal para involucrarse al máximo y aprovechar las bondades digitales, a través del acompañamiento y monitoreo de la docente, quién les guía desde el inicio, durante y después del desarrollo de las herramientas digitales.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnica

En el ámbito educativo es habitual utilizar las técnicas del examen y la observación para obtener información sobre el desempeño académico de los estudiantes. En esta investigación como se trata de medir la variable dependiente (desempeño académico) es apropiado usar estas técnicas aplicando sus instrumentos respectivos.

✓ Técnica de la Observación

Según el propósito de investigación al que pertenece el presente estudio es de tipo aplicada. De acuerdo a Hernández (2010), la investigación de tipo aplicada se caracteriza porque se presenta las condiciones de investigación y se manipula la variable independiente.

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más con que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

En tal sentido, esta investigación se aplicó durante un periodo determinado, las competencias digitales, con el fin de mejorar el desempeño



académico y las habilidades de manejo y conocimiento de herramientas educativas para un aprendizaje significativo, dinámico, interactivo y moderno del estudiante basado en el desarrollo de competencias digitales. En el cual, de probarse la eficacia de estas técnicas, se recomendará su uso y aplicación en las instituciones de la región.

✓ **Técnica del Examen**

Según Flores (2004), la técnica del examen consiste en plantear al estudiante un conjunto de preguntas para que demuestren el dominio de determinada capacidad.

Esta técnica posee varios instrumentos dentro de ellas se encuentra la prueba escrita que son las pruebas formadas por una serie de preguntas abiertas y preguntas cerradas, con la finalidad de conocer el desempeño académico con respecto a un área curricular.

3.3.2. Instrumento

La evaluación por competencia se lleva a cabo mediante la utilización de las técnicas antes mencionadas y descritas en el diseño curricular, ahora bien, para ser evaluadas se auxilian de varios instrumentos o recursos que permiten verificar si las competencias han sido alcanzadas según lo especifican los indicadores a lograr.

Los instrumentos que se utilizaron en esta investigación fueron:

a) El pretest es una evaluación previa que se aplicó a los grupos de control y experimental para averiguar el nivel de desempeño académico los estudiantes



con respecto a su planificación anual y actividades de aprendizaje del área de comunicación y sus competencias.

b) El postest es la evaluación que se tomó a ambos grupos al finalizar el experimento para saber el nuevo nivel de desempeño académico de los estudiantes con respecto a su planificación anual y actividades de aprendizaje del área de comunicación y sus competencias.

Con el pre-test y post-test se evaluó el nivel de competencias digitales y los criterios de las competencias del área curricular de comunicación: lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna, escribe diversos tipos de textos en lengua materna y se comunica oralmente en su lengua materna.

c) Rúbricas y lista de cotejo: Son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los estudiantes que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del estudiante, de valorar su ejecución y de facilitar la proporción de retroalimentación

Según Arcenio & Lantigua (2020), es una tabla que muestra en la parte vertical los criterios o indicadores que se van a evaluar y la parte horizontal los rangos o apartados de calificación a aplicar en cada criterio. Po ende, es importante señalar que los criterios representan lo que se espera que los estudiantes han dominado o logrado.

- **Rubrica holística:** Es una herramienta de evaluación que se utiliza para evaluar el desempeño de un estudiante en una tarea o actividad. Esta rúbrica se basa en una evaluación general del trabajo del estudiante, teniendo en cuenta todos los elementos relevantes del mismo. Es importante señalar que



el instrumento se utilizó en las sesiones de aprendizaje para medir el proceso de aprendizaje (desempeño académico) y desenvolvimiento (Competencias digitales) en el aula.

Tabla 4.

Escala de valoración

ESCALA CUALITATIVA		ESCALA CUANTITATIVA
AD	Logro destacado	18 – 20
A	Logro esperado	14 – 17
B	En proceso	11 – 13
C	En inicio	0 – 10

Nota. Escala de calificación adoptada del Ministerio de Educación, la misma que se utiliza para las calificaciones de todas las modalidades y niveles en la educación básica regular.

A. Ficha técnica del instrumento

El instrumento utilizado dentro de la investigación fue la prueba escrita línea del área de comunicación, donde se consideró las tres competencias de área curricular: “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”, “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Se comunica oralmente en su lengua materna”, la cual fue elaborado por la investigadora en el cual se tomó las siguientes consideraciones:

Tabla 5.

Ficha técnica del instrumento

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre:	Prueba escrita en línea de competencias digitales
Autora:	Yulisa Camila Quenta Mamani
Objetivo:	Medir la influencia de competencias digitales en el desempeño académico del área de comunicación considerando los tres aspectos digitales: <ul style="list-style-type: none">- Instrumental- Cognitivo intelectual- Socio comunicacional
Edad de aplicación:	Estudiantes matriculados en el quinto grado, entre 16 – 17 años.
Administración:	Individual
Tiempo:	60 min
Lugar:	Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” - Juli
Forma de aplicación:	Presencial
Cantidad de ítems:	Aula de innovación pedagógica (sala de computación) de la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” – Juli. Consta de 10 preguntas abiertas y cerradas, divididas en: <ul style="list-style-type: none">- 10 preguntas en la prueba de entrada- 10 preguntas en la prueba de salida
Consideraciones:	Para elaboración de la prueba se realizó las siguientes adaptaciones:
Preguntas:	Para la elaboración de las preguntas se consideró las competencias del área curricular de comunicación, según MINEDU, por otro lado, para la realización de la prueba se involucró el uso de los dispositivos digitales. Con la finalidad de medir la influencia.



Textos:	<p>Texto 1: Extraído de Aprendo en casa, experiencia integrada 5, titulado: <i>La discriminación enquistada en la sociedad</i> Fuente: Ministerio de Educación. (2019). Comprensión lectora 4 [Cuaderno de trabajo]. Material educativo para el cuarto grado de secundaria. Perú.</p>
Otros detalles:	<p>Las demás preguntas se evaluaron de acuerdo a las planificaciones de las experiencias de aprendizaje formulados y planificados por los docentes del área de comunicación de la misma Institución Educativa.</p>

Nota. Lo datos muestran la estructuración del instrumento de investigación.

Tabla 6.

Matriz del instrumento de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	CAPACIDADES	N° DE PREGUNTA
DEPENDIENTE Desempeño académico	Competencias del área de comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito 	1, 2 y 3
		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. 	4, 5 y 6
		Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	7, 8, 9 y 10



-
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Nota. Estos datos se han obtenido de la operacionalización de variables de investigación.

La estructuración de la prueba escrita en línea cuenta con las consideraciones de las tres dimensiones de las competencias digitales: aspecto instrumental, aspecto cognitivo intelectual y el aspecto socio comunicacional.

3.3.3. Validación de instrumentos

La investigación utilizó la técnica del examen con su instrumento la prueba escrita en línea de entrada y salida (pre test y post test) para la recopilación de datos en el estudio, en el cual los estudiantes tuvieron que responder a 10 preguntas con referencia a las 3 competencias del área de comunicación para medir el desempeño académico de los estudiantes, tales como el artículo de opinión, comprensión de textos, texto descriptivo, texto argumentativo, la entrevista y guion de entrevista.

De tal manera que, los instrumentos de investigación PRE TEST y POST TEST fueron validados a través de juicio de expertos, por tres profesionales especialistas en las variables de estudio: competencias digitales y desempeños académicos.

En ese sentido, de acuerdo al informe de expertos del instrumento de estudio del experto en temas de administración y gerencia educativa M.Sc. Franklin Ronald Ramos Vargas, en el cual se observa una validez de excelente y bueno con respecto a claridad y objetividad, coherencia, validez, organización, confiabilidad, control de sesgo, orden, marco de resistencia, extensión e



inocuidad, lo que indica que el instrumento es sumamente FAVORABLE para que se aplique.

Por otro lado, el experto en temas de educación Dra. Myrna Cleofe Sánchez Rossel, nos muestra una validez excelente y bueno con referencia a la claridad y objetividad, coherencia, validez, confiabilidad, orden marco de resistencia, extensión e inocuidad, indicando que el instrumento es FAVORABLE para aplicar.

Por último, según el experto en temas de lingüística aplicada y educación M.Sc. Javier Nuñez Condori en su informe de opinión de expertos del instrumento de estudio o investigación muestra una validez de excelente y bueno con respecto a la claridad y objetividad, coherencia, validez organización, confiabilidad, control de sesgo, orden, marco de resistencia, extensión e inocuidad, lo que indica que el instrumento es sumamente FAVORABLE para que se aplique.

Estos informes de opinión de expertos se encuentran anexadas al final de la investigación.

Tabla 7.

Validación de resultados a través del juicio de expertos.

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN									
EXPERTOS	Excelente		Bueno		Regular		Deficiente		Total
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Porcentaje
Experto 1	5	50%	3	30%	2	20%	0	0%	100 %
Experto 2	2	20%	8	80%	0	0%	0	0%	100%
Experto 3	5	50%	5	50%	0	0%	0	0%	100%
		40%	53%	7%					100%

Nota. Tabla de validación de expertos, diseño realizado con los calificativos obtenidos en la validación de cada experto.

En la tabla 7, se evidencia que el instrumento de investigación tiene una validación de más del 90% aplicable para una investigación, dato que se muestra entre la escala de valoración bueno y excelente, según el análisis de la ficha de validación de expertos, la misma que se encuentra anexada en la investigación.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

Según el investigador Tamayo (2012), la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

La población de estudio para esta investigación está conformada por los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” de la ciudad de Juli, matriculados en el año académico 2023, tal como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 8.

Población total de estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” – Juli, 2023.

SALONES	POBLACIÓN		
	Varones	Mujeres	Total
5to A	11	13	24
5° B	12	09	21
5° C	13	10	23
5° D	15	12	27
5° E	14	09	23
5° F	11	06	17
TOTAL	76	59	135

Nota. Nómina de estudiantes del quinto grado – Año escolar 2023.

3.4.2. Muestra

Según Carrasco (2006), la muestra es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población.

El tipo de muestra para esta investigación es no probabilística intencional, ya que se ha optado por las dos secciones D (control) y B (experimental), intencionalmente. Finalmente tenemos el siguiente resultado, que se representa en la siguiente tabla:

Tabla 9.

Determinación de la muestra del estudio

GRUPO	GRADO Y SECCIÓN	POBLACIÓN MUESTRAL		
		Varones	Mujeres	Total
Experimental	“5to B”	12	09	21
Control	“5to D”	15	12	27
TOTAL				48

Nota. Registro de estudiantes del quinto sección B y D, según la nómina de matrícula correspondiente a la Institución Educativa Secundaria Telésforo Catacora – Julio, 2023.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo

El presente trabajo de investigación, corresponde al tipo de investigación experimental, puesto que se manipuló intencionalmente la variable independiente, para analizar las consecuencias que tiene la manipulación en la variable dependiente. El mismo que consiste en la utilización de las competencias digitales para determinar la influencia sobre la variable dependiente, desempeño académico.

3.5.2. Diseño

El diseño de la investigación es de tipo cuasi experimental, puesto que los sujetos “no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento”, a lo que se les denomina como grupos intactos. En ese marco la investigación estuvo conformado por dos grupos, un grupo experimental conformado por el quinto grado “B” y el grupo de control conformado por el quinto grado “D”. Por otra parte, el diseño se base en aplicar



simultáneamente la prueba de entrada (pre – test); un grupo recibe la aplicación o tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); en síntesis, se les aplicará, simultáneamente, una prueba de salida (post – test).

Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014), señalaron que “en los diseños cuasiexperimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, si no que dichos grupos ya están formados antes del experimento: son grupos intactos”

A continuación, el diseño:

Tabla 10.

Diseño cuasi experimental

GRUPO	PRUEBA DE ENTRADA	TRATAMIENTO	PRUEBA DE SALIDA
Control (Sección D)	Sí	No	Sí
Experimental (Sección B)	Sí	Sí	Sí

Nota. Diseño de muestra personalizado

El esquema del diseño que se utilizará se muestra a continuación:

Gc.....P1..... X-P2

Gc.....P1.....P2

Donde:

- Ge = Grupo experimental
- Gc = Grupo control
- X = Experimento
- P1 = Pre prueba
- P2 = Post prueba



3.6. PROCEDIMIENTO

Para la ejecución de la investigación, se tuvo los siguientes pasos:

- **Primero.** – Una vez aprobado el proyecto de investigación, se diseñó un plan de trabajo para identificar posibles problemas o necesidades que pudieran surgir en el proceso de la ejecución.
- **Segundo.** – Se procedió con la elaboración del instrumento de investigación prueba de entrada y salida (pre test – post test) para la recolección de los datos.
- **Tercero.** – Se les envió a los expertos especialistas en el área de investigación bajo documento la solicitud de validación.
- **Cuarto.** – Se acudió como primera instancia a la dirección de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” de Juli, presentando una solicitud de ejecución de la investigación.
- **Quinto.** – Después de haber obtenido la autorización correspondiente, se gestión todos los recursos necesarios para la ejecución del experimento (Aula de innovación pedagógica, internet, tabletas, proyector o data, computadoras, laptops, etc.), para finalmente aplicar el experimento.
- **Sexto.** – También se tuvo que solicitar la autorización al coordinador y a la docente encargada del quinto grado del área de comunicación para poder llevar a cabo la investigación. Por lo que, como respuesta a la solicitud presentada, se tuvo la aprobación de los grupos del 5to B y 5to D.
- **Séptimo.** – Una vez conformada la muestra, es decir el grupo control y experimental se procedió con la etapa preliminar, la misma que consistió en la realización del diagnóstico inicial de la aplicación de instrumentos, de tal forma:



- a) Se tomó el pre test a los estudiantes de ambos grupos, en el mismo día, pero con horarios diferentes y con la misma duración.
 - b) El grupo experimental (5to B) recibió el tratamiento del desarrollo y aplicación de las competencias digitales en el desempeño académico por el periodo de un bimestre.
 - c) Mientras que el grupo control desarrollo su desempeño académico de manera habitual, también por el mismo periodo de un bimestre. En este proceso es importante observar atentamente la actitud ante el área de los estudiantes mediante la lista de cotejos.
 - d) Al concluir el bimestre, inmediatamente se procedió a tomarles el post test, en el mismo día, con diferente horario y con la misma duración a ambos grupos.
- **Octavo.** – Posteriormente, se procesó los resultados, esto se realizó a partir de los datos obtenidos, es decir, después de haber aplicado el experimento y haber alcanzado el objetivo de investigación.
 - **Noveno.** – Se realizó el procesamiento y sistematización de los resultados del instrumento de investigación a través del Microsoft Excel y el software estadístico IBM SPSS Statistics V26.0. Para contrastar los resultados obtenidos con las hipótesis y objetivos iniciales, con el fin de determinar si se cumplen o no.
 - **Decimo.** – Finalmente se describió e interpreto los resultados obtenidos, a partir de las tablas.

3.7. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN

3.7.1. Operacionalización de variables

Tabla 11.

Cuadro de operacionalización de las variables de la investigación

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESCALAS
V.1 Competencias digitales	Aspecto Instrumental	Conoce y maneja aplicativos para elaborar proyectos aprendizaje	Sesiones de aprendizaje	Logro destacado (18 – 20)
	Aspecto Cognitivo Intelectual	Navega en sitios webs de información para construir su aprendizaje		Logro esperado (14 -17)
	Aspecto Socio Comunicacional	Usa recursos digitales para diseñar proyectos educativos		En proceso (11 – 13)
V.2 Desempeño académico	Competencias del área de comunicación	-Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.		En inicio (00 – 10)
		-Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.		
		-Se comunica oralmente en su lengua materna		

Nota. En la tabla se muestra la operacionalización de las variables del estudio.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se sabe que los resultados de una investigación se muestran a través del análisis de los datos recolectados. Dichos resultados normalmente se presentan en la secuencia de: análisis descriptivo de datos, análisis inferencial para responder las preguntas de las



hipótesis o comprobar la hipótesis. Además, se suele utilizar tablas, figuras, etc. Las mismas que se generan por el análisis de los resultados.

