

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE
LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES
EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

AUTORAS

Br. Checa Ruiz, Betzabeth
<https://orcid.org/0009-0001-1752-2820>

Br. Ordoñez Vidal, Raquel
<https://orcid.org/0009-0000-8425-681X>

ASESORA

Dra. Reyes González, María Elizabeth
<https://orcid.org/0009-0004-8795-0371>

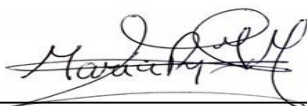
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Integración de la informática

TRUJILLO - PERÚ
2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Reyes González, María Elizabeth con DNI N° 71237266, como asesora del estudio de investigación titulado “**COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024.**”, presentado por las bachilleres Checa Ruiz, Betzabeth con DNI N° 02890178; y Ordoñez Vidal, Raquel con DNI N°03675103 del PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA - EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dra. Reyes González, María Elizabeth
DNI: 71237266

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

“Dedico este trabajo de investigación que con mucho esfuerzo lo he realizado, a mis hijos Darlene y Billy Jesús Sánchez, y a mi señor padre José Checa que son el motor para cumplir mis metas. Y una dedicatoria especial a mi señora madre Rilda Ruíz que esta fallecida pero que con mucho ímpetu en vida me animaba a ser docente”

Betsabeth Checa Ruiz

“Con profunda gratitud y amor, dedico este trabajo a mi familia, que ha sido mi sostén, mi inspiración y mi mayor fuente de fuerza en cada paso de este camino. A mis padres, por enseñarme el valor del esfuerzo, la dedicación y la educación como la herramienta más poderosa para transformar vidas. Sus sacrificios y su apoyo incondicional han sido el pilar que me ha permitido alcanzar este sueño. A toda mi familia, que con su amor me han mostrado que la educación no solo se imparte en las aulas, sino también en el calor del hogar. Este logro es tanto mío como suyo, porque sin ustedes este camino habría sido imposible”

Raquel Ordoñez Vidal

AGRADECIMIENTO

Con profundo respeto y gratitud, queremos dedicar estas líneas a todas aquellas personas que nos acompañaron y guiaron a lo largo de este camino académico. En primer lugar, expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestros profesores, quienes, con su vocación y entrega, nos brindaron las herramientas necesarias para crecer no solo como futuros profesionales, sino también como individuos comprometidos con la educación. Sus enseñanzas, paciencia y apoyo fueron pilares fundamentales en este proceso. A nuestros asesores de tesis, les reconocemos su incansable dedicación y valiosas orientaciones. Gracias por creer en nuestro proyecto, por sus críticas constructivas y por alentarnos a superar cada obstáculo que encontramos. Su guía no solo enriqueció nuestro trabajo, sino también nuestra formación personal y profesional. A los profesionales que generosamente compartieron su tiempo, experiencia y conocimientos, les agradecemos por aportar perspectivas que enriquecieron nuestra investigación y ampliaron nuestra comprensión del tema. Su disposición a colaborar fue invaluable para la concreción de este logro. A todos ustedes, nuestro más sincero agradecimiento. Su impacto en nuestra formación será una guía constante en nuestra futura labor como educadores.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Las, Br. Checa Ruiz, Betzabeth con DNI N°02890178 y Br. Ordoñez Vidal, Raquel con DNI N° 03675103, Bachilleres del PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA - EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido estrictamente los procedimientos académicos y administrativos sugeridos por la Facultad de Humanidades, para el desarrollo de la investigación y sustentación del informe de tesis titulado: **“COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024.”**, el cual consta de un total de 77 páginas, en las que se incluye 08 tablas y 04 figuras, más un total de 31 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la investigación de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



CHECA RUIZ BETZABETH
DNI:0282890178



ORDOÑEZ VIDAL RAQUEL
DNI:03675103

ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA	28
2.1 Tipo y diseño	28
2.2 Diseño de investigación.....	28
2.3 Población, muestra y muestreo	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	30
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	30
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	31
III. RESULTADOS	32
IV. DISCUSIÓN	37
V. CONCLUSIONES	40
VI. RECOMENDACIONES.....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de consistencia	48
Anexo 2: Instrumentos de recolección de la información	52
Anexo 3: Ficha técnica.....	54
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	56
Anexo 5: Validación de juicio de expertos.....	58
Anexo 6: Declaración Jurada de autoras.....	79
Anexo 7: Solicitud de aplicación de instrumentos de recolección de datos	80
Anexo 8: Autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.....	82

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin	84
--	----

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	29
Tabla 2: Muestra.....	29
Tabla 3: Resumen de procesamiento de casos	32
Tabla 4: Estadística de confiabilidad.....	32
Tabla 5: Distribución de frecuencias del nivel Determinar la relación que existe entre la competencia digital y la gestión de proyectos	33
Tabla 6: Distribución de frecuencias del nivel dimensión diseña iniciativas de solución	34
Tabla 7: Distribución de frecuencias del nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas.....	35
Tabla 8: Distribución de frecuencias del nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria.....	36

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Distribución porcentual del nivel para determinar la relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos	33
Figura 2: Distribución porcentual del nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes	34
Figura 3: Distribución porcentual del nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas	35
Figura 4: Distribución porcentual del nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes	36

RESUMEN

La investigación fue elaborada con la finalidad de determinar la relación de la Competencia Digital en la Gestión de Proyectos de los alumnos de secundaria de la provincia de Piura – 2024. En este estudio se tuvo en consideración el tipo de investigación descriptivo, cuantitativo, con un diseño correlacional, transversal; la población y muestra estuvo conformada por estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura -2024. Los instrumentos de recolección de datos a utilizar fueron: dos cuestionarios con escala valorativa de Likert referente a Competencia Digital y la Gestión de Proyectos.

Además, el presente estudio, permitió determinar la relación que hay entre la competencia digital como el uso de las tecnologías de información en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024. En virtud, de los resultados obtenidos (100% de estudiantes se encuentra en un nivel “Alto” con respecto a la aplicación de la competencia digital en la gestión de proyectos) sugiere una fuerte relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos en los estudiantes de secundaria de la provincia de Piura. Las instituciones educativas probablemente están implementando de manera efectiva programas que integran la competencia digital y la gestión de proyectos en el currículo, a su vez los estudiantes están demostrando habilidades superiores en estas áreas, lo que podría facilitar su transición a entornos académicos y profesionales más avanzados.

Palabras clave: Individualiza entornos virtuales, maneja información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales, diseña iniciativas de valor, trabaja en equipo para lograr objetivos y metas, evalúa y retroalimenta las evidencias.

ABSTRACT

The research was carried out with the purpose of determining the relationship of Digital Competence in Project Management of secondary school students in the province of Piura - 2024. In this study, the type of descriptive, quantitative study was taken into consideration, with a correlational, cross-sectional design; The population and sample were made up of secondary education students from the province of Piura -2024. The data collection instruments to be used were: two questionnaires with a Likert rating scale referring to Digital Competence and Project Management.

It made it possible to determine the existing articulation of digital competence such as the use of information technologists in the management of projects of high school students of educational institutions in the province of Piura - 2024. By virtue of the results obtained (100% of students are at a “High” level with respect to the application of digital competence in project management) it suggests a strong link between digital competence and project management in the high school students from the province of Piura. Educational institutions are likely effectively implementing programs that integrate digital competency and project management into the curriculum, and students are demonstrating superior skills in these areas, which could facilitate their transition to more advanced academic and professional environments.

Keywords: Individualizes virtual environments, manages information from the virtual environment, interacts in virtual environments, designs value initiatives, works as a team to achieve objectives and goals, evaluates and provides feedback on evidence.

I. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, el cambio continuo, la proliferación de información, la generación de nuevo conocimiento y el uso de tecnologías digitales se encuentran en un contexto altamente cambiante y competitivo, es importante que se propicien conocimientos significativos en los estudiantes por lo que es valioso la formación del docente que contribuya a la mejora de su práctica pedagógica, esto obliga a aceptar nuevos desafíos y retos que se discuten en las aulas de clase tomando como referencia el contexto y la realidad histórica, cultural y social en la que se desenvuelven los estudiantes.

En el ámbito internacional, en España, Rodríguez, M. C., Suelves, D. M., & Sáiz, H. (2019): En los primeros años de la incorporación de recursos tecnológicos en las escuelas, llegaron a las aulas dispositivos que, en aquel entonces, la sociedad asociaba principalmente con el entretenimiento y el tiempo libre. Esto probablemente se debía a que dichos dispositivos se utilizaban sobre todo con fines recreativos, y no se reconocía aún su potencial educativo ni su relación con el desarrollo de la competencia digital. Cuando muchos de estos dispositivos digitales llegan a las escuelas, ya están plenamente integrados en diversos sectores de la sociedad, como el productivo, el laboral y el social. De hecho, a menudo se dice que la escuela adopta estas tecnologías con cierto retraso. Mientras tanto, su uso en el ámbito educativo atraviesa un proceso complejo de experimentación y debate, en el que las demandas tradicionales y las nuevas exigencias de enseñar y aprender conviven con desafíos y oportunidades. Esto abre la posibilidad de enriquecer el proceso educativo y, al mismo tiempo, enfrentar las desigualdades presentes en el aprendizaje. Para Pasquali M. (2023) la disparidad digital entre naciones desarrolladas y naciones en vías de desarrollo se está incrementando a nivel global, manifestándose en los aspectos de conectividad, infraestructura y habilidad para utilizar la tecnología, siendo el continente africano, Centroamérica y el Caribe los más desfavorecidos.

En el aspecto nacional, La educación debe capacitar a nuestros alumnos para un mundo digital, donde es más relevante tener la habilidad de colaborar en equipo o aprender de manera autónoma que memorizar fechas históricas. Por ello, desde el año 2016, el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) define aprendizajes que fomentan capacidades para que los alumnos sean ciudadanos listos para los retos de nuestra época. Específicamente, contempla por primera vez el fomento de la habilidad

digital en los alumnos, a través de la competencia 28: “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. Accinelli A. (2019). Como se cita Fabian, J. R. O., Galindo, W. G., Huaytalla, R. P., Samaniego, E. S., & Casa bona, R. C. Á. (2021): La sociedad contemporánea, conocida como sociedad de la información o conocimiento, se distingue por el uso constante e incrementado de las TIC, que impactan las actividades humanas y las interacciones entre las personas; en el sector educativo, requiere la afrontación de nuevos desafíos; Cruz, Pozo, Aushay y Arias (2019) encontraron que el cuerpo docente no comprende eficazmente la utilidad del uso de las TIC; Fernández (2018) indica que la educación debe desarrollar nuevas habilidades y competencias para que los alumnos se desempeñen en un entorno de cambios constantes y aprendizaje constante. Finalmente, la Fundación Telefónica Perú (2021) La integración de las tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje ha aportado de manera positiva a la disminución de la brecha digital, siendo el acceso a los recursos educativos un beneficio considerable para profesores y alumnos; además, la capacitación y el apoyo pedagógico se han convertido en innovadoras tácticas de enseñanza que han fusionado la creatividad del profesor y el interés de los estudiantes en la utilización de las tecnologías digitales, contribuyendo al desarrollo de la Competencia 28 establecida en el Currículo Nacional de la Educación Básica. El uso de las TIC post pandemia producida por el COVID-19, ha dado lugar a que el Proyecto Aula Digital Perú tenga aún más relevancia, se ha transformado en un instrumento eficaz para abordar el reto de llevar las instituciones educativas a los hogares mediante tecnologías digitales, además de convertirse en una estrategia que puede lograr un alineamiento con las propuestas del Ministerio de Educación, consiguiendo así potenciar las actividades educativas en beneficio de los alumnos y las estudiantes.

En el contexto local, podemos afirmar, la práctica de la competencia digital en los estudiantes de la provincia de Piura se expresa en la creación de contenido, uso de diversas herramientas, aplicaciones y plataformas educativas, además el uso de buscadores de información académica, todos esos aspectos en un nivel medio. En cuanto a la gestión de proyectos, se evidencian diversas iniciativas promovidas por entidades del estado, tales como Crea y Emprende, Juegos Florales y otros concursos, en las cuales, tanto estudiantes como docentes ponen en manifiesto sus capacidades emprendedoras y de gestión a través de proyectos de innovación en diferentes aspectos como: productivos, empresariales, de innovación y ambientales, en estos espacios vivencian, planifican,

organizan y ejecutan diversos proyectos promovidos desde el área de Educación para el Trabajo.

Las particularidades propuestas a escala global, nacional y local nos impulsan a llevar a cabo una investigación que explora la relación entre Competencia Digital y la Gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura en el año 2024. A partir de esto se formula el siguiente problema: ¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de Secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024?; tomando como problemas específicos los siguientes: a) ¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?; b) ¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?; c) ¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?; d) ¿Cuál es la relación que existe de la gestión de proyectos en la dimensión individualiza entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?; e) ¿Cuál es la relación que existe de la gestión de proyectos en la dimensión maneja información del entorno virtual de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024? f) ¿Cuál es la relación que existe de la gestión de proyectos en la dimensión interactúa en entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?

El presente estudio enmarca como justificación teórica, en el siglo XXI el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se generaliza en diversos campos, la competencia digital se ha convertido en un aspecto fundamental de la sociedad moderna. En el ámbito de la educación, los estudiantes necesitan tener sólidas habilidades digitales para integrar efectivamente las TIC en el logro de competencias. Sin embargo, es importante resaltar que, si bien existen algunas investigaciones sobre las competencias digitales en general, pocas se centran en su aplicación en la gestión educativa. Por ello, es necesario realizar estudios teóricos que nos permitan profundizar en este tema y analizar su importancia en el campo de la educación.

Por otro lado, el estudio aborda también implicancias prácticas, sustentadas en la gestión curricular es muy importante para una educación de calidad en el logro de los aprendizajes reflejado en el perfil del egreso. Sin embargo, los estudiantes deben tener alfabetización digital para que puedan aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas a su disposición, además los alumnos de nivel secundario tienen la capacidad de adquirir un mejor aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales y sus múltiples usos. La investigación práctica sobre competencias digitales en la gestión de proyectos educativos proporciona información relevante y práctica sobre cómo integrar eficazmente las TIC en ellos y así mejorar la calidad del proceso de educación y aprendizaje.

En el ámbito metodológico, la investigación sobre competencias digitales en la gestión de proyectos enfatizó un método confiable que recopila y analiza datos con precisión, utilizando cuestionarios para recopilar datos cuantitativos sobre los niveles de competencias digitales de los estudiantes y su uso en la gestión de proyectos. Además, se realizaron observaciones en el aula y análisis de documentos para obtener información más detallada sobre las prácticas de gestión de proyectos educativos utilizando las TIC de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura. El uso de métodos confiables y diversos permite obtener resultados confiables y relevantes, que contribuye a la profundización del conocimiento en este campo.

El objetivo general del presente estudio radica en determinar la relación que existe de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024. Planteando los siguientes objetivos específicos: a) Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; b) Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024; c) Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024; d) Identificar la relación existente entre la gestión de proyectos en la dimensión individualiza entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024; e) Identificar la relación existente entre la gestión de proyectos en la dimensión maneja información del entorno virtual de los estudiantes de secundaria de instituciones

educativas en provincia de Piura – 2024; f) Identificar la relación existente entre la gestión de proyectos en la dimensión interactúa entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024.

El presente estudio de investigación tuvo como Hipótesis General: Existe relación directa de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024. Las hipótesis específicas fueron: a) Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión diseñar iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; b) Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; c) Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; d) Existe relación directa de la gestión de proyectos en la dimensión individualiza entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; e) Existe relación directa de la gestión de proyectos en la dimensión maneja información del entorno virtual de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024; f) Existe relación directa de la gestión de proyectos en la dimensión interactúa en entornos virtuales de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

Respecto a los antecedentes internacionales, logramos recopilar los siguientes estudios de investigación: Prior, Pérez & Méndez, México (2023), realizaron un estudio denominado “Desarrollo de competencias digitales en estudiantes de secundaria: diagnóstico para la implementación de un proyecto de gestión del aprendizaje” Los autores sustentan: Las competencias digitales son un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes claves para desarrollar ciudadanos competitivos en un mundo cada vez más digital y exigente que requiere algo más que habilidades para utilizar las TIC. Porque según las normas de la Comisión Europea, las oportunidades digitales incluyen varias áreas. Teniendo esto en cuenta, este trabajo describe la fase de diagnóstico de un proyecto que utiliza métodos de investigación-acción para orientar el desarrollo de habilidades digitales en estudiantes de secundaria de la Escuela secundaria en el Estado de Veracruz. El propósito del uso de las herramientas es comprender: estilos de aprendizaje, condiciones de aprendizaje y niveles de competencia digital. Los resultados

muestran que es necesario utilizar estrategias que tengan en cuenta los tres estilos de aprendizaje. Además de fortalecer algunas condiciones de aprendizaje para lograr mejores resultados y fortalecer las siguientes áreas de competencia digital: búsqueda y gestión de información y datos y creación de contenidos digitales.

Herrera, Ecuador (2020) en la investigación para optar por el título de Maestría de Investigación en Educación denominada “Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy” desarrollada en Ecuador. La intención del autor es dar a conocer cómo el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) favorecen el desarrollo de la Competencia Digital, en los estudiantes. De esta manera, se podrá aclarar el impacto que tiene el uso de las TIC en los estudiantes que se encuentran en una Sociedad del Conocimiento se evidencian en la competencia de comunicación, competencia de información, competencia de creación de contenido, competencia de resolución de problemas y la competencia de seguridad. En la investigación se evidencia que la adquisición de estas competencias digitales consciente o inconscientemente permite que el estudiante adquiera habilidades para resolver problemas académicos y cotidianos mediante el uso de la TIC de manera eficaz. Argumenta que, en la actualidad, dentro de esta sociedad, es indispensable desarrollar competencias para obtener resultados favorables en la creación de nuevos conocimientos. Por otro lado, el autor plantea que, a pesar de ello, todavía existen personas que no pueden desarrollar estas competencias pues el acceso a las herramientas TIC son débiles debido a la poca intervención del Estado con respecto a los aspectos políticos, económicos y sociales.

Fernández, España (2023), realiza una investigación denominada: “Competencias digitales clave para el emprendimiento juvenil: Una revisión sistemática de los últimos seis años” En la cual concluye que la competencia digital se considera una piedra angular del crecimiento económico, la creación de empleo y la innovación. Sin embargo, existen ciertas habilidades que los emprendedores necesitan para aprovechar al máximo lo que la tecnología tiene para ofrecer. El propósito de esta investigación es analizar las habilidades digitales que más han influido en el emprendimiento de los jóvenes en los últimos 6 años, y también conocer cómo se han implementado en el proceso emprendedor. Para ello se realiza una revisión sistemática de 201 artículos, de los cuales 67 cumplieron los criterios de inclusión predefinidos. Los resultados muestran que la comunicación, la interacción y

la colaboración a través de plataformas digitales contribuyen al éxito empresarial. La reciente pandemia ha demostrado la importancia de la actualización y las habilidades digitales para desarrollarnos en nuestra vida diaria.

A nivel nacional, se recolectaron los siguientes antecedentes: Huarcaya, Champi & Cuno, Arequipa (2023) En el estudio de investigación denominado “Habilidades digitales y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia americana”. La investigación empleó técnicas elementales de investigación interpretativa y un diseño de estudio correlacional no experimental. La población de investigación estuvo compuesta por 223 estudiantes de quinto año de secundaria, y se analizó toda la población, por lo que se omitió el cálculo de la muestra. Los datos se recopilaron mediante dos cuestionarios: uno sobre habilidades digitales y otro sobre habilidades de gestión de proyectos empresariales. Los instrumentos mostraron una alta confiabilidad, con valores de alfa de Cronbach superiores a 0,9, y fueron validados por tres expertos, con una validez de contenido superior a 0,9 según el índice de Aiken. Las implicancias más importantes mostraron que el 68,6% de los estudiantes tienen habilidades digitales promedio y el 63,2% tienen una gestión de proyectos empresariales promedio. Finalmente, se puede concluir que I.E. Entre los estudiantes de 5° de Secundaria, la relación directa existe y es estadísticamente significativa, entre las habilidades digitales y la capacidad de gestionar proyectos empresariales. Independencia Americana, Arequipa, en el año 2023 con un coeficiente de correlación (r) de 0.747, confirmando la hipótesis presentada en este trabajo de investigación.

Huamaní (2021) En la investigación titulada: “Educación virtual y capacidad emprendedora en los alumnos del 5° de secundaria de colegios técnicos de la provincia de huarochiri-2021”, El objetivo fue conocer la relación entre educación virtual y emprendimiento entre estudiantes de 5to grado de secundaria de instituciones de educación técnica de la provincia de Huarochi en el año 2021. La muestra estuvo compuesta por 80 estudiantes. Se concluyó que la relación entre la educación virtual y la capacidad emprendedora es consistente y existe, evidenciando que, a medida que los estudiantes dominan más la educación virtual, se desarrollan en mayor medida su capacidad emprendedora, su habilidad para la realización profesional, su capacidad de planificación y su creatividad. En cuanto al objetivo del estudio en mención, Se presupone que existe una conexión directa y relevante entre la educación virtual y el fortalecimiento

de la capacidad emprendedora, como lo muestra el estadístico de Spearman (sig bilateral = 0.000 < 0.01; Rho = 0.556**)

En cuanto a las bases teórico-científicas, respecto a la variable competencia digital, se muestran diversas definiciones importantes, tales como: Competencia: Unesco (2016) manifiesta que “hoy en día, la gran mayoría de los sistemas educativos se compaginan para que las competencias constituyan el núcleo de los currículos. Sin embargo, la noción de competencia está lejos de estar totalmente estabilizada: se entiende de muchas maneras diferentes y se traduce a través de una serie de variaciones en los currículos” (Unesco, 2016, p.10). En nuestro país, el Ministerio de Educación (2016) en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) precisa el término Competencia como: “la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Minedu, 2016, p. 29). Lo cita Sergio Tobón, que define a la competencia como: “procesos complejos de desempeño generales con idoneidad y ética, que articulan saberes desde el proceso metacognitivo” (Tobón, 2008, p. 5).

Competencia digital, por su parte, la Unesco (2018) ha definido recientemente, la competencia digital de la siguiente manera: Se definen como un espectro de competencias que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de estas. Estas competencias permiten crear e intercambiar contenidos digitales, comunicar y colaborar, así como dar solución a los problemas con miras al alcanzar un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales en general. (Unesco, 2018). En el Portal del Estado Peruano, la PCM manifiesta que “Son los conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, que se necesitan para utilizar de manera segura y eficiente las tecnologías digitales, y para beneficiarse de ellas. Son esenciales para la educación, el empleo y la inclusión digital” Estas se dividen en dos categorías:

Habilidades digitales fundamentales, son capacidades esenciales, que se adquieren o desarrollan, para responder de manera eficiente a una tarea o problema laboral, académico o cotidiano. Son necesarias para el uso reflexivo, crítico, ético y creativo de las tecnologías, porque permiten comprender, analizar, inferir, resolver problemas, argumentar, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el entorno digital: Analizar: comprender la información, interpretarla y usarla de manera ética;

Resolver problemas: identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas y resolver problemas utilizando la tecnología; Construir argumentos: analizar la diversidad de opiniones sobre un mismo tema, confrontar ideas, argumentar y definir posiciones; Crear contenidos: haciendo un uso eficiente y empático del lenguaje y formatos digitales; Comunicar: conectar y colaborar con otros, interactuar en comunidades y redes virtuales; Seguridad: proteger tu información y datos personales, además de usar de manera responsable y segura el internet.

Habilidades digitales instrumentales, Se trata de aptitudes y destrezas para el manejo de las herramientas, el uso de los dispositivos, aplicaciones y plataformas. Las más demandadas son: La generación y el uso del correo electrónico; La utilización de planillas y hojas de cálculo; La realización de presentaciones digitales; La descarga e instalación de aplicaciones; La creación de videos y contenidos digitales; El uso de redes sociales para compartir textos e imágenes; El uso de software especializado.

Competencia digital en el estudiante, El avance científico-tecnológico, la demanda educativa generacional, la era del conocimiento, la globalización y otros avances tecnológicos, acortan las brechas de distancias en tiempo real y esto solo es posible con las tecnologías de la información y la comunicación. La educación responde a las necesidades digitales de la sociedad y la comunidad educativa, por ello, incluye en el Currículo Nacional, la competencia transversal N° 28: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. El enunciado “se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”, consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los mismos de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática. (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2016, p. 84)

Respecto a las dimensiones de la competencia digital, son individualiza entornos virtuales, parte del indicador denominado Personaliza entornos virtuales, de la competencia 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. MINEDU, (2016) explica que consiste en manifestar de manera organizada y coherente la

individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura.

La dimensión Maneja información del entorno virtual, parte del indicador Gestiona información del entorno virtual, de la competencia 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. MINEDU, (2016) manifiesta que consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.

La dimensión Interactúa en entornos virtuales, el cual es un indicador de la competencia 28 “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”. MINEDU, (2016) sustenta que consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.

En cuanto a la segunda variable, Gestión de Proyectos: MINEDU, (2016) En el currículo Nacional de Educación Básica plantea en el perfil de egreso ámbitos de desempeño que deben ser nutridos por la educación, señalados en la Ley General de Educación, uno de los aprendizajes del perfil de egreso es: El estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permiten articularse al mundo del trabajo y con el desarrollo social, económico y ambiental del entorno, es necesario que desde la planificación curricular se establezcan capacidades emprendedoras y estrategias adecuadas para el logro del perfil de egreso.

MINEDU, (2016) es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental. Comprende que el estudiante trabaje cooperativamente para crear una propuesta de valor, plasmando una alternativa de solución a una necesidad o problema de su entorno, a través de un bien o servicio, valide sus ideas con posibles usuarios y seleccione, en función de la pertinencia y viabilidad; diseña la estrategia que le permita implementarla definiendo los recursos y tareas necesarios, aplica habilidades técnicas para producir o prestar el bien o servicio ideado y evalúa los procesos y resultados con el fin de tomar decisiones para mejorar o

innovar. Esto lo realiza actuando permanentemente con ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

Respecto a las dimensiones de la gestión de proyectos: diseña iniciativas de solución, parte de la fase del Diagnóstico propuesto por Piscocya (2020), los alumnos hacen un mapeo y evaluación para ello construyen un conjunto de pensamientos, deseos y posibilidades de acción que estén vinculados. El trabajo del proceso metodológico por proyectos es la fase de pronóstico del contexto y los actores para que trabajen situaciones significativas. Los asuntos a trabajar deben ser auténticos o reales de interés de los adolescentes donde se plantean retos o desafíos que transmitan mensajes, estos deben de ponerse en comunicación con las competencias para el logro de los aprendizajes. Los proyectos surgen de situaciones reales que pueden ser auténticos, relevantes y de alto impacto. Minedu (2016) en su capacidad: Crea propuesta de valor de la competencia 27: “Gestiona Proyectos de emprendimiento económico o social”, manifiesta que genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental que investiga en su entorno; evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución basado en criterios para seleccionar una de ellas; diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas.

La dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, parte de las dos fases del Diseño y Planificación, y Ejecución propuesto por Piscocya (2020), en la primera fase es que los estudiantes al conocer la alternativa seleccionada para dar solución a la problemática, organiza sus actividades en tareas y secuencias que permitan llegar a construir su evidencia final, estas secuencias deben atender a sus intereses, recurrir a recursos, aprendiendo a gestionarlos en la planificación del proyecto. La siguiente fase es la ejecución cuando ya se ha diseñado y planificado la secuencia de acciones y tareas a realizar, es momento del proceso de implementación del proyecto.

La dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias, parte del modelo de Perkins donde la clave para el proceso de gestión de proyectos es el monitoreo y evaluación, se requiere desarrollar autorregulación para ello es importante ofrecer información de

retorno acerca de los avances realizados, de los recursos y resultados obtenidos en cada proceso del proyecto para el logro de las competencias.

En cuanto a las teorías que sustentan la gestión de proyectos, se plantea la Teoría del aprendizaje basado en proyectos, PISCOYA, (2020) manifiesta que se trata de una forma de aprender y promover el desarrollo a partir de situaciones en las que se requiere ir construyendo un repertorio de pensamientos, deseos y posibilidades de acción. Incluso en las prácticas de crianza (que son una modalidad de procesos educativos), la aproximación a desafíos e intereses de la realidad es esencial. En casa y en comunidad, aprendemos a observar, a describir, a encontrar relaciones entre las partes, a suponer y ensayar alternativas, a generar conocimiento y propuestas, a equivocarnos y retomar experiencias, entre muchas otras cosas. El trabajo por proyectos supone trabajar en función a tres aspectos clave: Lo real de las situaciones, lo relevante de lo que se tienen que hacer y el impacto que podemos generar.

El aprendizaje basado en proyectos, es un método que se centra en el aprendizaje, en la investigación y reflexiones estudiantiles, al encontrar una solución o respuesta al problema, o situación más grande. Barrows (1986) lo define como: Enfoque de aprendizaje basado en el uso de proyectos como punto de partida para la adquisición. integración de nuevos conocimientos. El desarrollo del proyecto comienza con una o más preguntas basadas en la formulación de situaciones importantes. La respuesta a estas preguntas no es sencilla, porque no se basa en información, sino que requiere la movilización de varias habilidades, destrezas, y actitudes adquiridas en diferentes campos del aprendizaje para resolver este problema. El aprendizaje surge de interés grupal y es válido en contextos específicos; no tienen un propósito general. En educación básica, el proyecto, teniendo en cuenta la situación de nuestros estudiantes, debe comenzar con un proceso de aprendizaje sencillo, para luego con conocimientos más profesionales, que pueda asumir proyectos más grandes. Transversalidad del aprendizaje basado en proyectos es un método que promueve experiencias significativas. Las situaciones planteadas pueden resolverse de forma interdisciplinaria desde diferentes campos de estudio, conecta áreas curriculares y todos los planes de estudio. Esta característica se llama transversalidad. Con este método el aprendizaje es el protagonista los estudiantes que son responsables siendo un participante activo en este proceso.

Se formulan las Teorías pedagógicas que sustentan el uso de las TIC en el aprendizaje, Según Montoya Acosta, L. A., Parra Castellanos, M. D. R., Lescay Arias, M., Cabello Alcivar, O. A., & Coloma Ronquillo, G. M. (2019): A medida que la sociedad se desarrolla, las teorías psicológicas y educativas que apoyan el aprendizaje también continúan desarrollándose, las teorías del comportamiento son reemplazadas por otras teorías, lo que significa que se han producido cambios significativos en el entorno educativo. Actualmente, la teoría del aprendizaje constructivista es una de las teorías más importantes que sustentan el desarrollo de modelos de capacitación apoyados en tecnologías de la información y la comunicación y la tecnología de redes.

El e-learning es uno de los métodos más utilizados en la educación en la actualidad. El e-learning surgió en los años 90 como un método formativo asociado a la educación a distancia y al uso de Internet en la educación superior y la formación profesional. Cabe señalar que existen diferencias significativas entre los modelos tradicionales de educación a distancia y el e-learning. La educación a distancia puede o no utilizar tecnología, pero lo más importante es asegurar el aprendizaje independiente sin la implicación constante del profesor. En el e-learning no existe un modelo de intercambio, sino que la atención se centra en utilizar Internet como sistema de acceso a contenidos y actividades educativas. Además, la interacción y la comunicación son componentes esenciales de este tipo de formación. Además, según la mayoría de los investigadores, el e-learning presupone la teoría del aprendizaje constructivista. La teoría enfatiza el rediseño, reordenamiento y reconstrucción de esquemas de acción internos y modelos mentales en el proceso de aprendizaje; por tanto, es el estudiante quien construye e interpreta la realidad.

Las definiciones de B-learning, aprendizaje en línea y aprendizaje variarán según el entorno de aprendizaje, pero generalmente este tipo de aprendizaje se define como una combinación de aprendizaje presencial y en línea en el mismo entorno de aprendizaje. El aprendizaje presencial se refiere a la enseñanza tradicional en el aula, donde profesores y estudiantes enseñan y aprenden cara a cara en el mismo espacio físico. El aprendizaje en línea se refiere al aprendizaje independiente basado en Internet de forma sincrónica o asincrónica utilizando computadoras. Esto requiere el uso de recursos y herramientas virtuales como materiales de aprendizaje en línea, chat, mensajería, conferencias telefónicas, etc.

Los beneficios del B-learning han sido confirmados por la teoría constructivista. El sistema B-Learning se adapta fácilmente a un modelo de resolución de problemas derivado del constructivista porque se centra en el aprendizaje activo de los estudiantes, los motiva a ser autónomos y promueve el desarrollo de habilidades". La teoría del constructivismo aspira a potenciar las habilidades independientes de los alumnos para que se transformen en protagonistas activos y conscientes del avance de su propio saber. Esta actividad puede ser optimizada con la orientación pedagógica.

En los últimos años se ha estudiado la teoría del conectivismo defendida por Stephen Down y George Siemens. Esta teoría del aprendizaje en la era digital respalda la noción de que el aprendizaje se produce en cualquier sitio, en un ambiente disperso y fluctuante; esto es, si emplea conocimiento para vincular uno o varios grupos de información especializados a través de una organización o base de datos, está más allá de nuestro alcance.

El punto de partida del conectivismo es el individuo, el conocimiento personal consiste en una red. La red retroalimenta información a organizaciones e instituciones. Las organizaciones e instituciones envían información a la misma red y, en última instancia, proporcionan a las personas nuevos conocimientos. En el futuro resultará fascinante analizar el rol que desempeñará la interacción entre docentes y alumnos en los procesos de aprendizaje formal y qué herramientas se emplearán para mejorar dichos procesos; Los docentes, que anteriormente eran la única fuente de conocimiento para los alumnos, ahora se transforman progresivamente en una guía, un referente que abre a los estudiantes la vía hacia la autonomía, la emancipación y la habilidad para generar conocimiento. Esto se debe al enfoque dual de asimilación-exhibición caracterizado por el aprendizaje colectivo tanto en grupos de clase como en la red colectiva global. Este ciclo de desarrollo de conocimientos permite a los pasantes mantenerse actualizados en las áreas en las que han establecido conexiones.

Es evidente que las Tecnologías de Información y Comunicación proporcionan herramientas para la implementación de actividades de colaboración en el aprendizaje que fomentan la interacción entre los alumnos desde un enfoque constructivista, que inevitablemente se vincula con la teoría de Vygotsky (1978), o dicho de otro modo, brinda la importancia del apoyo o andamiaje personal. facilitar el desarrollo cognitivo de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. A estos efectos, se entiende por andamiaje

la ayuda proporcionada por profesores, expertos o los propios compañeros más capaces, que permite al sujeto resolver el problema de forma autónoma. A medida que se desarrollan e integran herramientas de software social, los dispositivos pueden interactuar entre sí como mejor les parezca. Más específicamente, las redes sociales tienen el poder de transformar muchas formas de cultura. Una de las características colaborativas más importantes de las redes sociales es que el medio facilita que los usuarios se conecten entre sí y compartan el contenido generado en todo el mundo. Por ejemplo, personas de diferentes partes del mundo pueden participar en actividades colaborativas en un wiki y crear "textos sociales" juntos. En otras palabras, las redes sociales proporcionan a los sujetos una plataforma de integración de conocimientos que puede apoyar significativamente el aprendizaje colaborativo.

II. METODOLOGÍA

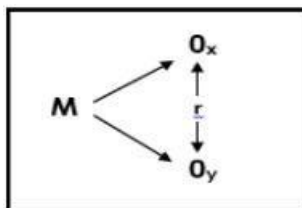
2.1. Tipo y diseño de estudio

Este estudio es de tipo descriptivo correlacional y tiene como objetivo describir las características de las competencias digitales en la gestión de proyectos educativos y analizar la relación entre estas variables.

Este enfoque permite observar cómo la competencia digital afecta la efectividad de la gestión de proyectos educativos sin manipular las variables involucradas, que son esenciales para el establecimiento de relaciones correlacionales significativas (Valencia , 2021).

2.2. Diseño de investigación

El diseño del estudio no fue experimental ya que no se manipularon variables transversales ya que los datos se recopilaron en un solo momento. En este sentido, el diseño de investigación es descriptivo-relacional y, según Sánchez y Reyes (1998), su objetivo es determinar el grado de asociación entre dos o más variables de interés en una muestra de un mismo sujeto, en este caso la competencia digital y la gestión de proyectos educativos. Para la recolección de datos se empleó el método estadístico, lo cual permitió comprobar y verificar la hipótesis planteada.



Donde:

M= Estudiantes de educación secundaria de una institución educativa de Piura.

Ox = Competencia Digital

Oy = Gestiona proyectos educativos.

r = Relación entre Competencia Digital y Gestión de Proyectos educativos.

2.3. Población, muestra y muestreo

La población estuvo conformada por 70 estudiantes de las instituciones Educativas Ricardo Palma – Samán y I. E. N° 15181 – Terela.

La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes seleccionados por conveniencia, considerando que representan un grupo significativo que cumple con las características necesarias.

Población

Tabla 1:

Población de estudiantes de educación secundaria de la institución educativa N° 15181- Terela y “Ricardo Palma” de la provincia de Piura, 2024.

Institución Educativa	Grado	Número de estudiantes
Ricardo Palma	5to	32
15181 – Terela	5to	38
TOTAL		70

Nota: Nóminas de matrícula de las Instituciones Educativas N° 15181 – Terela y Ricardo Palma, 2024.

Muestra

Tabla 2:

Muestra de estudiantes de educación secundaria de la institución educativa N° 15181- Terela y “Ricardo Palma” de la provincia de Piura, 2024.

Institución Educativa	Grado	Número de estudiantes
Ricardo Palma	5to	28
15181 – Terela	5to	32
TOTAL		60

Nota: Estudiantes de Quinto de secundaria de las Instituciones Educativas N° 15181 – Terela y Ricardo Palma, 2024.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las encuestas son personales las mismas que se emplean como técnica para recopilar información importante de los alumnos. Los datos se representan en distintos instrumentos, como cuestionarios diseñados para evaluar las dos variables, y luego el formulario se ajusta y modifica según investigaciones anteriores (Miranda et al., 2022).

Según Torres (2021), la investigación realizada es válida desde el punto de vista científico porque se basa en evidencia adecuadamente comprobable y corresponde a la formulación de la hipótesis.

En este sentido, es necesario adoptar procedimientos sistemáticos de recopilación de información con objetivos claros para un análisis exhaustivo de los datos de información recopilados.

Además, se introduce una serie de aplicaciones digitales para el recojo de datos y metodologías útiles, con el objetivo de conseguir resultados importantes en la investigación científica y, sobre todo, garantizar que estos resultados sean veraces. Para la obtención y análisis de los resultados se utilizó como instrumento un cuestionario y como técnica de investigación la encuesta.

En este sentido, cabe señalar que el método de investigación implicó plantear a los integrantes de la muestra formada según normas establecidas preguntas relacionadas con el tema central del estudio (Pobea et al., 2015).

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

El análisis y tratamiento de datos del trabajo de investigación se llevó a cabo utilizando el programa estadístico SPSS, versión 25, ampliamente empleado en las ciencias sociales, las ciencias aplicadas y por empresas de investigación.

El uso del software SPSS, en su versión actualizada, mediante un conjunto de estrategias basadas en la estadística descriptiva que ayudaron a solucionar la problemática detectada. La estadística descriptiva: mediante esta se pudo describir la tendencia principal, la frecuencia, las tablas y figuras, para contribuir al conocimiento profundo de cada una de las variables de la presente investigación. La estadística inferencial: aquí se pudo describir e interpretar la hipótesis para poder responder al problema formulado corroborando la hipótesis. Validez,

implica determinar el nivel que refleja el instrumento en base a los contenidos de las variables y lo que se espera evaluar. (Corral et al., 2010)

En este estudio, se va necesitar dos cuestionarios, para la evaluación de cada variable de estudio, Competencia digital y gestiona proyectos educativos respectivamente, debido a que es sumamente necesario contar con la revisión de tres especialistas para asumir el rol de jueces de expertos, a través de formularios de las universidades correspondientes, se procedió a validar los cuestionarios. Confiabilidad, primero se aplicó un grupo de personas como una prueba piloto, luego a la muestra conformada dentro de la investigación como grupo experimental, se aplicó a 30 participantes. De este modo se estimó lo confiable del cuestionario (Corral et al., 2010)

2.6. Aspectos éticos

Para llevar a cabo este estudio de investigación, se recolectó datos de diferentes fuentes con el fin de potenciar el contenido teórico. Estas fuentes se han citado siguiendo los principios de ética profesional y se incorporan en la bibliografía para su respectiva revisión. Así, este modo, se garantiza la verificación de los datos y se continúa valorando el aporte de los autores.

Las consideraciones éticas según Ñaupás (2014) se refieren a las acciones del investigador al aplicar principios morales a un campo de estudio específico. Aborda las consideraciones éticas en la investigación. Además, implica integrar conceptos fundamentales en los diversos campos que componen y estructuran la exploración. Este proyecto ha sido verificado éticamente tanto para citas de texto como de resúmenes, y todos los autores han sido consultados y asumen total responsabilidad por cualquier error u omisión. Los participantes serán informados sobre los objetivos del estudio, la confidencialidad de la información proporcionada y su derecho a retirarse en cualquier momento sin repercusiones.

III. RESULTADOS

Tabla 03

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	60	100,0

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

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar la relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura 2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Tabla 04

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	9

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar la relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Descripción: La Tabla 04 se aplicaron dos cuestionarios, que fueron validados por expertos y sometidos a pruebas de fiabilidad estandarizadas, logrando un valor de 0,810 en la escala de Cronbach para las Competencias digitales y 0,829 en la gestión de proyectos, en una muestra de 60 estudiantes seleccionados, por tanto, podemos decir que los instrumentos que estás utilizando son fiables. Esto te da una base sólida para confiar en los datos recogidos y en los análisis posteriores que realices para determinar la relación entre estas variables.

Tabla 05

Distribución de frecuencias del nivel Determinar la relación que existe entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

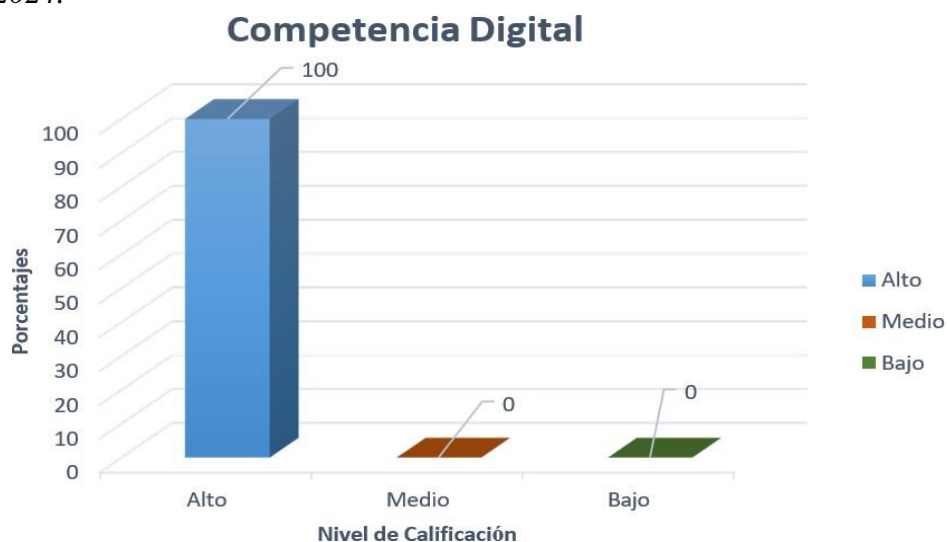
CRITERIO	n	%
Alto	60	100
Medio	-	-
Bajo	-	-
Total	60	100

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar la relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura 2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Figura 1

Distribución porcentual del nivel para determinar la relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura 2024.



Descripción: La Tabla 05 muestra que de los 60 alumnos de secundaria de las instituciones educativas de la provincia de Piura que formaron parte de la muestra, el 100% sugiere una fuerte relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos en los estudiantes de secundaria de la provincia de Piura– 2024; esta se encontró en un nivel Alto.

Tabla 06

Distribución de frecuencias del nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provinciade Piura – 2024.

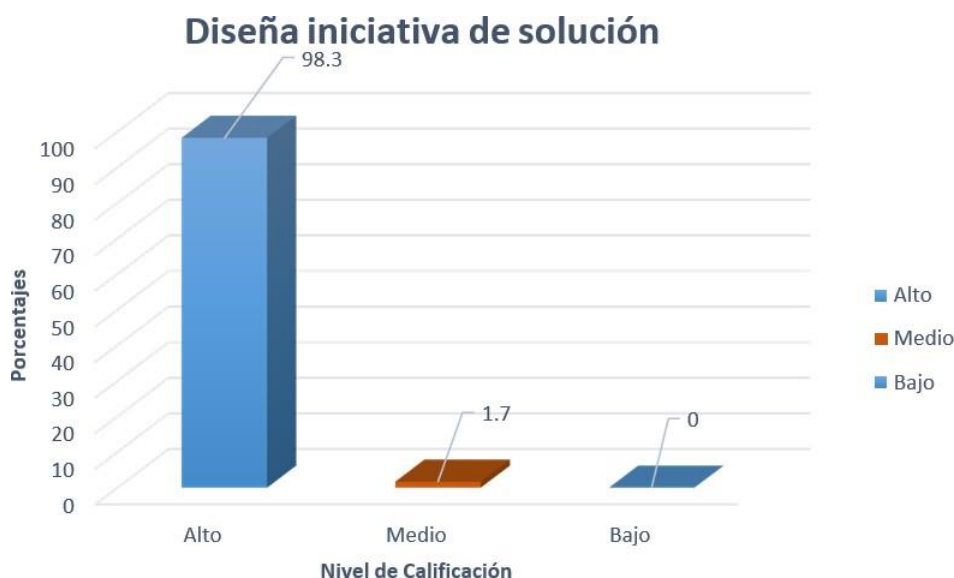
CRITERIO	n	%
Alto	59	98.3
Medio	1	1.7
Bajo	-	-
Total	60	100

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Figura 2:

Distribución porcentual del nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provinciade Piura – 2024.



Descripción: En la Tabla 06 podemos observar que, de los 60 estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura, con un 98.3% de los estudiantes en un nivel Alto y un 1.7% en un nivel Medio en la dimensión diseña iniciativas de solución, sugieren una fuerte capacidad para desarrollar y proponer soluciones creativas entre los estudiantes de secundaria en la provincia de Piura – 2024.

Tabla 07

Distribución de frecuencias del nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.

CRITERIO	n	%
Alto	56	93.3
Medio	4	6.7
Bajo	-	-
Total	60	100

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Figura 03

Distribución porcentual del nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.



Descripción: La Tabla 07 podemos observar que, de los 60 estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura, con un 93.3% de los estudiantes en un nivel Alto y un 6.7% en un nivel Medio en la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas son indicadores muy positivos sobre las habilidades entre los estudiantes de secundaria en la provincia de Piura – 2024.

Tabla 08

Distribución de frecuencias del nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.

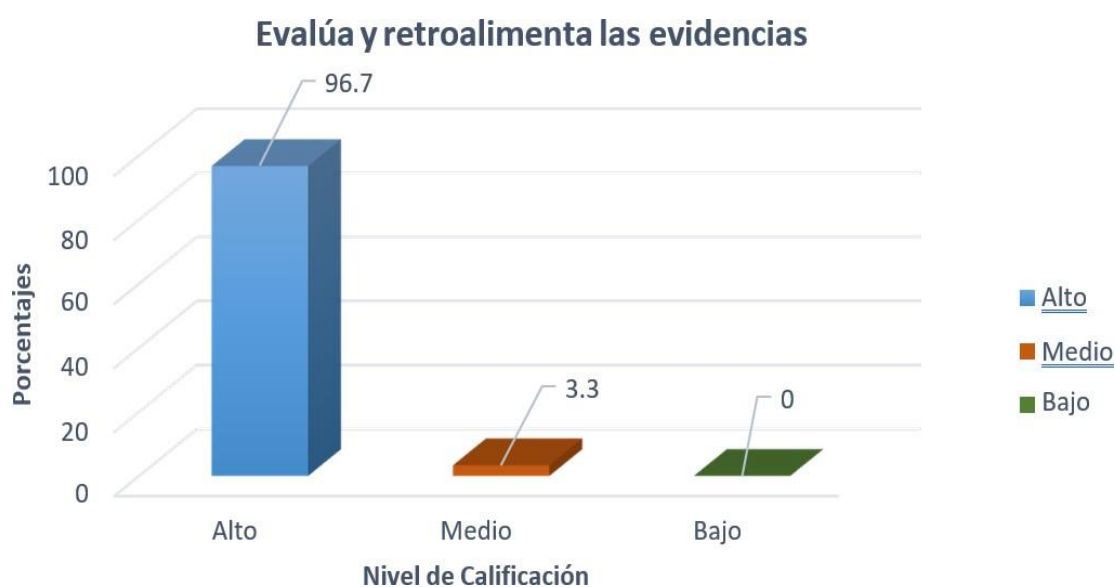
CRITERIO	n	%
Alto	58	96.7
Medio	2	3.3
Bajo	-	-
Total	60	100

Fuente: Aplicación del cuestionario para determinar nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.

Aplicado por: Checa, B; Ordoñez, R; 2024

Figura 04

Distribución porcentual del nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024.



Descripción: La Tabla 08 podemos observar que, de los 60 estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura, con un 96.7% de los estudiantes en un nivel Alto y un 3.3% en un nivel Medio en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias sugieren una fuerte capacidad para evaluar y proporcionar retroalimentación efectiva entre los estudiantes de secundaria en la provincia de Piura – 2024.

IV. DISCUSIÓN

Para realizar esta sección de análisis de resultados se diseñaron dos cuestionarios agrupados cada uno en 03 dimensiones, donde cada una de ellas contenía 03 tres preguntas basadas en los indicadores detallados en la tabla de Operacionalización de variables obteniendo en este estudio que el 100 % de los 60 estudiantes encuestados están en un nivel “Alto” para determinar la relación que existe entre la competencia digital y la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024. En virtud, de los resultados obtenidos sugiere una fuerte relación entre la competencia digital y la gestión de proyectos en los estudiantes de secundaria de la provincia de Piura. Las instituciones educativas probablemente están implementando de manera efectiva programas que integran la competencia digital y la gestión de proyectos en el currículo, a su vez los estudiantes están demostrando habilidades superiores en estas áreas, lo que podría facilitar su transición a entornos académicos y profesionales más avanzados. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de estudios previos de Huarcaya, Champi & Cuno, Arequipa (2023) en el estudio de investigación “Habilidades digitales y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia americana”. La población de investigación estuvo compuesta por 223 estudiantes de quinto año de secundaria. Los datos se recopilaron mediante dos cuestionarios: uno sobre habilidades digitales y otro sobre habilidades de gestión de proyectos educativos con enfoque empresarial. Los instrumentos mostraron una alta confiabilidad, con valores de alfa de Cronbach superiores a 0,9, y fueron validados por tres expertos, con una validez de contenido superior a 0,9 según el índice de Aiken. Los resultados más importantes mostraron que el 68,6% de los estudiantes tienen habilidades digitales promedio y el 63,2% tienen una gestión de proyectos empresariales promedio. Finalmente, se puede deducir que hay una relación directa y de estadísticamente significativa entre las competencias digitales y la capacidad de gestionar proyectos educativos con enfoque empresarial. Así mismo Huamaní (2021) En la investigación titulada: “Educación virtual y capacidad emprendedora en los alumnos del 5° de secundaria de colegios técnicos de la provincia de huarochiri-2021”, El objetivo fue conocer la relación entre educación virtual y proyectos educativos de emprendimiento entre estudiantes de 5to grado de secundaria de instituciones de educación técnica de la provincia de Huarochi en el año 2021. La muestra estuvo compuesta por 80 estudiantes.

Se concluyó que existe concordancia entre la educación virtual y capacidad en los proyectos de emprendimiento determinando que cuando más domina el estudiante la educación virtual mayor será su capacidad emprendedora, capacidad de realización profesional, capacidad de planificación y la capacidad creativa de los estudiantes. Sin embargo los hallazgos encontrados es la relación de habilidades tecnológicas o educación virtual con gestión de proyectos educativos con enfoque emprendedor nos permite establecer que si existe una relación con nuestro estudio .

También el 98.3 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Alto, entre tanto el 1.7 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Medio. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con el objetivo específico formulado donde aquí se determina que existe relación directa entre la competencia digital y la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

También el 93.3 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Alto, entre tanto el 6.7 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Medio. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con el objetivo específico formulado donde aquí se determina que existe una relación directa entre la competencia digital y la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

También el 96.7 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel

dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Alto, entre tanto el 3.3 % de los 60 estudiantes encuestados consideraron que el nivel dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas se encuentra en un nivel Medio. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con el objetivo específico formulado.

V. CONCLUSIONES

Se llegó a determinar que existe relación directa y altamente significativa entre la Competencia digital y gestiona proyectos educativos en estudiantes de secundaria de dos instituciones educativas de Piura, 2024, para ello se administraron dos cuestionarios, sometidos a validación de expertos y pruebas de confiabilidad estandarizadas, logrando un valor de 0,810 de Alpha de Cronbach para las competencias digitales y 0,829 de Alpha de Cronbach para la gestión de proyectos educativos, a una muestra de 60 estudiantes, por tanto, podemos decir que los instrumentos que se está utilizando son fiables.

Se llegó a determinar la existencia de una directa relación, además de significativa entre la competencia digital y Diseña iniciativas de solución como dimensión de la Gestión de proyectos educativos en alumnos secundarios de la provincia de Piura, 2024, lo cual el 98.3 % de los 60 estudiantes encuestados se encuentra en un nivel Alto. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con la hipótesis específica formulada que indicaba que existe directa entre la competencia digital y la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

Se llegó a determinar la existencia de una directa relación, además de significativa entre la competencia digital y Trabaja en Equipo para lograr objetivos y metas como dimensión de la Gestión de proyectos educativos en alumnos secundarios de la provincia de Piura, 2024, lo cual el 93.3 % de los 60 estudiantes encuestados se encuentra en un nivel Alto. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con la hipótesis específica formulada que señalada que hay una relación directa entre la competencia digital y la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

Se llegó a determinar la existencia de una directa relación, además de significativa entre la competencia digital y Evalúa y retroalimenta las evidencias como dimensión de la Gestión de proyectos educativos en alumnos secundarios de la provincia de Piura, 2024, lo cual el 96.7 % de los 60 estudiantes encuestados se encuentra en un nivel Alto. Esto demuestra que los estudiantes consideran que se encuentra en un nivel Alto la relación directa entre la competencia digital y la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas; estos resultados coinciden con la hipótesis específica formulada que indicaba que hay una relación directa entre la competencia digital y la dimensión evalúa y retroalimenta las

evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda que las Instituciones Educativas de la provincia de Piura planteen en sus planes de estudio diversos programas específicos de formación en competencias digitales, orientados tanto a docentes como a estudiantes. Estos programas deben estar alineados con las necesidades actuales de la gestión de proyectos y fundamentados en los estándares específicos de la competencia 28, según los grados o ciclos propuestos en el Currículo Nacional.

Por otra parte, es necesario que las Instituciones Educativas inviertan o gestionen para acceder a programas destinados a mejorar y actualizar su infraestructura tecnológica, incluyendo la adquisición de equipos, software y acceso a internet. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades digitales en entornos adecuados y competitivos, potenciando su capacidad de gestionar proyectos eficientemente, enmarcados en la competencia propuesta en el Currículo Nacional “Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social”

Se Propone que, para enfatizar la gestión de proyectos en las aulas, se integren metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) con herramientas digitales. Esto incentivará a los estudiantes a aplicar sus competencias digitales de manera práctica y colaborativa, desarrollando habilidades críticas para la resolución de problemas en contextos reales, de esta manera desarrollarán habilidades de orden superior tal como lo promueve el Currículo Nacional.

Así mismo, se recomienda establecer convenios o alianzas estratégicas con instituciones tecnológicas, universidades y empresas locales para brindar talleres, charlas y capacitaciones especializadas a las estudiantes referidas a la aplicación de la competencia digital en la gestión de proyectos de emprendimiento. Estas alianzas también pueden proporcionar acceso a plataformas digitales de gestión de proyectos y recursos educativos innovadores.

Finalmente, las Instituciones Educativas, deben implementar sistemas de monitoreo y evaluación periódicas para medir el progreso de los estudiantes del nivel secundaria en el uso eficiente de las competencias digitales. Esto permitirá identificar áreas de mejora y

ajustar las estrategias educativas, asegurando la formación integral en habilidades tecnológicas necesarias para la gestión de proyectos en un entorno cambiante.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Accinelli, A. (2019) “La educación para un mundo digital” Lima – Perú.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/345597-educacion-para-un-mundo-digital>
- Castillo, M. y Jiménez, J. (2019). Acción y reflexión educativa: Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955009/html/>
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Aushay Yupangui, H. R., & Arias Parra, A. D. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59.
- Fernández Scagliusi, M. V. (2023). Competencias digitales clave en el emprendimiento juvenil: una revisión sistemática de los últimos 6 años. *RiiTE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (14), 28–44.
<https://doi.org/10.6018/riite.565401>
- Fabian, J. R. O., Galindo, W. G., Huaytalla, R. P., Samaniego, E. S., & Casabona, R. C. Á. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista educación*, 45(1), 1-17.
- Fundación Telefónica Perú (2023) “Una experiencia exitosa de formación docente situada” P. 156. https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2021/12/Libro-Aula-Digital-2021_v9-9-1-UNESCO.pdf?_gl=1*i6qgmq*_ga*ODQ2Mjc4MDk5LjE3MzI0ODkwMTE.*_ga_NP91PXK7J8*MTczMjQ0OTAxMC4xLjAuMTczMjQ0OTAxMC4wLjAuMA..
- García, F. (2020). “Competencias Digitales en Docentes de una Institución Educativa. Piura – 2020”.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63884/Garc%C3%A1_Da_DCR-SD.pdf?sequence=1
- Hernández, R., Fernández, C. Baptista, C. (2014). Metodología de la Investigación. (6.a ed.). México, ISBN.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>

- Herrera (2020) Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy- Huarcaya, Champi y Cuno, (2023) “Habilidades digitales y su relación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia americana”.
- Huamani, C. J. (2021). Educación virtual y capacidad emprendedora en alumnos del 5° de secundaria de colegios técnicos de la provincia de Huarochirí - 2021 [Tesis para Obtener el Grado Académico de Maestro en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo].
- Levano-Francia, L., Sanchez Diaz, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., & Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. Propósitos y representaciones, 7(2), 569-588. Naranjo, M. E. M.,
- MINEDU, (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima – Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU, (2021) “Metodología de gestión de proyectos de tecnologías de la información y comunicación”. Lima – Perú. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1950620/RSG%20N%C2%B0%20095-2021-MINEDU.pdf.pdf>
- Mallqui, D. C., Baldeón, D. G. C., Urbano, H. I. G., & Vera, L. M. M. (2024). Dominio de las TIC y alfabetización digital en docentes de la región Lima. Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063, 4(2), 1-12.
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones del Ministerio de Educación del Perú.
- Pasquali, M. (2023) ¿Cuáles son los mejores y peores países en materia de inclusión digital? <https://es.statista.com/grafico/25716/paises-y-territorios-clasificados-segun-el-indice-de-inclusion-de-internet/>
- Piscocya, L. (2020). “Aprendizaje basado en proyectos: aprender en contextos reales”. Lima – Perú. <https://es.scribd.com/document/476587577/Aprendizaje-Basado-en-Proyectos-LPR-2020-v2-pdf>

Prior, L., Pérez, S., y Méndez, E. M. (2024). Desarrollo de competencias digitales en estudiantes de secundaria: diagnóstico para la implementación de un proyecto de gestión del aprendizaje. *Revista Retos XXI*, 8, 1-14.

<https://doi.org/10.30827/retosxxi.8.2024.29023>

Rodríguez, M. C., Suelves, D. M., & Sáiz, H. (2019). Competencia digital e inclusión educativa. Visiones de profesorado, alumnado y familias. *Revista de Educación a Distancia (red)*, 19(61).

Valencia Rosello, M. A. (2022). Competencias digitales para la mejora de la gestión directiva de los líderes pedagógicos de educación primaria UGEL 16 Barranca 2021. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80562>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	BASES TEÓRICAS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo General	Variable X	Hipótesis General	1				
¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024?	Identificar la relación existente de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024	La Unesco (2018) define actualmente, la competencia digital de la forma siguiente: Se definen como un espectro de competencias que facilitan el uso de los dispositivos digitales, las aplicaciones de la comunicación y las redes para acceder a la información y llevar a cabo una mejor gestión de estas. Estas competencias permiten crear e intercambiar	Existe relación directa de la competencia digital en la gestión de proyectos de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024	Competencia digital	Individualiza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construye su propia identidad digital. ✓ Desarrolla una conducta ética y responsable. ✓ Adapta medidas de seguridad en su entorno virtual. 	<p>1.- ¿Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales?</p> <p>2.- ¿Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales?</p> <p>3.- ¿Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales?</p>	<p>Tipo Descriptivo</p> <p>Diseño Descriptiva, Cuantitativa Correlacional de corte transversal</p> <p>Población La población estará conformada por 70 estudiantes de Educación Secundaria</p>
					Maneja información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es capaz de acceder y evaluar la información de diversas fuentes 	<p>4.- ¿Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales?</p> <p>5.- ¿Organizas la información de</p>	

		contenidos digitales, comunicar y colaborar, así como dar solución a los problemas con miras al alcanzar un desarrollo eficaz y creativo en la vida, el trabajo y las actividades sociales en general. (Unesco, 2018)				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza diversos tipos de información ✓ Interpreta con una visión crítica y lógica las fuentes de información 	<p>diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades?</p> <p>6.- ¿Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje?</p>	<p>de la provincia de Piura.</p> <p>Muestra Para realizar dicha investigación, la muestra estará conformada por 60 estudiantes de instituciones educativas de Educación Secundaria de la provincia de Piura</p> <p>Técnicas de recolección de datos La encuesta</p>
					Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa colaborativamente ✓ Comunica y construye en entornos digitales ✓ Validan según su interés 	<p>7.- ¿Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales?</p> <p>8.- ¿Compartes información de la creación de contenidos virtuales?</p> <p>9.- ¿Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales?</p>	

Problemas específicos	Objetivos específicos	Variable Y	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?	Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024	MINEDU, (2016) En el currículo Nacional de Educación Básica plantea en el perfil de egreso ámbitos de desempeño que deben ser nutridos por la educación, señalados en la Ley General de Educación, uno de los aprendizajes del perfil de egreso es: El estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permiten articularse al mundo del trabajo y con el desarrollo social,	Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión diseña iniciativas de solución de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.	Gestión de proyectos	Diseña iniciativas de solución	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Investiga su entorno. ✓ Genera alternativas de solución creativa. ✓ Resuelve un problema o necesidad insatisfecha. 	<p>1.-¿Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC?</p> <p>2.- ¿Generas alternativas de solución creativas usando las TIC?</p> <p>3.- ¿Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC?</p>	<p>Cuestionarios</p> <p>Métodos de análisis de investigación</p> <p>Estadística descriptiva.</p> <p>Estadística inferencial</p>
¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión trabaja en equipo para lograr objetivos y metas de los	Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión trabaja en	económico y ambiental del entorno, es necesario que desde la planificación se establezcan capacidades	Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión trabaja en equipo para		Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza el trabajo en equipo y asume su rol. ✓ Establece actividades o 	<p>4.- ¿Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto?</p> <p>5.- ¿Desarrollas tu plan de actividades durante la</p>	

estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?	equipo para lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de institución educativas de la provincia de Piura – 2024	empreendedoras y estrategias adecuadas para el logro del perfil de egreso.	lograr objetivos y metas de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024			tareas de desempeño. ✓ Produce bienes o servicio que resuelva un problema o necesidad.	ejecución de proyecto utilizando las TIC? 6.- ¿Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC?	
¿Cuál es la relación que existe de la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024?	Identificar la relación existente entre la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas en provincia de Piura – 2024.		Existe relación directa de la competencia digital en la dimensión evalúa y retroalimenta las evidencias de los estudiantes de secundaria de instituciones educativas de la provincia de Piura – 2024.		Evalúa y retroalimenta las evidencias	✓ Usa herramientas virtuales para un feedback del aprendizaje. ✓ Usa herramientas y estrategias innovadoras de evaluación. ✓ Difunde evidencias del producto con herramientas virtuales.	7.- ¿Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC? 8.-- ¿Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias? 9.- ¿Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales?	

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DIGITAL

Instrucciones: Estimado estudiante: El presente instrumento forma parte de una investigación cuyo objetivo es determinar la relación entre la Competencia

Digital y la Gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura 2024. Las afirmaciones que se exponen a continuación ofrecen cinco (5) opciones de respuesta, decida de acuerdo con su percepción. Indica con una equis (X) en el cuadro que corresponde a la observación que se corresponda con su caso específico. Garantice que marque una única opción para cada pregunta. Si aparece algún inconveniente, contacte al encuestador.

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

Ítems	Opciones de respuesta				
	1	2	3	4	5
D1: Individualiza entornos virtuales					
1.- ¿Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales?					
2.- ¿Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales?					
3.- ¿Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales?					
D2: Maneja información del entorno virtual					
4.- ¿Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales?					
5.- ¿Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades?					
6.- ¿Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje?					
D3: Interactúa en entornos virtuales					
7.- ¿Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales?					
8.- ¿Compartes información de la creación de contenidos virtuales?					
9.- ¿Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales?					



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA GESTIÓN DE PROYECTOS

Instrucciones: Estimado estudiante: El presente instrumento forma parte de una investigación cuyo objetivo es determinar la relación entre la Competencia Digital y la Gestión de proyectos de los estudiantes de educación secundaria de la provincia de Piura 2024. Las afirmaciones que se exponen a continuación ofrecen cinco (5) opciones de respuesta, decida de acuerdo con su percepción. Indica con una equis (X) en el cuadro que corresponde a la observación que se corresponda con su caso específico. Garantice que marque una única opción para cada pregunta. Si aparece algún inconveniente, contacte al encuestador.

Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Ítems				
Opciones de respuesta				
1	2	3	4	5
D1: Diseña iniciativas de solución				
1.-¿Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC?				
2.- ¿Generas alternativas de solución creativas usando las TIC?				
3.- ¿Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC?				
D2: Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas				
4.- ¿Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto?				
5.- ¿Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC?				
6.- ¿Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC?				
D3: Evalúa y Retroalimenta las evidencias				
7.- ¿Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC?				
8.-- ¿Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias?				
9.- ¿Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales?				

ANEXO 3: FICHA TÉCNICA

Ficha técnica para evaluar la Competencia digital

Nombre Original de documento	Evaluación de la Competencia Digital
Autoras – Año	Original: Br. Raquel Ordoñez Vidal y Betsabeth Ruiz – 2024
Objetivo de Instrumento	Evaluar la competencia digital
Usuarios	Estudiantes de 2 Instituciones Educativas de la provincia de Piura.
Forma de Administración o Modo de aplicación	Las afirmaciones que se exponen a continuación ofrecen cinco (5) opciones de respuesta, decida de acuerdo a su percepción. Indica con una equis (X) en el cuadro que corresponde a la observación que se corresponda con su caso específico. Garantice que marque una única opción para cada pregunta.
Validez	<p>Expertos validadores de los instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mag. Octavio Freddy Martínez Vega, identificado con DNI 02608424, Código de Colegiatura N° 2102608424. Cargo Actual: Especialista de Educación – Nivel Secundaria en Unidad de Gestión Educativa Local – Piura. ✓ Mag. Luis Saavedra Diaz, identificado con DNI 02783570, Código de colegiatura 2102783570. Cargo actual: Especialista de Educación – Nivel Secundaria en Dirección Regional de Educación – Piura. ✓ Mag. Edgar Simón Vásquez Romero con DNI 15848897, Código de colegiatura 0108809. Cargo actual: Director de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Piura – Nivel Secundaria.
Confiabilidad	Teniendo en cuenta que el Coeficiente del Alfa de Cronbach es de ,829. evidenciando una regular confiabilidad.

Ficha técnica para evaluar la Gestión de proyectos

Nombre Original de documento	Evaluación de la Gestión de proyectos
Autoras – Año	Original: Br. Raquel Ordoñez Vidal y Betsabeth Ruiz - 2024
Objetivo de Instrumento	Evaluar la Gestión de proyectos
Usuarios	Estudiantes de 2 Instituciones Educativas de la provincia de Piura.
Forma de Administración o Modo de aplicación	Las afirmaciones que se exponen a continuación ofrecen cinco (5) opciones de respuesta, decida de acuerdo a su percepción. Indica con una equis (X) en el cuadro que corresponde a la observación que se corresponda con su caso específico. Garantice que marque una única opción para cada pregunta.
Validez	<p>Expertos validadores de los instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lic. Octavio Freddy Martínez Vega, identificado con DNI 02608424, Código de Colegiatura N° 2102608424. Cargo Actual: Especialista de Educación – Nivel Secundaria en Unidad de Gestión Educativa Local – Piura. ✓ Mag. Luis Saavedra Diaz, identificado con DNI 02783570, Código de colegiatura 2102783570. Cargo actual: Especialista de Educación – Nivel Secundaria en Dirección Regional de Educación – Piura. ✓ Mag. Edgar Simón Vásquez Romero con DNI 15848897, Código de colegiatura 0108809. Cargo actual: Director de la I.E. “Luis Alberto Sánchez” – Piura – Nivel Secundaria.
Confiabilidad	Teniendo en cuenta que el Coeficiente del Alfa de Cronbach es de ,829. evidenciando una regular confiabilidad.

ANEXO 4: OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Competencia digital	Portal del Estado Peruano, la PCM manifiesta que “Son los conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, que se necesitan para utilizar de manera segura y eficiente las tecnologías digitales, y para beneficiarse de ellas. Son esenciales para la educación, el empleo y la inclusión digital”	La variable competencia digital se medirá a través de las siguientes dimensiones: ✓ Individualiza entornos virtuales. ✓ Maneja información del entorno virtual. ✓ Interactúa en entornos virtuales.	Individualiza entornos virtuales	Construye su propia identidad digital	3	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
				Desarrolla una conducta ética y responsable			
				Adapta medidas de seguridad en su entorno virtual			
			Maneja información del entorno virtual	Es capaz de acceder y evaluar la información de diversas fuentes	3		
				Organiza diversos tipos de información			
				Interpreta con una visión crítica y lógica las fuentes de información			
			Interactúa en entornos virtuales	Participa colaborativamente	3		
				Comunica y construye en entornos digitales			
				Validan según su interés			
Gestión de Proyectos	MINEDU, (2016) en el currículo nacional manifiesta que es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa	La variable Gestión de Proyectos se medirá a través de las siguientes dimensiones:	Diseña iniciativas de solución	Investiga su entorno	3	Cuestionario	Escala valorativa Likert Nunca Casi nunca
				Genera alternativas de solución creativas			
				Resuelve un problema o necesidad insatisfecha			

	movilizando con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseña iniciativas de solución ✓ Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas. ✓ Evalúa y retroalimenta las evidencias 	Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas	Organiza el trabajo en equipo y asume su rol	3		A veces Casi siempre Siempre
				Establece actividades o tareas de desempeño			
				Produce bienes o servicio que resuelva un problema o necesidad			
			Evalúa y retroalimenta las evidencias	Usa herramientas virtuales para un feedback del aprendizaje	3		
				Usa herramientas y estrategias innovadoras de evaluación			
				Difunde evidencias del producto con herramientas virtuales			

ANEXO 5: VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: MAG. FREDDY OCTAVIO MARTINEZ VEGA

Nos es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario para evaluar la Competencia Digital y Cuestionario para evaluar la Gestión de Proyectos, diseñados por Br. Raquel Ordoñez Vidal y Betzabeth Ruiz – 2024, cuyo propósito es recopilar información sobre la Competencia Digital y la Gestión de Proyectos, los cuales serán aplicados a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA - Samán, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título profesional de: LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma

CHECA RUIZ BETZABETH
DNI:0282890178

Firma

ORDOÑEZ VIDAL RAQUEL
DNI:03675103



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Competencia digital	Individualiza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales • Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales • Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales 	3	X	
	Maneja información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales • Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades • Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje 	3	X	
	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales • Compartes información de la creación de contenidos virtuales • Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales 	3	X	
Gestión de proyectos	Diseña iniciativa de solución	<ul style="list-style-type: none"> • Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC • Generas alternativas de solución creativas usando las TIC • Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC 	3	X	
	Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> • Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto • Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC • Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC 	3	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Evalúa y retroalimenta las evidencias	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC• Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias• Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales	3	X	
---------------------------------------	---	---	---	--

Evaluado por: MAG. MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO

DNI: 02608424

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Individualiza entornos virtuales							
1	Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales		X				
2	Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales		X				
3	Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales		X				
Maneja información del entorno virtual							
4	Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales		X				
5	Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades		X				
6	Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje		X				
Interactúa en entornos virtuales							
7	Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales		X				
8	Compartes información de la creación de contenidos virtuales		X				
9	Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG. MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO

DNI: 02608424

FECHA: 13-06-2024

FIRMA

GOBIERNO REGIONAL PIURA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
 OFICINA DE GESTIÓN EDUCATIVA PIURA
 Freddy Octavio Martínez Vega
 Especialista en Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO, con Documento Nacional de Identidad N° 02608424, de profesión Licenciado en Educación, grado académico_Magister, con código de colegiatura: 2102608424, labor que ejerzo actualmente como Especialista de Educación – Nivel Secundaria, en la Institución: Unidad de Gestión Educativa Local - Piura

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DIGITAL, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Piura, a los 13 días del mes de Junio del 2024

MAG. MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO

DNI: 02608424

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:

GOBIERNO REGIONAL PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PIURA
Freddy Octavio Martínez Vega
Especialista en Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes: **MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado**

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Diseña iniciativas de solución							
1	Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC		X				
2	Generas alternativas de solución creativas usando las TIC		X				
3	Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC		X				
Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas							
4	Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto		X				
5	Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC		X				
6	Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC		X				
Evalúa y Retroalimenta las evidencias							
7	Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC		X				
8	Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias		X				
9	Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG. MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO

DNI: 02608424

FECHA: 13-06-2024

FIRMA


 GOBIERNO REGIONAL PIURA
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PIURA
 UGEL PIURA
 Martínez Vega
 en Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO, con Documento Nacional de Identidad N° 02608424, de profesión Licenciado en Educación, grado académico_Magister, con código de colegiatura: 2102608424, labor que ejerzo actualmente como Especialista de Educación – Nivel Secundaria, en la Institución: Unidad de Gestión Educativa Local - Piura

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA GESTIÓN DE PROYECTOS, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Piura, a los 13 días del mes de Junio del 2024

MAG. MARTINEZ VEGA FREDDY OCTAVIO

DNI: 02608424

FECHA: 13-06-2024

FIRMA





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

Nos es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario para evaluar la Competencia Digital y Cuestionario para evaluar la Gestión de Proyectos, diseñados por Br. Raquel Ordoñez Vidal y Betsabeth Ruiz – 2024, cuyo propósito es recopilar información sobre la Competencia Digital y la Gestión de Proyectos, los cuales serán aplicados a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA - Samán, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título profesional de: LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma

CHECA RUIZ BETZABETH

DNI:0282890178

Firma

ORDOÑEZ VIDAL RAQUEL

DNI:03675103

MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ
ESPECIALISTA EN EDUCACION
DNI: 03675103
8/06/24



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Competencia digital	Individualiza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales • Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales • Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales 	3	X	
	Maneja información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales • Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades • Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje 	3	X	
	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales • Compartes información de la creación de contenidos virtuales • Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales 	3	X	
Gestión de proyectos	Diseña iniciativa de solución	<ul style="list-style-type: none"> • Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC • Generas alternativas de solución creativas usando las TIC • Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC 	3	X	
	Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> • Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto • Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC • Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC 	3	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI


	Evalúa y retroalimenta las evidencias	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC• Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias• Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales	3	X	
--	---------------------------------------	---	---	---	--

Evaluado por: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

DNI: 02783570

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:



Mg Luis Saavedra Diaz
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / **BA**= Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA**= Poco adecuado / **NA**= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Individualiza entornos virtuales							
1	Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales		X				
2	Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales		X				
3	Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales		X				
Maneja información del entorno virtual							
4	Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales		X				
5	Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades		X				
6	Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje		X				
Interactúa en entornos virtuales							
7	Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales		X				
8	Compartes información de la creación de contenidos virtuales		X				
9	Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

DNI: 02783570

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:


Mg. Luis Saavedra Diaz
ESPECIALISTA EN EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION BASICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, LUIS SAAVEDRA DIAZ, con Documento Nacional de Identidad N° 02783570, de profesión Licenciado en Educación, grado académico Magister en Administración de la Educación, con código de colegiatura: 2102783570, labor que ejerzo actualmente como Especialista de Educación – Nivel Secundaria, en la Dirección Regional de Educación - Piura

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DIGITAL, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()


Piura, a los 13 días del mes de junio del 2024

Evaluado por: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

DNI: 02783570

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:


 Mg Luis Saavedra Diaz
 ESPECIALISTA EN EDUCACION
 DIRECCION DE EDUCACION BASICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.


Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
Diseña iniciativas de solución							
1	Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC		X				
2	Generas alternativas de solución creativas usando las TIC		X				
3	Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC		X				
Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas							
4	Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto		X				
5	Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC		X				
6	Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC		X				
Evalúa y Retroalimenta las evidencias							
7	Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC		X				
8	Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias		X				
9	Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

DNI: 02783570

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:



 Mg. Luis Saavedra Diaz
 ESPECIALISTA EN EDUCACION
 DIRECCION DE EDUCACION BASICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, LUIS SAAVEDRA DIAZ, con Documento Nacional de Identidad N° 02783570, de profesión Licenciado en Educación, grado académico Magister en Administración de la Educación, con código de colegiatura: 2102783570, labor que ejerzo actualmente como Especialista de Educación – Nivel Secundaria, en la Dirección Regional de Educación – Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA GESTIÓN DE PROYECTOS, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

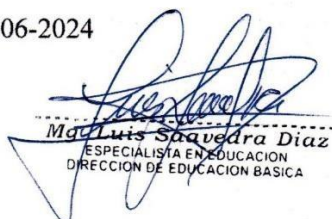
Piura, a los 13 días del mes de junio del 2024

Evaluado por: MAG. LUIS SAAVEDRA DIAZ

DNI: 02783570

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:


Mag. Luis Saavedra Diaz
ESPECIALISTA EN EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION BASICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

Nos es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario para evaluar la Competencia Digital y Cuestionario para evaluar la Gestión de Proyectos, diseñados por Br. Raquel Ordoñez Vidal y Betzabeth Ruiz – 2024, cuyo propósito es recopilar información sobre la Competencia Digital y la Gestión de Proyectos, los cuales serán aplicados a estudiantes de las Instituciones Educativas: Terela N0. 15181 y RICARDO PALMA - Samán, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional de: LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Firma

CHECA RUIZ BETZABETH
DNI:0282890178

Firma

ORDOÑEZ VIDAL RAQUEL
DNI:03675103



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Competencia digital	Individualiza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales • Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales • Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales 	3	X	
	Maneja información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales • Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades • Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje 	3	X	
	Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales • Compartes información de la creación de contenidos virtuales • Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales 	3	X	
Gestión de proyectos	Diseña iniciativa de solución	<ul style="list-style-type: none"> • Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC • Generas alternativas de solución creativas usando las TIC • Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC 	3	X	
	Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> • Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto • Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC • Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC 	3	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

	Evalúa y retroalimenta las evidencias	<ul style="list-style-type: none">• Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC• Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias• Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales	3	X	
--	---------------------------------------	---	---	---	--

Evaluado por: MAG. EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

DNI: 15848897

FECHA: 14-06-2024

FIRMA:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Mg. Edgar S. Vasquez Romero
DIRECTOR
N° CPPe 0149602



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
Individualiza entornos virtuales							
1	Proteges tu identidad personal en tus publicaciones virtuales		X				
2	Desarrollas una identidad digital responsable en el uso de los entornos virtuales		X				
3	Aplicas seguridad a la información que publicas en los entornos virtuales		X				
Maneja información del entorno virtual							
4	Eres capaz de acceder a la información usando diversas herramientas digitales		X				
5	Organizas la información de diferentes fuentes de acuerdo tus necesidades		X				
6	Realizas una interpretación crítica de la información para construir tu propio aprendizaje		X				
Interactúa en entornos virtuales							
7	Trabajas en equipo para crear, gestionar y participar en entornos virtuales		X				
8	Compartes información de la creación de contenidos virtuales		X				
9	Ejerces tu participación ciudadana en forma ética y responsable en los entornos virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

DNI: 15848897

FECHA: 14-06-2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Mg. Edgar S. Vasquez Romero
DIRECTOR
N° CPP: 0199602

FIRMA:

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
Diseña iniciativas de solución							
1	Indagas sobre problemáticas de tu entorno haciendo uso de las TIC		X				
2	Generas alternativas de solución creativas usando las TIC		X				
3	Escoges la alternativa de solución ante el problema o necesidad apoyándote con el uso de las TIC		X				
Trabaja en equipo para lograr objetivos y metas							
4	Organizas y planificas tu trabajo en equipo antes de empezar tu proyecto		X				
5	Desarrollas tu plan de actividades durante la ejecución de proyecto utilizando las TIC		X				
6	Ejecutas los procesos necesarios para lograr resolver el problema o la necesidad apoyándote en las TIC		X				
Evalúa y Retroalimenta las evidencias							
7	Reflexionas sobre tu experiencia de trabajo apoyándote con las TIC		X				
8	Usas herramientas innovadoras como estrategia para la evaluación de tus evidencias		X				
9	Difundes las evidencias de tu producto o solución usando herramientas virtuales		X				
Total:							

Evaluado por: MAG. EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

DNI: 15848897

FECHA: 14-06-2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Mg. Edgar S. Vasquez Romero
DIRECTOR
N° CPP: 0149602



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO, con Documento Nacional de Identidad N° 15848897, de profesión Licenciado en Educación, grado académico_Magister, con código de colegiatura: 0109802, labor que ejerzo actualmente como Director – Nivel Secundaria, en la Institución: Educativa Luis Alberto Snachez Sanchez

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA DIGITAL, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Piura, a los 14 días del mes de Junio del 2024

MAG. EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

DNI: 15848897

FECHA: 13-06-2024

FIRMA:



MINISTERIO DE EDUCACION

Mg. Edgar S. Vasquez Romero
DIRECTOR
N° CPP: 0109802



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo,, EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO, con Documento Nacional de Identidad N° 15848897 , de profesión Licenciado en Educación, grado académico_Magister, con código de colegiatura: 0109802 , labor que ejerzo actualmente como Director- Nivel Secundaria, en la Institución Educativa Luis Alberto Snachez Sanchez

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA GESTIÓN DE PROYECTOS, cuyo propósito es recopilar información relevante sobre Competencia Digital, a los efectos de su aplicación a estudiantes de las Instituciones Educativas: N° 15181 – Terela y RICARDO PALMA

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Piura, a los 14 días del mes de Junio del 2024

MAG. EDGAR SIMON VASQUEZ ROMERO

DNI: 15848897

FECHA: 14-06-2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Mg. Edgar S. Vasquez Romero
DIRECTOR
N° CPPe: 0109802

FIRMA:

ANEXO 6: DECLARACIÓN JURADA DE AUTORAS

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Raquel Ordoñez Vidal, identificada con D.N.I. 03675103, con domicilio en Calle Nicolás de Piérola N° 782 – Dpto. 102, en el Distrito de Sullana, Provincia de Sullana y Departamento de Piura y Betsabeth Checa Ruiz, identificada con D.N.I. 02890178, con domicilio en la Urbanización Ignacio Merino G 33 – II Etapa, en el Distrito de Piura, Provincia de Piura y Departamento de Piura, bachilleres del Programa de Complementación Pedagógica, en el nivel de Educación Secundaria con mención en Computación e Informática, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autoras de la tesis denominada **“COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024”**

Declaramos bajo juramento:

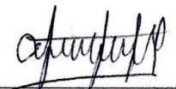

- Que, la tesis cuenta con autorización verbal de la directora de la I.E N° 15181 N° y del director de la I.E “Ricardo Palma”, de la provincia de Piura y departamento de Piura, así mismo, no se está vulnerando el derecho de reserva de los participantes, quienes, de manera voluntaria y anónima, fueron parte de la muestra investigación y todo lo presentado es fiable.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada; **“COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024”**

En la Piura, 04 de noviembre del 2024.




CHECA RUIZ BETZABETH

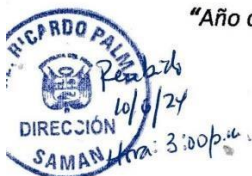
DNI:0282890178

ORDÓÑEZ VIDAL RAQUEL

DNI:03675103

ANEXO 7: SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Piura de 10 junio del 2024

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: SANTOS ROSENDO PULACHE MAURICIO
**Director de la I.E. "RICARDO PALMA" - SAMÁN
PIURA**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente

Ante usted nos presentamos, somos las Br (es) Raquel Ordoñez Vidal DNI 03675103, Betsabeth Checa Ruiz DNI 02890178 de la Carrera de Educación, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quienes deseamos realizar un trabajo de investigación denominado "Competencia digital en la Gestión de Proyectos de los estudiantes de Secundaria de Instituciones Educativas de la provincia de Piura – 2024"; en la institución que Ud. dirige, los días Lunes 24 y martes 25 de junio del año 2024, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener nuestro título profesional.

Nos despedimos de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

CHECA RUIZ BETZABETH
DNI:0282890178

Firma
ORDOÑEZ VIDAL RAQUEL
DNI:03675103

**" AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**

Trujillo, 21 de Junio del 2024

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: Lic María Flores Navarro
Director de la I.E.- 15181
Piura

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente

Ante usted me presento, somos los Br (es). **Betzabeth Checa Ruiz y Raquel Ordoñez Vidal**, de la Carrera de **Educación con mención en Computación e Informática**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "**COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024**" en su institución los días 24 y 25 de Junio del año del 2024, en horas de la mañana, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente.

Betzabeth Checa Ruiz

Raquel Ordoñez Vidal



María A. Flores
Lic. María A. Flores Navarro
DIRECTORA

Recibido
21/06/2024

ANEXO 8: AUTORIZACIÓN DE LA ENTIDAD QUE FACULTA EL RECOJO DE DATOS



“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Piura, 27 de Junio de 2024

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR

Yo, SANTOS ROSENDO PULACHE MAURICIO, identificado con DNI N° 03622251, en calidad de Director de la Institución Educativa “Ricardo Palma” – Samán.

Otorgo Autorización,

A, Br. Raquel Ordoñez Vidal y Br. Betsabeth Checa Ruiz, responsables del proyecto de tesis titulado: “COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024” correspondiente a un estudio de tesis.

Entiendo que la investigación se realiza con el fin de dar a conocer la relación que existe entre la Competencia Digital y Gestión de Proyectos, para tal motivo necesitan aplicar instrumentos de recolección de datos a estudiantes, previamente muestreados, de educación secundaria de la Institución Educativa que dirijo.

Además tengo conocimiento que la recolección de datos implica un manejo confidencial de la información, por lo cual los estudiantes no serán identificados, la información obtenida será utilizada solo para fines de la investigación y los resultados serán publicados en el repositorio institucional de la Universidad Católica de Trujillo – UCT, por lo cual AUTORIZO la recolección de información en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa, mediante cuestionarios y escalas de calificación.

Para formalizar el permiso, firmo a continuación,

Santos R. Pulache Mauricio
DNI. 03622251
I.E. RICARDO PALMA
C.P. SAMAN

Piura, 27 de junio de 2024



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 15181
TERELA – CASTILLA – PIURA



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Trujillo, 25 de junio del 2024

CARTA DE AUTORIZACIÓN DEL DIRECTOR

Yo, Lic. María Angélica Flores Navarro, con DNI N° 02806889, directora de la I.E.15181, Terela- Piura.

Otorgo autorización:

A Br. **Raquel Ordoñez Vidal** y Br. **Betzabeth Checa Ruiz**, responsable del proyecto de tesis titulado " **COMPETENCIA DIGITAL EN LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA PROVINCIA DE PIURA – 2024** ", correspondiente a un estudio de tesis.

Entendiendo que la investigación se realiza con el fin de dar a conocer la relación que existe entre la Competencia digital y la Gestión de Proyecto, por tal motivo necesitan aplicar instrumentos de recolección de datos a estudiantes previamente muestreados de educación secundaria de la institución educativa que dirijo.

Además tengo conocimiento que la recolección de datos implica un manejo confidencial de la información, por lo cual los estudiantes no serán identificados, la información obtenida será utilizada solo para fines de la investigación y los resultados serán publicados en el repositorio institucional de la UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO-UCT, por lo cual autorizo la recolección de la información de estudiantes de secundaria de la Institución Educativa, mediante cuestionarios y escalas de calificación.

Para formalizar el permiso, firmo a continuación.



Lic. María A. Flores Navarro
DIRECTORA

ANEXO 9: CAPTURA DE SIMILITUD TURNITIN

TESIS DE BETSABETH CHECA RUIZ

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uasb.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	revistahorizontes.org Fuente de Internet	1%
8	educared.fundaciontelefonica.com.pe Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria	