

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA



COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN
ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL
INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

AUTORES

Br. Chuquipoma Calderón, Nilton Raúl

<https://orcid.org/0009-0004-2503-3068>

Br. Jara Araujo, María Soledad

<https://orcid.org/0009-0000-1397-9711>

ASESOR

Dr. Esteves Pairazaman, Ambrosio Teodoro

<https://orcid.org/0000-0003-4168-0850>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovación y tecnología

TRUJILLO – PERÚ

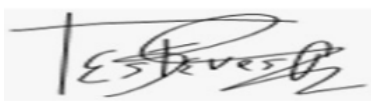
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio,

Yo, Dr. Ambrocio Teodoro Esteves Pairazaman, con DNI N° 17846910, como asesor del trabajo de investigación titulado: “COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024”, desarrollada por el egresado Nilton Raúl Chuquipoma Calderón con DNI N° 42283131 y la egresada María Soledad Jara Araujo con DNI N° 42286526, del Programa de Maestría en: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. 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.



Dr. Ambrocio Teodoro Esteves Pairazaman

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

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 DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. JORGE LUIS BRENIS EXEBIO

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A Dios, por brindarnos salud y amor para llevar a cabo esta investigación.

A nuestros padres: Raúl, Hilda y Pablo por su apoyo incondicional durante este arduo proceso de investigación.

A nuestros hijos: Denilson, Emerson y Adriana por darnos la fortaleza y ser nuestro motivo de cumplir con nuestras metas.

A nuestra sobrina Geraldine por su cariño y gran apoyo desinteresado.

A Karina por motivarnos constantemente a terminar esta investigación.

A mis profesores, por su orientación y sabias palabras que han enriquecido este trabajo.

A mis amigos, por su comprensión y ánimo en los momentos difíciles.

Y a todos aquellos que, de una u otra manera, contribuyen al desarrollo de competencias digitales y habilidades blandas en nuestra sociedad.

Nilton y María

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, por brindarnos la oportunidad de completar exitosamente nuestros estudios de Maestría en Educación con especialización en Investigación y Docencia Universitaria.

Extendemos nuestro reconocimiento a los docentes, en particular a nuestro asesor, PhD. Ambrocio Teodoro Esteves Pairazaman, cuya enseñanza y orientación han sido fundamentales para la culminación exitosa de este informe de tesis.

Asimismo, deseamos manifestar nuestro agradecimiento a los estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública Indoamérica, Trujillo, La Libertad, por su colaboración en la evaluación de los instrumentos de investigación. Su participación fue fundamental para recopilar información valiosa que respalda teórica y científicamente este estudio de investigación.

Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Nilton Raúl Chuquipoma Calderón con DNI N° 42283131 y María Soledad Jara Araujo con DNI N°42286526, egresados del Programa de Estudios de Posgrado de la Maestría en INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que se siguió rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado, para la elaboración y sustentación de la tesis titulado: “COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024” en el cuál consta de un total de 100 páginas, en las que incluye 25 tablas y 13 figuras, más un total de páginas en anexos.

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad 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, se garantiza 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.

Los autores.



Nilton Raúl Chuquipoma Calderón
DNI N° 42283131



María Soledad Jara Araujo
DNI N° 42286526

ÍNDICE

Declaratoria de Originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Declaratoria de autenticidad	vi
RESUMEN	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGÍA.....	25
2.1 Enfoque, tipo	25
2.2 Diseño de investigación	25
2.3 Población, muestra y muestreo.....	26
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	26
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	27
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	28
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN.....	49
V. CONCLUSIONES	54
VI. RECOMENDACIONES.....	57
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	64
ANEXO 1: Instrumentos de recolección de la información	64
ANEXO 2: Ficha técnica	69
ANEXO 3: Operacionalización de variables	70
ANEXO 4: Carta de presentación.....	73
ANEXO 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	74
ANEXO 6: Consentimiento informado	75
ANEXO 7: Matriz de consistencia.....	80
ANEXO 8: Validación de instrumentos.....	82
ANEXO 9: Reporte Turnitin	100

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como Objetivo general: Establecer la relación que existe entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024; con enfoque cuantitativo, investigación básica con alcance correlacional, diseño no experimental y transversal; con 30 estudiantes como muestra; a quienes se les aplicó un cuestionario validado, confiable con un Coeficiente de Cronbach=0.873, cuya información obtenida fue procesada con el programa SPSS; el resultado y la conclusión obtenida en base al objetivo principal es la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, es significativa con una correlación positiva baja, proveniente de Rho de Spearman = 0.259 y p-valor =0.166. Por lo que se aceptó la hipótesis nula, concluyendo que no existe una relación significativa entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Palabras clave: habilidades blandas, competencias digitales, relación, educación física, estudiantes.

ABSTRACT

The present study aimed to establish the relationship between digital competencies and soft skills in students of the IV cycle of Physical Education at EESPP Indoamérica 2024. The study followed a quantitative approach, basic research with correlational scope, non-experimental and cross-sectional design, with a sample of 30 students. A validated and reliable questionnaire was administered to them, with a Cronbach's coefficient of 0.873. The data obtained were processed using SPSS. The main objective resulted in a significant correlation between digital competencies and the development of soft skills in students of the IV cycle of Physical Education at EESPP Indoamérica 2024, with a low positive correlation (Spearman's Rho = 0.259, p-value = 0.166). Therefore, the null hypothesis was accepted, concluding that there is no significant relationship between digital competencies and soft skills in students of the IV cycle of Physical Education at EESPP Indoamérica 2024.

Keywords: digital competencies, soft skills, relationship, Physical Education, students.

I. INTRODUCCIÓN

En la era digital en la que vivimos, el dominio de competencias digitales se ha vuelto indispensable para la formación integral de los estudiantes. Sin embargo, el énfasis en el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico, sigue siendo igualmente relevante, especialmente en disciplinas como la educación física.

Las competencias digitales en la formación inicial de los maestros se basan en las matrices de competencias digitales desarrolladas por el Centro de Innovación para la Educación Brasileña. Estas matrices enumeran las habilidades necesarias para que los maestros utilicen la tecnología de manera efectiva tanto en el salón de clases como en su proceso de desarrollo y actualización profesional y las habilidades esperadas para la adopción de las TIC en las redes educativas. Estos marcos conceptuales en forma de matrices se construyeron a partir del análisis comparativo de referentes internacionales.

La habilidad de utilizar de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para acceder, procesar, evaluar y comunicar información se conoce como "competencias digitales". Los ejemplos de esto incluyen el uso de herramientas digitales, la navegación en Internet y la creación de contenido multimedia. Estas habilidades son cada vez más cruciales en el mundo académico y laboral. (Maturrano,2023). Para Rodríguez Siu, J. L. (2021), nos mencionan que, en esta nueva era de globalización, la educación superior es uno de los pilares para afrontar y transformar la situación en beneficio de los demás; formar personas con capacidad intelectual, moral, ética y capacidad para convivir, entre otras habilidades; transmitir conocimientos de diferentes campos, de modo que les sirva de base para superar las etapas de sus estudios y especialidades. Por otro lado para Inga et al (2023), las habilidades blandas son características individuales que permiten interactuar con otros de manera efectiva, como la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la resolución de problemas y la creatividad, entre otras. Estas habilidades son muy apreciadas por los empleadores y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

El Instituto Indoamérica se ha destacado por su compromiso con la excelencia académica y la formación integral de sus estudiantes. En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo el desarrollo de competencias digitales puede complementarse con el fortalecimiento de habilidades blandas en los estudiantes de cuarto ciclo de educación física. Es importante que los estudiantes del IV ciclo de Educación Física del Instituto Indoamérica

logren un adecuado nivel de competencias digitales y habilidades blandas para enfrentar los desafíos académicos y profesionales que se les presentarán en el futuro

Esta tesis se propone explorar en profundidad esta temática, analizando el nivel de competencias digitales y habilidades blandas de los estudiantes del Instituto Indoamérica, identificando áreas de oportunidad y proponiendo estrategias para su mejora. Para ello, se emplearán métodos de investigación cuantitativos, incluyendo cuestionario y análisis documental.

Para Pérez(2020),manifiesta que ,en esta nueva era en donde los avances y los cambios tecnológicos nos muestran un nuevo escenario pedagógico, lo cual motiva a los docentes a capacitarse y reestructurar modelos tradicionales para implementar nuevas estrategias y lograr desarrollar las habilidades blandas y aprendizajes significativos en los estudiantes, las Instituciones Educativas de las diversas modalidades, los Institutos y Universidades cuentan con diversas plataformas, aplicaciones y dispositivos electrónicos que hacen de la educación más motivadora y óptima en nuestra sociedad actual en donde les permita comunicarse, indagar y aprender. En el año 2020 la educación remota fue un hecho tangente que puso a prueba a la educación mundial en sus diferentes niveles, fue aquí cuando empezaron a tomar relevancia las múltiples herramientas tecnológicas que permitieron derribar esta barrera ofreciendo una manera dinámica e interactiva de educación. Muchos docentes no tienen suficiente capacitación para desarrollar de manera efectiva las competencias digitales en sus clases y, por lo tanto, no pueden proporcionar a los estudiantes una educación adecuada para el mundo digital en el que vivimos. Además, a menudo hay una falta de recursos tecnológicos adecuados en las escuelas que impide que los estudiantes tengan acceso a las herramientas y el equipo necesarios para aprender de manera efectiva con TIC. Esta situación puede tener un impacto negativo en el aprendizaje de los estudiantes, ya que no están expuestos a las tecnologías y herramientas digitales que pueden ayudarles a adquirir conocimientos de una manera más interactiva y atractiva. Además, los estudiantes pueden ser menos propensos a desarrollar habilidades blandas necesarias para tener éxito en el mundo laboral actual y en el futuro. Es necesario abordar esta situación aumentando la capacitación y la disponibilidad de recursos tecnológicos para los docentes y así se asegurará que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender con las competencias digitales de una manera eficaz y que logren desarrollar habilidades que les permitan interactuar con los demás de manera efectiva y afectiva manifiesta Vargas (2019).

Por todo lo vertido líneas arriba, se planteó el presente trabajo de investigación, cuyo problema general fue: ¿Qué relación existe entre las competencias digitales y el desarrollo de

habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, teniendo como problemas específicos: ¿Qué relación existe entre la alfabetización digital y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la inteligencia digital y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la comunicación colaborativa y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la creación de contenidos digitales y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la inteligencia artificial y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?, ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024? y ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?

La presente investigación se justificó teóricamente porque incorpora nuevos conocimientos, definiciones y conceptos de la teoría constructivista, conductivista y cognitiva para la variable competencia digital sustentada por Romero et al (2018), y la teoría de la inteligencia social sustentada por Goleman(2006), en un mundo cada vez más digital, los estudiantes necesitan adquirir habilidades y conocimientos para usar herramientas tecnológicas y desarrollar habilidades relacionadas con las TIC en una variedad de entornos virtuales. Por lo tanto, es necesario estudiar el impacto de la aplicación de habilidades digitales en el desarrollo de habilidades blandas de los estudiantes en la nueva educación superior. Estas son habilidades esenciales que les permiten funcionar plenamente no solo en su vida laboral sino también en su vida personal. De esta manera lograremos aplicar las competencias digitales de forma certera y desarrollar de habilidades blandas a través de las diversas estrategias aplicadas mejorando los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a sus estilos y ritmos de aprendizaje.

Este proyecto de investigación permitirá a los docentes diseñar diferentes estrategias educativas que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes, servirá tanto a docentes como

estudiantes conocer el impacto que tiene la aplicación de las competencias digitales en el desarrollo de habilidades blandas por lo cual en esta nueva etapa de la educación digital resulta significativo aplicar las diferentes herramientas tecnológicas a los estudiantes y orientarles a guardar, acceder, entender la información y utilizarla de manera efectiva al construir un nuevo conocimiento en los diferentes campos de la educación.

El objetivo general de este trabajo es: establecer la relación que existe entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024 y como objetivos específicos se mencionan: Establecer la relación que existe entre la alfabetización digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la inteligencia digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la comunicación colaborativa y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la creación de contenidos digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la inteligencia artificial y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024 y Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.

La hipótesis general es: Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024 y las específicas: La alfabetización digital se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, La inteligencia digital se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, La comunicación colaborativa se relaciona

significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, La creación de contenidos digitales se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, La inteligencia artificial se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, La competencia digital se relaciona significativamente con la Creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, La competencia digital se relaciona significativamente con la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, La competencia digital se relaciona significativamente con la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, La competencia digital se relaciona significativamente con la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024, La competencia digital se relaciona significativamente con la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.

Como antecedente internacional se consideró a Reyes (2020) en su investigación realizada se presenta una estrategia para contribuir al desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de sexto grado de la escuela primaria Punta Pescadora en San Pedro de Macorís, utilizando herramientas tecnológicas. La investigación se realizó bajo el diseño metodológico del estudio de tipo descriptivo y se empleó el enfoque cualitativo para identificar las características individuales de cada estudiante y las habilidades blandas a desarrollar. Se aplicaron entrevistas a especialistas y encuestas a profesores para conocer su opinión sobre la situación de los estudiantes en relación a un conjunto de habilidades blandas. La estrategia propuesta contempla acciones y actividades para desarrollar habilidades blandas en los estudiantes. Los fundamentos teóricos metodológicos de la estrategia se basan en la importancia de desarrollar habilidades blandas desde edades tempranas y el uso de las tecnologías de información como herramienta. Después de aplicar esa encuesta se encontró que el 95% de los profesores casi nunca utiliza habilidades blandas con los alumnos de sexto grado, y solo el 20% pudo identificar algún tipo de habilidad que ha usado con sus estudiantes. Los resultados de la investigación indican que la mayoría de los docentes no consideran las habilidades blandas como un elemento importante en su planificación diaria y no utilizan el aprendizaje informal del estudiante como una herramienta relevante para potenciar sus conocimientos. Además, solo un pequeño porcentaje de los docentes expresó interés en incluir habilidades blandas específicas en sus planificaciones. La tesis concluye que es fundamental

implementar estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes desde una edad temprana, y que el uso de las TIC puede ser una herramienta efectiva para lograr este propósito. En general, se comenta que la tesis es una contribución valiosa al campo de la educación, ya que propone una estrategia innovadora y efectiva para el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes utilizando las TIC. La investigación es relevante para los docentes y educadores que buscan mejorar la formación de los estudiantes en habilidades blandas, y puede ser una fuente de inspiración para futuras investigaciones en este campo, así mismo, Niesz (2021) en su estudio cuyo el objetivo principal del plan es fortalecer el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes a través del uso y manejo de las tecnologías de la información y la comunicación, fusionando la temática Desarrollo de Capacidades Emocionales y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación El plan se presenta en formato de Aula Taller, donde la participación de los estudiantes es fundamental para lograr un espacio de aprendizaje constructivo. El taller se divide en tres etapas: capacitación del docente a cargo de la tutoría, puesta en marcha del taller con los estudiantes y evaluación y mejora. La línea temática escogida para el desarrollo de este plan de intervención es "Modelos de aprendizajes innovadores. La conclusión del Plan de Intervención "Desarrollo de Habilidades Blandas mediante uso de TIC" destaca que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación es un recurso innovador que tiene mucha aceptación dentro de los adolescentes. Además, se destaca que la propuesta es económica, ya que la mayoría de los recursos que utiliza forman parte de la institución. Se recomienda que el taller se realice en todos los cursos durante el primer año de implementación y que el capacitador del resto de los tutores sea el docente tutor de primer año. Los resultados esperados incluyen la identificación y gestión de emociones, mejora en la comunicación y convivencia, naturalización del uso de tecnologías como herramienta pedagógica, capacitación de docentes en el uso de tecnologías de la información y comunicación, y creación de una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa que fusiona la tecnología con el desarrollo de las capacidades emocionales de los estudiantes. Estos resultados buscan generar un impacto significativo en el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo habilidades blandas y el uso efectivo de la tecnología como recurso educativo. La conclusión de la tesis "Desarrollo de Habilidades Blandas mediante uso de TIC" destaca la importancia de integrar las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo para promover el desarrollo integral de los estudiantes. En esta tesis se aprecia el enfoque en la creación de experiencias de aprendizaje significativas que integren tanto el aspecto emocional como el tecnológico, lo cual es fundamental para el desarrollo completo de los estudiantes. De igual forma Chango y Chuez (2022) en su investigación busca

analizar la influencia de la tecnología de información y comunicación en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de educación básica utilizando un tipo de investigación cuantitativa y descriptiva, con una población y muestra específicas, aplicaron una encuesta para evaluar las competencias digitales de los estudiantes en cinco áreas: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad en la red y solución de problemas. El método de investigación utilizado fue el deductivo, y se aplicó un análisis descriptivo de los resultados de la encuesta. Además, se utilizó el tratamiento estadístico de la información. Luego de realizar este procedimiento se obtuvo que un escenario de emergencia sanitaria donde la educación se vio obligada a continuar mediante clases a distancia corresponde a los docentes a posicionarse ante el desafío de formar ciudadanos críticos, creativos y socialmente activos, pero al mismo tiempo capaces de insertarse en este contexto digital, desarrollando habilidades y conocimientos para hacerlo. De esta manera, los estudiantes desarrollarán competencias digitales para desenvolverse en un mundo que está en constante evolución donde el uso de tecnología se ha vuelto parte de la vida cotidiana. El nivel de desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de educación básica de la ciudadela “Los Vergeles” es alto, y se evidencia que existe una incidencia con la utilización de las TIC por parte de los docentes, puesto que ellos utilizan herramientas web 2.0. Además, se proponen recomendaciones para mejorar la integración de la tecnología en la educación básica. El resultado de este estudio muestra que tanto los estudiantes como los docentes poseen competencias digitales, lo que es fundamental en un contexto donde la tecnología es parte de la vida cotidiana y laboral. Como recomendación, se sugiere la implementación de programas de capacitación para docentes en el uso de tecnología y la integración de la misma en la educación, así como la creación de un plan de acción para la mejora de las competencias digitales de los estudiantes. El proyecto concluye que la integración de las TIC en el proceso educativo ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes, y que es fundamental seguir promoviendo y fortaleciendo estas competencias en el ámbito educativo.

Como antecedente nacional se consideró a Sánchez (2020), esta investigación tiene como objetivo determinar el nivel de habilidades blandas que muestran los estudiantes de secundaria en la virtualidad; se empleó el método descriptivo simple para describir situaciones específicas de un fenómeno en particular, tomando como referencia la variable interviniente. Se respetaron los principios éticos de confidencialidad, integridad y autenticidad, así como la igualdad de género, etnia u otras características inherentes a la dignidad de la persona humana; los resultados indican que los estudiantes tienen un nivel medio de habilidades blandas en la virtualidad, y se recomienda fortalecer e incentivar la formación integral de habilidades blandas

en el aspecto emocional, la motivación, la comunicación, empatía y trabajo en equipo. La conclusión principal es que el 92,1% de los estudiantes tienen buenas habilidades blandas, lo que demuestra que existe un nivel alto en estas habilidades. Además, se destaca la importancia de fomentar y desarrollar estas habilidades en los estudiantes de educación secundaria, especialmente en el contexto de la educación virtual. La autora también enfatiza la necesidad de seguir investigando y promoviendo el desarrollo de habilidades blandas en el ámbito educativo. Esta tesis destaca la importancia de las habilidades blandas en la educación secundaria y subraya la necesidad de seguir promoviendo su desarrollo en el contexto de la educación virtual. Los resultados y conclusiones presentados ofrecen una base sólida para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias educativas que fomenten estas habilidades en los estudiantes. Así mismo, Cayo (2022) en este estudio se examina la relación entre las habilidades digitales y las habilidades blandas en estudiantes universitarios. El artículo describe los procedimientos utilizados en la investigación, incluyendo la revisión sistemática de la literatura y la recolección de datos. Los resultados de la tesis indican que existe una correlación positiva entre las competencias digitales y las habilidades blandas en los estudiantes del Centro de Idiomas UPeU Campus Juliaca. La conclusión de la tesis indica que los estudiantes poseen un nivel regular de competencias digitales y habilidades blandas. Además, se encontró una correlación positiva entre las competencias digitales y las habilidades blandas, lo que sugiere que el desarrollo de las primeras puede influir positivamente en el desarrollo de las segundas. Por lo tanto, se recomienda implementar aspectos que mejoren el uso adecuado de las competencias digitales en el currículo educativo para fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes. Sobre esta tesis se puede comentar que los hallazgos de esta tesis tienen importantes implicaciones tanto en el ámbito educativo como en el laboral, sugiriendo la necesidad de integrar el desarrollo de competencias digitales en los programas educativos para promover el crecimiento de habilidades blandas en los estudiantes, preparándolos de manera más efectiva para los desafíos del entorno laboral actual.

Como antecedentes locales se consideró a Vásquez (2021), tuvo como objetivo principal determinar la relación entre las competencias digitales y el autoaprendizaje en los estudiantes de dicha institución. Se utilizó una metodología transeccional y correlacional, y se recopilaron datos a través de técnicas e instrumentos de recolección de datos. Entre las principales conclusiones obtenidas se encontró que las competencias digitales se relacionan positivamente con el autoaprendizaje en los estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica de Trujillo. Además, se recomienda realizar la investigación en otras poblaciones y proponer proyectos pedagógicos complementarios para fomentar el desarrollo de la competencia digital

y el autoaprendizaje en los alumnos. Los resultados de la investigación indicaron que el nivel de desarrollo de las competencias digitales y el autoaprendizaje en los estudiantes de la Escuela Superior Pedagógica de Trujillo, en 2021, presentó un nivel medio. Además, se determinó que existe una relación significativa entre las competencias digitales y el autoaprendizaje en dichos estudiantes, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,971. Asimismo, se concluyó que las dimensiones de las competencias digitales, como la información y alfabetización informacional, la comunicación y colaboración, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, se relacionan positivamente con el autoaprendizaje en los estudiantes de dicha institución. Esta tesis lo que nos ofrece es una contribución significativa al campo de la educación y la formación docente, y sus conclusiones pueden ser de interés para futuras investigaciones y para la implementación de políticas educativas orientadas al fortalecimiento de las competencias digitales y el autoaprendizaje en el ámbito escolar. Por otra parte, Laureano (2021) el objetivo de estudio de esta investigación es determinar si existe una relación entre el estrés académico y el nivel de competencias digitales en los estudiantes de una Universidad Privada de Trujillo en 2021. Además, se busca identificar el nivel de estrés académico y el nivel de competencias digitales, así como determinar si existe una relación estadísticamente significativa entre diferentes dimensiones de las competencias digitales y el estrés académico en los estudiantes universitario. Además, es una investigación de tipo básica, con una metodología que se basa en el diseño no experimental, transversal y correlacional. Se utilizó una muestra de 88 estudiantes universitarios y se aplicaron encuestas y cuestionarios para evaluar el estrés académico y las competencias digitales. Los resultados indicaron que no existe una relación estadísticamente significativa entre el estrés académico y las competencias digitales, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.160. En cuanto al estrés académico, se encontró que un 53.4% presentó un nivel medio y un 38.6% un alto nivel de estrés, mientras que, en cuanto a las competencias digitales, un 34.1% mostró un nivel medio y un 65.9% un nivel alto. La conclusión principal es que no se encontró una relación estadísticamente significativa entre el estrés académico y las competencias digitales en los estudiantes universitarios, en este caso la investigación se presenta como algo relevante y aborda un tema importante en el contexto universitario actual. La falta de correlación significativa entre el estrés académico y las competencias digitales, con la excepción de la dimensión de ciudadanía digital, sugiere la necesidad de seguir explorando esta relación y sus implicaciones para el bienestar de los estudiantes. Además, la tesis parece haber seguido un enfoque metodológico sólido al utilizar encuestas y cuestionarios para recopilar datos.

La Teórica que sustenta la variable Competencia Digital sustentada por Romero et al (2018), quien manifiesta que la tecnología afecta la forma en que los estudiantes aprenden, lo que lleva a cambios en los métodos de enseñanza. El constructivismo se centra en construir conocimiento en lugar de reproducirlo para que los estudiantes tengan la ventaja de ampliar sus experiencias de aprendizaje utilizando las nuevas TIC. Como herramientas, el aprendizaje constructivista. Estas tecnologías ofrecen el potencial de transformar las aulas tradicionales en nuevos espacios donde actividades innovadoras y coloridas que incluyen momentos creativos permiten a los estudiantes reforzar lo que están aprendiendo mientras se divierten jugando. Estas características permiten a los estudiantes desarrollar su propio conocimiento. Los profesores son guías y asesores, lo que le brinda la libertad de explorar el entorno tecnológico, pero siempre están disponibles cuando tiene dudas o problemas. Las nuevas tecnologías tienen características que las convierten en poderosas herramientas para su uso en el aprendizaje de los estudiantes, la interacción, altos estándares de calidad de imagen y sonido, la inmediatez, la digitalización, la conectividad, la diversidad y la innovación. El modelo conductual este modelo de comportamiento, la memoria es una estrategia de aprendizaje importante, y la aritmética en sistemas basados en modelos de comportamiento se ve como una oportunidad para mejorar la calidad de la enseñanza y, de hecho, puede eliminarse a menos que su uso satisfaga un concepto educativo. Los profesores quieren implementar métodos conductuales y de TI que funcionen perfectamente. En cuanto a los modelos cognitivos, los entornos virtuales de aprendizaje representan nuevas posibilidades de acceso a la educación, donde la aplicación de las tecnologías de la comunicación cobra relevancia.

Haciendo referencia a la variable competencias digitales, Vásquez (2022), la define como la habilidad y conocimientos que una persona posee para utilizar de manera efectiva las tecnologías digitales en su vida personal y profesional. Incluye la capacidad de manejar con destreza herramientas digitales, buscar y seleccionar información de calidad en línea, comunicarse y colaborar a través de plataformas digitales, así como comprender los principios éticos y legales que rigen el uso de la tecnología. En cuanto a las dimensiones que componen la competencia digital, que serán discutidas en este trabajo de investigación, encontramos en primer lugar la alfabetización digital, Laureano (2021) quien refiere a la capacidad de una persona para realizar diversas tareas en un entorno digital. No se trata solo de saber utilizar los dispositivos digitales, sino también de comprender y aplicar cómo el uso de la tecnología puede mejorar nuestras vidas y aumentar la productividad y la eficiencia. La alfabetización digital es importante en el día a día de las personas y de las empresas, ya que cada vez se realizan más actividades en el entorno digital. Además, Reyes (2021) menciona que las habilidades digitales

pueden ayudar a reducir la brecha digital, promover la inclusión digital y permitir que más personas accedan y se beneficien de las oportunidades que ofrece la tecnología. Es fundamental que las personas adquieran habilidades de alfabetización digital para adaptarse a un mundo cada vez más digitalizado y aprovechar al máximo las herramientas y recursos disponibles en línea.

Seguimos desarrollando la inteligencia digital, El Compendio de las Competencias Digitales (2022) que se define como la capacidad humana para utilizar la tecnología de forma eficaz y eficiente. Esta dimensión tiene algunos aspectos importantes, como el conocimiento técnico, lo que significa que la inteligencia digital significa un conocimiento técnico sólido y saber cómo usarlo de manera efectiva, y el pensamiento crítico, lo que significa habilidades de pensamiento crítico. información y tomar decisiones informadas. La inteligencia digital es importante en la vida cotidiana de las personas y también dentro de las empresas, ya que cada vez más actividades se realizan en entornos digitales. Además, la inteligencia digital puede contribuir a reducir la brecha digital y promover la inclusión digital, permitiendo que más personas tengan acceso y aprovechen las oportunidades que ofrece la tecnología. Es fundamental que las personas adquieran habilidades de inteligencia digital para adaptarse a un mundo cada vez más digitalizado y aprovechar al máximo las herramientas y recursos disponibles en línea. Para ello, es importante desarrollar habilidades como la capacidad de buscar información en línea, la capacidad de utilizar herramientas digitales y la capacidad de evaluar la información en línea de manera crítica.

Como tercer punto, Romero et al (2018), manifiesta que la comunicación colaborativa se refiere a la interacción entre dos o más personas que trabajan juntas para lograr un objetivo común. Esta forma de comunicación se basa en la colaboración y el trabajo en equipo, y se utiliza en diferentes contextos, como la educación, los negocios o la investigación. Esta dimensión puede traer muchos beneficios, como el aumento de la creatividad y la innovación, la mejora de la productividad y la resolución de problemas de manera más efectiva. Además, la comunicación colaborativa puede ayudar a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la colaboración. Es importante que las personas aprendan a comunicarse de manera colaborativa para poder trabajar de manera efectiva en equipo y lograr objetivos comunes.

Luego, encontramos como una dimensión más a la creación de contenidos digitales, para Gómez et al (2021), manifiesta que es la producción de diferentes tipos de contenido, como textos, imágenes, videos, audios, entre otros, que pueden ser difundidos por medio de canales o plataformas digitales. Para poder realizar esta función de manera adecuada se deben

tomar en cuenta algunos puntos, el principal es definir el tipo de contenido pues existen diferentes tipos de contenido digital, como textos, imágenes, videos, GIFs animados, entre otros. Además, la creación de contenidos digitales debe estar alineada con los objetivos de la marca o empresa. Es importante tener en cuenta el público objetivo y el canal de distribución para crear contenidos que sean relevantes y atractivos para la audiencia. La creación de contenidos digitales es importante en el marketing digital, ya que permite a las marcas y empresas atraer y convertir leads en clientes. Así mismo Arteaga et al (2024), en su estudio manifiestan que la creación de contenidos digitales puede ayudar a mejorar la visibilidad de la marca en línea y a generar compromiso con la audiencia. Para crear contenidos digitales efectivos, es importante tener en cuenta los objetivos de la marca, el público objetivo y el canal de distribución. Además, es fundamental optimizar los contenidos para motores de búsqueda y asegurarse de que sean relevantes y atractivos para la audiencia.

Finalmente, está la dimensión de la inteligencia artificial, Rouhiainen (2018), lo define como la capacidad de las máquinas para realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana o involucran datos a una escala más allá de lo que los humanos pueden analizar. La inteligencia artificial (abreviatura de inteligencia artificial) es una rama de la informática que tiene como objetivo imitar la inteligencia humana en las máquinas. Esta dimensión incluye aspectos importantes como la IA que aprende de los datos y mejora el rendimiento con el tiempo. El aprendizaje automático es una técnica de inteligencia artificial que permite que las máquinas aprendan de los datos sin una programación especial. También, esta que la IA puede razonar y tomar decisiones basadas en los datos y las reglas que se le han proporcionado. Por último, se encuentra la autocorrección pues la IA puede corregir sus propios errores y mejorar su rendimiento. Cabe resaltar que, la inteligencia artificial tiene aplicaciones en múltiples sectores, como salud, finanzas, transporte o educación, destacando en esta oportunidad este último mencionado. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la IA no es perfecta y puede tener limitaciones y sesgos. Por lo tanto, es fundamental que las personas que trabajan con IA tengan una formación en matemáticas y se sientan cómodas trabajando con algoritmos.

La segunda variable Habilidades Blandas se sustenta en la base Teórica de Goleman (2006) que la define como habilidades personales y sociales que nos permiten interactuar y comunicarnos con los demás. A diferencia de las habilidades duras (tanto técnicas como cuantitativas), las habilidades blandas son más subjetivas y más difíciles de medir. Estas habilidades son aplicables a cualquier ámbito en el que trabajemos y son fundamentales para la adaptación y resolución de problemas tanto en el mundo profesional como en el día a día.

Las habilidades blandas son valoradas por las empresas y contribuyen al bienestar dentro de las organizaciones, lo que se traduce en mayor productividad y resultados.

Para Bromley (2024) manifiesta que las habilidades blandas son prácticas, actitudes y capacidades que tiene una persona para relacionarse e interactuar con el mundo. Estas habilidades permiten, entre otros procesos, la comprensión de emociones, logro de objetivos, toma de decisiones y afrontamiento de situaciones adversas. Las habilidades blandas, tienen diferentes dimensiones, primero debemos definir la creatividad y la innovación, que son conceptos relacionados pero distintos.

Para Rodríguez et al (2021), refiere a la creatividad como el proceso mental de generar ideas originales, expresivas, únicas y emocionantes. Todos tenemos potencial creativo y se manifiesta en actividades como la música, la escritura, el diseño y más. Por otro lado, la innovación es la implementación de esas ideas creativas, es llevarlas a la práctica y convertirlas en soluciones concretas. Mientras que la creatividad es una habilidad, la innovación es un proceso. Es importante destacar la relación entre la creatividad y la innovación. Ambos conceptos se complementan y se refuerzan mutuamente. La creatividad es el punto de partida, la generación de ideas nuevas y originales, mientras que la innovación es el proceso de transformación de esas ideas en productos, servicios o soluciones que producen resultados. Para tener éxito en un entorno competitivo, uno debe tener conceptos y desarrollar habilidades en ambas áreas.

La segunda dimensión es la comunicación efectiva, para Quaranta (2024), se refiere al proceso de intercambio de información entre dos o más personas en un esfuerzo por obtener información clara y precisa. Además, es importante en cualquier ámbito de la vida, ya sea personal o profesional. Para comunicarse de manera efectiva, es importante tener en cuenta algunos consejos prácticos, como la escucha activa, la transmisión de información de manera clara y concisa, el uso del lenguaje y el tono apropiados, y el uso de la comunicación no verbal, como gestos, expresiones faciales y postura corporal, puede ayudar a transmitir información. La comunicación efectiva y finalmente la empatía te ayudarán a tratar de entender su punto de vista.

La tercera dimensión es la inteligencia emocional, Fernández et al (2022), que es la capacidad de reconocer y manejar las emociones propias y de los demás y utilizar esta información para guiar nuestro pensamiento y comportamiento. Esta dimensión refleja características como la capacidad de motivarse, de perseverar a pesar de los posibles fracasos, de controlar los impulsos, de retrasar la gratificación, de regular las propias emociones y finalmente de empatizar y confiar en los demás. Del mismo modo presenta diversos beneficios

como lograr una mejora en las relaciones interpersonales, una mayor capacidad de liderazgo ayuda en la reducción del estrés y la ansiedad, provoca mayor resiliencia ante situaciones adversas, mejora en la toma de decisiones y brinda mayor capacidad de adaptación al cambio. Se debe tener en cuenta que para desarrollar la inteligencia emocional, es importante trabajar en algunos aspectos como la autoconciencia la cual es tener un profundo entendimiento de nuestras emociones y cómo nos afectan, esta también la autorregulación que es ser capaces de controlar nuestras emociones y comportamientos, le sigue la motivación que impulsa a ser capaces de perseverar en el empeño a pesar de las dificultades, además está la empatía que es la capacidad de entender y sentir las emociones de los demás y por último están las habilidades sociales que ayudan a establecer relaciones interpersonales saludables y efectivas.

Como cuarta dimensión tenemos a la competencia intercultural, Álvarez (2024), la que hace referencia a la habilidad de interactuar de manera efectiva con personas de diferentes culturas, y se compone de conocimientos, habilidades y actitudes. Algunas características de la competencia intercultural son la concienciación, la curiosidad y el conocimiento. La competencia intercultural es fundamental en un mundo cada vez más globalizado y diverso, y permite establecer relaciones interpersonales más efectivas y saludables, reducir los conflictos interculturales y fomentar la comprensión mutua. Además, la competencia intercultural puede ser una ventaja competitiva en el ámbito laboral. Para desarrollar la competencia intercultural, es importante trabajar en aspectos como el conocimiento de otras culturas, las habilidades interpersonales y las actitudes abiertas y respetuosas. Algunas actividades prácticas para desarrollar la competencia intercultural pueden incluir el contacto con otras culturas y lenguas, la superación de relaciones estereotipadas y la capacidad para tratar de forma efectiva los malos entendidos interculturales y las situaciones conflictivas. Además de que es una habilidad fundamental en un mundo cada vez más globalizado y diverso.

Por último, en este listado de dimensiones se encuentra la iniciativa y autonomía, Navarra (2024), de las cuales la primera es a capacidad de tomar acción y ser proactivo en la búsqueda de soluciones y oportunidades. Es una habilidad importante tanto en el ámbito personal como profesional, ya que permite generar cambios positivos y alcanzar metas. La iniciativa está relacionada con la inteligencia emocional, ya que implica el conocimiento de nuestras propias emociones y la capacidad de motivarnos a nosotros mismos. Para desarrollar la iniciativa, es importante trabajar en los algunos aspectos como lo son el autoconocimiento que implica tener un conocimiento profundo de nuestras fortalezas y debilidades, y de lo que nos motiva, la creatividad que nos ayuda a ser capaces de generar nuevas ideas y soluciones,

la toma de decisiones que es ser capaces de tomar decisiones efectivas y finalmente esta la proactividad que nos impulsa a ser capaces de tomar acción y buscar oportunidades.

La autonomía, por otro lado, es la capacidad de una persona para tomar decisiones y actuar de forma independiente, sin depender de la opinión o la ayuda de los demás. Es la capacidad de controlar y dirigir la propia vida, establecer metas y asumir la responsabilidad de las consecuencias de las propias decisiones y acciones. Para García (2020), refiere que la autonomía incluye el autocontrol, la autoconciencia y el sentido de la responsabilidad. La autonomía se puede expresar en diferentes áreas de la vida, como el trabajo, la vida privada y la toma de decisiones del día a día. En el entorno laboral, la autonomía significa la capacidad de tomar decisiones independientes y actuar en las tareas. En la vida personal, la autonomía significa la capacidad de tomar decisiones informadas sobre la vida diaria y tener el control de la propia vida. La autonomía es un derecho fundamental, especialmente importante para las personas con discapacidad intelectual para mejorar su capacidad de tomar decisiones informadas y tomar el control de sus propias vidas. Para promover la autonomía en estas personas, es necesario proporcionar apoyos y recursos adecuados, como información accesible, formación en habilidades de toma de decisiones y apoyo emocional.

Al abordar la importancia de las habilidades blandas en la educación superior se hace desde varias perspectivas. Por un lado, se destaca la relevancia que las habilidades blandas tienen en el mundo contemporáneo, donde los empleadores y empresarios valoran tanto la preparación intelectual y práctica como las habilidades blandas. Además, se resalta que estas habilidades son altamente valoradas tanto por el sector empresarial como por la sociedad en general, y se incluyen valores éticos como guía de comportamiento. Asimismo, se establece una relación importante entre las habilidades blandas y la empleabilidad o la vinculación laboral, ya que estas habilidades son inherentes al ser humano y están determinadas por patrones complejos de aprendizaje y personalidad individual, Loayza (2023)

También, existe una visión teórica de las habilidades blandas, en las que se las describen como uno de los conceptos de mayor interés en diferentes disciplinas científicas y académicas, debido a su impacto en procesos individuales, sociales, políticos y culturales. Además, se destaca la importancia de estas competencias en la formación integral y su articulación con el sector laboral, lo que lleva a la propuesta de diseñar una estrategia de fortalecimiento de habilidades blandas para programas de educación superior.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

Enfoque

Para llevar a cabo esta investigación sobre la relación entre las competencias digitales y el desarrollo de habilidades blandas, se utilizó un enfoque cuantitativo según Castro et al (2023) se basa en los aspectos numéricos para investigar, analizar y comprobar la información y los datos, a partir de los cálculos matemáticos, porque al realizar un cuestionario, recopilar datos numéricos y luego crear estadísticas apropiadas correspondientes a las variables. Esto lo convierte en una herramienta particularmente valiosa para la investigación que requiere una medición y evaluación objetiva del impacto cuantitativo

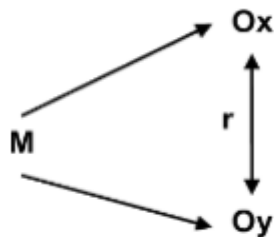
Tipo

Por su finalidad la investigación fue básica. Según Hernández et al (2010), esta forma de investigación mide el alcance de la relación y cómo interactúan dos o más variables. De acuerdo con este entendimiento, es posible vincular las variables educación virtual y rendimiento académico de la población en estudio.

2.2. Diseño de investigación

Fue una investigación de tipo No experimental y de corte transeccional. Fue una Investigación no experimental porque se hizo sin manipular las variables en estudio con intención, y fue transeccional, porque se recogió la información en una sola oportunidad (Hernández et al. (2014).

Considerando que el estudio fue no experimental, se utilizó el diseño descriptivo correlacional. Para Hernández et al (2014), es Descriptivo, porque las variables y dimensiones aparecerán en sus categorías predefinidas. Asimismo, manifiestan que es de alcance correlacional porque buscó evidenciar la relación existente entre las variables de estudio.



Donde:

M = Muestra

Ox = Competencias digitales

Oy = Habilidades blandas

r = relación entre competencias digitales y habilidades blandas

2.3. Población, muestra y muestreo

Población: En esta investigación, la población objetivo son los estudiantes pertenecientes a estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. La población se compone de un total de 150 estudiantes matriculados en las diversas aulas con las que cuenta la escuela.

Muestra: Seleccionar a 30 estudiantes pertenecientes a estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Criterios de Inclusión:

- Cantidad total de estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.
- Estudiantes que asistan regularmente a clases
- Estudiantes que tengan la voluntad de participar de manera voluntaria en la investigación.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes que falten regularmente a las clases
- Estudiantes que no desean participar en la investigación.
- La muestra elegida para la investigación fue no probabilística.

2.4. Técnicas e Instrumentos de Recojo de Datos

Se utilizó la encuesta como técnica y el instrumento el cuestionario que nos permitió medir la primera variable: competencia digital, que consta de 25 ítems y la segunda variable que consta de 30 ítems.

Con respecto a la validez del instrumento, se realizó se realizó por medio de juicio de expertos, para lo cual se solicitó a docentes especializados con grado de Doctores y Magísteres a fin de que ellos puedan evaluar el instrumento, los mismos que dieron un dictamen favorable a través de una ficha de validación dando su aprobación correspondiente (ver anexo).

Confiabilidad del instrumento, se realizó la prueba de confiabilidad, mediante el Coeficiente Alpha de Cronbach, para lo cual se aplicó el instrumento a 30 estudiantes,

como muestra piloto, con cuyos resultados tabulados se aplicó las fórmulas correspondientes habiendo resultado un Coeficiente de Alpha de Cronbach=0.873, que indicó que la fiabilidad del instrumento es buena, por lo tanto, fue aplicable a la muestra planteada.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El proceso de análisis de datos se realizó considerando los siguientes puntos:

- Se elaboraron dos cuestionarios que nos permitirá relacionar las variables de estudio.
- Se descargó el programa SPSS para analizar la parte estadística inferencial de manera avanzada.
- Para verificar la normalidad se aplicó Shapiro-Wilk, siendo la muestra de 30 estudiantes con un Sig. Bilateral de < 0.001 , lo que nos permitió comprobar que la distribución de los datos es no paramétrica
- Una vez recopilados los datos, codificamos e ingresamos en una hoja de cálculo de Excel que nos ayudó a crear gráficos y tablas.
- Para correlacionar las variables utilizamos el Rho Spearman, considerando la extensión de la muestra.

Para determinar el grado de correlación se utilizó la siguiente tabla:

Tabla 1

Interpretación del coeficiente de correlación de Spearman.

<i>Valor de Rh Spearman</i>	<i>Significado</i>
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada

0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

2.6. Aspectos éticos en investigación

La información utilizada en este estudio fue respaldada por instituciones educativas superiores y los encuestados permanecieron en el anonimato.

Las normas APA se hicieron obligatorias.

Principios éticos: Hoyos (2020) conceptualiza los principios éticos de esta manera:

- Beneficio. que implica salvaguardar los intereses de los participantes del estudio para maximizar los beneficios.
- No se permite la maldad. La investigación no causó daño.
- La independencia. Es la capacidad de autocontrol. Se basa en la idea filosófica de que el ser humano tiene derecho a gobernarse a sí mismo, ser dueño de sí mismo y poder dar sentido y dirección a su vida. Los participantes dieron su consentimiento para participar en el estudio.
- La justicia, la investigadora fue equitativa y trató a todos los participantes de la misma manera.

III. RESULTADOS

3.1. Niveles comparativos entre las variables Competencias digitales y Habilidades blandas.

Tabla 2

Niveles de la variable competencias digitales en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

COMPETENCIAS DIGITALES				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	6.7	6.7
	CASI SIEMPRE	25	83.3	90.0
	SIEMPRE	3	10.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota: El 83.3% de los encuestados manifiesta que casi siempre hace uso de diversas competencias digitales.

Figura 2

Distribución porcentual de la variable competencias digitales en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

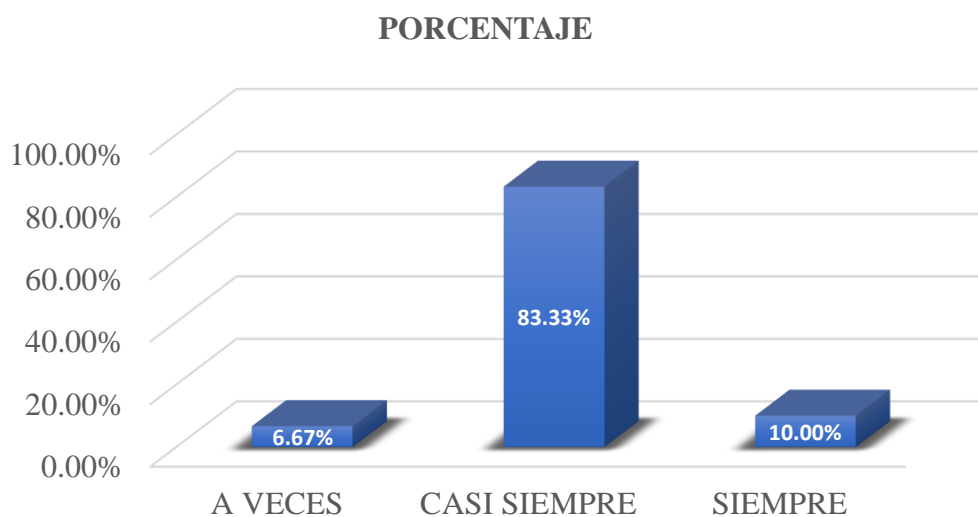


Tabla 3

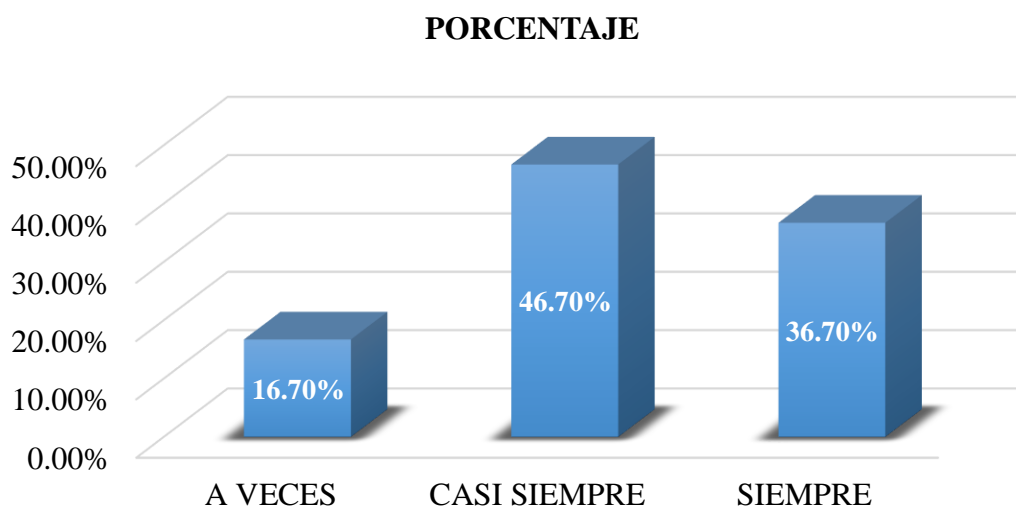
Niveles de la variable habilidades blancas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

HABILIDADES BLANDAS				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	3.3	3.3
	CASI SIEMPRE	27	90.0	93.3
	SIEMPRE	2	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 90% de los encuestados manifiesta que casi siempre desarrolla diversas habilidades blandas.

Figura 3

Distribución porcentual de la variable habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

**Tabla 4**

Niveles de la dimensión de alfabetización digital en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

ALFABETIZACIÓN DIGITAL				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	10.0	10.0
	CASI SIEMPRE	23	76.7	86.7
	SIEMPRE	4	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 76.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre usa la alfabetización digital.

Figura 4

Distribución porcentual de la dimensión de alfabetización digital en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

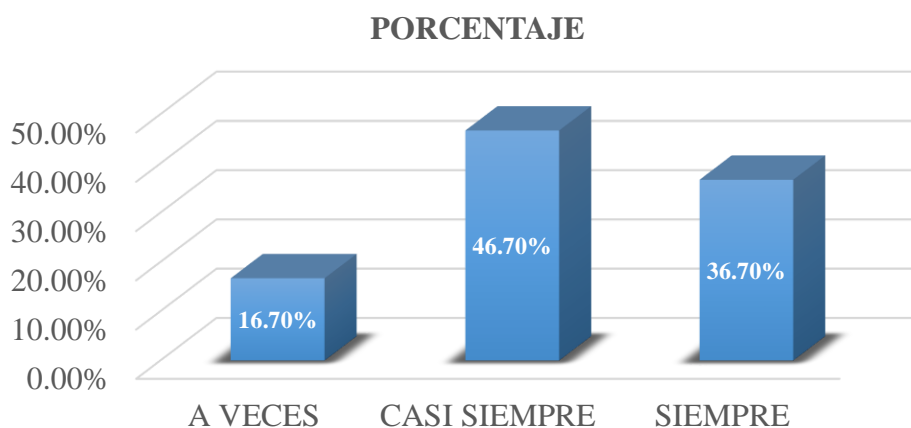


Tabla 5

Niveles de la dimensión de inteligencia digital en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

INTELIGENCIA DIGITAL				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	16.7	16.7
	CASI SIEMPRE	23	76.7	93.3
	SIEMPRE	2	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 76.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre usa la inteligencia digital.

Figura 5

Distribución porcentual de la dimensión de inteligencia digital en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

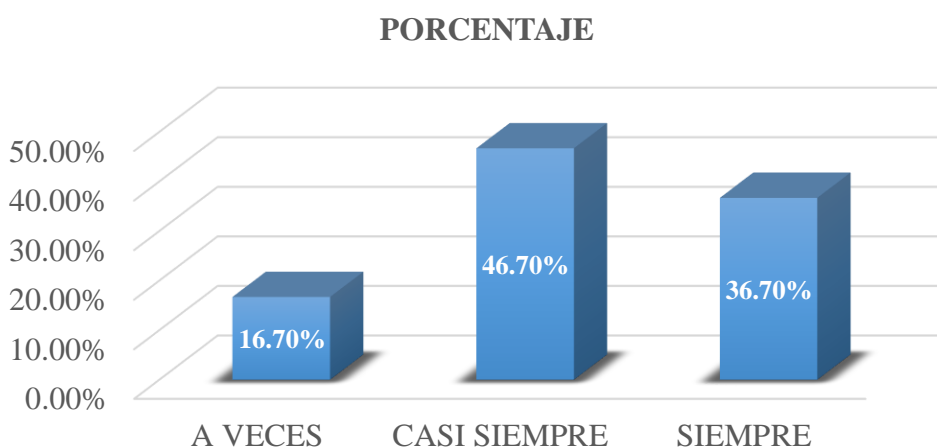


Tabla 6

Niveles de la dimensión de comunicación colaborativa en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>COMUNICACIÓN COLABORATIVA</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	12	40.0	40.0
	CASI SIEMPRE	16	53.3	93.3
	SIEMPRE	2	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 53.3% de los encuestados manifiesta que casi siempre usa la comunicación colaborativa.

Figura 6

Distribución porcentual de la dimensión de comunicación colaborativa en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

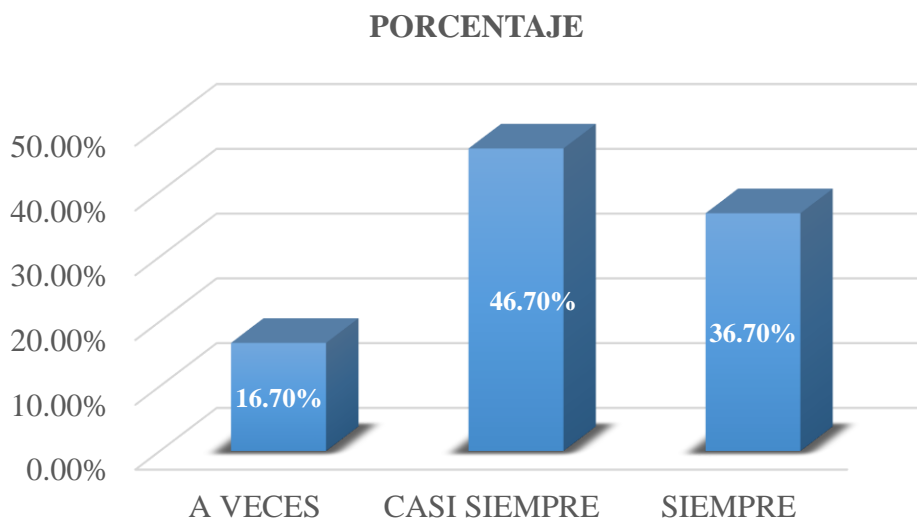


Tabla 7

Niveles de la dimensión de creación de contenidos digitales en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	3.3	3.3
	A VECES	8	26.7	30.0
	CASI SIEMPRE	21	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 70% de los encuestados manifiesta que casi siempre usa la creación de contenidos digitales.

Figura 7

Distribución porcentual de la dimensión de creación de contenidos digitales en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

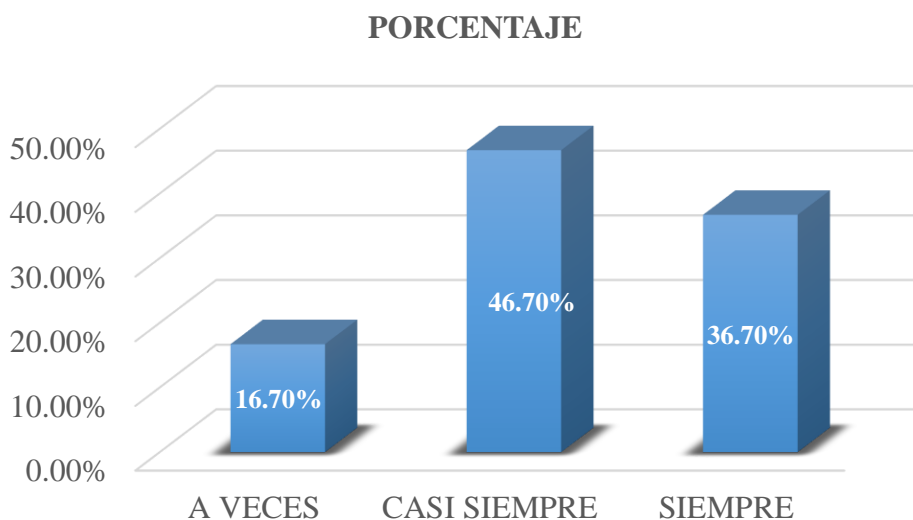


Tabla 8

Niveles de la dimensión de inteligencia artificial en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>INTELIGENCIA ARTIFICIAL</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	11	36.7	36.7
	CASI SIEMPRE	13	43.3	80.0
	SIEMPRE	6	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 43.3% de los encuestados manifiesta que casi siempre usa la inteligencia artificial.

Figura 8

Distribución porcentual de la dimensión de inteligencia artificial en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

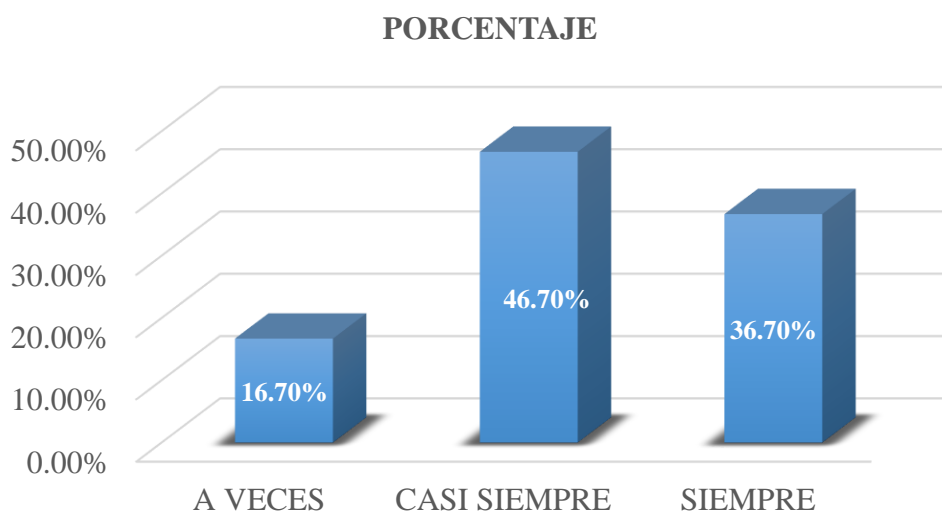


Tabla 9

Niveles de la dimensión de creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>CREATIVIDAD E INNOVACIÓN</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	10.0	10.0
	CASI SIEMPRE	23	76.7	86.7
	SIEMPRE	4	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Interpretación: El 76.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre es creativo e innovador

Figura 9

Distribución porcentual de la dimensión de creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

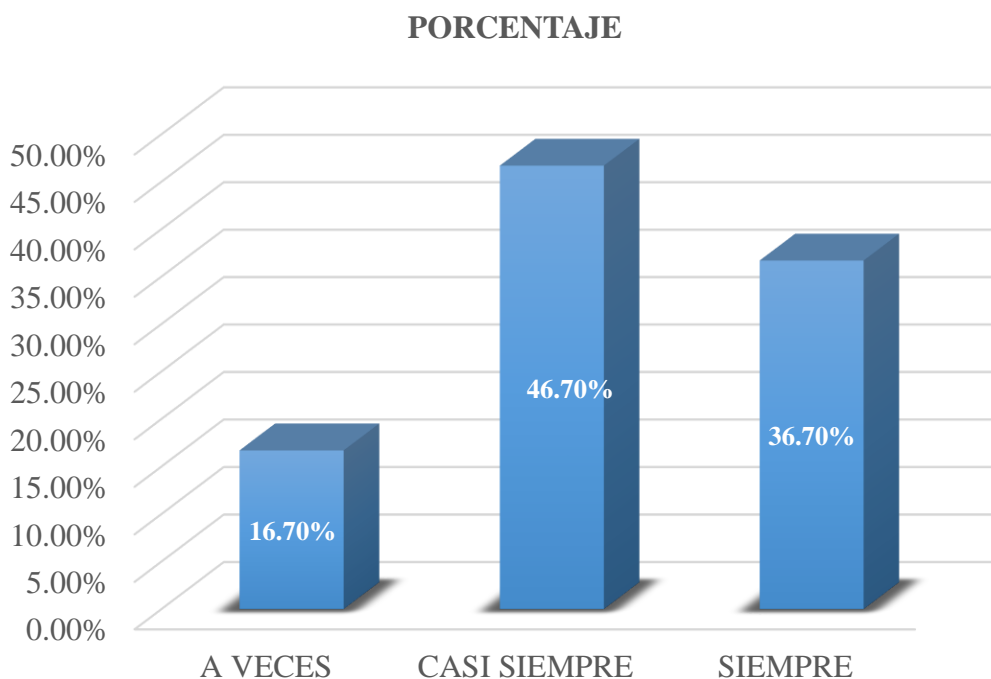


Tabla 10

Niveles de la dimensión de comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>COMUNICACIÓN EFECTIVA</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	5	16.7	16.7
	CASI SIEMPRE	23	76.7	93.3
	SIEMPRE	2	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota: El 76.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre tiene una comunicación efectiva.

Figura 10

Distribución porcentual de la dimensión de comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

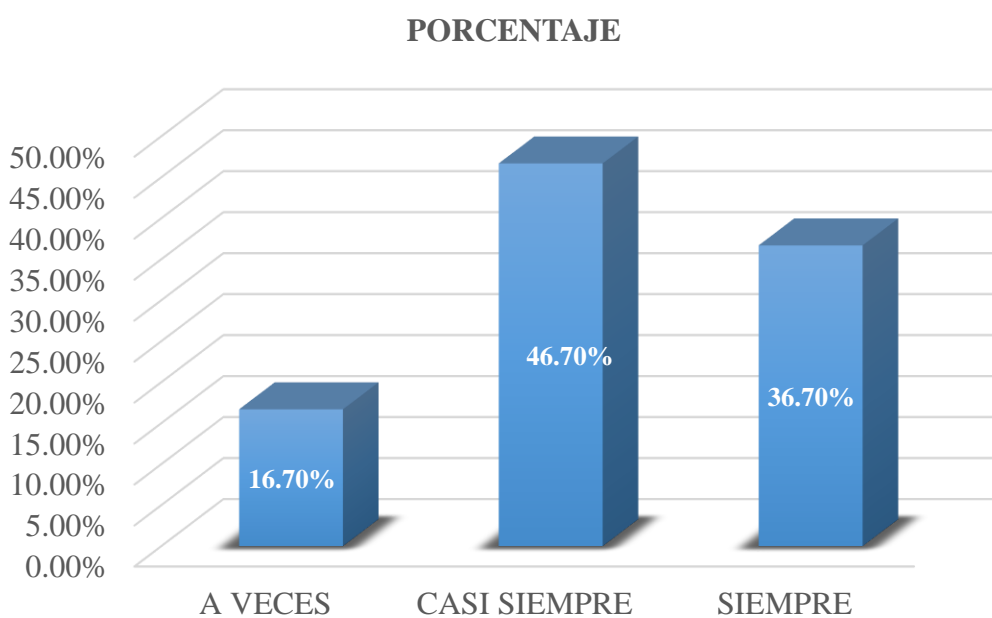


Tabla 11

Niveles de la dimensión de inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>INTELIGENCIA EMOCIONAL</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	6	20.0	20.0
	CASI SIEMPRE	14	46.7	66.7
	SIEMPRE	10	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 46.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre desarrolla su inteligencia emocional.

Figura 11

Distribución porcentual de la dimensión de inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

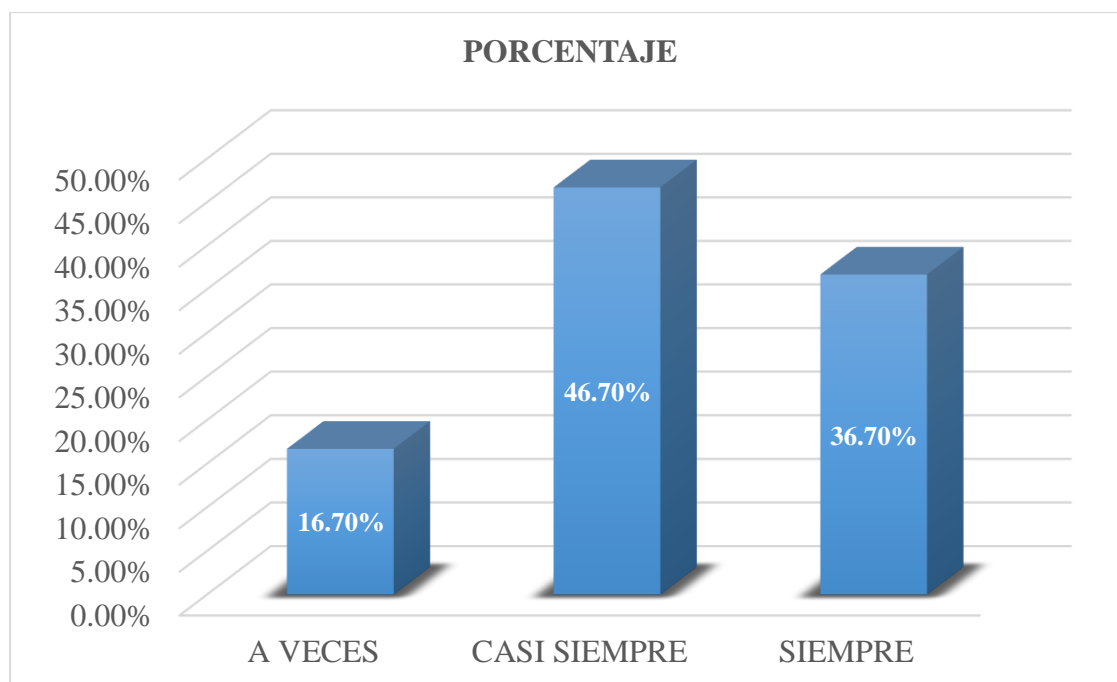


Tabla 12

Niveles de la dimensión de competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>COMPETENCIA INTERCULTURAL</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	10.0	10.0
	CASI SIEMPRE	22	73.3	83.3
	SIEMPRE	5	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0

Nota: El 73.3% de los encuestados manifiesta que casi siempre desarrolla su competencia intercultural.

Figura 12

Distribución porcentual de la dimensión de competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

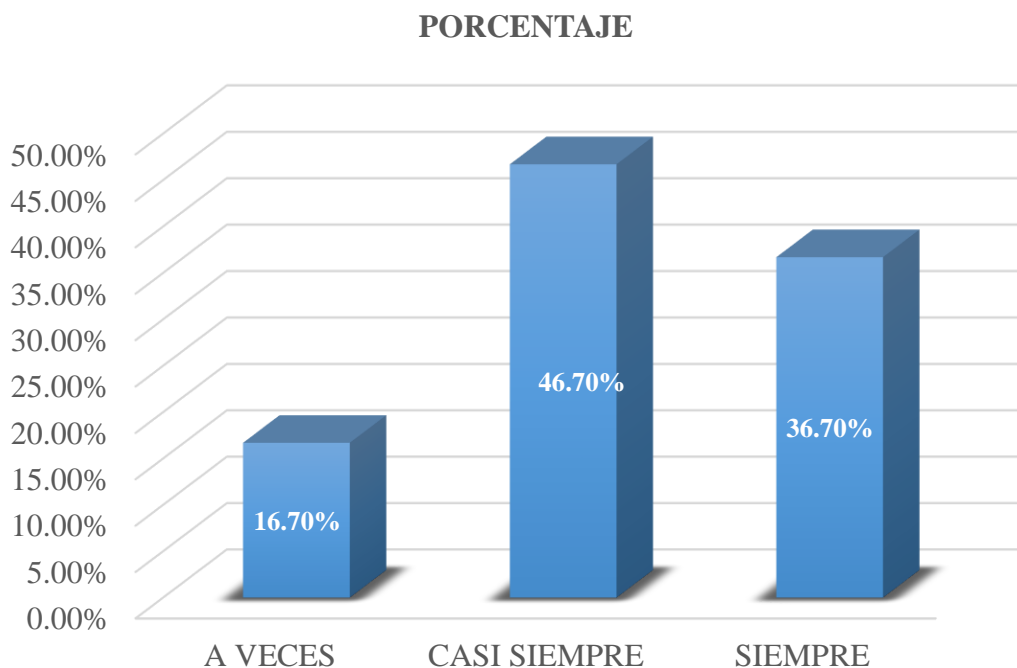


Tabla 13

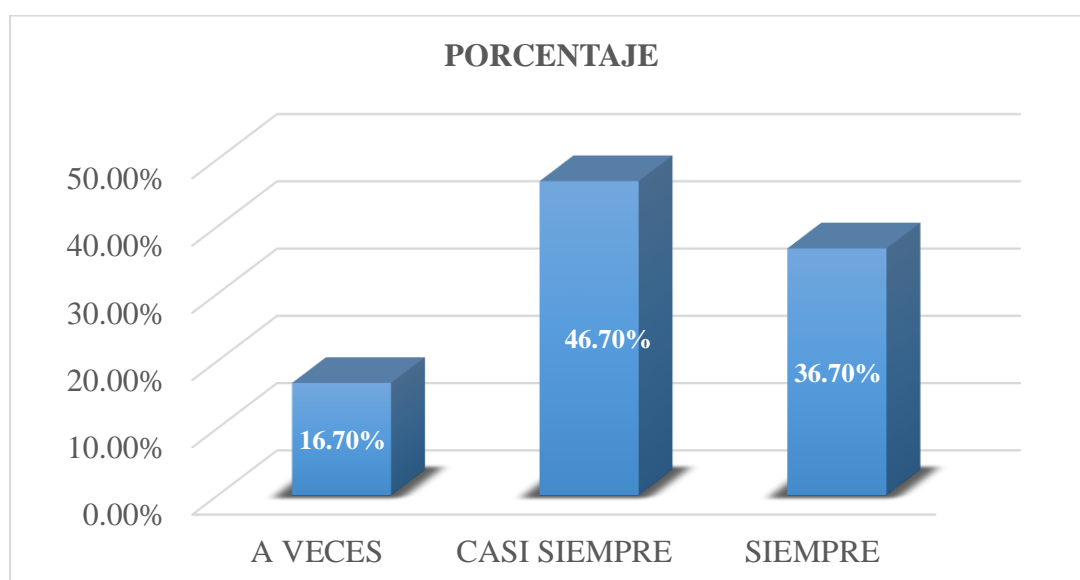
Niveles de la dimensión de iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>INICIATIVA Y AUTONOMÍA</i>				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	A VECES	5	16.7	16.7
	CASI SIEMPRE	14	46.7	63.3
	SIEMPRE	11	36.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Nota: El 46.7% de los encuestados manifiesta que casi siempre tiene iniciativa y autonomía.

Figura 13

Distribución porcentual de la dimensión de iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.



3.2. Prueba de normalidad

Tabla 14

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para una muestra

PRUEBAS DE NORMALIDAD						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
COMPETENCIA DIGITAL	.257	30	<.001	.815	30	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: prueba de normalidad se observa para ambos, Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk es <.001, por lo tanto, se toma la decisión por cantidad de muestra que es menor a 50.

Presentación inferencial de las variables

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

Tabla 15

Correlación entre las competencias digitales y habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

Correlaciones				
			Competencia Digital	Habilidades Blandas
Rho de Spearman	Competencia Digital	Coefficiente de correlación	1.000	.259
		Sig. (bilateral)	.	.166
		N	30	30
	Habilidades Blandas	Coefficiente de correlación	.259	1.000
		Sig. (bilateral)	.166	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.166$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

H_0 = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

- Hipótesis alterna

Hipótesis alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

Tabla 16

Correlación entre la alfabetización digital y habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

<i>Correlaciones</i>				
Rho de Spearman	Alfabetización Digital	Coefficiente de correlación	Alfabetización digital	Habilidades blandas
		Sig. (bilateral)	1.000	.410*
		N	.	.024
	Habilidades Blandas	Coefficiente de correlación	30	30
		Sig. (bilateral)	.410*	1.000
		N	.024	.

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.024$, este siendo $p \leq 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

H_0 = La alfabetización digital no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

- Hipótesis alterna

H alterna = La alfabetización digital se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

Tabla 17

Correlación entre la inteligencia digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

		<i>Correlaciones</i>		
			INTELIGENCIA DIGITAL	HABILIDADES BLANDAS
Rho de Spearman	Inteligencia Digital	Coeficiente de correlación	1.000	.180
		Sig. (bilateral)	.	.341
		N	30	30
	Habilidades Blandas	Coeficiente de correlación	.180	1.000
		Sig. (bilateral)	.341	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.341$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = La inteligencia digital no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = La inteligencia digital se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 18

Correlación entre la comunicación colaborativa y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

		<i>Correlaciones</i>		
			HABILIDADES BLANDAS	COMUNICACION COLABORATIVA
Rho de Spearman	HABILIDADES BLANDAS	Coefficiente de correlación	1.000	.188
		Sig. (bilateral)	.	.320
		N	30	30
	COMUNICACIÓN COLABORATIVA	Coefficiente de correlación	.188	1.000
Sig. (bilateral)		.320	.	
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.320$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

H_0 = La comunicación colaborativa no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = La comunicación colaborativa se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 19

Correlación entre la creación de contenidos digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

		<i>Correlaciones</i>		
			Creación de Contenidos Digitales	Habilidades Blandas
Rho de Spearman	Creación De Contenidos Digitales	Coefficiente de correlación	1.000	.132
		Sig. (bilateral)	.	.487
		N	30	30
	Habilidades Blandas	Coefficiente de correlación	.132	1.000
Sig. (bilateral)		.487	.	
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.487$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = La creación de contenidos digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = La creación de contenidos digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 20

Correlación entre la inteligencia artificial y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Inteligencia Artificial	Habilidades Blandas
Rho de Spearman	Inteligencia Artificial	Coefficiente de correlación	1.000	.060
		Sig. (bilateral)	.	.752
		N	30	30
	Habilidades Blandas	Coefficiente de correlación	.060	1.000
		Sig. (bilateral)	.752	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.752$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = La inteligencia artificial no se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = La inteligencia artificial se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 21

Correlación entre la competencia digital y la creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Competencia Digital	Creatividad E Innovación
Rho de Spearman	Competencias Digitales	Coefficiente de correlación	1.000	.316
		Sig. (bilateral)	.	.089
	Creatividad E Innovación	N	30	30
		Coefficiente de correlación	.316	1.000
		Sig. (bilateral)	.089	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.089$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 22

Correlación entre la competencia digital y la comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Competencia Digital	Comunicación efectiva
Rho de Spearman	Competencia Digital	Coefficiente de correlación	1.000	.068
		Sig. (bilateral)	.	.720
	Comunicación Efectiva	N	30	30
		Coefficiente de correlación	.068	1.000
		Sig. (bilateral)	.720	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.720$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de la comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 23

Correlación entre la competencia digital y la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Competencia Digital	Inteligencia Emocional
Rho De Spearman	Competencia Digital	Coeficiente De Correlación	1.000	.256
		Sig. (Bilateral)	.	.173
		N	30	30
	Inteligencia Emocional	Coeficiente De Correlación	.256	1.000
		Sig. (Bilateral)	.173	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p=0.173$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 24

Correlación entre la competencia digital y la competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Competencia Digital	Competencia Intercultural
Rho de Spearman	Competencia Digital	Coefficiente de correlación	1.000	.188
		Sig. (bilateral)	.	.319
		N	30	30
	Competencia Intercultural	Coefficiente de correlación	.188	1.000
		Sig. (bilateral)	.319	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.319$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de la competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

Tabla 25

Correlación entre la competencia digital y la iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024

<i>Correlaciones</i>				
			Competencia Digital	Iniciativa Y Autonomía
Rho de Spearman	Competencia Digital	Coefficiente de correlación	1.000	.111
		Sig. (bilateral)	.	.559
		N	30	30
	Iniciativa y Autonomía	Coefficiente de correlación	.111	1.000
		Sig. (bilateral)	.559	.
		N	30	30

Nota: Se toma decisión. Al obtener un $p= 0.559$, este siendo $p>0.05$, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

- Hipótesis nula

Ho = Las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

- Hipótesis alterna

H alterna = Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de la iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo principal era establecer la relación entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, indican que no existe una relación significativa entre estas variables. Este hallazgo es particularmente relevante en el contexto educativo actual, donde se espera que las competencias digitales jueguen un papel crucial en el desarrollo de diversas habilidades, incluyendo las habilidades blandas. La ausencia de una evaluación significativa podría sugerir varias interpretaciones. En primer lugar, es posible que las competencias digitales y las habilidades blandas se desarrollen de manera independiente en el contexto específico de la EESPP Indoamérica. Esto implica que los programas y estrategias pedagógicas destinadas a mejorar las competencias digitales no necesariamente impactan el desarrollo de habilidades blandas, y viceversa. Además, este resultado podría reflejar la necesidad de revisar y posiblemente reestructurar los enfoques educativos actuales para integrar de manera más efectiva ambos tipos de competencias. Por ejemplo, se podrían diseñar actividades y proyectos que requieran la aplicación simultánea de competencias digitales y habilidades blandas, promoviendo así una interconexión más fuerte entre estas áreas. También se podría considerar la formación continua del profesorado en metodologías que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes, abarcando tanto las competencias técnicas como las interpersonales. Es importante considerar también factores externos que podrían haber influido en los resultados. Las características demográficas y socioeconómicas de los estudiantes, el contexto institucional, y la calidad de los recursos tecnológicos disponibles son variables que pueden tener un impacto en cómo se desarrollan y se perciben tanto las competencias digitales.

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre la alfabetización digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, indican una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis alterna, que sostiene que la alfabetización digital se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que los estudiantes con mayores niveles de alfabetización digital también presentan un mejor desarrollo de habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas (González & Ramírez, 2023). Estos resultados subrayan la importancia de integrar la alfabetización digital en el currículo de Educación Física, no solo para mejorar las competencias tecnológicas de los estudiantes, sino también para fortalecer sus habilidades interpersonales y sociales (Martínez,

2022). La evidencia sugiere que un enfoque educativo que combine la tecnología con el desarrollo de habilidades blandas puede proporcionar una formación más integral y adaptada a las necesidades del siglo XXI (López, 2021). Por lo tanto, se recomienda diseñar programas educativos que utilicen herramientas digitales de manera estratégica para fomentar tanto las competencias digitales como las habilidades blandas, asegurando una preparación más completa y versátil de los estudiantes para el futuro (Rodríguez, 2023).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre la inteligencia digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, revelan que la correlación entre estas variables no es significativa. Al aplicar el análisis de correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, la cual postula que la inteligencia digital no se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, la inteligencia digital y las habilidades blandas se desarrollan de manera independiente, sin una influencia recíproca notable (González & Ramírez, 2023). Esto podría implicar que los programas educativos que enfocan la formación en inteligencia digital no necesariamente impactan de manera directa en el desarrollo de habilidades blandas, o que existen otros factores mediadores que influyen en esta relación (Martínez, 2022). En consecuencia, se recomienda revisar y posiblemente ajustar los enfoques pedagógicos actuales para abordar de manera más efectiva la integración de la inteligencia digital con el desarrollo de habilidades blandas, considerando estrategias que promuevan una mayor interacción entre estas áreas y explorando variables adicionales que puedan influir en esta dinámica (López, 2021).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre la comunicación colaborativa y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, revelan que la comunicación colaborativa no se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que establece que la comunicación colaborativa no influye de manera significativa en el desarrollo de habilidades blandas en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto estudiado, la comunicación colaborativa y las habilidades blandas se desarrollan de manera independiente, lo que podría indicar que los programas de comunicación colaborativa no tienen un impacto directo en el fortalecimiento de habilidades blandas, o que otros factores mediadores están influyendo en esta relación (González & Ramírez, 2023). Además, este resultado destaca la necesidad de investigar más a fondo las variables que podrían estar afectando esta relación y

de considerar enfoques pedagógicos que integren la comunicación colaborativa de manera más efectiva con el desarrollo de habilidades blandas (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre la creación de contenidos digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, indican que la creación de contenidos digitales no se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas. Al aplicar la evaluación de Spearman, se apoyó la hipótesis nula, que afirma que la creación de contenidos digitales no tiene un impacto significativo en el desarrollo de habilidades blandas en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto analizado, los esfuerzos en la creación de contenidos digitales y el desarrollo de habilidades blandas pueden operar de manera independiente, sin una influencia recíproca destacada (González & Ramírez, 2023). Esto podría señalar la necesidad de revisar cómo se implementan las actividades de creación de contenidos digitales y explorar si hay otros factores que medien esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre la inteligencia artificial y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, muestran que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que postula que la inteligencia artificial no se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, la inteligencia artificial y el desarrollo de habilidades blandas se desarrollan de manera independiente, sin una influencia recíproca significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría reflejar que las aplicaciones actuales de la inteligencia artificial en el entorno educativo no están impactando de manera directa en las habilidades blandas de los estudiantes o que otros factores están mediando esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre las competencias digitales y la creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, muestran que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que sostiene que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la creatividad e innovación en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, las competencias digitales y la creatividad e innovación pueden desarrollarse de manera independiente, sin una influencia recíproca significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría indicar que las competencias digitales actuales no

están teniendo un impacto directo en la creatividad e innovación, o que otros factores podrían estar mediando esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre las competencias digitales y la comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, indican que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que sostiene que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la comunicación efectiva en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, las competencias digitales y la comunicación efectiva pueden desarrollarse de manera independiente, sin una influencia mutua significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría reflejar que las competencias digitales, aunque valiosas en el entorno educativo, no están impactando directamente en la mejora de la comunicación efectiva, o que otros factores están mediando esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre las competencias digitales y la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, muestran que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que sostiene que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la inteligencia emocional en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto estudiado, las competencias digitales y la inteligencia emocional pueden desarrollarse de manera independiente, sin una influencia recíproca significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría implicar que las habilidades digitales, aunque cruciales en el entorno educativo, no impactan directamente en la mejora de la inteligencia emocional, o que existen otros factores que medían esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre las competencias digitales y la competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, revelan que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que afirma que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la competencia intercultural en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, las competencias digitales y la competencia intercultural pueden desarrollarse de manera independiente, sin una influencia mutua significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría reflejar que las habilidades digitales, a pesar de su

relevancia en el entorno educativo, no impactan directamente en la competencia intercultural, o que otros factores pueden estar mediando esta relación (Martínez, 2022).

Los resultados obtenidos en esta tesis, cuyo objetivo específico era establecer la relación entre las competencias digitales y la iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, indican que no existe una relación significativa entre estas variables. Al aplicar la correlación de Spearman, se aceptó la hipótesis nula, que sostiene que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el desarrollo de la iniciativa y autonomía en estos estudiantes (Pérez, 2024). Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, las competencias digitales y la iniciativa y autonomía pueden desarrollarse de manera independiente, sin una influencia recíproca significativa (González & Ramírez, 2023). Esto podría reflejar que, a pesar de la importancia de las competencias digitales en el entorno educativo, estas no impactan directamente en la capacidad de los estudiantes para actuar de manera autónoma e iniciar proyectos de forma independiente, o que existen otros factores que medían esta relación (Martínez, 2022).

V. CONCLUSIONES

1. En conclusión, los resultados de esta investigación indican que no existe una relación significativa entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Este hallazgo sugiere que ambas competencias pueden desarrollarse de manera independiente en este contexto específico, lo cual resalta la necesidad de revisar y reestructurar los enfoques educativos para integrar efectivamente ambas áreas, diseñando actividades y proyectos que fomenten simultáneamente las competencias digitales y las habilidades blandas, y considerando los factores externos que podrían influir en su desarrollo.
2. En conclusión, los resultados de esta investigación evidencian una relación significativa entre la alfabetización digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, validando la hipótesis alterna. Esto destaca la importancia de integrar de manera estratégica la alfabetización digital en el currículo educativo, no solo para mejorar las competencias tecnológicas de los estudiantes, sino también para potenciar sus habilidades interpersonales y sociales. Un enfoque educativo que combine la tecnología con el desarrollo de habilidades blandas puede proporcionar una formación más integral y adaptada a las necesidades del siglo XXI. Se recomienda, por tanto, diseñar e implementar programas educativos que utilicen herramientas digitales para fomentar tanto las competencias digitales como las habilidades blandas, asegurando así una preparación más completa y versátil de los estudiantes para el futuro.
3. En conclusión, los resultados de esta investigación indican que no existe una relación significativa entre la inteligencia digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, validando la hipótesis nula. Este hallazgo sugiere que, en el contexto evaluado, la inteligencia digital y las habilidades blandas se desarrollan de forma independiente, lo cual podría implicar la necesidad de revisar y ajustar los enfoques pedagógicos actuales. Se recomienda explorar estrategias educativas que integren más eficazmente la inteligencia digital con el desarrollo de habilidades blandas y considerar factores adicionales que puedan influir en esta relación, para asegurar una formación más integral y adaptada a las demandas contemporáneas.
4. En conclusión, los resultados de esta investigación indican que la comunicación colaborativa no tiene una relación significativa con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024, validando la

hipótesis nula. Esto sugiere que la comunicación colaborativa y las habilidades blandas pueden desarrollarse de manera independiente en el contexto evaluado. Por lo tanto, es crucial investigar más a fondo los factores que podrían estar influyendo en esta dinámica y explorar enfoques pedagógicos que integren de manera más efectiva la comunicación colaborativa con el desarrollo de habilidades blandas para mejorar la formación integral de los estudiantes.

5. En conclusión, la investigación revela que la creación de contenidos digitales no tiene una relación significativa con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que, en el contexto estudiado, la creación de contenidos digitales y el desarrollo de habilidades blandas pueden evolucionar de manera independiente, indicando la necesidad de revisar los métodos actuales de integración.
6. En conclusión, los resultados indican que la inteligencia artificial no tiene una relación significativa con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que la implementación de inteligencia artificial en el currículo educativo puede no estar influyendo de manera directa en el fortalecimiento de habilidades blandas, lo que requiere una revisión de cómo se utilizan estas tecnologías en el proceso educativo.
7. En conclusión, la investigación revela que las competencias digitales no tienen una relación significativa con el desarrollo de la creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que las competencias digitales y la creatividad e innovación pueden evolucionar de manera independiente en el contexto estudiado.
8. En conclusión, la investigación muestra que las competencias digitales no tienen una relación significativa con el desarrollo de la comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que las competencias digitales y la comunicación efectiva pueden evolucionar de manera independiente dentro del contexto evaluado.
9. En conclusión, la investigación indica que las competencias digitales no tienen una relación significativa con el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que las competencias digitales y la inteligencia emocional pueden evolucionar de manera independiente en el contexto evaluado.

10. En conclusión, la investigación demuestra que las competencias digitales no tienen una relación significativa con el desarrollo de la competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que las competencias digitales y la competencia intercultural pueden desarrollarse de manera independiente dentro del contexto evaluado.
11. En conclusión, la investigación revela que las competencias digitales no tienen una relación significativa con el desarrollo de la iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. Esto sugiere que estas dos áreas pueden desarrollarse de manera independiente en el contexto analizado.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que la EESPP Indoamérica implemente programas educativos integrados que promuevan simultáneamente el desarrollo de competencias digitales y habilidades blandas, considerando la formación continua del profesorado en metodologías pedagógicas innovadoras y la evaluación constante del impacto de estos programas en el desarrollo integral de los estudiantes. Además, sería beneficioso realizar estudios adicionales que exploren factores externos y contextuales que puedan influir en la relación entre estas competencias para diseñar intervenciones más efectivas.
2. Se recomienda que la EESPP Indoamérica implemente programas educativos que integren de manera efectiva la alfabetización digital con el desarrollo de habilidades blandas. Estos programas deben incorporar el uso de tecnologías digitales en actividades que promueven la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, asegurando que los estudiantes no solo adquieran competencias tecnológicas, sino que también fortalezcan sus habilidades interpersonales. Además, se sugiere capacitar al profesorado en metodologías pedagógicas innovadoras que faciliten esta integración.
3. Se recomienda ajustar los enfoques pedagógicos para integrar de manera más efectiva la inteligencia digital con el desarrollo de habilidades blandas, y explorar factores adicionales que puedan influir en esta relación, a fin de ofrecer una formación más completa y adaptada a las necesidades actuales.
4. Se recomienda investigar más a fondo los factores que afectan la relación entre comunicación colaborativa y habilidades blandas, y explorar enfoques pedagógicos que integren ambos aspectos de manera más efectiva para mejorar la formación integral de los estudiantes.
5. Se recomienda revisar y ajustar las estrategias de enseñanza relacionadas con la creación de contenidos digitales para mejorar su impacto en el desarrollo de habilidades blandas, y explorar otros factores que puedan mediar esta relación.
6. Se recomienda reevaluar la integración de la inteligencia artificial en el currículo para mejorar su impacto en el desarrollo de habilidades blandas y explorar enfoques adicionales que puedan mediar esta relación.
7. Se recomienda revisar las estrategias educativas para integrar las competencias digitales con actividades que fomenten la creatividad e innovación, y explorar otros factores que puedan mediar esta relación para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes.

8. Se recomienda revisar y ajustar los enfoques pedagógicos actuales para mejorar la integración de las competencias digitales con el desarrollo de la comunicación efectiva, y considerar otros factores que puedan influir en esta relación para optimizar el proceso educativo.
9. Se recomienda investigar más a fondo cómo las competencias digitales y la inteligencia emocional pueden interrelacionarse, y ajustar las estrategias pedagógicas para integrar de manera más efectiva el desarrollo de ambas áreas en el proceso educativo.
10. Se recomienda investigar y explorar estrategias pedagógicas que integren las competencias digitales con el desarrollo de la competencia intercultural, y considerar otros factores que puedan mediar esta relación para optimizar el aprendizaje integral de los estudiantes.
11. Se recomienda explorar e implementar estrategias pedagógicas que integren de manera más efectiva las competencias digitales con el fomento de la iniciativa y autonomía, y considerar otros factores que puedan influir en esta relación para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. A. A. (s/f). *Competencia Intercultural, Concepto, Efectos E Implicaciones En El Ejercicio de La Ciudadanía*. Rieoei.org. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/920Aneas.PDF>
- Bromley, P. J. L. (s/f). *Gestión Educativa Y El Logro De Habilidades Blandas En El Deporte De Los Estudiantes De La*. Edu.pe. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8814/schenone_cjl.pdf?sequence=1
- Cárdenas, V., & Alberto, C. (2019). *La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada - 2018*. Universidad Tecnológica del Perú.
- Castro-Maldonado., J.J. Gómez-Macho., L.K. y Camargo-Casallas., E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75). <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Creación de contenidos digitales: Consejos y herramientas*. (2022, julio 21). Esic.edu; ESIC. <https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/creacion-de-contenidos-digitalesde>
- Doctorado En Educación, P. A. (s/f).
- Despacio*. (s/f). Edu.Pe. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/17114>
- Escalante, L., & Yacqueline, S. (2021). *Relación entre las competencias digitales y el estrés académico en estudiantes de una universidad privada de Trujillo, 2021*. Universidad César Vallejo.
- Escobar, P., & Angélica, M. (2022). *Gestión de la educación virtual y el desarrollo de habilidades blandas en docentes del distrito Santa Anita UGEL 06 – 2021*. Universidad César Vallejo.
- Fernández Berrocal, P., Cabello, R., Gómez-Leal, R., Gutiérrez-Cobo, M. J., & Megías-Robles, A. (2022). Nuevas tendencias en la investigación de la Inteligencia Emocional. *Escritos de psicología*, 15(2), 144–147. <https://doi.org/10.24310/espiescpsi.v15i2.15842>
- García Montero, I., & Bustos Córdova, R. B. (2020). Desarrollo de la autonomía y la autorregulación en estudiantes universitarios: una experiencia de investigación y mediación. *Sinéctica Revista Electrónica de Educación*, 55. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0055-003](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0055-003)

- García-Bullé, S. (2021, julio 8). *¿Qué es la inteligencia emocional y por qué necesitamos enseñarla?* Observatorio / Instituto para el Futuro de la Educación; Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/inteligencia-emocional/>
- George Reyes, C. E., & Avello-Martínez, R. (2021). Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en Scopus. *RED*, 21(66). <https://doi.org/10.6018/red.444751>
- Gómez Marín, A., Restrepo Restrepo, E., & Becerra Agudelo, R. A. (2021). Fundamentos pedagógicos para la creación y producción de recursos educativos abiertos (REA). *Anagramas - Rumbos y sentidos de la comunicación*, 19(38), 35–68. <https://doi.org/10.22395/anr.v19n38a3>
- González, J., & Ramírez, M. (2023). ***Desarrollo de habilidades blandas a través de la tecnología en la educación física***. *Revista de Educación y Tecnología*, 15(2), 45-58. https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/3522/TFM_JOA_NBOSCHALBERTI.pdf?sequence=1
- González-Zamar, M.-D., Abad-Segura, E., & Belmonte-Ureña, L. J. (2020). Aprendizaje significativo en el desarrollo de competencias digitales. Análisis de tendencias. *Revista internacional de investigación e innovación educativa*, 14, 91–110. <https://doi.org/10.46661/ijeri.4741>
- Hoyos, J. G. O. (2000). Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales. *Medicina (B. Aires)*, 60(2), 255-8. https://www.medicinabuenosaires.com/demo/revistas/vol60-00/2/v60_n2_255_258.pdf
- Loayza Maturrano, E. F. (2023). Competencias digitales y habilidades blandas de los estudiantes universitarios en el aprendizaje electrónico en tiempos de COVID-19. *Tierra Nuestra*, 17(1), 10–20. <https://doi.org/10.21704/rtn.v17i1.2010>
- López, A. (2021). ***Integración de la alfabetización digital en el currículo educativo***. Editorial Académica, 1a edición.
- Martínez, S. (2022). ***Competencias digitales y su impacto en el desarrollo de habilidades blandas***. *Journal of Educational Research*, 10(3), 112-125.
- Metodologías y tecnologías de la información en la educación - Google Play*. (s/f-a). Google.com. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://play.google.com/books/reader?id=jRNtDwAAQBAJ&pg=GBS.PA18&hl=es_419
- Metodologías y tecnologías de la información en la educación - Google Play*. (s/f-b). Google.com. Recuperado el 12 de julio de 2024, de

https://play.google.com/books/reader?id=jRNtDwAAQBAJ&hl=es_419&pg=GBS.PA115

- Norma, T. (2020) *La Influencia de La Tecnología Digital en el Desarrollo de las Inteligencias Múltiples de los Jóvenes de la Generación del Espectáculo*. Tdx.cat. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/399035/Norma%20Esperanza%20Tapia%20Gardner_Tesi%20doctorals.pdf
- Pérez, L. (2024). ****Relación entre alfabetización digital y habilidades blandas en estudiantes de educación física****. Tesis de grado, EESPP Indoamérica.
- ¿Qué son las habilidades blandas? (2020, noviembre 3). *Escuela de Postgrado de la Universidad Católica San Pablo*. <https://postgrado.ucsp.edu.pe/articulos/que-son-habilidades-blandas/>
- Rivera Lozada, O., Universidad Norbert Wiener, Yangali Vicente, J. S., y Universidad Norbert Wiener. (2022). *Guía para la elaboración de la tesis. Enfoque cuantitativo*. Fondo Editorial de la Universidad Privada Norbert Wiener.
- Rodríguez Siu, J. L., Rodríguez Salazar, R. E., & Fuerte Montaña, L. (2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Propósitos y representaciones*, 9(1). <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1038>
- Rodríguez, T. (2023). ****Estrategias educativas para la formación integral de los estudiantes****. *Revista de Innovación Educativa*, 9(1), 29-42.
- Villacorta, V., & Yuliana, A. (2022). *Competencias digitales y autoaprendizaje en los estudiantes de la escuela superior pedagógica de Trujillo, 2021*. Universidad César Vallejo.
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño , R. J., & Maldonado Palacios , I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Vizcaíno-Verdú, A., & Contreras-Pulido, P. (2020). ¡Soy músico youtuber! Construcción de la identidad artística a través del cover y la ficción. El caso de las violinistas Taylor Davis y Lindsey Stirling. *Revista mediterránea de comunicación*, 11(1), 25. <https://doi.org/10.14198/medcom2020.11.1.1>
- Nicolás, Q. (2019), *La comunicación efectiva: un factor crítico del éxito en el trabajo en equipo* Org.ar. Recuperado el 12 de julio de 2024, de

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1669-27212019000100003

- (S/f-b). Org.ar. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <http://www.scielo.org.ar/pdf/enfoques/v31n1/v31n1a03.pdf>
- (S/f-c). Navarra.es. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA_Y_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e
- (S/f-d). Edu.do. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/184>
- (S/f-e). Edu.ar. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/24344/TFG%20-%20Natalia%20Elisa%20Niesz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- (S/f-f). Edu.ec. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6731>
- (S/f-g). Edu.pe. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/5967/Edith_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- (S/f-h). Thedialogue.org. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2022/08/Compendio-Competencias-Digitales-Docentes.pdf>
- (S/f-i). Core.ac.uk. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://core.ac.uk/download/pdf/326423409.pdf>
- (S/f-j). Www.um.es. Recuperado el 12 de julio de 2024, de [https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- (S/f-k). Redalyc.org. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56750681013.pdf>
- (S/f-l). Unirioja.es. Recuperado el 12 de julio de 2024, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=875309>
- (S/f-m). Edu.pe. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2764/211101771E_211101793I_M_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

(S/f-n). Edu.pe. Recuperado el 12 de julio de 2024, de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12943/8/IV_PG_MRH_GO_TE_Inga_Valeriano_Verastegui_2023.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de evaluación de las variables.

CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS DIGITALES

Este cuestionario tiene como finalidad conseguir información sobre competencias digitales desarrolladas por los estudiantes, por lo que se realiza la sugerencia de responder cada uno de los ítems con transparencia y objetividad pues este cuestionario será utilizado en un trabajo académico.

CONFIDENCIALIDAD: El cuestionario es respondido de forma totalmente anónima y la información que se obtenga del mismo es confidencial y solo se usara con el fin de obtener el objetivo del presente estudio.

Instrucciones: A continuación, se le presenta 25 ítems (afirmaciones). Responda por favor, marcando con una equis “X” el recuadro que contiene el número de su respuesta que vaya conforme a la siguiente escala que le presentaremos.

	1.NUNCA	2.CASI NUNCA	3.A VECES	4.CASI SIEMPRE	5.SIEMPRE
COMPETENCIA DIGITAL					
Nº					
	Dimensión 1: Alfabetización digital				1 2 3 4 5
1	Evalúo las diferentes páginas webs antes de utilizarlos como el autor, la procedencia cuando busco información confiable.				
2	Comparo y analizo la información de los diferentes recursos tecnológicos optimizando el tiempo que dedico a esta actividad.				
3	Enseño a mis compañeros cómo encontrar información en fuentes confiables cuando trabajamos de manera grupal.				
4	Utilizo aplicaciones en mi navegador para almacenar diferentes trabajos de investigación.				
5	Combino las diversas tecnologías de conectividad para la transferencia de archivos educativos entre mis dispositivos.				
6	Selecciono mis trabajos, los ordeno en carpetas en la nube de Google y creo enlaces para compartirlos.				
7	Busco y filtro información que necesito, participando en los diferentes entornos virtuales.				
8	Elaboro y participo en una red de contactos virtuales con mis compañeros para intercambiar información confiable.				
	Dimensión 2: Inteligencia digital				
9	Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Instituto como (Mentimeter, Kahoot, Google Classroom, etc.) como apoyo académico.				
10	Crear nuevos contenidos y convertir ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales.				
	Dimensión 3: Comunicación colaborativa				
11	Organizo proyectos, tareas y actividades de aprendizaje que implican el uso de redes sociales para el trabajo colaborativo entre mis compañeros.				

-
- 12 Busco y pruebo nuevas aplicaciones, herramientas de comunicación virtual con la finalidad de mejorar mi aprendizaje.
- 13 Analizo, evalúo y valoro de forma crítica la información de aspecto académico a la que tengo acceso por medios digitales para luego redistribuirla y difundirla en la red entre mis seguidores y personas a las que sigo.
- 14 Creo archivos y documentos en el drive u otra plataforma y los comparto por medios digitales con la comunidad Indoamericanista otorgando distintos roles de usuario (editar, leer, realizar comentarios).
- 15 Busco y leo documentos, artículos, informes sobre tendencias y usos didácticos de las TIC para la mejora de mi aprendizaje.
- 16 Participo de forma activa en espacios virtuales relacionados con la ciudadanía digital que son de utilidad para mi formación académica.
- Dimensión 4: Creación de contenidos digitales**
- 17 Tengo aplicaciones en línea donde publico archivos de texto, vídeos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y vídeo académico.
- 18 Diseño, creo y edito imágenes, material vídeos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publico como parte de mi aprendizaje.
- 19 Busco soluciones sobre tecnología educativa, de forma autónoma en la red (en foros o de usuarios informáticos).
- 20 Creo aplicaciones y programo videojuegos educativos, usando herramientas en línea y/o software.
- 21 Dispongo de un espacio en internet (blog, wiki, site, etc.) donde publico mis producciones de contenidos académicos digitales.
- 22 Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.
- Dimensión 5: Inteligencia Artificial**
- 23 Utilizo la IA al realizar un trabajo de investigación como los chatbots, como ChatGPT.
- 24 Conozco los programas como GPT-4, la versión más reciente de ChatGPT.
- 25 Utilizo una computadora portátil o una tableta (propia o de la escuela) que dispone de internet de alta velocidad que me permita realizar actividades académicas.
-

CUESTIONARIO: HABILIDADES BLANDAS

Estimado(a) alumno:

Este cuestionario tiene como finalidad conseguir información sobre las habilidades blandas desarrolladas por los estudiantes, por lo que se realiza la sugerencia de responder cada uno de los ítems con transparencia y objetividad pues este cuestionario será utilizado en un trabajo académico.

CONFIDENCIALIDAD: El cuestionario es respondido de forma totalmente anónima y la información que se obtenga del mismo es confidencial y solo se usara con el fin de obtener el objetivo del presente estudio.

Instrucciones: A continuación, se le presenta 30 ítems (afirmaciones). Responda por favor, marcando con una equis “X” el recuadro que contiene el número de su respuesta que vaya conforme a la siguiente escala que le presentaremos.

ESCALA	1. Nunca	2. Casi Nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre
--------	----------	------------------	------------	-----------------	------------

N°	HABILIDADES BLANDAS	1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN 1: Creatividad e innovación					
1	Muestras originalidad al dar enfoque y solución a tus problemas.					
2	Aportas ideas únicas y novedosas en situaciones de trabajo o proyectos creativos.					
3	Tus ideas generan un impacto positivo en quienes te rodean.					
4	Sientes que tus comentarios y/o ideas llegan a concretarse en diversos ámbitos.					
5	Consideras que las ideas presentadas demuestran capacidad de adaptación a diferentes situaciones o desafíos.					
6	Las ideas presentadas muestran capacidad para encontrar soluciones creativas e innovadoras ante problemas o cambios inesperados.					
	DIMENSIÓN 2: Comunicación efectiva					
7	Consideras que expresas tus opiniones sin faltar al respeto o ser agresivo.					
8	Eres claro y directo al transmitir tu mensaje, sin dejar lugar a malentendidos o confusiones.					
9	Escuchas activamente a los demás durante una conversación, demostrando interés genuino en lo que dicen y evitando interrupciones innecesarias.					

10 Respondes de manera adecuada y reflexiva a lo que los demás te comunican, demostrando comprensión y empatía hacia sus ideas y sentimientos.

11 Te comunicas de manera coherente y clara durante una conversación o presentación.

12 La coherencia y efectividad de tu respuesta impacta positivamente tus interacciones y relaciones tanto personales como profesionales.

DIMENSIÓN 3: Inteligencia emocional

13 Demuestras una comprensión adecuada y muestras empatía hacia las emociones de los demás.

14 Te colocas en el lugar de los demás para comprender sus sentimientos y necesidades, y actúas en consecuencia.

15 Eres consciente de tus propias emociones y cómo te afectan en diferentes situaciones.

16 Eres capaz de reconocer y expresar tus emociones de manera adecuada, controlando tus reacciones y comportamientos en situaciones emocionales intensas.

17 Demuestras la capacidad de reconocer y regular sus propias emociones de manera efectiva.

18 Demuestras la capacidad de manejar situaciones emocionalmente desafiantes o estresantes de manera saludable y constructiva.

DIMENSIÓN 4: Competencia intercultural

19 Demuestras empatía y comprensión hacia las perspectivas culturales de las personas que te rodean durante la resolución de conflictos interculturales.

20 Te adaptas y respondes de manera efectiva a las diferencias culturales presentes en un equipo multicultural.

21 Reconoces y respetas las tradiciones y costumbres de sus colegas pertenecientes a diferentes culturas.

22 Evidencias un respeto genuino hacia las diferentes perspectivas culturales, fomentando un ambiente de aceptación y colaboración.

23 Muestras habilidad para comunicarte de manera clara y efectiva, superando posibles barreras idiomáticas.

24 Demuestras sensibilidad cultural y capacidad para comunicarse efectivamente con personas de diferentes orígenes en un entorno diverso.

DIMENSIÓN 5: Iniciativa y autonomía

25 Tomas decisiones independientes y asumes la responsabilidad de tus acciones en situaciones desafiantes.

26 Muestras iniciativa y autonomía al enfrentar problemas y tomar decisiones sin depender constantemente de la supervisión directa.

-
- 27 Gestionas tu propio proceso de aprendizaje, identificando y utilizando eficazmente recursos disponibles para mejorar tus habilidades.
- 28 Demuestras iniciativa y autonomía al buscar activamente oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional, adaptándote a nuevos conocimientos y habilidades en un entorno cambiante.
- 29 Presentas la capacidad para tomar la iniciativa, motivar a otros y coordinar esfuerzos de manera efectiva.
- 30 Demuestras habilidades de liderazgo emergente al adaptarse a diferentes roles y situaciones, tomando la iniciativa para resolver problemas y manejar conflictos de manera constructiva.
-

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA EESPP INDOAMÉRICA 2024
Autor y año:	AUTORES: Nilton Raúl Chuquipoma Calderón María Soledad Jara Araujo
	AÑO:2024
Objetivo del instrumento:	Recoger información sobre: COMPETENCIA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA EESPP INDOAMÉRICA 2024
Usuarios:	ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA EESPP INDOAMÉRICA 2024
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Presencial directamente.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	El instrumento posee validez para realizar la investigación.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	El instrumento presenta una confiabilidad de Alfa de Cronbach 0,873.

Anexo 3: Operacionalización de las variables

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
Variable independiente: Competencias digitales						
	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Competencias digitales	La competencia digital se define como la capacidad de utilizar de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para comunicarse, buscar y evaluar información, resolver problemas, proteger la seguridad y privacidad en línea, participar de manera ética en la sociedad digital y adaptarse al cambio tecnológico.	La variable independiente de competencias digitales se midió a través del uso de un cuestionario en el que se implementaban los indicadores de las cinco dimensiones las cuales son: alfabetización digital, inteligencia digital, comunicación colaborativa, creación de contenidos digitales y por último inteligencia artificial.	Alfabetización digital	Evalúa datos, contenido e información digital	1,2,3	Ordinal
				Gestionar datos, contenido e información digital	4,5,6	Ordinal
			Inteligencia digital	Busca, navega y filtra datos, contenido e información digital	7,8	Ordinal
				Identificar necesidades digitales	9,10	Ordinal
			Comunicación colaborativa	Contacta por medio de los medios tecnológicos	11,12	Ordinal
				Colabora con diversas personas por medio de la tecnología	13,14	Ordinal
				Comparte diversos datos de interés con muchas más personas	15,16	Ordinal
				Identifica que es contenido digital	17,18	Ordinal
			Creación de contenidos digitales	Conoce programas de creación de contenido digital	19,20	Ordinal
				Da nueva perspectiva a contenido ya existente en el medio digital	21,22	Ordinal

		Variable dependiente: Habilidades blandas			
	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems Escala
Habilidades blandas	<p>Estas son habilidades no técnicas que permiten a una persona comunicarse de manera efectiva en su entorno laboral y personal. Las habilidades blandas son importantes para construir relaciones y lograr objetivos en el trabajo.</p> <p>Las empresas valoran cada vez más estas habilidades porque incluyen cualidades esenciales para el desempeño y la productividad, como la capacidad de trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva, resolver</p>	<p>La variable dependiente de habilidades blandas se midió a través de una entrevista en el que se implementaban los indicadores de las cinco dimensiones las cuales son: creatividad e innovación, comunicación efectiva, inteligencia emocional, competencia intercultural y finalmente iniciativa y autonomía.</p>	Inteligencia artificial	Identifica a la inteligencia artificial	23 Ordinal
				Utiliza inteligencia artificial en su ámbito académico	24 Ordinal
				Resuelve problemas con I.A	25 Ordinal
			Creatividad e innovación	Originalidad	1,2 Ordinal
				Impacto generado de ideas presentadas	3,4 Ordinal
				Adaptabilidad de las ideas que buscan concretarse	5,6 Ordinal
			Comunicación efectiva	Asertividad en respuestas	7,8 Ordinal
				Escucha activa	9,10 Ordinal
				Respuesta coherente	11,12 Ordinal
			Inteligencia emocional	Mostrar empatía	13,14 Ordinal
Tener autoconciencia emocional	15,16 Ordinal				
Gestiona y controla sus emociones	17,18 Ordinal				
Competencia intercultural	Responde adecuadamente a diferentes culturas	19,20 Ordinal			
	Reconoce diversas culturas y las respeta	21,22 Ordinal			

problemas, ser adaptable y pensar críticamente.		Comunicación eficaz en diversas lenguas	23,24	Ordinal	
		Toma de decisiones independientes	25,26	Ordinal	
	Iniciativa y autonomía		Autogestión del aprendizaje	27,28	Ordinal
				29,30	Ordinal

Anexo 4: Carta de presentación



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

Trujillo, 18 de Marzo de 2024

CARTA DE PRESENTACIÓN N° 0432-2024/UCT-EPG-D

Dr. Arcadio Modesto Jara Aquise

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y, a la vez, presentarle a **María Soledad Jara Araujo**, identificado (a) con DNI N° **42286526**, y **Nilton Raúl Chuquipoma Calderón**, identificado (a) con DNI N° **42283131**, estudiantes del Programa de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, de nuestra casa superior de estudios, quienes vienen desarrollando su proyecto de investigación titulado: **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2023**.

Le presento a los estudiantes mencionados para llevar a cabo la investigación con el objetivo de facilitar la aplicación del instrumento en su organización.

En espera de su atención a la presente, me despido reiterándole los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.





Dr. Jorge Brenis Exebio
Director (e) de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DISTRIBUCIÓN
Interesados, archivo EPG

Anexo 5: Carta de autorización

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA Y/O INSTITUCIÓN

Yo José Antonio Guillermo Bringas
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)

identificado con DNI ..19321522.. en mi calidad de Jefe de la Unidad de Investigación
(Nombre del puesto del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)

del área de Unidad de Investigación
(Nombre del área de la empresa)

de la institución La Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Indoamérica"
(Nombre de la empresa)

con R.U.C N° 20174734411 .., ubicada en la ciudad de Trujillo, región La Libertad

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al /la/s Sr(a/es) Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo
(Nombre completo del o los estudiantes)

Identificado(s) con DNI N° 42283131 y 42286526....., del Programa de Maestría en Investigación y Docencia Universitaria.....(indicar el nombre del programa), para que utilice la siguiente información de la empresa:

Recojo de información para el desarrollo del proyecto: COMPETENCIAS DIGITALES Y... HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su () Informe estadístico, () Trabajo de Investigación, (X) Tesis para optar el grado académico de Maestro/ Doctor.

() Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- () Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
() Mencionar el nombre de la empresa.



(Firma manuscrita)
Mg. José A. Guillermo Bringas
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
E S F P "INDOAMÉRICA"

Firma y sello del Representante Legal

DNI: 19321522

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

(Firma manuscrita)
Firma del Estudiante
DNI: 42283131

(Firma manuscrita)
Firma del Estudiante
DNI: 42286526

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

ANDERSON SAONA CASTRO

FIRMA:

Javier

Fecha: 19 / 04 / 2024

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024.**

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, **FIRME** este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Zavaleta Anticona Anthony Jhon

FIRMA:



Fecha:

19 / 04 / 2024

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024.**


Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, **FIRME** este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Ronaldo Luis Chomba Chiquari.

FIRMA:



Fecha: 19 / 04 / 2024

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024.

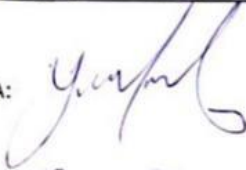
Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Emerson Gerson Quispe Puitiza

FIRMA:



Fecha: 19 / 04 / 2024

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024.

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

Josa Manuel Rodríguez Páez

FIRMA:



Fecha: 19 / 04 / 2024

Anexo 7: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2023	<p>Problema General: ¿Qué relación existe entre las competencias digitales y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?</p>	<p>Objetivo general: Establecer la relación que existe entre las competencias digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.</p>	<p>Hipótesis general Las competencias digitales se relacionan significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.</p>		<p>Tipo: Básica Naturaleza: Cuantitativo Método: Hipotético deductivo Nivel: Correlacional Diseño: No experimental Población:436 Muestra:30 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Cuestionario</p>
	<p>Problemas específicos: •¿Qué relación existe entre la alfabetización digital y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024? • ¿Qué relación existe entre la inteligencia digital y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024? •¿Qué relación existe entre la comunicación colaborativa y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024? •¿Qué relación existe entre la creación de contenidos digitales y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024? •¿Qué relación existe entre la inteligencia artificial y el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la relación que existe entre la alfabetización digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. • Establecer la relación que existe entre la inteligencia digital y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. • Establecer la relación que existe entre la comunicación colaborativa y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. • Establecer la relación que existe entre la creación de contenidos digitales y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. • Establecer la relación que existe entre la inteligencia artificial y las habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. 	<p>Hipótesis específica La alfabetización digital se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"> •La inteligencia digital se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del IV ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. •La comunicación colaborativa se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. •La creación de contenidos digitales se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. •La inteligencia artificial si se relaciona significativamente con el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes del VI ciclo de Educación Física de la EESPP Indoamérica 2024. •La competencia digital se relaciona significativamente con la Creatividad 	<p>Variable 1: Competencias Digitales</p> <p>Variables 2: Habilidades Blandas</p>	

-
- ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?
 - ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?
 - ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?
 - ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?
 - ¿Qué relación existe entre la competencia digital y la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024?
- Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Creatividad e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - Establecer la relación que existe entre la competencia digital y la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
- e innovación en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - La competencia digital se relaciona significativamente con la Comunicación efectiva en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - La competencia digital se relaciona significativamente con la Inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - La competencia digital se relaciona significativamente con la Competencia intercultural en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
 - La competencia digital se relaciona significativamente con la Iniciativa y autonomía en estudiantes del IV ciclo de educación física de la EESPP Indoamérica 2024.
-

Anexo 8: Validación de instrumentos



Trujillo, 30 de Marzo del 2024

Lic./Mg./Dr.

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo estudiantes/egresados del Programa de maestría en Investigación y Docencia Universitaria de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024**

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Docente

Atentamente,

Docente

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: SALAVERRY ROSAS MARTÍN ANDRÉS
 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: CUESTIONARIO
 1.4 Autor del instrumento: Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo
 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				100	
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					100
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					100
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					100
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					100
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					100
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					100
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					100

 III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

 IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 Lugar y Fecha: Trujillo - 30 de Marzo 2024


 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI 12818388 Teléfono 95 95 95384

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01. Evalúo las diferentes páginas webs antes de utilizarlos como el autor, la procedencia cuando busco información confiable.	X					APLICABLE
02. Comparo y analizo la información de los diferentes recursos tecnológicos optimizando el tiempo que dedico a esta actividad.	X					APLICABLE
03. Enseño a mis compañeros cómo encontrar información en fuentes confiables cuando trabajamos de manera grupal.	X					APLICABLE
04. Utilizo aplicaciones en mi navegador para almacenar diferentes trabajos de investigación.	X					APLICABLE
05. Combino las diversas tecnologías de conectividad para la transferencia de archivos educativos entre mis dispositivos.	X					APLICABLE
06. Selecciono mis trabajos, los ordeno en carpetas en la nube de Google y creo enlaces para compartirlos.	X					APLICABLE
07. Busco y filtro información que necesito, participando en los diferentes entornos virtuales.	X					APLICABLE
08. Elaboro y participo en una red de contactos virtuales con mis compañeros para intercambiar información confiable.	X					APLICABLE
09. Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Instituto como (Mentimeter, Kahoot, Google Classroom, etc.) como apoyo académico.	X					APLICABLE
10. Crear nuevos contenidos y convertir ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales.	X					APLICABLE
11. Organizo proyectos, tareas y actividades de aprendizaje que implican el uso de redes sociales para el trabajo colaborativo entre mis compañeros.	X					APLICABLE
12. Busco y pruebo nuevas aplicaciones, herramientas de comunicación virtual con la finalidad de mejorar mi aprendizaje.	X					APLICABLE
13. Analizo, evalúo y valoro de forma crítica la información de aspecto académico a la que tengo acceso por medios digitales para luego redistribuirla y difundirla en la red entre mis seguidores y personas a las que sigo.	X					APLICABLE
14. Creo archivos y documentos en el drive u otra plataforma y los comparto por medios digitales con la comunidad Indoamericanista otorgando distintos roles de usuario (editar, leer, realizar comentarios).	X					APLICABLE

15. Busco y leo documentos, artículos, informes sobre tendencias y usos didácticos de las TIC para la mejora de mi aprendizaje.	X					APLICABLE
16. Participo de forma activa en espacios virtuales relacionados con la ciudadanía digital que son de utilidad para mi formación académica.	X					APLICABLE
17. Tengo aplicaciones en línea donde publico archivos de texto, videos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y video académico.	X					APLICABLE
18. Diseño, creo y edito imágenes, material videos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publico como parte de mi aprendizaje.	X					APLICABLE
19. Busco soluciones sobre tecnología educativa, de forma autónoma en la red (en foros o de usuarios informáticos).	X					APLICABLE
20. Creo aplicaciones y programo videojuegos educativos, usando herramientas en línea y/o software.	X					APLICABLE
21. Dispongo de un espacio en internet (blog, wiki, site, etc.) donde publico mis producciones de contenidos académicos digitales.	X					APLICABLE
22. Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.	X					APLICABLE
23. Utilizo la IA al realizar un trabajo de investigación como los chatbots, como ChatGPT.	X					APLICABLE
24. Conozco los programas como GPT-4, la versión más reciente de ChatGPT.	Y					APLICABLE
25. Utilizo una computadora portátil o una tableta (propia o de la escuela) que dispone de internet de alta velocidad que me permita realizar actividades académicas.	X					APLICABLE
26. Muestras originalidad al dar enfoque y solución a tus problemas.	X					APLICABLE
27. Aportas ideas únicas y novedosas en situaciones de trabajo o proyectos creativos.	X					APLICABLE
28. Tus ideas generan un impacto positivo en quienes te rodean.	X					APLICABLE
29. Sientes que tus comentarios y/o ideas llegan a concretarse en diversos ámbitos.	X					APLICABLE
30. Consideras que las ideas presentadas demuestran capacidad de adaptación a diferentes situaciones o desafíos.	X					APLICABLE
31. Las ideas presentadas muestran capacidad para encontrar soluciones creativas e innovadoras ante problemas o cambios inesperados.	X					APLICABLE
32. Consideras que expresas tus opiniones sin faltar al respeto o ser agresivo.	X					APLICABLE
33. Eres claro y directo al transmitir tu mensaje, sin dejar lugar a malentendidos o confusiones.	X					APLICABLE
34. Escuchas activamente a los demás durante una conversación, demostrando interés genuino en lo que dicen y evitando interrupciones innecesarias.	X					APLICABLE
35. Respondes de manera adecuada y reflexiva a lo que los demás te comunican, demostrando comprensión y empatía hacia sus ideas y sentimientos.	X					APLICABLE
36. Te comunicas de manera coherente y clara durante una conversación o presentación.	X					APLICABLE
37. La coherencia y efectividad de tu respuesta impacta positivamente tus interacciones y relaciones tanto personales como profesionales.	X					APLICABLE
38. Demuestras una comprensión adecuada y muestras empatía hacia las emociones de los demás.	X					APLICABLE

39. Te colocas en el lugar de los demás para comprender sus sentimientos y necesidades, y actúas en consecuencia.	X					APLICABLE
40. Eres consciente de tus propias emociones y cómo te afectan en diferentes situaciones.	X					APLICABLE
41. Eres capaz de reconocer y expresar tus emociones de manera adecuada, controlando tus reacciones y comportamientos en situaciones emocionales intensas.	X					APLICABLE
42. Demuestras la capacidad de reconocer y regular sus propias emociones de manera efectiva.	X					APLICABLE
43. Demuestras la capacidad de manejar situaciones emocionalmente desafiantes o estresantes de manera saludable y constructiva.	X					APLICABLE
44. Demuestras empatía y comprensión hacia las perspectivas culturales de las personas que te rodean durante la resolución de conflictos interculturales.	X					APLICABLE
45. Te adaptas y respondes de manera efectiva a las diferencias culturales presentes en un equipo multicultural.	X					APLICABLE
46. Reconoces y respetas las tradiciones y costumbres de sus colegas pertenecientes a diferentes culturas.	X					APLICABLE
47. Evidencias un respeto genuino hacia las diferentes perspectivas culturales, fomentando un ambiente de aceptación y colaboración.	X					APLICABLE
48. Muestras habilidad para comunicarte de manera clara y efectiva, superando posibles barreras idiomáticas.	X					APLICABLE
49. Demuestras sensibilidad cultural y capacidad para comunicarse efectivamente con personas de diferentes orígenes en un entorno diverso.	X					APLICABLE
50. Tomas decisiones independientes y asumes la responsabilidad de tus acciones en situaciones desafiantes.	X					APLICABLE
51. Muestras iniciativa y autonomía al enfrentar problemas y tomar decisiones sin depender constantemente de la supervisión directa.	X					APLICABLE
52. Gestionas tu propio proceso de aprendizaje, identificando y utilizando eficazmente recursos disponibles para mejorar tus habilidades.	X					APLICABLE
53. Demuestras iniciativa y autonomía al buscar activamente oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional, adaptándote a nuevos conocimientos y habilidades en un entorno cambiante.	X					APLICABLE
54. Presentas la capacidad para tomar la iniciativa, motivar a otros y coordinar esfuerzos de manera efectiva.	X					APLICABLE
55. Demuestras habilidades de liderazgo emergente al adaptarse a diferentes roles y situaciones, tomando la iniciativa para resolver problemas y manejar conflictos de manera constructiva.	X					APLICABLE

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: SALAVERRY ROJAS MARTIN ANDRÉS
COLEGIATURA: 0304793
DNI: 17845695


Firma

Fecha: 30/03/2024

Trujillo, 30 de Marzo del 2024

Lic./Mg./Dr.

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo estudiantes/egresados del Programa de maestría en Investigación y Docencia Universitaria de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024**

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Docente



Docente

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Miguel Antonio Guzmán Córdoba
 1.2 Institución donde labora: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: CUESTIONARIO
 1.4 Autor del instrumento: Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo
 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					100
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					100
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					100
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					100
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					100
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					100
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					100
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					100

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ES Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 Lugar y Fecha: _____

[Firma manuscrita]
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNI _____ Teléfono: 996 364395
18069783

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO
INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01. Evalúo las diferentes páginas webs antes de utilizarlos como el autor, la procedencia cuando busco información confiable.	X					Aplicable
02. Comparo y analizo la información de los diferentes recursos tecnológicos optimizando el tiempo que dedico a esta actividad.	X					Aplicable
03. Enseño a mis compañeros cómo encontrar información en fuentes confiables cuando trabajamos de manera grupal.	X					Aplicable
04. Utilizo aplicaciones en mi navegador para almacenar diferentes trabajos de investigación.	X					Aplicable
05. Combino las diversas tecnologías de conectividad para la transferencia de archivos educativos entre mis dispositivos.	X					Aplicable
06. Seleccione mis trabajos, los ordeno en carpetas en la nube de Google y creo enlaces para compartirlos.	X					Aplicable
07. Busco y filtro información que necesito, participando en los diferentes entornos virtuales.	X					Aplicable
08. Elaboro y participo en una red de contactos virtuales con mis compañeros para intercambiar información confiable.	X					Aplicable
09. Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Instituto como (Mentimeter, Kahoot. Google Classroom, etc.) como apoyo académico.	X					Aplicable
10. Crear nuevos contenidos y convertir ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales.	X					Aplicable
11. Organizo proyectos, tareas y actividades de aprendizaje que impliquen el uso de redes sociales para el trabajo colaborativo entre mis compañeros.	X					Aplicable
12. Busco y pruebo nuevas aplicaciones, herramientas de comunicación virtual con la finalidad de mejorar mi aprendizaje.	X					Aplicable
13. Analizo, evalúo y valoro de forma crítica la información de aspecto académico a la que tengo acceso por medios digitales para luego redistribuirla y difundirla en la red entre mis seguidores y personas a las que sigo.	X					Aplicable
14. Creo archivos y documentos en el drive u otra plataforma y los comparto por medios digitales con la comunidad Indoamericanista otorgando distintos roles de usuario (editar, leer, realizar comentarios).	X					Aplicable

15. Busco y leo documentos, artículos, informes sobre tendencias y usos didácticos de las TIC para la mejora de mi aprendizaje.	X					Aplicable
16. Participo de forma activa en espacios virtuales relacionados con la ciudadanía digital que son de utilidad para mi formación académica.	X					Aplicable
17. Tengo aplicaciones en línea donde publico archivos de texto, videos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y video académico.	X					Aplicable
18. Diseño, creo y edito imágenes, material videos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publico como parte de mi aprendizaje.	X					Aplicable
19. Busco soluciones sobre tecnología educativa, de forma autónoma en la red (en foros o de usuarios informáticos).	X					Aplicable
20. Creo aplicaciones y programo videojuegos educativos, usando herramientas en línea y/o software.	X					Aplicable
21. Dispongo de un espacio en internet (blog, wiki, site, etc.) donde publico mis producciones de contenidos académicos digitales.	X					Aplicable
22. Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.	X					Aplicable
23. Utilizo la IA al realizar un trabajo de investigación como los chatbots, como ChatGPT.	X					Aplicable
24. Conozco los programas como GPT-4, la versión más reciente de ChatGPT.	X					Aplicable
25. Utilizo una computadora portátil o una tableta (propia o de la escuela) que dispone de internet de alta velocidad que me permita realizar actividades académicas.	X					Aplicable
26. Muestras originalidad al dar enfoque y solución a tus problemas.	X					Aplicable
27. Aportas ideas únicas y novedosas en situaciones de trabajo o proyectos creativos.	X					Aplicable
28. Tus ideas generan un impacto positivo en quienes te rodean.	X					Aplicable
29. Sientes que tus comentarios y/o ideas llegan a concretarse en diversos ámbitos.	X					Aplicable
30. Consideras que las ideas presentadas demuestran capacidad de adaptación a diferentes situaciones o desafíos.	X					Aplicable
31. Las ideas presentadas muestran capacidad para encontrar soluciones creativas e innovadoras ante problemas o cambios inesperados.	X					Aplicable
32. Consideras que expresas tus opiniones sin faltar al respeto o ser agresivo.	X					Aplicable
33. Eres claro y directo al transmitir tu mensaje, sin dejar lugar a malentendidos o confusiones.	X					Aplicable
34. Escuchas activamente a los demás durante una conversación, demostrando interés genuino en lo que dicen y evitando interrupciones innecesarias.	X					Aplicable
35. Respondes de manera adecuada y reflexiva a lo que los demás te comunican, demostrando comprensión y empatía hacia sus ideas y sentimientos.	X					Aplicable
36. Te comunicas de manera coherente y clara durante una conversación o presentación.	X					Aplicable
37. La coherencia y efectividad de tu respuesta impacta positivamente tus interacciones y relaciones tanto personales como profesionales.	X					Aplicable
38. Demuestras una comprensión adecuada y muestras empatía hacia las emociones de los demás.	X					Aplicable

39. Te colocas en el lugar de los demás para comprender sus sentimientos y necesidades, y actúas en consecuencia.	X					Aplicable
40. Eres consciente de tus propias emociones y cómo te afectan en diferentes situaciones.	X					Aplicable
41. Eres capaz de reconocer y expresar tus emociones de manera adecuada, controlando tus reacciones y comportamientos en situaciones emocionales intensas.	X					Aplicable
42. Demuestras la capacidad de reconocer y regular sus propias emociones de manera efectiva.	X					Aplicable
43. Demuestras la capacidad de manejar situaciones emocionalmente desafiantes o estresantes de manera saludable y constructiva.	X					Aplicable
44. Demuestras empatía y comprensión hacia las perspectivas culturales de las personas que te rodean durante la resolución de conflictos interculturales.	X					Aplicable
45. Te adaptas y respondes de manera efectiva a las diferencias culturales presentes en un equipo multicultural.	X					Aplicable
46. Reconoces y respetas las tradiciones y costumbres de sus colegas pertenecientes a diferentes culturas.	X					Aplicable
47. Evidencias un respeto genuino hacia las diferentes perspectivas culturales, fomentando un ambiente de aceptación y colaboración.	X					Aplicable
48. Muestras habilidad para comunicarte de manera clara y efectiva, superando posibles barreras idiomáticas.	X					Aplicable
49. Demuestras sensibilidad cultural y capacidad para comunicarse efectivamente con personas de diferentes orígenes en un entorno diverso.	X					Aplicable
50. Tomas decisiones independientes y asumes la responsabilidad de tus acciones en situaciones desafiantes.	X					Aplicable
51. Muestras iniciativa y autonomía al enfrentar problemas y tomar decisiones sin depender constantemente de la supervisión directa.	X					Aplicable
52. Gestionas tu propio proceso de aprendizaje, identificando y utilizando eficazmente recursos disponibles para mejorar tus habilidades.	X					Aplicable
53. Demuestras iniciativa y autonomía al buscar activamente oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional, adaptándote a nuevos conocimientos y habilidades en un entorno cambiante.	X					Aplicable
54. Presentas la capacidad para tomar la iniciativa, motivar a otros y coordinar esfuerzos de manera efectiva.	X					Aplicable
55. Demuestras habilidades de liderazgo emergente al adaptarse a diferentes roles y situaciones, tomando la iniciativa para resolver problemas y manejar conflictos de manera constructiva.	X					Aplicable

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Miguel Antonio Guzmán Córdoba
 COLEGIATURA: 1518.069783
 DNI: 18069783


 Firma
 Fecha: 30.10.2024

Trujillo, 29 de Marzo del 2024

Lic./Mg./Dr.

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo estudiantes/egresados del Programa de maestría en Investigación y Docencia Universitaria de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024**



En tal sentido conoedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Docente



Docente

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Milagros Melisa Jara Araujo
- 1.2 Institución donde labora: I.E Cesar Abraham Vallejo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionarios de tesis
- 1.4 Autor del instrumento: Nilton Raúl Chuquipoma Calderón y María Soledad Jara Araujo
- 1.5 Título de la Investigación: COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				100
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				100
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				100
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				100
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				100
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				100
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				100
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				100
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				100

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

.....

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100

Lugar y Fecha: 29 de Marzo 2024 - Trujillo



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI 80511957...Teléfono986661379

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01. Evalúo las diferentes páginas webs antes de utilizarlos como el autor, la procedencia cuando busco información confiable.	X					Aplicable
02. Comparo y analizo la información de los diferentes recursos tecnológicos optimizando el tiempo que dedico a esta actividad.	X					Aplicable
03. Enseño a mis compañeros cómo encontrar información en fuentes confiables cuando trabajamos de manera grupal.	X					Aplicable
04. Utilizo aplicaciones en mi navegador para almacenar diferentes trabajos de investigación.	X					Aplicable
05. Combino las diversas tecnologías de conectividad para la transferencia de archivos educativos entre mis dispositivos.	X					Aplicable
06. Selecciono mis trabajos, los ordeno en carpetas en la nube de Google y creo enlaces para compartirlos.	X					Aplicable
07. Busco y filtro información que necesito, participando en los diferentes entornos virtuales.	X					Aplicable
08. Elaboro y participo en una red de contactos virtuales con mis compañeros para intercambiar información confiable.	X					Aplicable
09. Uso de manera eficaz el campus virtual utilizado en mi Instituto como (Mentimeter, Kahoot. Google Classroom, etc.) como apoyo académico.	X					Aplicable
10. Crear nuevos contenidos y convertir ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales.	X					Aplicable
11. Organizo proyectos, tareas y actividades de aprendizaje que implican el uso de redes sociales para el trabajo colaborativo entre mis compañeros.	X					Aplicable
12. Busco y pruebo nuevas aplicaciones, herramientas de comunicación virtual con la finalidad de mejorar mi aprendizaje.	X					Aplicable
13. Analizo, evalúo y valoro de forma crítica la información de aspecto académico a la que tengo acceso por medios digitales para luego redistribuirla y difundirla en la red entre mis seguidores y personas a las que sigo.	X					Aplicable
14. Creo archivos y documentos en el drive u otra plataforma y los comparto por medios digitales con la comunidad Indoamericanista otorgando distintos roles de usuario (editar, leer, realizar comentarios).	X					Aplicable

15. Busco y leo documentos, artículos, informes sobre tendencias y usos didácticos de las TIC para la mejora de mi aprendizaje.	X				Aplicable
16. Participo de forma activa en espacios virtuales relacionados con la ciudadanía digital que son de utilidad para mi formación académica.	X				Aplicable
17. Tengo aplicaciones en línea donde publico archivos de texto, vídeos, presentaciones y/o grabaciones de programas de audio y vídeo académico.	X				Aplicable
18. Diseño, creo y edito imágenes, material vídeos y audios propios, tanto en local como en la nube, y los publico como parte de mi aprendizaje.	X				Aplicable
19. Busco soluciones sobre tecnología educativa, de forma autónoma en la red (en foros o de usuarios informáticos).	X				Aplicable
20. Creo aplicaciones y programa videojuegos educativos, usando herramientas en línea y/o software.	X				Aplicable
21. Dispongo de un espacio en internet (blog, wiki, site, etc.) donde publico mis producciones de contenidos académicos digitales.	X				Aplicable
22. Conoce y utiliza repositorios y/o bibliotecas de recursos y materiales en la red tanto de propósito general como educativo.	X				Aplicable
23. Utilizo la IA al realizar un trabajo de investigación como los chatbots, como ChatGPT.	X				Aplicable
24. Conozco los programas como GPT-4, la versión más reciente de ChatGPT.	X				Aplicable
25. Utilizo una computadora portátil o una tableta (propia o de la escuela) que dispone de internet de alta velocidad que me permita realizar actividades académicas.	X				Aplicable
26. Muestras originalidad al dar enfoque y solución a tus problemas.	X				Aplicable
27. Aportas ideas únicas y novedosas en situaciones de trabajo o proyectos creativos.	X				Aplicable
28. Tus ideas generan un impacto positivo en quienes te rodean.	X				Aplicable
29. Sientes que tus comentarios y/o ideas llegan a concretarse en diversos ámbitos.	X				Aplicable
30. Consideras que las ideas presentadas demuestran capacidad de adaptación a diferentes situaciones o desafíos.	X				Aplicable
31. Las ideas presentadas muestran capacidad para encontrar soluciones creativas e innovadoras ante problemas o cambios inesperados.	X				Aplicable
32. Consideras que expresas tus opiniones sin faltar al respeto o ser agresivo.	X				Aplicable
33. Eres claro y directo al transmitir tu mensaje, sin dejar lugar a malentendidos o confusiones.	X				Aplicable
34. Escuchas activamente a los demás durante una conversación, demostrando interés genuino en lo que dicen y evitando interrupciones innecesarias.	X				Aplicable
35. Respondes de manera adecuada y reflexiva a lo que los demás te comunican, demostrando comprensión y empatía hacia sus ideas y sentimientos.	X				Aplicable
36. Te comunicas de manera coherente y clara durante una conversación o presentación.	X				Aplicable
37. La coherencia y efectividad de tu respuesta impacta positivamente tus interacciones y relaciones tanto personales como profesionales.	X				Aplicable
38. Demuestras una comprensión adecuada y muestras empatía hacia las emociones de los demás.	X				Aplicable

39. Te colocas en el lugar de los demás para comprender sus sentimientos y necesidades, y actúas en consecuencia.	X					Aplicable
40. Eres consciente de tus propias emociones y cómo te afectan en diferentes situaciones.	X					Aplicable
41. Eres capaz de reconocer y expresar tus emociones de manera adecuada, controlando tus reacciones y comportamientos en situaciones emocionales intensas.	X					Aplicable
42. Demuestras la capacidad de reconocer y regular sus propias emociones de manera efectiva.	X					Aplicable
43. Demuestras la capacidad de manejar situaciones emocionalmente desafiantes o estresantes de manera saludable y constructiva.	X					Aplicable
44. Demuestras empatía y comprensión hacia las perspectivas culturales de las personas que te rodean durante la resolución de conflictos interculturales.	X					Aplicable
45. Te adaptas y respondes de manera efectiva a las diferencias culturales presentes en un equipo multicultural.	X					Aplicable
46. Reconoces y respetas las tradiciones y costumbres de sus colegas pertenecientes a diferentes culturas.	X					Aplicable
47. Evidencias un respeto genuino hacia las diferentes perspectivas culturales, fomentando un ambiente de aceptación y colaboración.	X					Aplicable
48. Muestras habilidad para comunicarte de manera clara y efectiva, superando posibles barreras idiomáticas.	X					Aplicable
49. Demuestras sensibilidad cultural y capacidad para comunicarse efectivamente con personas de diferentes orígenes en un entorno diverso.	X					Aplicable
50. Tomas decisiones independientes y asumes la responsabilidad de tus acciones en situaciones desafiantes.	X					Aplicable
51. Muestras iniciativa y autonomía al enfrentar problemas y tomar decisiones sin depender constantemente de la supervisión directa.	X					Aplicable
52. Gestionas tu propio proceso de aprendizaje, identificando y utilizando eficazmente recursos disponibles para mejorar tus habilidades.	X					Aplicable
53. Demuestras iniciativa y autonomía al buscar activamente oportunidades de aprendizaje y desarrollo profesional, adaptándote a nuevos conocimientos y habilidades en un entorno cambiante.	X					Aplicable
54. Presentas la capacidad para tomar la iniciativa, motivar a otros y coordinar esfuerzos de manera efectiva.	X					Aplicable
55. Demuestras habilidades de liderazgo emergente al adaptarse a diferentes roles y situaciones, tomando la iniciativa para resolver problemas y manejar conflictos de manera constructiva.	X					Aplicable

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Items				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Items				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				x

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: ~~Dra.~~ MILAGROS MELISA JARA ARAUJO
 COLEGIATURA: 1580511957
 DNI: 80511957



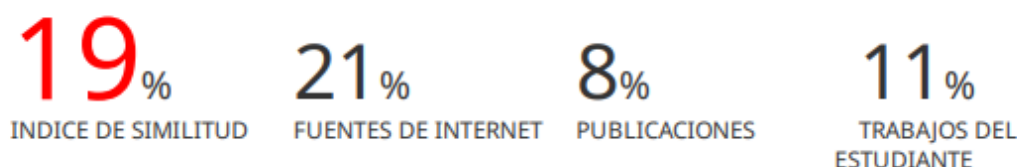
Firma

Fecha: 29/03/2024

Anexo 9: Reporte turnitin

COMPETENCIAS DIGITALES Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO INDOAMÉRICA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	scielo.sld.cu Fuente de Internet	1%
6	www.campamentos.info Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	1%