Para el presente estudio, después de recolectar los datos mediante los instrumentos mencionados anteriormente, se procedió a:

- Codificar los datos.
- Calificar las pruebas y la lista de cotejos de acuerdo a la escala vigesimal.
- Clasificar los datos de acuerdo a las escalas de calificación.
- Tabular los datos en Microsoft Excel para realizar los cálculos estadísticos en SPSS V.26.0, aquí se racializa otro procedimiento que nos ayuda a alcanzar los objetivos planteados en nuestra investigación y completar el capítulo IV.
- Elaboración de tablas y figuras, los cuales permitieron evidenciar los resultados a nivel cuantitativo y cualitativo del trabajo de investigación.
- Se presenta la interpretación de las tablas y figuras desde un punto de vista estadístico.
- Además, se realiza la redacción de conclusiones según los resultados evidenciados anteriormente.

De la misma manera, se muestra las estadísticas inferenciales utilizadas en la investigación que usa las probabilidades en el comportamiento de los datos al recolectarlos, clasificarlos, presentarlos y analizarlos y así tomar decisiones haciendo inferencia estadística (Quispe et al., 2019), los mismos que se explican a continuación:



3.8.1. Diseño Estadístico para la prueba de hipótesis

Los datos obtenidos del pre test, el post test y la observación del proceso del tratamiento experimental se analizaron las medidas de tendencia central y dispersión para llegar a las conclusiones de esta investigación.

Para el análisis e interpretación de los datos resultantes de la Pre y Post test de la presente investigación se emplearán las medidas de tendencia central tales como la media aritmética y la varianza.

- Prueba de hipótesis:

Para probar la hipótesis se utilizó la prueba U de Mann Whitney que es el equivalente a la prueba T de Student para variables cuantitativas.

A. Prueba U de Mann Whitney para muestras independientes

En estadística la prueba U de Mann-Whitney (también llamada de Mann-Whitney Wilcoxon, prueba de suma de rangos Wilcoxon, o prueba de Wilcoxon-Mann-Whitney) es una prueba no paramétrica aplicada a dos muestras independientes. Es, de hecho, la versión no paramétrica de la habitual Prueba T de Student.

Fue propuesto inicialmente en por Frank Wilcoxon para muestras de igual tamaños y extendido a muestras de tamaño arbitrario como en otros sentidos por Henry B. Mann y D. R. Whitney en 1947.

Esta prueba permite comparar dos medianas, ya sea que provengan de una variable ordinal o de una cuantitativa con libre distribución. Es decir, se quiere probar que el promedio de los puntajes del grupo experimental es igual al promedio



del puntaje del grupo control contra la alternativa de que el promedio de los puntajes del grupo experimental es mayor que el promedio de los puntajes del grupo control. A esto se le conoce como la prueba de suma de rangos y generalmente lo usan para poder comparar las medianas de dos conjuntos independientes. Pero para llegar a dicha conclusión se debe explorar algunos métodos gráficos o algebraicos.

B. Planteamiento de la prueba

La prueba de Mann-Whitney se usa para comprobar la heterogeneidad de dos muestras ordinales. El planteamiento de partida es:

- Las observaciones de ambos grupos son independientes.
- Las observaciones son variables ordinales o continuas.
- Bajo la hipótesis nula, la distribución de partida de ambos grupos es la misma:
$$P(X > Y) = P(Y > X)$$
- Bajo la hipótesis alternativa, los valores de una de las muestras tienden a exceder a los de la otra: $P(X > Y) + 0.5 P(X = Y) > 0.5$.

C. Nivel de significancia

Se eligió el margen de error al 5% ($\alpha = 0.05$)

D. Cálculo del estadístico

Para la presente investigación se trabajará con la distribución t de Student, debido a que las desviaciones estándar poblacionales de ambos grupos son desconocidos y las muestras son pequeñas.



$$U_1 = n_1 n_2 \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 \frac{n_2(n_2+1)}{2} - R_2$$

- Donde n_1 y n_2 son los tamaños respectivos de cada muestra; R_1 y R_2 es la suma de los rangos de las observaciones de las muestras 1 y 2 respectivamente.
- El estadístico U se define como el mínimo de U_1 y U_2 .
- Los cálculos tienen que tener en cuenta que la presencia de observaciones idénticas a la hora de ordenarlas. No obstante, si su número es pequeño, se puede ignorar esa circunstancia.

E. Distribución del estadístico

La prueba calcula el llamado estadístico U , cuya distribución para muestras con más de 20 observaciones se aproxima bastante bien a la distribución normal.

La aproximación a la normal, z , cuando tenemos muestras lo suficientemente grandes.

Viene dada por la expresión:

$$z = (U - m_U) / \sigma_U$$

- Donde m_U y σ_U son la media y la desviación estándar de U si la hipótesis nula es cierta, y vienen dadas por las siguientes fórmulas:

$$m_U = n_1 n_2 / 2$$

$$\sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$



B. Prueba de Wilcoxon

La prueba de Wilcoxon se utiliza para comparar un conjunto de situaciones de antes y después, es decir. muestras relacionadas (Flores et al., 2017), que se utilizan comúnmente cuando este no es el caso. Después de la distribución normal, se compara con la mediana y se decide si existen diferencias entre ellos (Quispe et al., 2019).

➤ Hipótesis de la prueba de Wilcoxon

Las hipótesis de la prueba de Wilcoxon son muy similares a las hipótesis de la prueba t dependiente. Sin embargo, en el caso de la prueba de Wilcoxon, la prueba es si hay una diferencia en la tendencia central; en el caso de la prueba t, la prueba es si hay una diferencia en la media. Así, la prueba U de Mann-Whitney da como resultado: en:

- **Hipótesis nula:** No hay diferencia (en términos de tendencia central) entre los dos grupos de la población.
- **Hipótesis alternativa:** Existe una diferencia (con respecto a la tendencia central) entre los dos grupos de la población.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En el presente capítulo se presenta los resultados obtenidos antes y después del experimento, cuyos resultados se encuentran con su respectivo análisis e interpretación resultado de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos en la pre test (prueba de salida). Para ejecutar esta investigación se trabajó con dos grupos, un grupo de control conformado 27 estudiantes del 5to “D” y el grupo experimental conformado por 21 estudiantes del 5to “B”, haciendo un total de 48 estudiantes.

El contenido e información de los resultados de esta investigación se encuentra organizada y secuencia de la siguiente forma: **Primero** e presenta los resultados de la pre test (prueba de entrada) en ambos grupos a fin de conocer el nivel de competencias digitales en el que se encuentran los estudiantes, seguidamente **en el segundo** punto se encuentra los resultados del post test (prueba de salida) la misma que fue tomada después de la aplicación del experimento, **tercero** se presenta el análisis de prueba de normalidad de datos, cuarto se presenta las hipótesis de la investigación. Todo esto, es de acuerdo a los objetivos planteados se dan respuesta a través de tablas y figuras de la siguiente manera.

4.1.1. Resultados del pre y post test en los grupos control y experimental

Tabla

12.

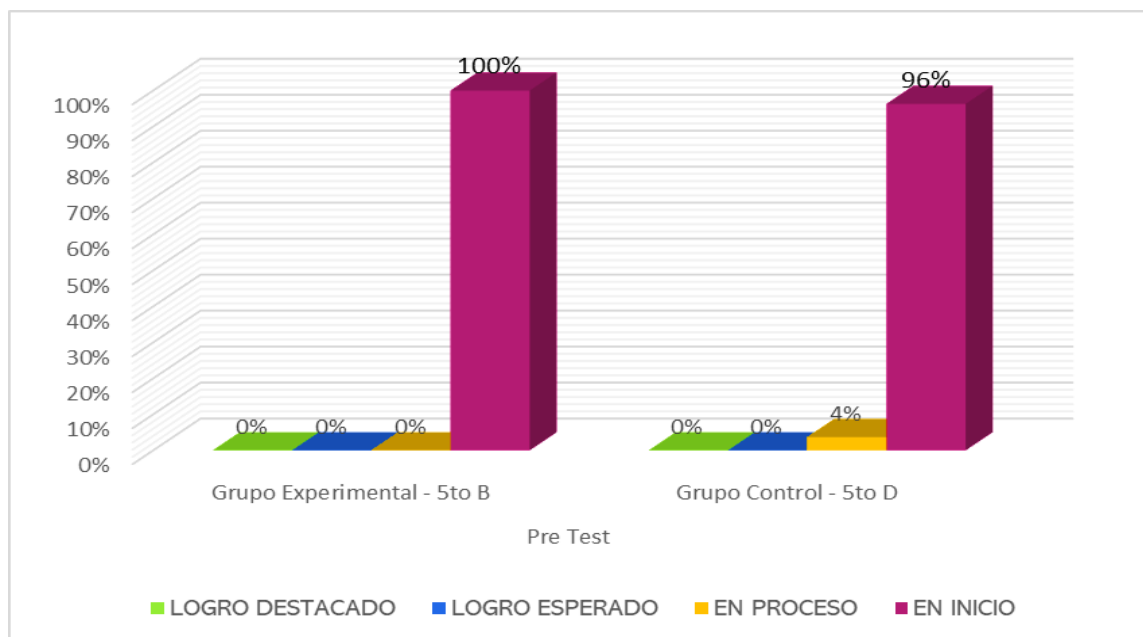
Resultados de las competencias digitales en el Pre Test del grupo experimental y grupo control de los estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa Emblemático “Telésforo Catacora”- Juli, 2023.

ESCALA	PRE TEST			
	Grupo Experimental - 5to B		Grupo Control - 5to D	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Logro esperado	0	0%	0	0%
En proceso	0	0%	1	4%
En inicio	21	100%	26	96%
Total	21	100%	27	100%

Nota. Los datos que se muestran en esta tabla 3 son proporcionados de la prueba de entrada (Pre – Test).

Figura 6.

Nivel de las Competencias digitales del Pretest en el grupo experimental y control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa Emblemático “Telésforo Catacora”- Juli, en tiempos de COVID 19.





Nota. Los datos que se muestran en esta tabla 3 son proporcionados de la prueba de entrada (Pre – Test).

En la tabla 12 y figura 6, observamos que al haberse aplicado la prueba pre test sobre las competencias digitales, el 100% de los estudiantes del grupo experimental que corresponde a 21 estudiantes del 5to “B” se encuentran en el nivel de logro inicio, con respecto a competencias digitales, lo que significa que no poseen competencias digitales y menos lo utilizan para su desempeño académico. Sin embargo, en el grupo de control el 96% que corresponde a 26 estudiantes de un total de 27 estudiantes se encuentran en el nivel de logro inicio y el 4% de estudiantes que corresponde a 1 estudiante del total de 27, se encuentra en el nivel de logro en proceso, lo que significa que, si posee competencias digitales, y que de alguna manera se está desarrollando en su desempeño académico.

En general, en el pretest podemos observar que los porcentajes de los niveles de las competencias digitales para ambos grupos son casi similares, excepto por un estudiante, indicando ello que al inicio del experimento ambos partieron en igualdad de condiciones, teniendo en cuenta que los estudiantes aún desconocen del uso de competencias digitales.

Tabla

13.

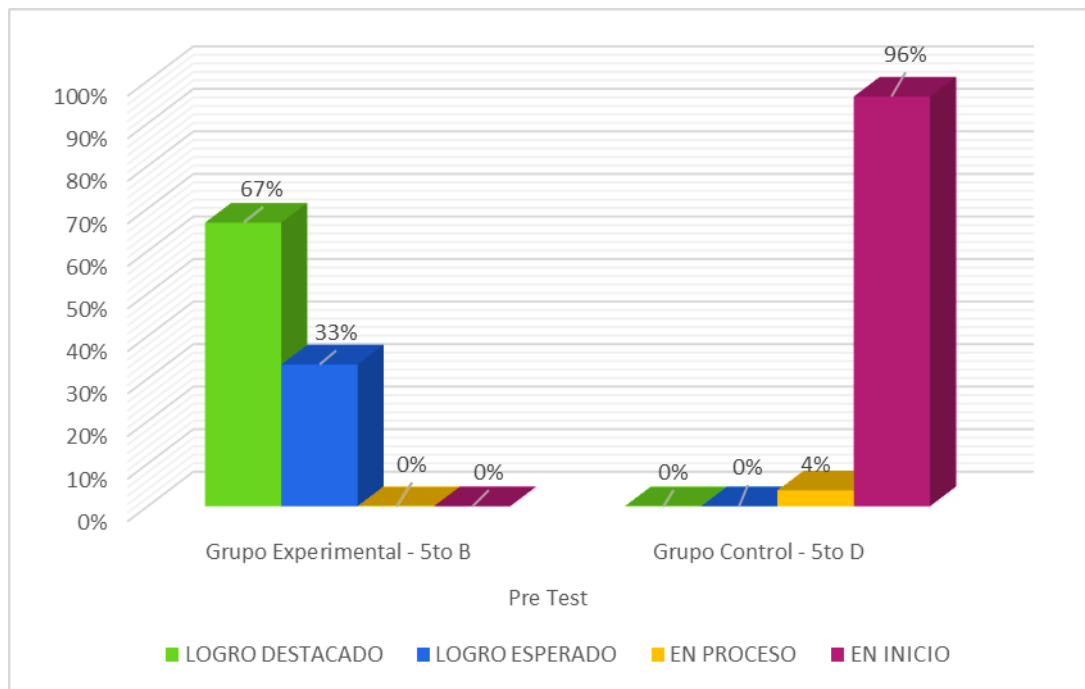
Resultados del Post Test de del nivel de escala de competencias digitales del grupo experimental y grupo control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa

ESCALA	POST TEST			
	Grupo Experimental (5to B)		Grupo control (5to D)	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	14	67%	0	0%
Logro esperado	7	33%	0	0%
En proceso	0	0%	1	4%
En inicio	0	0%	26	96%
TOTAL	21	100%	27	100%

Nota. Los datos que se muestran en esta tabla 4 son proporcionados de la prueba de salida (Post – Test).

Figura 7.

Nivel de las Competencias digitales en el Post Test del grupo experimental y control estudiantes del 5to B y 5to D de la Institución Educativa



Nota. Los datos que se muestran en esta tabla 2 son proporcionados de la prueba de salida (Post – Test).



En la tabla 13 y figura 7, observamos que al haberse aplicado la prueba post test sobre las competencias digitales en ambos tanto el grupo experimental y control, el 67% el cual corresponde a 14 estudiantes del grupo experimental se encuentran en la escala de logro destacado, sin embargo el 33% que corresponde a 7 estudiantes que se encuentran en la escala de logro esperado, obteniendo estos resultados podemos decir que al haberse aplicado las competencias digitales en las sesiones de aprendizaje. Además, los estudiantes de este grupo conocieron y utilizaron softwares educativos en diferentes sesiones y para elaborar sus proyectos de aprendizaje.

Sin embargo, en el grupo control observamos que en el post test el 96% de los estudiantes del 5to grado “D” se encuentran en la escala de inicio, el 4% se encuentra en nivel de proceso, lo que quiere decir que no hubo una mejora ya que en el grupo control no se aplicó las competencias digitales en el proceso de aprendizaje y menos se evidencio su uso en las sesiones de aprendizaje.

En general, en el pre test podemos observar que los porcentajes de los niveles de las competencias digitales para ambos grupos son casi similares, excepto por un estudiante, indicando ello que al inicio del experimento ambos partieron en igualdad de condiciones.

4.1.2. Análisis de prueba de normalidad de los datos

- **H₀**: Los datos de las variables siguen una distribución normal, cuando el nivel de sig es menor a 0,05.
- **H_a**: Los datos de las variables no siguen una distribución normal, cuando el nivel de sig es mayor a 0,05.

Tabla 14.*Prueba de normalidad de los datos del desempeño académico*

	PRUEBAS DE NORMALIDAD					
	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test experimental	,207	21	,020	,913	21	,064
Pre Test Control	,228	21	,006	,921	21	,090
Post Test experimental	,167	21	,131	,914	21	,066
Post Test Control	,217	21	,011	,886	21	,019

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

Condición:

Si $N < 50$ se aplica Shapiro-Wilk, caso contrario Kolmogorov-Smirnov.

En la tabla 14, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a porque el p-valor es mayor a 0.05, por ello decimos que los datos de la variable desempeño académico no siguen una distribución normal, en ese sentido se emplea la estadística no paramétrica.

4.1.3. Hipótesis general

- **H₀:** Las competencias digitales no influyen directamente en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19.
- **H_a:** Las competencias digitales influyen directamente en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19.

Tabla 15.*Prueba de Rangos de Mann-Whitney*

RANGOS				
	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE TEST	Grupo control	27	22,07	596,00
	Grupo experimental	21	27,62	580,00
	Total	48		
POST TES	Grupo control	27	14,00	378,00
	Grupo experimental	21	38,00	798,00
	Total	48		

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 15, se presentan los valores de rango de la U de Mann-Whitney; para esta investigación que involucra el antes y después de emplear las competencias digitales, que involucran el aspecto instrumental, aspecto cognitivo intelectual y el aspecto socio comunicacional en los estudiantes del quinto “B” y quinto “D” de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli.

La prueba de rangos de Mann – Whitney refiere que en el pre test y en el grupo experimental se obtuvo un promedio de rango de 27,62 y en el grupo post_test del mismo grupo experimental se tuvo un promedio de rango de 38,00; a simple vista realizando la comparación entre el antes y después del grupo experimental, se denota que el post_tes es mayor que el pre test, y al ser mayor quiere decir que las competencias digitales a dado resultados positivos en el desempeño académico de los estudiantes del quinto “B” que estuvieron sujetos a la aplicación de las competencias digitales.

Tabla 16.

Prueba estadística de las competencias digitales y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de Covid-19, 2023.

ESTADÍSTICOS DE PRUEBA ^A		
	Pre test	Post test
U de Mann-Whitney	218,000	,000
W de Wilcoxon	596,000	378,000
Z	-1,393	-5,947
Sig. asintótica(bilateral)	,164	,000

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 16, se muestra la prueba U de Mann Whitney, respecto al Grupo Experimental que estuvieron conformados por los estudiantes del 5to “B”, a los cual se le aplicó las sesiones de aprendizaje con competencias digitales para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en cual se obtuvo un resultado de $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$ lo cual nos indica que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a : Las competencias digitales influyen directamente en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19.

4.1.4. Hipótesis específica 1

- **H₀:** El aspecto instrumental de las competencias digitales no influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.
- **H_a:** El aspecto instrumental de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

Tabla 17.

Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto instrumental y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

RANGOS				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aspecto Instrumental TEST	Grupo control	27	21,52	581,00
	Grupo experimental	21	28,33	595,00
	Total	48		
Aspecto Instrumental TES	Grupo control	27	14,00	378,00
	Grupo experimental	21	38,00	798,00
	Total	48		

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 17, se presenta la prueba de rangos de Mann – Whitney, en cual refiere que en el pre test del grupo experimental se obtuvo un promedio de rango de 28,33 y en el post test del mismo grupo experimental se tuvo un promedio de rango de 38,00; este resultado refiere que el promedio del aspecto instrumental post tes es mayor que el pre test, y al ser mayor se concluye que los aspectos instrumentales empleados dentro de las competencias digitales resultó ser favorable para el desempeño académico de los estudiantes del quinto “B” que estuvieron sujetos a la aplicación de las competencias digitales, mientras que el promedio en el grupo control del 5to “D” disminuyó.}

Tabla 18.

Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto instrumental y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

ESTADÍSTICOS DE PRUEBA ^a		
	Aspecto Instrumental PRE TEST	Aspecto Instrumental POST TES
U de Mann-Whitney	203,000	,000
W de Wilcoxon	581,000	378,000
Z	-1,700	-5,925
Sig. asintótica(bilateral)	,089	,000

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 18, se da a conocer el estadístico de prueba realizada a través de la prueba U de Mann Whitney, en cual se obtuvo un resultado de p-valor = $0.000 < 0.05$ lo cual refiere que se tiene que rechazar la H_0 y aceptar la H_a . Siendo así, el aspecto instrumental influye en el desempeño académico, debido a que el aspecto instrumental fue de mucha utilidad para los estudiantes, porque al iniciar las sesiones los estudiantes no conocían y menos sabían sobre los softwares como canva, quizzizz, emaze, nearpo, slidego wordwall y otros.

4.1.5. Hipótesis específica 2

- **H₀:** El aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales no influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

- **Ha:** El aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

Tabla 19.

Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto de cognitivo intelectual y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

RANGOS					
		GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aspecto	Cognitivo	Grupo control	27	22,06	595,50
Intelectual	PRE	Grupo experimental	21	27,64	580,50
TEST		Total	48		
Aspecto	Cognitivo	Grupo control	27	14,00	378,00
Intelectual	POST	Grupo experimental	21	38,00	798,00
TEST		Total	48		

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 19, se da a conocer la prueba de rangos de Mann – Whitney, en cual refiere que en el pre test del grupo experimental se obtuvo un promedio de rango de 27,64 y en el post test del mismo grupo experimental se tuvo un promedio de rango de 38,00; este resultado refiere que el promedio del aspecto cognitivo intelectual post test es mayor que el pre test, y al ser mayor se concluye que los aspectos cognitivos intelectuales empleados dentro de las competencias digitales resultó ser favorable para el desempeño académico de los estudiantes del quinto “B” que estuvieron sujetos a la aplicación de las competencias digitales, mientras que el promedio en el grupo control del 5to “D” disminuyó de 22,06 a 14,00, lo que explica que estos estudiantes no navegan y recopilan información para mejorar su desempeño académico.

Tabla 20.

Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto de cognitivo intelectual y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

ESTADÍSTICOS DE PRUEBA^a		
	Aspecto Cognitivo Intelectual PRE TEST	Aspecto Cognitivo Intelectual POST TEST
U de Mann-Whitney	217,500	,000
W de Wilcoxon	595,500	378,000
Z	-1,398	-5,927
Sig. asintótica(bilateral)	,162	,000

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 20, se observa que en cuanto al aspecto cognitivo intelectual y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de Covid-19, en el cual se obtuvo un $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$ lo cual nos indica que se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , la cual se plantea que el aspecto de cognitivo intelectual de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de COVID 19, en conclusión los estudiantes de este grupo obtuvieron un significativo logro de los aprendizajes previstos, demostrando un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.

4.1.6. Hipótesis específica 3

- **H₀:** El aspecto Socio Comunicacional de las competencias digitales no influyen en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución

Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19

- **Ha:** El aspecto Socio Comunicacional de las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19

Tabla 21.

Prueba de Rangos de Mann-Whitney del aspecto socio comunicacional y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

RANGOS					
		Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Aspecto	Socio	Grupo control	27	25,50	688,50
Comunicacional	PRE	Grupo experimental	21	23,21	487,50
TEST		Total	48		
Aspecto	Socio	Grupo control	27	14,00	378,00
Comunicacional		Grupo experimental	21	38,00	798,00
POST TEST		Total	48		

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 21, se da a conocer el promedio de rangos entre el pre test y el post test de la dimensión aspecto socio comunicacional de las competencias digitales. Los resultados obtenidos refieren que en el pre test del grupo experimental se obtuvo un promedio de rango de 23,21 y en el post test del mismo grupo experimental se tuvo un promedio de rango de 38,00; lo que refiere que los aspectos socio comunicacionales empleados dentro de las competencias digitales resultó ser favorable para el desempeño académico de los estudiantes del quinto “B” que estuvieron sujetos a la aplicación de las competencias digitales, mientras que el promedio en el grupo control del 5to “D”



disminuyó de 25,50 a 14,00, lo que explica que estos estudiantes no diseñan sus proyectos para mejorar su desempeño académico.

Tabla 22.

Prueba estadística de Mann-Whitney del aspecto socio comunicacional y el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19

ESTADÍSTICOS DE PRUEBA^a		
	Aspecto Socio Comunicacional PRE TEST	Aspecto Socio Comunicacional POST TEST
U de Mann-Whitney	256,500	,000
W de Wilcoxon	487,500	378,000
Z	-,568	-5,926
Sig. asintótica(bilateral)	,570	,000
a. Variable de agrupación: GRUPO		

Nota. Análisis de las notas obtenidas por los estudiantes.

En la tabla 22, realizada la prueba de Mann-Whitney, se observa que, en cuanto al aspecto social comunicacional y el desempeño académico de los estudiantes, en cual se obtuvo un resultado de $p\text{-valor} = 0.000 < 0.05$ lo cual refiere que se tiene que rechazar la H_0 y aceptar la H_a . Este resultado refiere que el aspecto Socio Comunicacional de las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19, en conclusión los estudiantes de este grupo mejoraron significativamente en su desempeño académico con la aplicación y uso de las competencias digitales en las sesiones planificadas para el área de comunicación, donde los estudiantes del 5to B, demostraron su mejora en los resultados estadísticos a diferencia del grupo control que corresponde a los estudiantes del 5to D, en donde se evidencio que claramente que es



necesario la aplicación y uso de las competencias digitales para mejorar el desempeño académico.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación muestran que: Las competencias digitales si influyen en el desempeño académico de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Secundaria “Telésforo Catacora” – Juli, en tiempos de COVID 19, lo que significa que se evidencio una mejora, la misma que se encuentra en la tabla 7 y figura 3 de los resultados obtenidos, donde se muestra que el 67% de los estudiantes alcanzo el nivel de logro destacado encontrándose en el nivel cualitativo AD y un 33% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado con nivel cualitativa de A, demostrándose que los estudiantes del quinto grado B del grupo experimental lograron una mejora muy significativa en cuanto al manejo de las competencias digitales en el contexto de su desempeño académico.

Por otro lado, en relación a las pruebas de rangos de Mann-Whitney que es para comparar los promedios de ambos grupos y así ver la diferencia, en ese sentido realizando la comparación entre el grupo Pre Test y Post tes del grupo experimental se tuvo una amplia diferencia de 27,62 a 38,00 dando a conocer que la aplicación de las competencias digitales favoreció el desempeño académico a los estudiantes, mientras que en el grupo control el promedio disminuyó. El estadístico de prueba de U de Mann-Whitney arrojó un nivel de significancia de 0,000 concluyendo que las competencias digitales influyen directamente en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de Covid-19.

Así pues, dichos resultados obtenidos en esta investigación hacen semejanza a la investigación realizada por Flores (2021) cuyo objetivo fue verificar la relación directa



entre la competencia digital y el rendimiento académico en los estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de la institución educativa adventista 28 de julio, 2019, donde los resultados indican que un porcentaje significativo de estudiantes denotan la relación entre las variables en mención, mostrando, un nivel medio de competencia digital y un nivel logro previsto de rendimiento académico, un total de 86 individuos los cuales conforman el 42,57%. Finalmente, el investigador concluyó dando a conocer que entre la competencia digital y el rendimiento académico se encuentran relacionadas con un nivel de sig. 0,000 la misma que obtuvo un coeficiente de correlación de 0,99 lo que indica correlación positiva alta.

Del mismo modo, Ramírez (2021) también desarrolló una investigación similar en otro ámbito de estudio, en el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico en los estudiantes del Centro de Educación Técnico Productivo, CETPRO Tarma. En donde los resultados de su variable competencias digitales, en general, un 46% de los estudiantes presentan un bueno o superior, mientras que, para la primera dimensión de esta variable, un 37% tienen un nivel de alfabetización tecnológica bueno o superior, y para la segunda dimensión, un 42% tienen un nivel de búsqueda y tratamiento de la información bueno o superior, para la tercera dimensión, un 48% tienen un nivel de pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones bueno o superior, para la cuarta dimensión, un 33% tienen un nivel de comunicación y colaboración bueno o superior, para la quinta dimensión, un 48% tienen un nivel de ciudadanía digital bueno o superior, para la sexta y última dimensión, un 46% tienen un nivel de creatividad e innovación bueno o superior. En consecuencia, se asemeja a nuestros resultados de estudio, puesto que obtuvo como resultado una correlación positiva considerable entre ambas variables, por tanto, las competencias



digitales son un factor que puede modificar el rendimiento académico. Finalmente, obtuvo un p valor 0,000 con un coeficiente de correlación de 0,572.

Así mismo, Moscoso y Beraún (2021) también realizaron una investigación similar a la investigación de Ramírez (2021) quien se planteó como objetivo determinar la relación que existe entre las competencias digitales y el rendimiento académico en estudiantes de la UNAH durante la educación no presencial – 2021. En donde obtuvo un coeficiente de correlación de 0,416 con un nivel de significancia de 0,01. Además, en su dimensión de información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas, se relacionan con el rendimiento académico de los estudiantes de la UNAH durante la educación no presencial – 2021. De acuerdo al resultado obtenido con el programa estadístico SPSS, el coeficiente Rho de Spearman ($r_s = 1,000$) que rechaza la hipótesis nula para cualquier nivel de significancia. Ello significa que existe relación positiva perfecta entre las variables. Del mismo modo, Robles y Bautista (2018) concluyen que existe una relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico.

Por otro lado, los resultados de nuestra investigación se discrepan con Saavedra (2021) quién llegó a tener una correlación positiva baja de 0,107 con un nivel de significancia menor a 0,05, por lo que concluye que, si bien las competencias digitales permiten un mejor manejo de entornos digitales, no significa que, haya un aumento significativo de las calificaciones. Por lo tanto, se debe considerar los cambios que van a ocurrir de manera gradual. De igual manera, Ayala (2022) en su investigación de nivel correlacional dio a conocer que las competencias digitales no están relacionadas con el proceso de aprendizaje, obteniendo un valor de sig. 0,581, lo que no coincide con nuestra investigación, puesto que no se asemeja a nuestros resultados, de que alguna u otra forma fueron aplicado, es decir, se hizo un tratamiento.



Por lo tanto, varios autores considerados para esta investigación refirieron que las competencias digitales si están relacionadas con el desempeño académico, además Levano, y otros (2018) refieren que las competencias digitales ayudan a mejorar la formación académica, lo que coincide con los resultados obtenidos en la presente investigación y se comprueba que la utilización y aplicación de las competencias digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje son significativos para la mejora del desempeño académico de los estudiantes, puesto que si se aplica correctamente y con responsabilidad se puede lograr desarrollar las competencias digitales y hacer que el estudiante se involucre más para su desempeño académico. Por ejemplo, las competencias digitales, se pueden aplicar en cualquier área, como matemática, historia y su desarrollo y manipulación de diferentes herramientas educativas, así como recursos ayudarían a que el estudiante se desenvuelva más en el campo de las nuevas tecnologías potencias sus competencias digitales para su desempeño profesional a futuro.

En el marco de los objetivos específicos que fue determinar si el aspecto instrumental, aspecto cognitivo intelectual y el aspecto socio comunicacional influyen en el desempeño académico de los estudiantes se tuvo promedios de rangos de Mann-Whitney favorables positivos en los grupos experimentales con nivel de significancia menores a 0,05, concluyendo que los tres aspectos de las competencias digitales influyen de manera significativa en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli . Gonzáles, Cebreiro y Casal (2020) emplearon la realidad aumentada para que sus estudiantes de psicología puedan potenciar nuevas competencias digitales, donde concluyó que las acciones formativas aportan a la formación del estudiante ya sea en la producción y en la utilización de los medios virtuales.



En ese sentido López y Lizcano (2022) refirieron que la metodología basada en el modelo de Flipped Classroom (ClassFlip) resulta ser favorables para los estudiantes y cualquier otra metodología o competencia digital aporta a que un estudiante pueda tener un buen desempeño académico.

Para concluir, se da a conocer que las competencias digitales ayudan a mejorar el desempeño académico, puesto que esta investigación es de tipo aplicada y a pesar que hubo discrepancia con algunos autores que obtuvieron resultados negativos a través de cuestionarios. Sin embargo, en esta investigación se puso en práctica las competencias digitales para determinar la influencia en el desempeño académico de los estudiantes.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes, según las evidencias favorables en el grupo experimental a través demostrados según la prueba de Mann Whitney. Quiere decir que la aplicación de las competencias digitales desarrollaron la comunicación digital, habilidades en redes sociales, creatividad digital, adaptabilidad tecnológica en los estudiantes.

SEGUNDA: El aspecto instrumental de las competencias digitales influye significativamente en el desempeño académico, debido a que los estudiantes llegaron a conocer, manipular, comprender y manejar aplicativos para elaborar diferentes proyectos de aprendizaje, según reflejan las evaluaciones de los estudiantes en la prueba de salida.

TERCERA: En la investigación se evidencia, que el aspecto cognitivo intelectual del desarrollo de la competencia digital influye significativamente en el desempeño académico. Esto queda demostrado en los estudiantes que lograron navegar en distintos sitios webs de información para construir su aprendizaje luego de emplear las competencias digitales.

CUARTA: El aspecto socio comunicacional ha sido un elemento muy importante para diseñar mejor sus proyectos educativos de los estudiantes y así mejorar su desempeño académico. Esto queda demostrado según la Prueba de Rangos de Mann-Whitney, la misma que evidencia que el aspecto socio comunicacional de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución



Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de
COVID 19.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar los conocimientos, habilidades y actitudes de los estudiantes, puesto que las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes.

SEGUNDA: El aspecto instrumental se recomienda proporcionar dispositivos portátiles a los docentes y así promover en el estudiante el uso responsable de dispositivos en el aula.

TERCERA: Se recomienda a que los estudiantes puedan seguir navegando y recopilando información, puesto que el acceder al internet puede ser una herramienta poderosa para que los estudiantes desarrollen habilidades críticas.

CUARTA: En el aspecto socio comunicacional se recomienda a los docentes diseñar planes de estudio que integren de manera efectiva las competencias digitales en todas las materias y así lograr la mejora de las habilidades técnicas de los estudiantes.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcenio, P., & Lantigua, H. (2020). *Guía de Planificación y Evaluación por Competencias*. Ministerio de Educación Republica Dominicana. Obtenido de https://www.intered.org/sites/default/files/guia_por_competencias.pdf
- Ayala, S. (2022). Competencias digitales y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de una institución educativa, Palenque, 2021. *Tesis de Maestría*. Universidad César Vallejo, Piura. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77537/Ayala_VSY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de La Investigacion Cientifica (Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación)*. Obtenido de https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_
- Flores, V. (2021). Competencia digital y rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario de educación básica regular de la institución educativa adventista “28 de julio” de Tacna. 2019. *Tesis de Maestría*. Universidad Privada de Tacna, Tacna. Obtenido de <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/1674/Flores-Coapaza-Victor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, I., Cebreiro, B., & Casal, L. (2020). Nuevas competencias digitales en estudiantes potenciadas con el uso de Realidad Aumentada. *Monografía*. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, España.



- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. doi:978-1-4562-2396-0
- Levano, L., Snachez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2018). *Competencias digitales y educación*. Lévano - Franco. doi:ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3354-2653>
- López, E., & Lizcano, R. (2022). Flipped Classroom para el desarrollo de competencias digitales en educación media. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Universidad de Cartagena Colombia, Colombia. Obtenido de <https://tesis.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/14406/2014%20CLAUDIA%20OGUADALUPE%20AMBRIZ%20MU%C3%91OZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lopez, Y. (2021). La competencia digital en los estudiantes de la Institución Educativa Libertador Castilla del Distrito de Aplao del Departamento de Arequipa. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/17179/Lopez_Tineo_Yudith.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación y Formación Profesional (Gobierno de España). (s.f.). *Competencia Digital*. España: Educagob. Obtenido de <https://educagob.educacionyfp.gob.es/ca/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave/digital.html>
- Moscoso, K., & Beraún, M. (2021). *Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes universitarios, durante la educación no presencial - 2021*[Tesis de especialización Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3972>



- Quispe, J. (2020). Grado de correlación entre conocimiento e integración de competencias y estándares tic de los docentes en la enseñanza aprendizaje de matemática en la IES María Auxiliadora de Puno. *Tesis de Licenciatura*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Ramírez, B. (2021). *Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de un centro de educación técnico productivo de la provincia de Tarma. [Tesis de Posgrado. Universidad Nacional del Centro del Perú]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12894/6419>
- Robles, M. d., & Bautista, M. (2018). *Las competencias digitales y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria [Tesis de grado. Universidad Nacional de Huancavelica]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2297>
- Saavedra, L. (2021). *Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de primer semestre de una universidad en Chiclayo, 2021 [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68118>
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de investigación Científica*. Mexico. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- Vargas, G. (2019). *Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior*. Revista "Cuadernos" Vol. 60(1). Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v60n1/v60n1_a13.pdf



ANEXOS

ANEXO 1. Prueba de entrada y salida

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORA
Rumbo al Centenario

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

PRE - TEST (PRUEBA DE ENTRADA)

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

GRADO: _____ SECCIÓN: _____ FECHA: _____

NOTA

I. LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA

1. Lee atentamente el siguiente artículo de opinión y COPIA la imagen en Word para reconocer su estructura.

COMPARTIMOS LA OPINIÓN

LA DISCRIMINACIÓN ENQUISTADA EN LA SOCIEDAD



EXPRESIONES DESATINADAS COMO "¡NO SABES CON QUIÉN TE HAS METIDO!", "¡TÚ NO ERES NADIE!" Y "¿QUIÉN TE HAS CREÍDO, INDIIO DE M...?", SE REPITEN CON PREOCUPANTE FRECUENCIA EN LA SOCIEDAD PERUANA.

Tales frases no solo evidencian un mal manejo de las emociones y una falta de sensibilidad y empatía, sino que, en el ámbito jurídico, constituyen una vulneración a derechos fundamentales, reconocidos por nuestra Constitución, como el derecho a la dignidad, a la igualdad ante la ley y a la no discriminación. Nadie debe ser discriminado por motivo de origen, raza, sexo, idioma, religión, opinión, condición económica o de cualquier otra índole.

Más aún, nuestro Código Penal tipifica como delito contra la humanidad a la discriminación e incitación a la discriminación, castigando tales acciones con pena privativa de libertad no menor de dos años ni mayor de tres. Si el hecho se realiza mediante actos de violencia física o mental, a través de internet u otro medio análogo, o si quien comete el hecho es servidor público, la pena privativa de libertad será no menor de dos años ni mayor de cuatro, además de quedar inhabilitado.

Debemos recordar que, en el Perú, la protección legal de derechos tuvo luz por primera vez en el derecho a la igualdad y no discriminación que reconoció la Constitución Peruana de 1979, que incluía como motivos prohibidos de discriminación el sexo, la raza, la religión, la opinión y el idioma.

Posteriormente, en la Constitución de 1993 se garantizó el derecho a la igualdad y no discriminación y se ampliaron los motivos prohibidos: origen, raza, sexo, idioma, religión, opinión, condición económica o de cualquiera otra índole.



Sin embargo, en pleno siglo XXI, cuando se creía que el racismo debía estar extinguido y que el Perú se iba asumiendo como un país pluricultural, el Ministerio de Cultura nos recuerda que el 53% de la población considera que los peruanos son racistas o muy racistas; y que incluso un 8% se percibe a sí mismo como tal, es decir, se perciben "racistas" o "muy racistas", conforme los resultados de la primera encuesta nacional sobre Percepciones y Actitudes sobre Diversidad Cultural y Discriminación Étnica-Racial.



Por eso, no solo en fechas como el Día Internacional para la Eliminación de la Discriminación Racial (3 de marzo), saludamos los esfuerzos que contribuyen a la construcción de un país sin discriminación.

En esta línea, merecen un reconocimiento especial iniciativas como la del Viceministerio de Interculturalidad del Ministerio de Cultura que impulsó campañas mediante la plataforma Alerta Contra el Racismo para llamar la atención de la ciudadanía sobre la dañina presencia de la discriminación en nuestro país.

En consecuencia, la ciudadanía le dice "No" al racismo, a los estereotipos y al prejuicio. No existen personas superiores a otras. Ante la ley, todos somos iguales.



Abogada:
RUTH PACHECO ESCALANTE
DIARIO EL PERUANO



RESPONDE LA SIGUIENTE PREGUNTA SEGÚN LA LECTURA:

2. **¿De qué trata el texto?**

- a) El texto trata sobre la diversidad cultural.
- b) El texto trata sobre el racismo.
- c) El texto trata sobre la discriminación.
- d) El texto trata sobre la discriminación social.
- e) El texto trata sobre la discriminación cultural.

3. **¿La palabra "enquistada" tenía relación con el contenido del texto?**

II. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA.

4. **¿Qué significado tienen en el texto en el texto las siguientes: "índole", "extinguido" y "pluriculturalidad"?**

5. **¿Cuál es la finalidad del texto? ¿Para qué habrá escrito?**

6. **Realiza un organizador visual sobre el texto argumentativo, puedes hacer uso de canva, PowerPoint, Mindomo.**



III. SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.

7. **Elabora y diseña un guion de entrevista a un especialista en salud y nutrición, puedes utilizar algunas aplicaciones Canva, PowerPoint, Google Slides, etc. Debe respetar la estructura y el tipo un guion de entrevista. Puedes agregar imágenes, iconos, etc.**

8. **Es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.**

- a. La conversación
- b. El informe
- c. La entrevista
- d. La noticia

9. **Elabora un pequeño texto expositivo con la imagen que más te guste.**



10. **Elabora un plan de tu rutina diaria, empezando de a qué hora te levantas, los ejercicios que prácticas, la comida que sueles consumir, tu pasatiempo favorito, etc.**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORA
Rumbo al Centenario

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

POST TEST (PRUEBA DE SALIDA)

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

GRADO: _____ SECCIÓN: _____ FECHA: _____

NOTA

I. LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA

1. Lee atentamente el siguiente artículo de opinión y COPIA la imagen en Word para reconocer su estructura.

COMPARTIMOS LA OPINIÓN

LA DISCRIMINACIÓN ENQUISTADA EN LA SOCIEDAD



EXPRESIONES DESATINADAS COMO "¡NO SABES CON QUIÉN TE HAS METIDO!", "¡TÚ NO ERES NADIE!" Y "¿QUIÉN TE HAS CREÍDO, INDIJO DE M...?", SE REPITEN CON PREOCUPANTE FRECUENCIA EN LA SOCIEDAD PERUANA.

Tales frases no solo evidencian un mal manejo de las emociones y una falta de sensibilidad y empatía, sino que, en el ámbito jurídico, constituyen una vulneración a derechos fundamentales, reconocidos por nuestra Constitución, como el derecho a la dignidad, a la igualdad ante la ley y a la no discriminación. Nadie debe ser discriminado por motivo de origen, raza, sexo, idioma, religión, opinión, condición económica o de cualquier otra índole.

Más aún, nuestro Código Penal tipifica como delito contra la humanidad a la discriminación e incitación a la discriminación, castigando tales acciones con pena privativa de libertad no menor de dos años ni mayor de tres. Si el hecho se realiza mediante actos de violencia física o mental, a través de internet u otro medio análogo, o si quien comete el hecho es servidor público, la pena privativa de libertad será no menor de dos años ni mayor de cuatro, además de quedar inhabilitado.

Debemos recordar que, en el Perú, la protección legal de derechos tuvo luz por primera vez en el derecho a la igualdad y no discriminación que reconoció la Constitución Peruana de 1979, que incluía como motivos prohibidos de discriminación el sexo, la raza, la religión, la opinión y el idioma.

Posteriormente, en la Constitución de 1993 se garantizó el derecho a la igualdad y no discriminación y se ampliaron los motivos prohibidos: origen, raza, sexo, idioma, religión, opinión, condición económica o de cualquiera otra índole.



Sin embargo, en pleno siglo XXI, cuando se creía que el racismo debía estar extinguido y que el Perú se iba asumiendo como un país pluricultural, el Ministerio de Cultura nos recuerda que el 53% de la población considera que los peruanos son racistas o muy racistas; y que incluso un 8% se percibe a sí mismo como tal, es decir, se perciben "racistas" o "muy racistas", conforme los resultados de la primera encuesta nacional sobre Percepciones y Actitudes sobre Diversidad Cultural y Discriminación Étnica-Racial.



Por eso, no solo en fechas como el Día Internacional para la Eliminación de la Discriminación Racial (27 de marzo), saludamos los esfuerzos que contribuyen a la construcción de un país sin discriminación.

En esa línea, merecen un reconocimiento especial iniciativas como la del Viceministerio de Interculturalidad del Ministerio de Cultura que impulsa campañas—mediante la plataforma Alerta Contra el Racismo— para llamar la atención de la ciudadanía sobre la dañina presencia de la discriminación en nuestro país.

En consecuencia, la ciudadanía le dice "No!" al racismo, a los estereotipos y al prejuicio. No existen personas superiores a otras. Ante la ley, todos somos iguales.



Abogada:

RUTH PACHECO ESCALANTE
DIARIO EL PERUANO

ÁREA: COMUNICACIÓN

PROF. YULISA CAMILA QUENTA MAMANI



RESPONDE LA SIGUIENTE PREGUNTA SEGÚN LA LECTURA:

2. ¿De qué trata el texto?

- a) El texto trata sobre la diversidad cultural.
- b) El texto trata sobre el racismo.
- c) El texto trata sobre la discriminación.
- d) El texto trata sobre la discriminación social.
- e) El texto trata sobre la discriminación cultural.

3. ¿La palabra "enquistada" tenía relación con el contenido del texto?

II. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA.

4. ¿Qué significado tienen en el texto en el texto las siguientes: "índole", "extinguido" y "pluriculturalidad"?

5. ¿Cuál es la finalidad del texto? ¿Para qué habrá escrito?

6. Realiza un organizador visual sobre el texto argumentativo, puedes hacer uso de canva, PowerPoint, Mindomo.



III. SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.

7. Elabora y diseña un guion de entrevista a un especialista en salud y nutrición, puedes utilizar algunas aplicaciones Canva, PowerPoint, Google Slides, etc. Debe respetar la estructura y el tipo un guion de entrevista. Puedes agregar imágenes, iconos, etc.

8. Es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.

- a. La conversación
- b. El informe
- c. La entrevista
- d. La noticia

9. Elabora un pequeño texto expositivo con la imagen que más te guste.



10. Elabora un plan de tu rutina diaria, empezando de a qué hora te levantas, los ejercicios que practicas, la comida que sueles consumir, tu pasatiempo favorito, etc.

ANEXO 2. Calificaciones de la pre y post test del grupo de control y experimental.

RESULTADOS GENERALES DE COMPETENCIAS DIGITALES

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES - GRUPO EXPERIMENTAL

5° "B"

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Prueba de entrada	Después del experimento	Prueba de salida
1	ALANGUIA VILCA, LUIS FERNANDO	5		17
2	AMARO LANCHIPA, LUZ DEYSI	10		20
3	ANQUISE CACERES, ELVIS JOSUE	9		18
4	CHOQUEGONZA CONDORI, YESICA ELIDA	7		18
5	CHUCUYA QUISPE, PIERO JEAMPIER	8		15
6	CORMILLUNI URURI, BENONI LUDIERIO	9		20
7	ESPINOZA ARIAS, NILBERTH ANTONY	7		18
8	FLORES PILCO, BEATRIZ YOELI	9		17
9	HUAYTA CRUZ, ROXANA ELIANA	5		14
10	MAMANI CHIPANA, YHON CARLOS	9		20
11	MAMANI CHIQUÉ, EDSON EDGAR	8		16
12	MAMANI LAURA, ALEX FERNANDO	8		19
13	MAMANI PACO, PILAR MARIATERESA	9		20
14	MAYTA POMA, CRISTIAN	9		18
15	NINA CONDORI, MIRIAM	8		17
16	NINAJA ALANGUIA, ALVARO YOEL	7		19
17	PACO QUISPE, ROGER RENE	7		18
18	QUISPE BERRIOS, GRISEL INGRID	6		19
19	RAMOS CRUZ, MARIA FERNANDA	10		19
20	TICONA ROJAS, ROBERTO CARLOS	9		16
21	VILCA VILCA, ADITH MELANI	6		20

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DIGITALES - GRUPO CONTROL

5° "D"

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Prueba de entrada	Prueba de salida
1	AGUILAR CACERES, DIANA MILAGROS	6	8
2	ALMONTE PILCO GIMENA YAMILLET	7	9
3	BONIFAZ PACOVILCA, ADRIANA ANGELA	7	11
4	CALDERON SURECCALLO, LEYDY PAULLINA	7	9
5	CCAMA AGUILAR, JEMIMA KREN	9	9
6	CHAGUA ADUVIRI, YOHEL VITMAR	5	9
7	CHAHUA YUPANQUI, MIJAYL RUSELL	7	7
8	CHICANI CHAGUA, DORIS	9	8
9	CHOQUE AYMACHOQUE, EDDY CRISTIAN	5	7
10	CHOQUE RAMOS, NOEMI YAMELI	9	7
11	CHOQUEGONZA MAYTA, KELLY ANAHI	8	8
12	DAMASCO QUISPE, MELISSA AMMYLEE	7	8
13	HUMPIRE MAMANI, DANIEL JOSIAS	5	9
14	LANCHIPA ATAHUACHI, ERIK YHONY	8	9
15	LUNA CALLIRI, STIV LEONARDO	6	8
16	MAMANI NINAJA, GILDEBRAN WILVEC	7	8
17	MAQUERA YUIRA, DYLAN DEIVIS	6	8
18	MENDIZABAL TACORA, RUTH SARAI	7	9
19	MENDOZA ROQUE, JHON CRISTOPHER	9	10
20	MURILLO AMARU, JHON ALAN	11	8
21	PARDES MAMANI, KENN	7	7
22	PERALTA ACHAQUIHUE, LEYDIS CHANDE	7	8
23	QUISPE APAZA, JUAN CARLOS	6	7
24	QUISPE QUISPE, RUDY ANTHONY	8	7
25	QUISPE SAGUA, YANIRA JUDITH	7	9
26	ROJAS ANQUISE, BRAYAN	10	10
27	SAGUA ROJAS, YULIANA NAYHELY	8	8



ANEXO 3. Validación del instrumento

Experto 1 - A

FICHA DE VALIDACIÓN

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE LA PRUEBA (PRE - TEST) PARA
DETERMINAR EL NIVEL DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS
ESTUDIANTES.**

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DEL PROYECTO: Competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

INDICACIONES: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems de la prueba de entrada (PRE - TEST) para determinar el nivel de las competencias digitales. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, demostrando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

NOTA: Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 4 donde:

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------

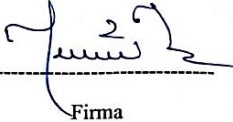
	Indicadores	Definición	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y objetividad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.	X			
2	Coherencia	Los ítems guardan relación con la hipótesis, las variables e indicadores.		X		
3	Validez	Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido de criterio.	X			
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos de la muestra e instrucciones.		X		
5	Confiable	El instrumento es confiable		X		



6	Control de sesgo	Presenta algunos ítems distractores para controlar el error de las respuestas		X		
7	Orden	Los ítems y reactivos han sido redactados utilizando la técnica de lo general a lo particular	X			
8	Marco de resistencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.		X		
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores.	X			
10	Inocuidad	Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado.	X			
SUBTOTAL			20	15		
TOTAL			35			

RECOMENDACIONES:

.....

Apellidos y Nombres	Núñez Condarí, Javier	 Firma
Grado Académico	Magíster	
Mención	Lingüística Aplicada	



Experto 2 - B

FICHA DE VALIDACIÓN

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE LA PRUEBA (PRE - TEST) PARA DETERMINAR EL NIVEL DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES.

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DEL PROYECTO: Competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

INDICACIONES: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems de la prueba de entrada (PRE - TEST) para determinar el nivel de las competencias digitales. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, demostrando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

NOTA: Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 4 donde:

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------


	Indicadores	Definición	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y objetividad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.	X			
2	Coherencia	Los ítems guardan relación con la hipótesis, las variables e indicadores.		X		
3	Validez	Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido de criterio.	X			
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos de la muestra e instrucciones.			X	
5	Confiable	El instrumento es confiable		X		



6	Control de sesgo	Presenta algunos ítems distractores para controlar el error de las respuestas			X	
7	Orden	Los ítems y reactivos han sido redactados utilizando la técnica de lo general a lo particular	X			
8	Marco de resistencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.		X		
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores.	X			
10	Inocuidad	Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado.	X			
SUBTOTAL			20	9	4	0
TOTAL			33			

RECOMENDACIONES:

.....
.....
.....
.....

Apellidos y Nombres	SANCHEZ ROSSEL, MYRNA CLEOFE	 Firma
Grado Académico	Doctora	
Mención	Educación	

Experto 3 - C

FICHA DE VALIDACIÓN

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE LA PRUEBA (PRE - TEST) PARA DETERMINAR EL NIVEL DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES.

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DEL PROYECTO: Competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemático Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.

INDICACIONES: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems de la prueba de entrada (PRE - TEST) para determinar el nivel de las competencias digitales. Marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, demostrando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

NOTA: Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 4 donde:

1 = Deficiente	2 = Regular	3 = Bueno	4 = Excelente
----------------	-------------	-----------	---------------


	Indicadores	Definición	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
1	Claridad y objetividad	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.		X		
2	Coherencia	Los ítems guardan relación con la hipótesis, las variables e indicadores.	X			
3	Validez	Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez de contenido de criterio.		X		
4	Organización	La estructura es adecuada. Comprende la presentación, agradecimiento, datos de la muestra e instrucciones.		X		
5	Confiabilidad	El instrumento es confiable		X		



6	Control de sesgo	Presenta algunos ítems distractores para controlar el error de las respuestas		X		
7	Orden	Los ítems y reactivos han sido redactados utilizando la técnica de lo general a lo particular		X		
8	Marco de resistencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del encuestado: lenguaje, nivel de información.	X			
9	Extensión	El número de preguntas no es excesivo y está en relación a las variables, dimensiones e indicadores.		X		
10	Inocuidad	Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado.		X		
SUBTOTAL			8	24		
TOTAL						32

RECOMENDACIONES:

El instrumento es aplicable.
.....
.....
.....

Apellidos y Nombres	RAMOS VARGAS FRANKLIN RONALDO	 Firma
Grado Académico	Magister Scitiae	
Mención	Administración y Gerencia Educativa	



ANEXO 05. Autorización para la realizar el proyecto de investigación



PERÚ

Ministerio
de Educación

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA



I.E.S. EMBLEMÁTICA "TELÉFORO CATACORA"- JULI

Av. Bertorio N° 275 Telf. N° 554031 Dist. Juli-Prov. Chucuito -Reg. Puno. Creado por Dec Leg: N° 10210, de Fecha 05-04-46

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Juli, 20 de marzo del 2023

OFICIO N° 018-2023 DIESE.TC.J.

SEÑOR : Prof. Juan José VASQUEZ MAMANI
COORDINADOR DEL AREA DE COMUNICACION

PRESENTE.-

ASUNTO : AUTORIZO LA REALIZACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION

Es grato dirigirme a Ud. con la finalidad de comunicar que, se autoriza la realización del proyecto de investigación titulada "Competencias Digitales en el Desempeño Académico de los estudiantes" en nuestra institución educativa a la Srta. Yulisa Camila QUENTA MAMANI, Bachiller en Ciencias de la Educación, al cual adjunto la solicitud.

Sin otro particular, expreso las consideraciones más distinguidas y estima personal.

ATENTAMENTE.



Prof. José Luis Palomino Coyla
DIRECTOR
I.E.S. TELÉFORO CATACORA

JLPC/DIR.
EIS/SEC.
CC. ARCH.



ANEXO 06. Constancia de ejecución del proyecto de investigación

INSTITUCION EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELESFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario "Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "TELESFORO CATACORÁ" DE LA CIUDAD DE JULI, PROVINCIA DE CHUCUITO Y REGION DE PUNO CON CODIGO MODULAR N° 0240200, COMPRESION DE LA UGEL CHUCUITO JULI QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR.-

Que, la Srta. QUENTA MAMANI, Yulisa Camila con DNI N° 61659637, egresada de la Universidad Nacional del Altiplano Puno de la escuela profesional de educación secundaria, ha realizado la ejecución del proyecto de investigación "COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICO TELESFORO CATACORÁ -JULI EN TIEMPOS DE COVID 19", quien desarrollo con puntualidad y responsabilidad en nuestra institución educativa.

Se expide la presente constancia a solicitud escrita de la interesada para fines que viere por conveniente.

Juli, 15 de agosto del 2023


Prof. José Luis Palomino Coyla
DIRECTOR
I.E. S.E. TELESFORO CATACORÁ

JLPC/DIR.
EJS/SEC.
CC.ARCH.



ANEXO 07. Base de datos

Grupo	Apellidos Y Nombres	Actividad 1 P.E.	Actividad 1 P.S.	Actividad 2 P.E.	Actividad 2 P.S.	Actividad 3 P.E.	Actividad 3 P.S.
5to D	Aguilar Caceras, Diana Milagros	5	6	5	7	8	11
5to D	Almonte Pilco Gimena Yamilet	5	8	7	8	8	12
5to D	Bonifaz Pacovilca, Adriana Angela	7	9	8	11	6	13
5to D	Calderon Sureccallo, Leydy Paulina	6	8	6	10	9	9
5to D	Ccama Aguilar, Jemima Keren	11	12	10	7	5	7
5to D	Chagua Aduviri, Yohel Vitmar	4	11	6	8	6	8
5to D	Chahua Yupanqui, Mijayl Rusell	6	4	7	8	7	8
5to D	Chicani Chagua, Doris	8	7	8	9	12	9
5to D	Choque Aymachoque, Eddy Cristian	6	6	5	7	5	8
5to D	Choque Ramos, Noemi Yameli	11	7	8	7	9	6
5to D	Choquegonza Mayta, Kelly Anahi	7	8	8	9	8	8
5to D	Damasco Quispe, Melissa Ammylee	8	6	7	6	6	12
5to D	Humpire Mamani, Daniel Josias	4	8	7	7	5	12
5to D	Lanchipa Atahuachi, Erik Yhony	7	7	5	9	12	11
5to D	Luna Calliri, Stiv Leonardo	6	7	6	8	6	10
5to D	Mamani Ninaja, Gildebran Wilvec	6	9	8	8	7	7



5to D	Maquera Yujra, Dylan Deivis	5	9	5	7	7	8
5to D	Mendizabal Tacora, Ruth Sarai	8	11	6	6	8	9
5to D	Mendoza Roque, Jhon Christopher	7	10	10	12	11	7
5to D	Murillo Amaru, Jhon Alan	9	7	12	8	12	8
5to D	Paredes Mamani, Kenn	5	8	8	6	8	8
5to D	Peralta Achaquihue, Leywis Chande	5	8	9	8	7	9
5to D	Quispe Apaza, Juan Carlos	6	6	7	6	6	9
5to D	Quispe Quispe, Rudy Anthony	7	7	8	7	9	6
5to D	Quispe Sagua, Yanira Judith	3	7	8	7	10	12
5to D	Rojas Anquise, Brayan	8	8	10	11	11	10
5to D	Sagua Rojas, Yuliana Nayhely	9	7	8	9	7	9
5to B	Alanguia Vilca, Luis Fernando	6	16	5	18	5	17
5to B	Amaro Lanchipa, Luz Deysi	8	20	11	19	10	20
5to B	Aquise Caceres, Elvis Josue	7	17	11	18	8	18
5to B	Choquegonza Condori, Yesica Elida	6	17	6	19	9	18
5to B	Chucuya Quispe, Piero Jeampier	5	15	10	14	8	17
5to B	Cormilluni Ururi, Benoni Ludjerio	7	20	9	20	11	20
5to B	Espinoza Arias, Nilberth Antony	6	17	8	18	6	18
5to B	Flores Pilco, Beatriz Yoeli	8	17	8	15	10	20



5to B	Huayta Cruz, Roxana Eliana	6	14	5	15	5	14
5to B	Mamani Chipana, Yhon Carlos	11	20	8	20	8	20
5to B	Mamani Chique, Edson Edgar	9	16	7	16	8	17
5to B	Mamani Laura, Alex Fernando	8	19	10	18	6	20
5to B	Mamani Paco, Pilar Mariateresa	11	20	10	19	5	20
5to B	Mayta Poma, Cristian	7	19	10	16	10	18
5to B	Nina Condori, Miriam	10	18	7	17	6	17
5to B	Ninaja Alanguia, Alvaro Yoel	7	19	8	18	7	19
5to B	Paco Quispe, Roger Rene	6	18	6	18	8	18
5to B	Quispe Berrios, Grisel Ingrid	8	18	5	19	6	19
5to B	Ramos Cruz, Maria Fernanda	7	19	11	20	11	19
5to B	Ticona Rojas, Roberto Carlos	10	16	10	14	7	18
5to B	Vilca Vilca, Adith Melani	6	19	8	20	5	20

ANEXO 08. Sesiones ejecutadas

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORA

Rumbo al Centenario

QUINTO GRADO - AP N° 01

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" Un Catacorino Un transformador

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.	Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2.	Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3.	Nivel	Secundaria	7. Fecha.	04 de Abril del 2023
4.	Duración	60 min	8. Medio:	Presencial

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"PLANIFICAMOS Y TEXTUALIZAMOS NUESTRO ARTÍCULO DE OPINIÓN"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Convivencia en el hogar. - Ciudadanía y el bien común. - Bienestar emocional. 	<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adecúa el texto a la situación comunicativa. ✓ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ✓ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente. ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el tipo textual y las características del artículo de opinión. 	<p>Ficha de planificación, y Textualización de el artículo del opinión.</p>	<p>- Lista de cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Define metas de aprendizaje. ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. <p>SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestiona información del entorno virtual. ○ Interactúa en entornos virtuales. <p>OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
<p>Enfoque búsqueda de la excelencia</p>		<p>Emite opiniones sobre la importancia de las emociones en el distanciamiento social en tiempos de pandemia.</p>			

Catacorinos, comunidad educativa transformadora.


Prof. YULISA CAMILA QUENTA MAMANI

1

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y comentando brevemente sobre la importancia de las competencias digitales y los recursos didácticos para mejorar el aprendizaje. - Posterior a ello, se establecen los acuerdos de convivencia para el propósito de la sesión. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, a través de un video motiva a los estudiantes a realizar un ejercicio de percusión corporal. (ANEXO 1) <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=APe_3eQkbqQ&ab_channel=MarielaMolina</p>  <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de la herramienta digital del Kahoot! los estudiantes recuperan sus saberes previos y comentan en la clase las respectivas dudas que puedan tener acerca del artículo de opinión. (ANEXO 2)  <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observan un video de las problemáticas sociales y políticas del Perú y responden las siguientes preguntas: <p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=SanPNdywF8&ab_channel=MILENIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿De qué trata el video? ¿Rescatas algunas versiones mencionadas? ✓ ¿Te gustaría escribir un artículo de opinión sobre los problemas sociales y políticos en nuestro país? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta semana es planificar y textualizar un artículo de opinión sobre los problemas sociales y políticos en nuestro país. (ANEXO 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas - Plumones - Youtube - Kahoot 	<p>15 min</p>



 INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELÉSFORO CATACORA <i>Rumbo al Continuo</i>		QUINTO GRADO - AP N° 01 <i>"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" Un Catacorino Un transformado</i>	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA: <ul style="list-style-type: none"> - Antes de empezar con la actividad propuesta para esta sesión, la docente empieza con una pequeña retroalimentación sobre el artículo de opinión con diapositivas de la herramienta Canva. - Posterior a ello, los estudiantes elaboran sus "Fichas de planificación" en cada plantilla de Google presentación. - Seguidamente la docente les explica que aspectos importantes deben tomar en cuenta en la planificación de sus artículos de opinión. (ANEXO 4) - Luego de elaborar y completar su ficha de planificación los estudiantes, empiezan a elaborar su plan de escritura del artículo de opinión. - Una vez realizada esta actividad la docente les revisa y aclara algunas falencias. - Para terminar la sesión los y las estudiantes prestan atención a las indicaciones de la docente, quien les indica sobre el envío de sus evidencias de aprendizaje de esta sesión realizada. (ANEXO 5) - Así mismo, les muestra los criterios de evaluación para la evidencia de aprendizaje. - Para culminar la gestión y acompañamiento del aprendizaje, los estudiantes responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para qué nos servirá todo lo aprendido hoy? ✓ ¿Contribuirá a la sociedad? 	- Ficha de aprendizaje - Diapositivas	35 min.
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - El docente a partir de lo observado, da recomendaciones. - Metacognición: se interrogan ¿Para qué hicieron esta actividad?, ¿Qué dificultades aún debemos superar? ¿Qué logros han obtenido en este ejercicio? - Después de la metacognición el docente dialoga sobre la importancia de aplicar esta técnica para mejorar nuestra planificación y textualización de textos. - Y finalmente la docente resuelve las preguntas que surgen en clase, felicita las actitudes positivas y la participación de los estudiantes. 	- Presencial



V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Escribir el borrador de la textualización del artículo de opinión.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 1	- Canva - Kahoot! - Youtube

VII. OBSERVACIÓN:

Juli, Abril de 2023.

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Lic. Juan José Vasquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN - INGLÉS
Prof. Juan José Vasquez Mamani
Coordinador de área

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORINA
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 02

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	11 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Escribimos la primera versión de nuestro artículo de opinión"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Convivencia en el hogar. - Ciudadanía y el bien común. - Bienestar emocional. 	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Textualización del artículo de opinión. 	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: <ul style="list-style-type: none"> ○ Define metas de aprendizaje. ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestiona información del entorno virtual. ○ Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL			SE DEMUESTRA CUANDO		
Enfoque búsqueda de la excelencia			Emite opiniones sobre la importancia de las emociones en el distanciamiento social en tiempos de pandemia.		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes e invita a tres estudiantes a comentar sobre las dificultades que tuvo al elaborar su trabajo. - Posterior a ello, se revisa las actividades a los estudiantes. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, a través de la dinámica: "Moviendo tu cuerpo", motiva a los estudiantes a relajarse y sentirse cómodos. (Se realiza con música) <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de la herramienta digital del Kahoot los estudiantes recuperan sus saberes previos y comentan en la clase las respectivas dudas que puedan tener acerca del artículo de opinión. <p>(Todos los estudiantes utilizan su Tablet)</p>  <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la aplicación de paddle, los estudiantes leen y observan un artículo de opinión, donde ellos deben de reconocer si el texto escrito tiene coherencia y cohesión. Además, deben de corregir los signos de puntuación. - ¿El texto leído tiene coherencia? ¿Qué es coherencia? ¿Qué es cohesión? - La docente aplica a los estudiantes una capsula ortográfica de los signos de puntuación. <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta semana es escribir la primera versión de nuestro artículo de opinión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas - Plumones - Youtube - Kahoot 	15 min



DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:

- La docente para recuperar los saberes previos de los estudiantes formula preguntas sobre la palabra "argumentar" en la pizarra digital y los estudiantes van respondiendo.
- Posterior a ello, la docente les explica acerca del texto argumentativo.
- Seguidamente los estudiantes elaboran un organizador visual en la aplicación de Canva.
- Luego de elaborar y completar su ficha de planificación los estudiantes, empiezan a elaborar su plan de escritura del artículo de opinión.
- Una vez realizada esta actividad la docente les revisa y aclara algunas falencias.
- Para terminar la sesión los y las estudiantes prestan atención a las indicaciones de la docente, quien les indica sobre el envío de sus evidencias de aprendizaje de esta sesión realizada. (ANEXO 5)
- Así mismo, les muestra los criterios de evaluación para la evidencia de aprendizaje.
- Para culminar la gestión y acompañamiento del aprendizaje, los estudiantes responden las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Para qué nos servirá todo lo aprendido hoy?
 - ✓ ¿Contribuirá a la sociedad?

- Ficha de aprendizaje
- Diapositivas

35 min.

CIERRE

- El docente a partir de lo observado, da recomendaciones.
- **Metacognición:** se interrogan ¿Para qué hicieron esta actividad?, ¿Qué dificultades aún debemos superar? ¿Qué logros han obtenido en este ejercicio?
- Después de la metacognición el docente dialoga sobre la importancia de aplicar esta técnica para mejorar nuestra planificación y textualización de textos.
- Y finalmente la docente resuelve las preguntas que surgen en clase, felicita las actitudes positivas y la participación de los estudiantes.

- Presencial

10 min.

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:



Escribir el borrador de la textualización del artículo de opinión.

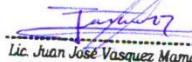
VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 1	- Canva - Kahoot! - Youtube

VII. OBSERVACIÓN:

Juli, Abril de 2023.


Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani


Lic. Juan José Vasquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN - INCLIS
Prof. Juan José Vasquez Mamani
Coordinador de área


Prof. Catalina Quiroga
Docente de área

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 03

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	13 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial



II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Presentamos y revisamos la versión final de nuestro artículo de opinión"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Convivencia en el hogar. - Ciudadanía y el bien común. - Bienestar emocional. 	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y revisión de la versión final del artículo de opinión. 	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Define metas de aprendizaje. ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. <p>SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestiona información del entorno virtual. ○ Interactúa en entornos virtuales. <p>OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL			SE DEMUESTRA CUANDO		
Enfoque búsqueda de la excelencia			Emite opiniones sobre la importancia de las emociones en el distanciamiento social en tiempos de pandemia.		

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia la sesión, saludando a los estudiantes. - Luego, 3 estudiantes comentan sobre PIAGET. - Posterior a ello, se revisa la tarea a los estudiantes. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente, a través de la dinámica: "El taxi", motiva a los estudiantes a relajarse y sentirse cómodos. (Se realiza con música) <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de la herramienta digital de nearpod los estudiantes recuperan sus saberes previos y comentan en la clase las respectivas dudas que puedan tener acerca del texto argumentativo. (Todos los estudiantes utilizan su Tablet o celular)  <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente aplica un video sobre la argumentación jurídica y los estudiantes responden las siguientes preguntas: Link: https://youtu.be/itdhhBxwzCU - ¿La argumentación jurídica a qué tipo de argumentación de las que conoces es similar?  <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta semana es presentar y revisar la versión final de nuestro artículo de opinión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas - Nearpod - Parlantes - Computadora 	15 min

DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:

- La docente les presenta el tema y les explica sobre los tipos de argumentos y su estructura.
- Luego los estudiantes realizan una práctica calificada sobre el tema. (Google formulario)
- Posterior a ello, la docente indica a los estudiantes a que puedan socializar sus artículos de opinión con sus compañeros, los estudiantes se forman en grupos de 5 y 6.
- Después de haber compartido su artículo de opinión, los estudiantes se hacen una evaluación entre ellos y comentan sobre lo que faltaría agregar en sus artículos de opinión.
- Seguidamente los estudiantes ingresan a la plataforma de "Google presentaciones", donde cada uno se ubica en su respectivo casillero para completar un cuadro de criterios donde evalúan la primera versión de su artículo de opinión, además suben una foto de ello. (Lista de cotejo)
- Luego de completar su cuadro de evaluación los estudiantes, empiezan a elaborar su plan de escritura del artículo de opinión.
- Una vez que los estudiantes hayan revisado su texto, deben realizar los ajustes y las correcciones necesarias en su texto, específicamente en los criterios donde hayan marcado "no" en la lista de cotejo e incluir dichos ajustes en su texto.
- Luego, los estudiantes corrigen y escriben la versión final de su artículo de opinión en la plataforma canva, donde agregan tipos de letra, imágenes y algunos iconos.
- Para terminar la sesión los y las estudiantes prestan atención a las indicaciones de la docente, quien les indica sobre el envío de sus evidencias de aprendizaje de esta sesión realizada.
- Así mismo, les muestra los criterios de evaluación para la evidencia de aprendizaje.

- Diapositivas
- Google
- formulario
- Canva

35
min.

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - El docente a partir de lo observado, da recomendaciones. ▲ Metacognición: se interrogan ¿Para qué hicieron esta actividad?, ¿Qué dificultades aún debemos superar? ¿Qué logros han obtenido en este ejercicio? ● Después de la metacognición el docente dialoga sobre la importancia de aplicar esta técnica para mejorar nuestra planificación y textualización de textos. - Y finalmente la docente resuelve las preguntas que surgen en clase, felicita las actitudes positivas y la participación de los estudiantes. 	- Presencial	10 mig.
---------------	--	--------------	------------

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Completar la versión final de nuestro artículo de opinión en la plataforma CANVA, haciendo uso de las diferentes herramientas que nos ofrece.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 2	<ul style="list-style-type: none"> - Canva - Nearpod - Google presentaciones

VII. OBSERVACIÓN:

Juli, Abril de 2023.

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Lic. Juan José Vásquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN-INGLÉS
Prof. Juan José Vásquez Mamani
Coordinador de área

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 04

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	14 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Presentamos y difundimos nuestro artículo de opinión sobre las problemáticas sociales y políticas de nuestro país"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. 	Presentación y exposición del artículo de opinión sobre problemas sociales y políticos en nuestro país.	- Rubrica
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL			SE DEMUESTRA CUANDO		
Enfoque búsqueda de la excelencia			Emite opiniones sobre la importancia de solucionar las diferentes situaciones y problemáticas sociales y políticas que vive el Perú.		
Enfoque orientación al bien común			Los estudiantes promueven valores, virtudes cívicas y sentido de justicia para la construcción de una vida en sociedad.		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉFORO CATACORA
Rumbo al Centenario


ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 04

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje"

Un Catacorino Un transformado

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes. La docente invita a qué los estudiantes puedan manifestar sobre las posibles dificultades que hayan podido tener al utilizar las herramientas y plataformas digitales, así como la manipulación de las computadoras y Tablets al usar estas plataformas. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente, a través de la dinámica: "RITMO A GOGO", buscar estimular la coordinación auditivo motriz, desarrollar la coordinación palabra movimiento y asociar el esquema rítmico de las palabras de los estudiantes. (Se les muestra un video antes de realizar) <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes mediante la técnica de la lluvia de ideas y usando la plataforma digital usando la plataforma digital usando la plataforma digital usando la plataforma digital  de mentimeter, muestran sus saberes previos sobre los modos de difundir sus artículos de opinión. (Todos los estudiantes utilizan laptops y computadoras) <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente, les invita a ver un video donde, recuerden todos los procesos trabajados en su artículo de opinión y luego responden a la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué es importante la correcta difusión de los artículos de opinión? ¿Tú artículo de opinión cumple con las características mencionadas en el video? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es difundir y expresar nuestro artículo de opinión acerca de las problemáticas sociales y políticas de nuestro país. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Mentimeter - Parlantes - Computadora 	15 min



DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:

- La docente inicia el acompañamiento a los estudiantes haciéndoles recuerdo sobre las estructuras que deben respetar siempre al elaborar un artículo de opinión.
- Luego revisa los artículos de opinión a cada estudiante en sus máquinas o computadoras para orientarles y guiarles.
- Posterior a ello, la docente indica a los estudiantes a que puedan culminar con el diseño y presentación final de sus artículos de opinión en la plataforma Canva.
- Luego los estudiantes deben de compartir su artículo de opinión con sus compañeros, cada estudiante tiene 3 minutos para su presentación.
- También los demás compañeros deben comentar sobre los temas o posturas que se manifiesten en cada presentación.
- Una vez culminada esta actividad, los estudiantes deben de compartir sus artículos de opinión y seguir difundiendo sus redes sociales y con su entorno. (Para ello, descargan el archivo de canva para guardar en su folder y quedar como evidencia de esta Experiencia de aprendizaje)
- Así mismo para que los estudiantes logren su propósito de aprendizaje en esta "Experiencia de Aprendizaje", se da un repaso general de toda la ficha de aprendizaje.
- Para terminar la sesión los y las estudiantes prestan atención a las indicaciones de la docente, quien les indica que se les tomara una práctica calificada en la plataforma de Google formulario para evidenciar sus aprendizajes.

- Google formulario
- Canva

35 min.



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - El docente a partir de lo observado, da recomendaciones. - Metacognición: se interrogan ¿Para qué hicieron esta actividad?, ¿Qué dificultades aún debemos superar? ¿Qué logros han obtenido en este ejercicio? - Después de la metacognición el docente dialoga sobre la importancia de aplicar esta técnica para mejorar nuestra planificación y textualización de textos. - Y finalmente la docente resuelve las preguntas que surgen en clase, felicita las actitudes positivas y la participación de los estudiantes. 	- Presencial	10 min.

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Difundir nuestro artículo de opinión en nuestras redes sociales y nuestro entorno.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 2	<ul style="list-style-type: none"> - Carva - Mentimeter - Google formulario - -

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Juli, Abril de 2023.
Lic. Juan José Vásquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACION - INGLÉS
Prof. Juan José Vásquez Mamani
Coordinador de área

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	18 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial



II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Leemos textos relacionados a la alimentación saludable"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema, y las estructura en párrafos, capítulos o apartados de acuerdo a distintos géneros discursivos. 	Elaboran diapositivas acerca de la alimentación saludable.	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
Enfoque búsqueda de la excelencia		Emite opiniones sobre la importancia de la alimentación saludable y hábitos de alimentación sana que ayude a prevenir la malnutrición en todas sus formas.			
Enfoque orientación al bien común		Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y motivándoles para esta nueva Experiencia de Aprendizaje. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente, a través de la dinámica: "ADIVINANDO", buscar estimular la coordinación y comunicación efectiva en grupos. <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes mediante la técnica de la lluvia de ideas y usando la plataforma digital de mentimeter, muestran sus saberes previos sobre la los productos que ellos consumen en el recreo. (Todos los estudiantes utilizan laptops y computadoras)  <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente, les invita a leer la situación comunicativa que se encuentra en la ficha de aprendizaje N° 03, donde se precisa sobre la situación de alimentación que tienen los estudiantes del 5to grado. Luego, responde las siguientes preguntas: <i>¿Qué tipo de alimentos deben ingerir? ¿Qué queremos decir cuando se califica a una alimentación saludable? ¿Cuál es la relación entre salud y nutrición? ¿Será de importancia realizar ejercicio físico a diario?</i> <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es elaborar diapositivas para dar una exposición grupal acerca de la alimentación saludable usando diapositivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Mentimeter - Parlantes - Computadora 	15 min



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORA

Rumbo al Catacorino

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 05

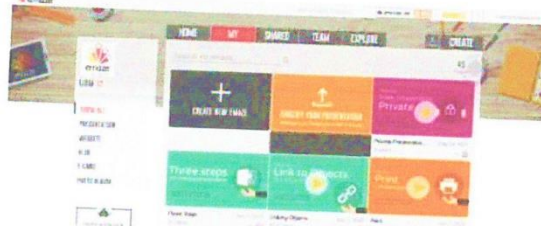
"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje"

Un Catacorino Un transformado

DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:

- La docente inicia el acompañamiento formando grupos de 4 estudiantes. Los grupos se forman por afinidad.
- Luego, la docente les dice que primero deben de dar lectura a los dos textos que se encuentran en su ficha de aprendizaje y utilizar técnicas de lectura.
- Posterior a ello, los estudiantes deben de crear y diseñar sus presentaciones o diapositivas en la plataforma Emaze.



- Los estudiantes deben de registrarse con sus correos institucionales y trabajar en una plantilla de manera grupal.
- En este procedimiento la docente les guía con las herramientas que deben utilizar y con las dudas o complicaciones que puedan tener los estudiantes al utilizar la plataforma emaze.
- Los estudiantes comentan y utilizan la técnica del subrayado para considerar aspectos importantes en sus diapositivas acerca de la alimentación saludable.
- Cada estudiante cumple un rol dentro del grupo. (Trabajo colaborativo)
- Los estudiantes hacen uso de recursos audiovisuales y buscan fuentes de información en los navegadores. (Youtube, OMS, ministerio de Salud)
- Luego presentan los trabajos se revisa y se da sugerencias para corregirlos.
- Para terminar la sesión los y las estudiantes deben de realizar una coevaluación de grupos de trabajo.

- Emaze
 - Ficha N° 03 - Actividad N° 01
 - Folder o carpeta de fichas.
- 40 min.



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a partir de lo observado, da recomendaciones. - Metacognición: se interrogan ¿Para qué hicieron esta actividad?, ¿Qué dificultades aún debemos superar? ¿Qué logros han obtenido en este ejercicio? - Después de la metacognición el docente dialoga sobre la importancia de aplicar esta técnica para mejorar nuestra planificación y textualización de textos. - Y finalmente la docente resuelve las preguntas que surgen en clase, felicita las actitudes positivas y la participación de los estudiantes. 	- Presencial	5 min.

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Leer las diapositivas y prepararse para la exposición.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 03	- Google
- Folder o carpeta del estudiante	- Mentimeter
- Pulmones	- Emaze - 3D
- Pizarra	- Youtube

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Juli, Abril de 2023.
Lic. Juan José Vásquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN - INGLÉS
Prof. Juan José Vásquez Mamani
Coordinador de área

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora".	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	20 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Compartimos textos sobre la importancia de la alimentación saludable en estudiantes"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el tema y el propósito comunicativo del texto cuando este presenta información especializada o abstracta. 	Exponen utilizando diapositivas acerca de la alimentación saludable.	<ul style="list-style-type: none"> Rubrica Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:					
<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.					
<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
Enfoque búsqueda de la excelencia		- Emite opiniones sobre la importancia de la alimentación saludable y ejercicios rutinarios que ayude a prevenir la malnutrición en todas sus formas.			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente les muestra un video sobre la mala alimentación (Enfermedades), pregunta:  <p>Link: https://youtu.be/3195INens54</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué enfermedades son las más frecuentes? ¿Qué deberías hacer para prevenir estas enfermedades? <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> A través de la lluvia de ideas, los estudiantes responden las siguientes preguntas en sus apuntes digitales. ¿Qué otras enfermedades conoces? ¿Alguna vez tuviste una de estas enfermedades? ¿Qué deberías de hacer para tener una buena salud? <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo a través de la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es más importante para la pérdida de peso, la dieta o el ejercicio? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es dar una exposición grupal acerca de la alimentación saludable usando diapositivas en 3D. (Hacen uso de Emaze) 	<ul style="list-style-type: none"> Proyector Diapositivas animadas Parlantes Laptop 	15 min



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORA

Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 06

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje"

Un Catacorino Un transformado

DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:

- La docente revisa la puntualidad y presentación de los grupos.
- Presenta los criterios de evaluación para las exposiciones.
- Se sortea el orden de sustentación de los grupos en la ruleta Aleatoria.
- Luego, se inicia con las respectivas exposiciones, donde los expositores tendrán aproximadamente 5 min para sustentar y serán evaluados por sus compañeros y por la docente.
- Los expositores pueden hacer uso de algo alimentos para explicar la importancia de su consumo. Por ejemplo: La ensalada de frutas y plátanos, manzana, yogurt, etc.



ALIMENTACION SANA.



- Así mismo, los estudiantes que estén evaluando deben formular preguntas un representante por grupo a los expositores.
- Luego de culminar las exposiciones, la docente y los estudiantes dialogan sobre las nuevas medidas y recomendaciones que deben de poner en práctica para cuidar su salud y llevar una alimentación saludable.
- Para terminar la sesión los y las estudiantes deben de realizar una coevaluación sobre el trabajo grupal que han realizado por grupos.

- Emaze
- Proyector
- Usb
- Internet
- Folder o carpeta de fichas.

40+
min.



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Después de las exposiciones por parte de los estudiantes la docente la consolidación final del tema, con opiniones y comentarios de los estudiantes. - Promueve la reflexión de los saberes mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Qué aprendieron? o ¿Cómo lo aprendieron? o ¿Para qué les servirá lo aprendido? - Finalmente, la docente les felicita por su buen desempeño y los motiva a seguir adelante. 	- Presencial	5 min.

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Leer y repasar sobre la actividad N° 2, la entrevista.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 03	- Google
- Apuntes	- Emaze
- Carpeta de trabajo	- Youtube
	-

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Prof. Carol Cantara Quirós
Docente de área

Juli, Abril de 2023.
Lic. Juan José Vásquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN-INGLÉS
Prof. Juan José Vásquez Mamani
Coordinador de área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora"	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	21 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial

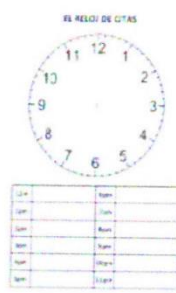

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Planificamos nuestra entrevista sobre la alimentación saludable"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de manera pertinente. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a una entrevista, las estructuras, los tipos y sus fases. 	Elabora la primera versión de su plan para una entrevista acerca de alimentación saludable.	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
Enfoque orientación al bien común		Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades. Los estudiantes comparten espacios educativos, materiales y recursos.			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y comentándoles sobre las dificultades que tuvieron en las algunas actividades y trabajos. La docente revisa los trabajos encargados. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan la dinámica del reloj: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes ingresan a la plataforma de Google Slides, en el cual se observa la figura de un reloj sin manijas y cada estudiante tiene su propia plantilla. El estudiante debe de tener 12 citas con diferentes compañeros, sin embargo, se prioriza solo a 4 citas. La docente pone un fondo musical durante 5 minutos en el cual el estudiante buscan una cita con un compañero. Luego la docente indicara las horas que marca el reloj para que los estudiantes se reúnan con sus citas. Los estudiantes se reúnen con dos compañeros y realizan preguntas sobre sus comidas favoritas y su rutina diaria. (Todos los estudiantes utilizan laptops y computadoras) 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Google Slides - Parlantes - Computadora 	15 min
	<p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez culminada la actividad, se socializan las respuestas y el cómo se sintieron ante la experiencia, luego responden a la siguiente pregunta en Google Slides: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué técnicas de recojo de información aplicaste en la dinámica?  <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente formula la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> Desde tu punto de vista, ¿Qué importancia tiene la entrevista dentro de los textos periodísticos? ¿Por qué es importante planificar una entrevista? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es elaborar un plan de entrevista acerca de alimentación saludable. 		



DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia el acompañamiento indicando la competencia a desarrollar y el título de la sesión. - Luego, la docente les presenta el campo temático de "La entrevista". - Los estudiantes comentan sus saberes previos acerca de la entrevista y se retroalimentan con la información que tienen en sus fichas de aprendizaje. - La docente presenta diapositivas elaboradas en genially para explicar el tema y aclarar algunas dudas que puedan surgir en clase acerca de la entrevista. - Posterior a ello, se conforman grupos de 3 estudiantes a través de la ruleta aleatoria. - Una vez conformado los grupos los estudiantes deben de realizar una ficha de planificación para una entrevista sobre la alimentación saludable dirigido a sus familiares, vecinos, compañeros, etc. - La docente les muestra algunas guías de planificación, la secuencia y las fases que se debe de considerar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emaze - Ficha N° 03 - Actividad N° 01 - Folder o carpeta de fichas. 	40 min.
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a partir de lo observado, da recomendaciones sobre el trabajo que van a realizar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deben elaborar un plan de entrevista para dos entrevistados. ✓ Formular acerca de la alimentación saludable en nuestra región. ✓ Deben realizar mínimo 5 preguntas por entrevistado y deben de ser claras y coherentes. ✓ Finalmente, la docente les comenta que deben traer el boceto para corregir la siguiente clase. 	- Presencial



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORINA
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 07

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Elaborar la primera versión de mi plan de entrevista a mis familiares, vecinos, compañeros; etc, sobre la alimentación saludable en nuestra región.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 03	- Google Slides
- Carpetas de Trabajo	- Youtube
- Fichas o cartillas de apuntes	- Canva
	- Ruleta aleatoria

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Juli, Abril de 2023.
Lic. Juan José Vásquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
COMUNICACIÓN-INGLÉS
Prof. Juan José Vásquez Mamani
Coordinador de área

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora"	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	25 de Abril del 2023
4. Duración	60 min	8. Medio:	Presencial


II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Simulación de nuestra entrevista sobre la alimentación saludable"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Convivencia en el hogar. ✓ Ciudadanía y el bien común. ✓ Bienestar emocional. 	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ➢ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ➢ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente durante una entrevista. 	<p>Elaboran la versión final de un plan o guion para una entrevista acerca de alimentación saludable.</p>	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Define metas de aprendizaje. ○ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. <p>SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestiona información del entorno virtual. ○ Interactúa en entornos virtuales. <p>OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
Enfoque orientación del bien común		Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades.			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>✓ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y revisa los trabajos encargados.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>✓ Los estudiantes por grupos realizan una simulación de cada tipo de entrevista.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente les plantea situaciones y los estudiantes deben de elaborar preguntas para dicha situación. ✓ Cada estudiante debe realizar la entrevista correspondiente cumpliendo el rol de entrevistador y entrevistado. ✓ Cuando los estudiantes realizan la representación o actuación de dicha situación. Explican el tipo de entrevista que se aplico y comentan sobre la formulación de preguntas. <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes socializan las respuestas y comparten sus experiencias al realizar la actividad, luego responden a la siguiente pregunta en Google Slides: <ul style="list-style-type: none"> - Según tu punto de vista ¿Qué es lo más importante al realizar una entrevista? <div style="text-align: center;">  <p><i>Los estudiantes trabajan en Google Slides – Apunte digital</i></p> </div> <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente formula la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la fase imprescindible al realizar la entrevista? - ¿Qué diferencia existirá entre la entrevista y la encuesta? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es elaborar la versión final de un plan de entrevista acerca de alimentación saludable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Google Slides - Parlantes - Computadora 	15 min

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia el acompañamiento retroalimentando el tema de: "La entrevista". - Seguidamente la docente les invita a dar lectura de sus fichas para informarse sobre las fases y los tipos de entrevista. - La docente presenta sus diapositivas para explicar sobre los tipos de entrevista y muestra algunos ejemplos sobre las fases de la entrevista. - Con la información brindada los estudiantes verifican sus planificaciones o guiones para luego aplicarlas con sus entrevistados. - La plantilla de planificación lo realizan y completan en Documentos de Google. - Para finalizar los estudiantes comparten algunas preguntas en clase y comentamos las posibles respuestas. <div style="text-align: center;"> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Emaze - Ficha N° 03 - Actividad N° 01 - Folder o carpeta de fichas. 	35 min.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a partir de lo observado, da recomendaciones sobre el trabajo que van a realizar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Deben de entrevistar a 2 personas por grupo. ✓ Según el guion trabajado en clase, los estudiantes deben realizar la entrevista a las personas y grabarla en un video que tenga una duración mínima de 5 y máxima de 10 minutos, para esto deben hacer uso de Capcut u otros editores de video. ✓ El video se presentará la siguiente clase en Google drive con el guion de la entrevista anexo. ✓ Finalmente, la docente explica sobre los criterios de evaluación de las entrevistas. 	- Presencial	10 min.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 08

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Elaborar una entrevista a las familiares, vecinos, compañeros; sobre la alimentación saludable

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 03	- Google Slides
- Carpetas de Trabajo	- Youtube
- Fichas o cartillas de apuntes	- Canva
	- Documento de Google

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

Lic. J. José Vasquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
Prof. J. José Vasquez Mamani
Coordinador de área

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 09

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora"	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	04 de Mayo del 2023
4.	60 min	8. Medio:	Presencial

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Presentamos nuestra entrevista sobre la alimentación saludable"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente durante una entrevista. 	Presentan el video de la entrevista sobre de alimentación saludable.	- Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS					
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. 					
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. 					
OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS <ul style="list-style-type: none"> ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre. ✓ Se valora a sí mismo. ✓ Autorregula sus emociones. 					
ENFOQUE TRANSVERSAL		SE DEMUESTRA CUANDO			
Enfoque orientación del bien común		Los docentes promueven oportunidades para que los estudiantes asuman responsabilidades.			

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y revisa los videos de la entrevista. <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes realizan la dinámica de preguntas explosivas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente prepara globos inflados con harina y un turrón. ✓ Todos los estudiantes participan de la dinámica. ✓ Los estudiantes se ponen de pie y la docente lanza el globo al aire para que los estudiantes den toques sin hacer caer el globo. Cuando la docente diga stop el estudiante que dio el último toque al globo debe responder escoger un número y responder la pregunta planteada en la plataforma wordwall. ✓ Si el estudiante responde bien, se gana un turrón y si responde mal se revienta el globo con harina. <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego responden a la siguiente pregunta en Google Slides: <ul style="list-style-type: none"> - En la entrevista ¿Por qué crees que es importante el guion? <p><i>Los estudiantes trabajan en Google Slides – Apunte digital</i></p> <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La docente les presenta un video con una situación significa sobre la alimentación saludable: "Cuento sobre alimentación saludable" <p>Link: https://youtu.be/Drl477HTWNY</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez estuviste en la misma situación que Juanita? ¿Qué decisión tomaste? ¿Por qué lo hiciste? Los estudiantes trabajan en Google Slides – Apunte digital <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es presentar nuestros videos de entrevista buscando información sobre la importancia de la alimentación saludable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Google Slides - Parlantes - Computadora 	15 min



DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia el acompañamiento presentado el tema: "El guion de entrevista". - Seguidamente la docente les presenta la información del guion en dispositivos de Canva para explicar y entrar en diálogo para que los estudiantes puedan construir su propio aprendizaje sobre el guion de entrevista. - Así mismo, los estudiantes completan sus saberes previos con la información que tienen sus fichas de aprendizaje. - Seguidamente, la docente les indica que van a observar sus videos de entrevista. Posterior a ello, se realiza las observaciones correspondientes a cada grupo (contexto, tonalidad de voz, formalidad y objetivo de entrevista), estas observaciones deben de aplicarlas mejoras en la próxima entrevista a especialistas en Salud y nutrición. - Para ello, los estudiantes se organizan por grupos y con la ayuda de la guía o guion de entrevista que se encuentra en la ficha de aprendizaje planifican nuevamente su entrevista "Sobre alimentación saludable y el bienestar físico". - Dichos trabajos se realizan en la plataforma de Documentos de Google. - La docente da indicaciones sobre los trabajos (videos de entrevista), específica que deben tomar en cuenta que están van a realizar una entrevista a especialistas o expertos, tomando en cuenta que las preguntas que formulen deben de ser muy complejas y situacionales. - Para finalizar los estudiantes comparten algunas preguntas en clase y comentan las posibles respuestas de los entrevistados. - Los estudiantes utilizan su apunte digital para sus anotar las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emaze - Ficha N° 03 - Actividad N° 01 - Folder o carpeta de fichas. 	<p>35 min.</p>
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a partir de lo observado, da recomendaciones y felicita a los estudiantes por los excelentes trabajos realizados. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes se evalúan el trabajo en equipo. ✓ Luego se ponen el reto de mejorar en las siguientes actividades. ✓ Potencializar sus habilidades y practicar la empatía. - La docente les pregunta: ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Fue útil para nosotros? 	<ul style="list-style-type: none"> - Presencial



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 09

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

- Investigar que es un plan de nutrición y para qué sirve.
- *Dibuja los alimentos nutritivos que ofrece cada región.*

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR:

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 04	- Google Slides
- Carpetas o folders de Trabajo	- Youtube
- Fichas o cartillas de apuntes	- Canva
	- Documento de Google
	- Wordwall
	- Laptop
	- Proyector
	- Equipo de sonido

VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

Juli, Mayo de 2023.
Lic. Juan José Vasquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
Prof. CAROL CANDIA QUIROGA
Coordinador de área

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORÁ
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 10

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa	"Telésforo Catacora"	5. Área:	Comunicación
2. Docente en Formación	Yulisa Camila Quenta Mamani	6. Grado y sección	QUINTO "B"
3. Nivel	Secundaria	7. Fecha.	05 de Mayo del 2023
4.	60 min	8. Medio:	Presencial

II. TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

"Elaboramos un plan de nutrición saludable y efectivo para la mejora de nuestra salud física y emocional"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

EJES	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO DE GRADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Convivencia en el hogar. Ciudadanía y el bien común. Bienestar emocional. 	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Infiere e interpreta información del texto. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente durante una entrevista. 	Desarrolla las actividades de la lectura "El Bienestar Físico" (Plan de nutrición)	- Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES / CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.

SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.

- Gestiona información del entorno virtual.
- Interactúa en entornos virtuales.

OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

- ✓ Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.
- ✓ Se valora a sí mismo.
- ✓ Autorregula sus emociones.



ENFOQUE TRANSVERSAL

SE DEMUESTRA CUANDO

Enfoque orientación del bien común

Los estudiantes asuman responsabilidades que involucran hábitos de alimentación saludable y bienestar físico.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS Y COGNITIVOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>La docente inicia la sesión saludando a los estudiantes y motivándoles a que se sigan esforzando en sus estudiosos.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Los estudiantes realizan la dinámica del espejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada estudiante de forma anónima escribe una inseguridad que cree tener en la plataforma MIRO. ✓ Todo esto con el fin de conocer su autoestima y estado físico. ✓ Al final de la sesión se da consejos y mensajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector - Diapositivas animadas - Google Slides - Parlantes - Computadora 	15 min
	<p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes comparten sus ideas y dialogan en clase a través de la siguiente pregunta. <ul style="list-style-type: none"> - ¿Sabes qué es un plan de nutrición? - ¿Qué características tiene un plan de nutrición? <p>PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les presenta un video y los estudiantes responden la siguiente pregunta: <i>Link:</i>  <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguna vez te sentiste así? ¿Por qué? - ¿Qué les dirías a los jóvenes del video? - ¿Qué lección aprendiste del video? <p>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se comunica el propósito de la sesión: El propósito de esta sesión es elaborar un plan de nutrición saludable y efectivo para la mejora de tu salud física y emocional. 		



DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente inicia el acompañamiento presentado el tema: "El plan de nutrición". - Seguidamente la docente les explica el tema usando diapositivas de Canva y los estudiantes comparten sus ideas y/o dudas. - Luego la docente les muestra en el proyector algunos ejemplos de plan nutricional. Todo esto explicando el tipo de información que contiene y el tipo de texto, características y otros detalles. - La docente indica a los estudiantes den lectura silenciosa del texto "Bienestar físico" que se encuentra las fichas aprendizaje y que deben abrir el documento en sus respectivas computadoras. - Una vez culminada la lectura, los estudiantes deben elaborar un plan de nutrición saludable y efectivo para la mejora de su salud física y emocional. Esto lo trabajan en la plataforma Canva. - Para finalizar los estudiantes comparten el avance del plan nutricional y responden la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo debería ser la alimentación en nuestro país de acuerdo a sus regiones? - Se llega a la conclusión sobre la importancia de nuestro bienestar físico y la importancia de nuestro autoestima. Se les recomienda a los estudiantes a que se acepten y cuiden su salud. Que no se dejen llevar por los estereotipos de belleza que perjudiquen su bienestar físico y emocional. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emaze - Ficha N° 03 - Actividad N° 01 - Folder o carpeta de fichas. 	<p>35 min.</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a partir de lo observado, da recomendaciones y felicita a los estudiantes por los excelentes trabajos realizados. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes se evalúan el trabajo en equipo. ✓ Luego se ponen el reto de mejorar en las siguientes actividades. ✓ Potencializar sus habilidades y practicar la empatía. - La docente les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Para qué nos servirá lo aprendido? ¿Fue útil para nosotros? 	<ul style="list-style-type: none"> - Presencial 	<p>10 min.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA EMBLEMÁTICA
TELÉSFORO CATACORINA
Rumbo al Centenario

ÁREA: COMUNICACIÓN

QUINTO GRADO - AP N° 10

"Familia Catacorina Conectada con el Aprendizaje" *Un Catacorino Un transformador*

V. TAREA A TRABAJAR EN CASA:

Escribir un comentario sobre la alimentación de los jóvenes en nuestra región.

VI. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

MATERIALES O RECURSOS EDUCATIVOS	
MATERIALES	RECURSOS
- Ficha de aprendizaje N° 04	- Miro
- Carpetas o folders de Trabajo	- Youtube
- Fichas o cartillas de apuntes	- Canva
	- Laptop
	- Proyector
	- Equipo de sonido

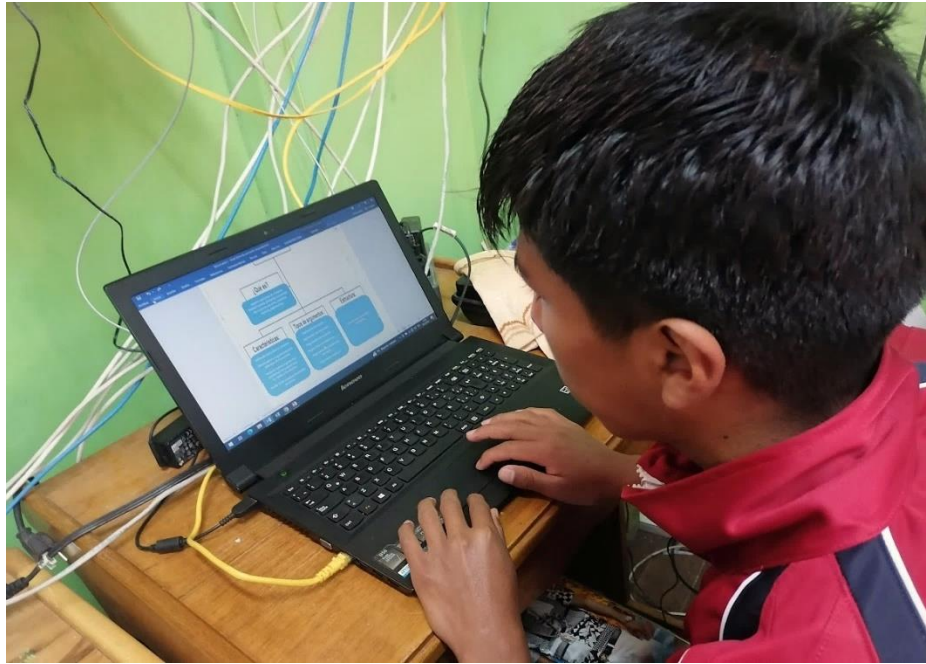
VII. OBSERVACIÓN:

Prof. Yulisa Camila Quenta Mamani

Carol Candia Quiroga
Docente Área de Comunicación
Prof. Carol Candia Quiroga
Docente de área

Juli, Mayo de 2023.
Lic. Juan José Vasquez Mamani
COORDINADOR PEDAGÓGICO
Prof. Juan José Vasquez Mamani
Coordinador de área

ANEXO 09. Fotos de evidencia del grupo control (5to grado sección “D”)





ANEXO 10. Fotos de evidencia del grupo experimental (5to grado sección “B”)

Sesión realizada en el aula del 5to B

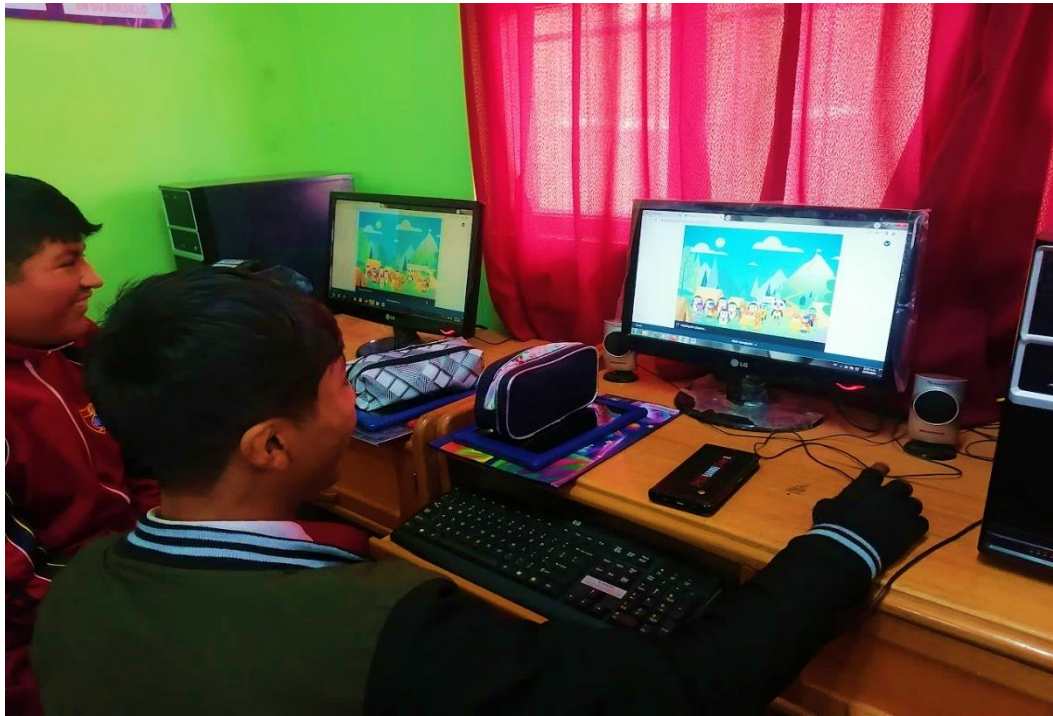




Los estudiantes realizan exposiciones con el usando los dispositivos tecnológicos y plataformas digitales.



Sesión de aprendizaje, donde los estudiantes desarrollan el aspecto socio comunicacional

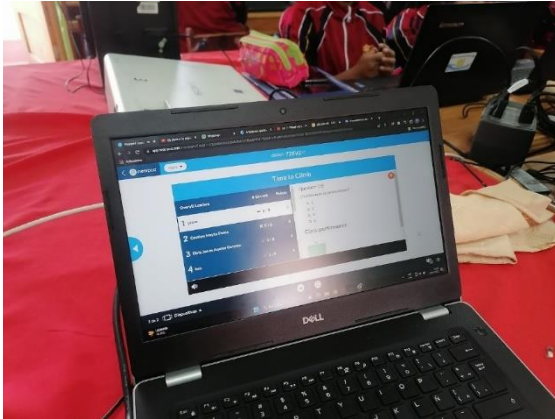


Interacción y participación simulada en línea con personajes animados.

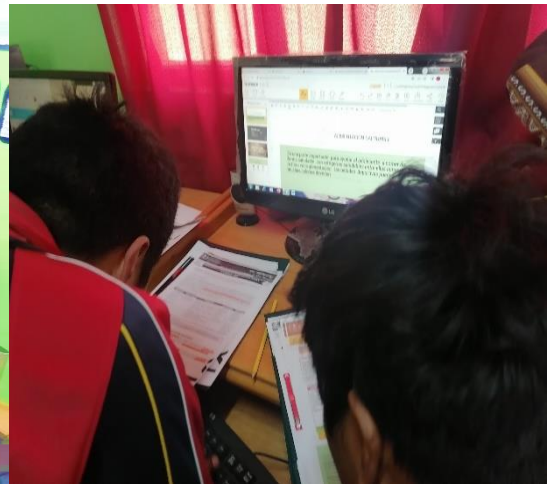


Sesión de aprendizaje: Los estudiantes usan la plataforma nearpod para desarrollar el aspecto sociocomunicacional de las competencias digitales.

Los estudiantes participan en Quiziz y mentimeter para la respectiva retroalimentación de la clase.



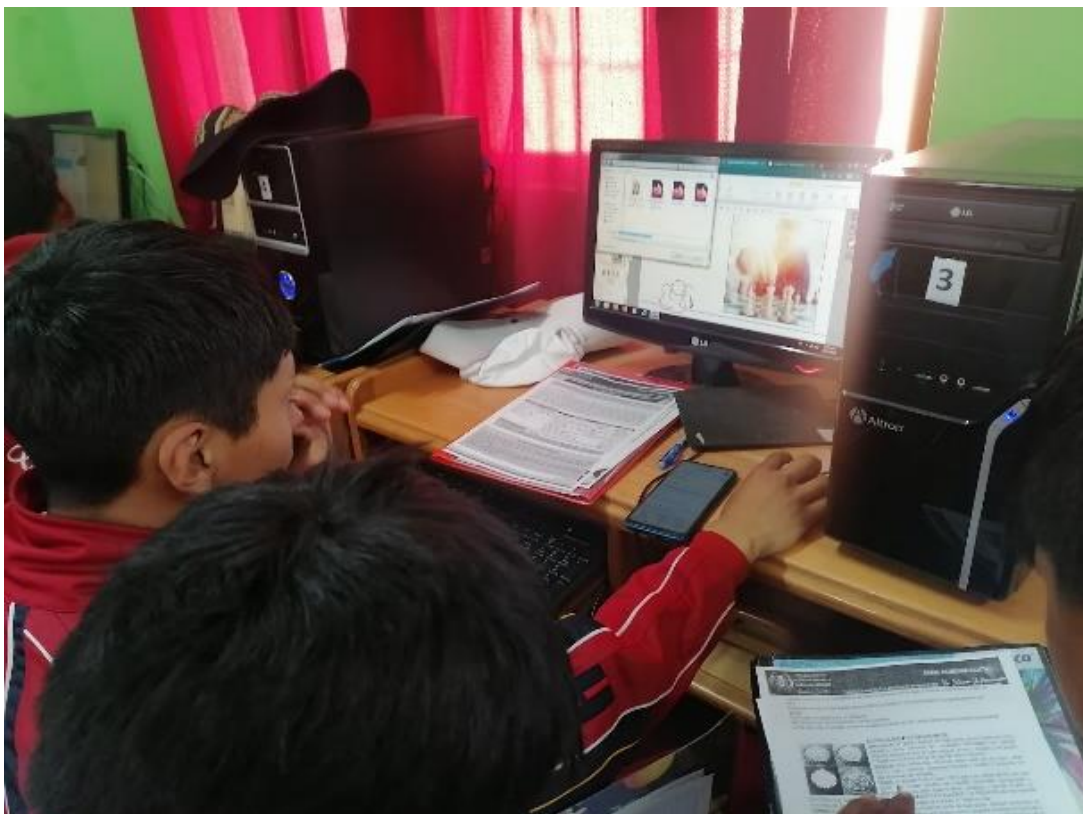
El estudiante planifica sus exposiciones



El estudiante utiliza la plataforma cava para elaborar sus evidencias de aprendizaje.



Los estudiantes utilizan la plataforma emaze. com para elaborar sus presentaciones.



Evidencias de las sesiones desarrolladas







Trabajos realizados por los estudiantes del 5to grado B, usando las tecnologías digitales



ANEXO 11. Matriz de consistencia.

TÍTULO: COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICO TELESFORO CATACORA – JULI, EN TIEMPOS DE COVID 19.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL PG: ¿De qué manera influye las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la institución educativa Secundaria Telésforo Catacora – Juli, en tiempos de COVID 19?	OBJETIVO GENERAL OG: Determinar la influencia de las competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.	HIPÓTESIS GENERAL HG: Las competencias digitales influyen de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la institución Educativa Secundaria Emblemática “Telésforo Catacora” - Juli, en tiempos de COVID 19.	V.1 COMPETENCIAS DIGITALES	Aspecto Instrumental Aspecto Cognitivo intelectual Aspecto Socio Comunicacional	Maneja herramientas educativas Navega y recopila información Diseña sus proyectos educativos	Logro destacado (18-20)	TIPO DE INVESTIGACIÓN ENOQUE: Cualitativo DISEÑO: Cuasi-experimental TÉCNICAS: Observación Examen (<i>PRE Y POST TEST</i>)
PROBLEMAS ESPECÍFICOS PE1: ¿De qué manera influye el aspecto instrumental de las competencias digitales en el desempeño académico de los estudiantes de la institución educativa Telésforo Catacora – Juli, en tiempos de COVID 19?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1: Identificar si el aspecto instrumental de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS H.E.1: El aspecto instrumental de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telésforo Catacora	V.2 DESEMPEÑO ACADÉMICO	Competencias del área de comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Se comunica oralmente en su lengua materna	En inicio (00-10)	INSTRUMENTOS: -Lista de Cotejo -Rubricas

<p>PE2: ¿De qué manera influye el aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telesforo Catacora – Juli, en tiempos de COVID 19?</p>	<p>OE2: Identificar si el aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales influye en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.</p>	<p>- Juli, en tiempos de COVID 19.</p> <p>H.E.2: El aspecto cognitivo intelectual de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.</p>
<p>PE3: ¿De qué manera influye el aspecto socio comunicacional de las competencias digitales en el desempeño académico en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Telesforo Catacora – Juli, en tiempos de COVID 19?</p>	<p>OE3: Identificar si el aspecto Socio comunicacional de las competencias digitales influyen en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.</p>	<p>H.E.3: El aspecto Socio Comunicacional de las competencias digitales influye de manera significativa en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Telesforo Catacora - Juli, en tiempos de COVID 19.</p>



ANEXO 12. 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 YULISA CAMILA QUENTA MAMANI,
identificado con DNI 61659637 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN SECUNDARIA: LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGIA Y FILOSOFIA,
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
"COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
EMBLEMÁTICO TELESFORO CATACORA - JULI, EN TIEMPOS DE COVID 19"

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 NOVIEMBRE del 20 23

(FIRMA (obligatoria))



Huella



ANEXO 13. Autorización para el depósito de trabajo de investigación



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

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

Por el presente documento, Yo YULISA CAMILA QUINTA MAMANI,
identificado con DNI 61659637 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN SECUNDARIA: LENGUA, LITERATURA, PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"COMPETENCIAS DIGITALES EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA EMBLEMÁTICA TELÉFORO CATAORA - JULI, EN TIEMPOS DE COVID 19"

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, busear 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 NOVIEMBRE del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella