

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
JOSÉ CRESPO Y CASTILLO
AUCAYACU**



**TESIS
RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MÍA - 2023**

Autores:

AGÜERO ZEA, Steven Wilinton

ESPINOZA MONTOYA, Erick

MARCOS TUANAMA, Victor Manuel

NOLASCO LAYSA, Treyci Summy

Para Optar el Título de Profesor en Educación Secundaria

Especialidad: Computación e Informática

Asesor:

Lic. LÓPEZ CLEMENTE, Carlos Ernesto

Línea de Investigación

Desarrollo de espacios virtuales para el intercambio de conocimiento

Aucayacu – Perú

2023

**RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MÍA - 2023.**

ACTA DE SUSTENTACIÓN



Presidente del Jurado Calificador



Secretario del Jurado Calificador



Vocal del Jurado Calificador

DEDICATORIA

A Dios por su infinita bondad a mis amados padres Consuelo y Josefino por darme la vida y su apoyo.

A mi fiel compañero de vida Christian Miranda C., este logro no habría sido posible sin su inquebrantable apoyo, paciencia y amor. Ustedes han sido mi mayor fuente de inspiración, fortaleza para superar obstáculos y alcanzar mis metas.

Treyci Summy.

A mis padres Lola y Llelwer por apoyarme y darme fuerzas para seguir adelante en mi carrera profesional, que gracias a ellos he podido llegar a estas instancias.

Steven Wilinton.

A Dios por siempre guiarme en cada paso que doy y por cuidarme en todo momento.

A mi familia por todo el apoyo y motivación que me encaminaron a conseguir mis metas, para ser un profesional con miras a crecer.

Víctor Manuel.

A Dios por cuidar de mi familia, gracias a ellos es posible lograr mis estudios, quienes me inculcaron desde niño buenos valores para mejorar la sociedad.

Erick Espinoza.

AGRADECIMIENTO

Después de un arduo proceso de trabajo de investigación de idas y venidas, queremos dejar nuestro agradecimiento no solamente a nuestras familias, sino también, a las personas que nos han apoyado en la consecución del presente, así:

- ✓ En primer lugar, a Dios quien ha sido mi fuente de fortaleza, sabiduría y perseverancia, no puedo dejar de reconocer quien ha sido nuestra guía divina en cada paso de este viaje académico, que ha iluminado el camino para alcanzar nuestros objetivos.
- ✓ Queremos expresar el agradecimiento a nuestra familia cuyo apoyo es inquebrantable, su amor incondicional y sacrificio han sido nuestra fuente de inspiración constante. Gracias por creer en nosotros, por alentarnos día tras día. Su apoyo económico y moral ha nivelado el camino para dedicarnos plenamente en este proyecto de investigación.
- ✓ Al director del IESPP José Crespo y Castillo, el licenciado Carlos Ernesto López Clemente por su orientación y liderazgo. Sus sugerencias han sido muy fundamentales para la realización de este trabajo durante todo el proceso de enseñanza muy enriquecedora para nuestra carrera profesional.
- ✓ A nuestra casa superior de estudios, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público- José Crespo y Castillo, la cual nos abrió las puertas para formarnos como docentes durante estos 5 años de trabajo académico y pedagógico.
- ✓ A nuestros docentes, Wenceslao Mateo, Chegni Cabello y Karen del Pilar, Serrano Espinoza quienes nos ofrecieron y brindaron todas las facilidades para lograr culminar nuestra tesis, permitiéndonos desarrollar los conocimientos necesarios para nuestra formación profesional.
- ✓ A la Institución Educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, a los directivos y, especialmente, a la directora Mariel Shupingahua Amancio por permitirnos aplicar nuestro proyecto de investigación en el aula de cuarto grado “U” de educación secundaria.

El equipo de investigación.

PRESENTACIÓN

El equipo de investigación hace su informe de tesis titulada: **“RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA – 2023”**, para comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo, para fortalecer la práctica docente e implementar nuevas formas de trabajo en el aula; asimismo, fomentar la tecnología para lograr las capacidades como gestión de procesos, ejecución de procesos y comprensión y aplicación de la tecnología, promoviendo de esta manera la práctica del mismo en el rendimiento académico. Esta investigación se aplicó en la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios de Madre Mía, región San Martín. La investigación es de tipo descriptivo y con método no experimental, cuenta con tres hipótesis específicas que se probaron tras la ejecución del trabajo de investigación; es de enfoque cuantitativo, puesto que se cuenta con datos numéricos, de diseño correlacional, porque se trabajó solo con un grupo no experimental de 21 estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, haciendo uso de técnicas e instrumentos de recolección de datos (guía de observación y cuestionarios) que posteriormente fueron procesados en un programa estadístico.

Obtuvimos una serie de resultados favorables que comprueban la relación de nuestra variable 1 sobre nuestra variable 2, evidenciando que la estrategia planteada se puede usar en el aula para seguir fortaleciendo el trabajo pedagógico.

El equipo de investigación

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
RESUMEN.....	xv
ABSTRAC.....	xvi
CAPITULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Descripción del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema general.....	3
1.2.2 Problemas específicos.....	3
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4 Justificación de la investigación.....	4
1.4.1 Justificación teórica.....	4
1.4.2 Justificación práctica.....	5
1.4.3 Justificación metodológica.....	5
CAPITULO II.....	6

MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.1.1. A nivel internacional	6
2.1.2. A nivel nacional	7
2.1.3 A nivel local	9
2.2. Bases teóricas científicas.....	10
2.2.1. Recursos digitales	10
2.2.2. Uso de los recursos digitales	11
2.2.3. Tipos de recursos digitales	11
2.2.4. Dimensiones.....	18
2.2.5. Rendimiento académico.....	19
2.2. Determinación de definiciones	21
2.3. Hipótesis.....	22
2.3.1. Hipótesis general.....	22
2.3.2. Hipótesis específica	22
2.4. Sistema de variable.....	23
2.4.1. Variable de estudio	23
2.4.2. Operacionalización de variables	24
CAPÍTULO III.....	25
METODOLOGIA.....	25
3.1. Tipo	25
3.2. Nivel de investigación	25
3.3. Método de investigación	25
3.4. Población y muestra.....	26
3.4.1. Población.....	26
3.4.2. Muestra	27

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.5.1. Técnicas	27
3.6. Técnicas de procesamiento de datos	28
CAPITULO IV	29
RESULTADO Y DISCUSIÓN.....	29
4.1 Presentación de resultados.....	29
4.2 Contraste de hipótesis	29
4.2.1 Contraste de hipótesis general	29
4.2.2. Contraste de hipótesis específico 1	32
4.2.3. Contraste de hipótesis específico 2	35
4.2.4. Contraste de hipótesis específico 3	38
CONCLUSIONES.....	44
SUGERENCIAS	45
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS	46
ANEXOS.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operalización de variables	24
Tabla 2. Estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa N° 0430 “Simón Bolívar Palacios” Madre Mía – San Martín, 2023.....	26
Tabla 3. Estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa N° 0430 “Simón Bolívar Palacios” Madre Mía – San Martín, 2023.	27
Tabla 4. Resultados de la aplicación de la encuesta de las variables 1 y 2.	29
Tabla 5. Contraste de hipótesis general de la correlación entre la V1 y V2	30
Tabla 6. Grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT.....	31
Tabla 7. Porcentaje del grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT.	31
Tabla 8. <i>Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y la gestión de procesos en EPT.</i>	32
Tabla 9. Grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.	33
Tabla 10. Porcentaje del grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.	34
Tabla 11. Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.....	35
Tabla 12. Grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.	36
Tabla 13. Porcentaje del grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT	37
Tabla 14. Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área EPT.....	38
Tabla 15. Grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de EPT.	39
Tabla 16. Porcentaje del grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área EPT.....	40
Tabla 17. Matriz de consistencia	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT .	32
Figura 2. Grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.....	34
Figura 3. Grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.....	37
Figura 4. Grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de EPT.....	41

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1	64
IMAGEN 2	64
IMAGEN 3	65
IMAGEN 4	65
IMAGEN 5	66
IMAGEN 6	66
IMAGEN 7	67
IMAGEN 8	67

INTRODUCCIÓN

En la actualidad los recursos digitales son usados con mayor frecuencia por docentes y estudiantes de forma inadecuada. Por otro lado, en su mayoría, no cuentan con dispositivos para su uso en las instituciones educativas; por ello, nuestro estudio se enfoca en comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023. Debemos precisar que este trabajo se originó desde la realidad de la enseñanza y aprendizaje que se están impartiendo en las instituciones que, a pesar del esfuerzo de los docentes de mejorar la enseñanza y lograr mejores resultados, estos no son plausibles y halagüeños, por lo que, el grupo de investigación, propuso realizar un estudio y analizar los resultados.

En la era contemporánea, el papel de la tecnología y los recursos digitales en el ámbito educativo han experimentado una transformación significativa. La integración de herramientas digitales en entornos académicos ha dado lugar a un cambio paradigmático en la forma en que los estudiantes acceden a la información, participan en el aprendizaje y, en última instancia, influyen en su rendimiento académico. Este fenómeno se manifiesta en una amplia gama de recursos digitales, que abarcan desde plataformas educativas en línea y aplicaciones interactivas hasta simuladores y contenido multimedia. El rendimiento académico, entendido como la capacidad de los estudiantes para alcanzar los objetivos educativos y demostrar su comprensión de los conceptos, se ve profundamente afectado por la implementación efectiva de estos recursos, por lo tanto, nuestro trabajo está enfocado a medir el grado de relación entre las variables, recursos digitales y rendimiento académico.

Este trabajo de investigación está organizado en cuatro capítulos; así, en el capítulo I se presenta el planteamiento y la descripción del problema de investigación, definiendo los objetivos, las justificaciones teóricas, prácticas y metodológicas.

En el capítulo II se hace presente el marco teórico, donde se realiza la revisión de los antecedentes de la investigación; así también, la fundamentación

teórica científica, la definición de términos, las hipótesis, las variables y, finalmente, la operacionalización de variables.

En el capítulo III se presentan la metodología: tipo, nivel, método, diseño, población y muestra; asimismo, las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.

Finalmente, en el capítulo IV se muestran los resultados y discusión, y la contratación de hipótesis. De la misma manera se presentan nuestras conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos que evidencian nuestro trabajo.

El equipo de investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado *"Recursos digitales y rendimiento académico en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, Madre Mia – 2023"* tiene como objetivo Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023. Se ha utilizado el método de indagación científica y diseño correlacional para medir la relación entre dos variables sin que el investigador controle ninguna de ellas. Diseño correlacional, con una muestra de 21 estudiantes del cuarto grado de educación de la Institución Educativa N° 0430 "Simón Bolívar Palacios" Madre Mia a quienes se les aplicó un cuestionario con la técnica encuesta.

Los resultados muestran que sí, existe relación entre uso de recursos digitales y el rendimiento académico en el arrea de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en la institución aludida; esto lo confirma el valor de la significancia que es menor a 0.01 se dice que la correlación es significativa; por lo tanto, existe una relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, también se observa que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre las variables es significativo ($Rho=0,634$) y el p-valor (0,003). Es decir, los recursos digitales tienen relación con el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en un 63.4%.

Palabras clave: Recursos digitales, rendimiento académico, tecnología y aprendizaje.

ABSTRAC

The present research work entitled "Digital resources and academic performance in students in the fourth grade of secondary education, Madre Mia - 2023" aims to verify the relationship between the use of digital resources and academic performance in the Area of Education for the Work on students of the fourth grade of secondary education of the educational institution No. 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023. The method of scientific inquiry and correlational design has been used to measure the relationship between two variables without the researcher controlling any of them. them. Correlational design, with a sample of 21 students from the fourth grade of education of the Educational Institution No. 0430 "Simón Bolívar Palacios" Madre Mía to whom a questionnaire with the survey technique was applied.

The results show that yes, there is a relationship between the use of digital resources and academic performance in the area of Education for Work in students of the fourth grade of secondary education in the aforementioned institution; This is confirmed by the significance value that is less than 0.01, the correlation is said to be significant; Therefore, there is a moderate positive relationship between the use of digital resources and academic performance in the Area of Education for Work in students of the fourth grade of secondary education of educational institution No. 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, it is also observed that the Spearman's Rho correlation coefficient between the variables is significant ($Rho=0.634$) and the p-value (0.003). That is, digital resources are related to academic performance in the Area of Education for Work by 63.4%.

Keywords: Digital resources, academic performance, technology and learning.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En tiempos recientes, ha quedado claro que es crucial manejar recursos digitales. No obstante, tanto profesores como alumnos enfrentan dificultades para adaptarse, debido a la falta de equipos adecuados en las escuelas y colegios. La educación moderna del siglo XXI enfrenta desafíos relacionados con las innovaciones tecnológicas actuales, modificando vidas y generando transformaciones en diversos ámbitos.

Esto exige revisar las tácticas educativas e incluir nuevas técnicas y herramientas, ya que los estudiantes están inmersos en un entorno cambiante, veloz y repleto de oportunidades de crecimiento

Aunque las herramientas digitales son muy valiosas, especialmente en la enseñanza en línea, frecuentemente no se les reconoce su verdadera importancia. La tecnología ha progresado rápidamente, transformando varios aspectos de nuestra vida, incluidos los medios de comunicación. A pesar de que los teléfonos inteligentes, el smartphone, han disminuido significativamente la distancia entre las personas, a menudo no se les emplea correctamente.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado profundamente la educación. “ya que el docente debe hacer frente a un cambio en la educación debido al uso de la tecnología de información y comunicación que se incrementa diariamente, y los nativos digitales en este caso los estudiantes en ocasiones superan al conocimiento del docente, por tanto, es necesario que el docente aproveche el conocimiento de los estudiantes y haga uso de las herramientas digitales para enseñar”. (Castro Delgado Angélica María, 2022, pág.26).

Actualmente, la tecnología optimiza el trabajo, especialmente en la educación, al mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el entorno

digital, plataformas, redes sociales y aplicaciones facilitan la interacción y el trabajo colaborativo, siempre que se usen de manera segura.

Los recursos digitales promueven la formación de estudiantes y docentes innovadores y responsables, siendo bastante accesible para los profesores. Sin embargo, también presentan un reto para los educadores al adaptarse a este amplio entorno tecnológico, que se convierte en un apoyo continuo en la educación.

En Perú, a pesar de la amplia disponibilidad de recursos digitales, su uso no siempre es el adecuado. Los estudiantes, especialmente en secundaria, suelen emplear estos recursos más para entretenimiento que para aprendizaje, confundiendo herramientas educativas con medios de diversión.

Silva, J. (2019), señala que el rendimiento académico es un indicador del éxito de los estudiantes en la comprensión y asimilación de los contenidos, así como en el desarrollo de sus habilidades cognitivas por parte de los docentes. En esencia, mide lo que los alumnos han aprendido y refleja su éxito o fracaso en el proceso educativo.

En el Centro Poblado de Madre Mía, se ha observado que algunos estudiantes hacen un uso inadecuado de recursos digitales como: Canva, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, A pesar de disponer de suficientes tiempo, no emplean estas herramienta tecnológicas de manera efectiva, usándolas principalmente para distracción en lugar, de para mejorar su rendimiento académico.

Por otro lado, se observan deficiencias en el manejo tecnológico por parte de los docentes y un desconocimiento por parte de los padres, lo cual limita su capacidad para contribuir a mejorar el rendimiento académico. Ante esta situación, hemos decidido llevar a cabo esta investigación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y rendimiento académico en el Área e Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 ¿Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- a. ¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 ¿Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023?
- b. ¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023?
- c. ¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- a.** Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar, Madre Mía – 2023
- b.** Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.
- c.** Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

La justificación teórica de la presente investigación radica en la disponibilidad del material necesario para desarrollar el marco conceptual. Este material incluye información relevante sobre recursos digitales y desempeño académico, lo cual facilitará la creación de los instrumentos de investigación basados en esta información. (Hernández, R. 2012)

Se propone destacar las teorías que respaldan el uso de recursos digitales como Wordwall, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, Animoto, entre otros. Estos recursos permitirán a los estudiantes apropiarse de estas herramientas para aplicarlas en su vida cotidiana y, a su vez, contribuirán a mejorar su proceso de aprendizaje.

1.4.2 Justificación práctica

Bernal, C. (2010) estima que la justificación “es cuando su desarrollo de la investigación ayuda a resolver un problema o, por lo menos propone estrategias que al aplicarse contribuirán a resolverlo”

En este contexto, los estudiantes aplicarán el uso de herramientas tecnológicas como: Wordwall, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, animoto, entre otras. Asimismo, las emplearán de manera adecuada para optimizar su proceso de aprendizaje.

1.4.3 Justificación metodológica

Según Méndez (2012), la justificación metodológica de un estudio se manifiesta cuando el proyecto en cuestión introduce un nuevo método o una nueva estrategia para producir conocimiento que sea válido y fiable.

Como parte del método de aprendizaje, es esencial que los estudiantes aprovechen las herramientas tecnológicas como Wordwall, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, Animoto, entre otras. De este modo, podrán emplear estos recursos digitales para comunicar sus ideas de manera interactiva.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Jenaro, C. y Flores, N. (2018) realizaron una investigación titulada: “Rendimiento académico en educación superior y su relación con la participación activa en la plataforma Moodle”. El estudio, de enfoque cuantitativo, empleó un método ex – post – facto y un diseño correlacional / causal, recolectando datos de cada estudiante durante el período de febrero a junio, adoptando un enfoque longitudinal. La población incluyó a 860 estudiantes matriculados, y la muestra consistió en 229 estudiantes, que representaron el 100% de los inscritos en el curso 2017-2018 en la asignatura de Evaluación Psicológica. El instrumento para la recolección de datos fue la plataforma Moodle, que permite monitorear las actividades realizadas por cada estudiante, ya sea de forma grupal o individual, facilitando así el acceso a los registros necesarios para la obtención de los datos. Entre las conclusiones principales del estudio, se destaca que los estudiantes que utilizan la plataforma de manera más constante y activa adquieren un conocimiento más profundo de la asignatura, lo cual impacta positivamente en su rendimiento final. Además, se subraya que la motivación para utilizar la plataforma por parte de los estudiantes contribuye a un aprendizaje más significativo y profundo.

El uso de plataforma digital está en constante aumento, ya que representan una manera efectiva de gestionar el aprendizaje de forma remota. Por ello, la investigación mencionada está relacionada con la presente tesis, además de compartir una metodología similar. Los hallazgos de este estudio destacan elementos clave que resultan esenciales para nuestra investigación, dado que se enfoca en fomentar el uso de tecnologías y sus diversas herramientas para adquirir nuevos conocimientos. Es ampliamente reconocido que, a mayor frecuencia de uso y aplicación de

estas herramientas y recursos tecnológicos, mayor será el conocimiento adquirido y la interacción lograda, lo cual, a su vez, contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

García, S. y Cantón, I. (2019) llevaron a cabo un estudio titulado: "Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes en España". El objetivo de su investigación fue examinar cómo 1488 adolescentes españoles utilizan cinco herramientas: motores de búsqueda, wikis, blogs, podcasts y mensajería instantánea, y analizar el impacto de su uso en su rendimiento académico en Ciencias, Matemáticas, Lengua Castellana e Inglés. Este estudio, de carácter transversal, recopiló datos en un solo momento temporal. Se investigaron aspectos como la frecuencia de uso, el tiempo dedicado, el propósito, el lugar de uso y el nivel de satisfacción con cada herramienta, así como los 18 logros académicos en las cuatro asignaturas evaluadas mediante el instrumento HEGEGO. Los resultados revelaron patrones diferenciados en el uso de tecnologías según el propósito y en el rendimiento académico según el sexo, la edad y el tipo de herramientas utilizadas. Los adolescentes emplean herramientas como motores de búsqueda y wikis para tareas académicas, mientras que los podcasts se utilizan principalmente para el entretenimiento. En términos de rendimiento académico, las mujeres mostraron un rendimiento promedio superior en las áreas lingüísticas, al igual que los adolescentes más jóvenes en todas las asignaturas estudiadas. El uso de motores de búsqueda se asoció con un mejor rendimiento en Ciencias y en áreas lingüísticas, mientras que el uso de podcasts se vinculó a un mayor rendimiento en Matemáticas. Las conclusiones del estudio destacan que la utilización de herramientas tecnológicas en el aula influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes adolescentes en las materias analizadas.

2.1.2. A nivel nacional

Flores, P. (2021) presentó su tesis de grado titulada: "Plataforma virtuales y educación en línea en estudiantes de una universidad privada de Trujillo". El

objetivo del estudio fue determinar la relación entre el uso de plataformas virtuales y la educación en línea entre los estudiantes de dicha universidad en el año 2021. La investigación se clasificó como básica, con un enfoque cuantitativo, y utilizó un diseño no experimental de tipo transversal y un nivel correlacional simple. Empleó el método hipotético-deductivo y abarcó una población de 71 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 48 mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicaron dos instrumentos con 18 y 21 ítems, utilizando una escala de Likert.

Amaya, K. (2019) llevó a cabo un estudio titulado "Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 2084 Trompeteros del distrito de Carabaylo – UGEL 04". El objetivo fue determinar si el uso de las TIC, como Pixton, Playposit y Plickers, mejoró el aprendizaje de los estudiantes. La investigación, de enfoque cuantitativo y alcance explicativo, empleó un diseño cuasiexperimental. Se trabajó con dos grupos: uno experimental, al que se le aplicaron las TIC, y otro de control, al que no se le aplicaron. La muestra consistió en 120 estudiantes. Los resultados fueron claros: el grupo que utilizó las TIC mostró que un 70% alcanzó un rendimiento alto, mientras que solo un 31,7% del grupo de control obtuvo un rendimiento alto. Esto permite concluir que, en la aula, una correcta y progresiva incorporación de las TIC puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

Lima, J. y Ugarte, G. (2020) realizaron un estudio titulado "Herramientas Educativas Digitales y Rendimiento Académico en la Institución Educativa Monte Salvado Yanatile, Calca". El objetivo del estudio fue analizar la relación entre las herramientas educativas digitales y el rendimiento de los estudiantes de la institución. Utilizando diversos métodos de investigación, los autores concluyeron que existe una relación significativa entre el uso de herramientas educativas digitales y el rendimiento académico de los alumnos.

Sobrado, M. (2021) realizó el estudio titulado "Herramientas digitales en las mejoras continuas en la Institución Educativa Corazón Jesús Roble, Lima Puente

Piedra”. El objetivo fue evaluar la relación entre las herramientas digitales y las mejoras en el rendimiento académico. Utilizando métodos de investigación que incluyeron diversos instrumentos y cuestionarios, el estudio concluyó que existe una correlación negativa entre las herramientas digitales y las mejoras continuas en la institución. Así se observó que, en este contexto, el uso de herramientas digitales no mostró una relación positiva con el rendimiento académico de los estudiantes.

2.1.3 A nivel local

Rivera, D. (2022) presentó su tesis titulada: “Recursos digitales y estilos de aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Hans Víctor Langemack Michelsen – Aucayacu 2022”. El objetivo principal del estudio fue determinar la relación entre los recursos digitales y los estilos de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado en esta institución. La investigación, de enfoque cuantitativo y nivel descriptivo correlacional, utilizó un diseño no experimental. La muestra consistió en 56 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta mediante cuestionarios. Los datos fueron procesados con el programa SPSS para calcular los niveles de correlación. Cuyos resultados revelaron correlaciones positivas medias entre los recursos digitales y diferentes estilos de aprendizaje: visual (coeficiente Rho de Spearman de 0,359**), auditivo (0,354**) y kinestésico (0,410**). La significancia bilateral encontrada fue de 0.001, que es menor a 0.05, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Concluyendo que existe una correlación positiva media entre el uso de recursos digitales y los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Ramírez (2021) presentó su tesis titulada “Herramientas digitales para la enseñanza en educación básica de la I.E. Isacc Newton, Huánuco 2021”. El objetivo principal del estudio fue promover el uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la I.E. Isacc Newton, destacando cómo la actualización en estas herramientas puede beneficiar tanto a docentes como a estudiantes. El estudio, de tipo básico y diseño fenomenológico, empleó entrevistas, observación participante y análisis documental. Se utilizaron una guía de entrevista aplicada a dos docentes de la institución y a una persona externa

con conocimiento en la variable investigada, así como una guía de observación y una ficha de análisis documental. Así concluyó que fortalecer el uso de herramientas digitales facilita la actualización de contenidos para actividades curriculares y mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto también favorece la interacción y comunicación entre docentes y estudiantes. Se propone una metodología de cuatro pasos enfocada en el uso de herramientas digitales para la enseñanza, con el fin de optimizar estos aspectos en el ámbito educativo.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Recursos digitales

Como punto de partida, se entiende que los recursos educativos digitales son materiales digitalizados diseñados para mejorar la comprensión de las actividades de aprendizaje. Estos recursos facilitan la consolidación del conocimiento y el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes. El uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en la educación ofrece a los estudiantes diversos canales para comunicarse e interactuar.

Ortega (2017) señala que “las innovaciones educativas pueden facilitar la inclusión de nuevos contenidos, ya sean digitales o no, en el currículo escolar, así como identificar las necesidades de formación para comunicadores y educadores” (p.253). La tecnología innovadora debe integrarse con el proceso educativo para reforzar y adaptar los contenidos que los estudiantes necesitan. Además, estas herramientas digitales generan motivación al ofrecer un entorno virtual e interactivo. Su principal objetivo es asegurar un aprendizaje efectivo, ajustándose a las necesidades de los estudiantes.

Siguiendo la misma línea, Ortiz (2017) afirma que “los materiales digitales se consideran Recursos Educativos Digitales cuando están diseñados con un propósito educativo, orientados a alcanzar un objetivo de aprendizaje y cumplen con características didácticas adecuadas” (p.4). Todo recurso digital debe tener una finalidad educativa y ajustarse al ritmo de aprendizaje del usuario.

El siguiente autor destaca que los recursos educativos digitales son herramientas que facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, ofreciendo

tecnología avanzada. Estos recursos, integrados en el proceso educativo a través de entornos virtuales, permiten a los estudiantes analizar, discutir, comprender y generar nuevos conocimientos.

Donde “el uso de las TIC mejora los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, logramos concluir que brindar sesiones de clase sobre las TIC a una sección que poco conocimiento tenía, si resulta efectiva, se logra evidenciar que los estudiantes desarrollan nuevas habilidades digitales, el curso de EPT, es el más indicado para impartir este tema porque ayuda expandir los aprendizajes sobre las TIC”. (Román y Valle, 2022 pág.55)

2.2.2. Uso de los recursos digitales

Según Sánchez, (2021), los recursos educativos digitales son herramientas tecnológicas diseñadas para apoyar el proceso de aprendizaje que “facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, ayudan en la comprensión de los contenidos, hacen más sencillo la adquisición del conocimiento y refuerzan el aprendizaje con ejemplos más prácticos”.

2.2.3. Tipos de recursos digitales

A. Kahoot como herramienta para gamificar el aula.

Kahoot es una herramienta basada en la gamificación que incorpora mecánicas, dinámicas y componentes como puntuaciones y tablas de posiciones para medir el desempeño de los participantes y ofrecer retroalimentación. Esta combinación fomenta la motivación y la interacción entre los estudiantes. Kahoot ofrece cuatro tipos de actividades: cuestionarios, mezclas, debates y encuestas, que se adaptan a diversos objetivos educativos. Además, es gratuita y fácil de usar, lo que permite su aplicación en diferentes contextos y para personas de todas las edades.

1. Funcionamiento y aplicación

Kahoot es una herramienta de aprendizaje lúdico que facilita la creación de tests, encuesta, discusiones y ejercicios de organización de frases (Jumble).

Registrarse en su sitio web (www.kahoot.com) es gratuito, fácil y veloz. Una creada la cuenta, se pueden diseñar kahoots sin límite y sin costo alguno.

En la plataforma, se puede crear cuatro tipos de Kahoot: **Discusión** que permite hacer preguntas para debatir sobre un tema, sin asignarles puntuación. **Quiz** que consiste en preguntas con respuestas puntuables, con un tiempo de respuestas definido (de 5 a 120 segundos). Al final, se muestran los participantes con mayor puntuación. **Survey** se utiliza para recolectar opiniones sin respuestas correctas o incorrectas y **Jumble** que recientemente añadido, permite organizar respuestas donde los participantes deben completar espacios vacíos en la pregunta con opciones dadas, con un máximo de 4 respuestas.

2. Usos de Kahoot

Kahoot es una herramienta versátil que puede usarse en diversos entornos y por personas de todas las edades. Según el creador, es apto para cualquier tema, idioma, dispositivo y grupo etario. Diseñado para hacer el aprendizaje más ameno, no se limita solo a aulas, sino que también se aplica en contextos educativos, negocios, trabajo y actividades familiares. En la educación superior, Kahoot Discuss, introducir temas, hacer autoevaluaciones, repasar contenidos y energizar las clases. Caraballo, Herranz y Segovia (2017) destacan que kahoot es flexible y adaptable, permitiendo su uso al inicio, durante o al final de las clases, ofreciendo distintas formas de evaluación y una manera innovadora de aprender.

Además, kahoot se puede utilizar para evaluar y reforzar contenidos, por ejemplo, al inicio de cada clase para repasar los temas anteriores o para diagnosticar cuánto recuerdan los estudiantes de las lecciones previas. Esto ayuda a motivar a los alumnos y a cerrar la brecha entre su vida cotidiana y el entorno escolar (Esteves, Pereira, Veiga, Vasgo & Veiga, 2018)

El uso de Kahoot dependerá del objetivo que se quiera lograr, ya sea en el ámbito educativo o en otros contextos. Es esencial definir el propósito de la actividad, como evaluar conocimientos previos, medir el aprendizaje en clase, o recoger opiniones y preferencias sobre un tema. Una planificación adecuada es

crucial para asegurar que el recurso se utilice eficazmente y que los estudiantes pueden disfrutar y aprender de manera innovadora.

B. Animoto

Es un software interactivo que permite crear videos utilizando evidencias como fotos, textos y diapositivas. Su aplicación es versátil y depende del uso que se le dé. Según la información de www.conejousd.org/Portals/19/Library/Animoto.doc, se afirma que:

1. Orientación para crear video Animoto.

- Reúne y guarda todas tus fotos o videoclips en una carpeta antes de empezar para acelerar el proceso de creación del video. Asegúrate de citar las fuentes si las imágenes no son de tu autoría.
- Visita Animoto.com y regístrate para obtener una cuenta o inicia sesión si ya tienes una.
- Haz clic en “Crear video”
- Elige un “Estilo de video” de la lista de temas disponibles. Ten en cuenta que algunos estilos no están disponibles para cuentas educativas. Luego, selecciona “Crear video”

2. Etapa siguiente de imágenes:

- También puedes utilizar imágenes de la colección de Animoto, que son principalmente gráficos, no fotos.
- No tienes acceso a otros sitios para recuperar imágenes, por lo que esta opción está bloqueada.
- Para reorganizar las imágenes, simplemente haz clic y arrástralas a la posición deseada.
- En la barra de herramientas en la parte inferior de tus imágenes, encontrarás opciones como añadir más imágenes, insertar texto, resaltar, rotar, duplicar, eliminar o mezclar imágenes.

3. Como incorporar presentaciones de contenido:

- Si necesitas solo pocas líneas de texto, utiliza la opción de texto en el menú de imágenes.
- Para una diapositiva completa con más texto, crea las diapositivas en Power Point, guárdalas como JPEG y luego cárgalas en Animoto, ya que las trata como imágenes.

- Haz clic en “Hecho” cuando hayas terminado con las imágenes y el texto.
- El siguiente paso es seleccionar música.
- Animoto ofrece una amplia variedad de música. Explora la colección, escucha las muestras y elige la que prefieras.
- También puedes cargar tu propia música, pero recuerda que solo puedes usar 30 segundos de una canción debido a las leyes de derechos de autor.
- Animoto ajustará automáticamente las imágenes a la música, y diferente tempo cambiarán la apariencia del video. Si usas tu propia música, asegúrate de dar el debido crédito.

4. Concluye material de filmación:

- Si deseas hacer ajuste o modificar la velocidad, este es el momento adecuado. Después de hacer clic en “Continuar”, Animoto comenzará la producción del video.
- EL proceso de producción puede tardar entre 5 a 10 minutos, dependiendo de la cantidad de diapositivas y contenido. Mientras esperas, puedes abrir una nueva pestaña y hacer otras tareas.
- Guardar y compartir tu video.
- Una vez completado, tu video estará disponible en Animoto.com hasta que decidas eliminarlo.
- Si necesitas realizar cambios, utiliza la herramienta de edición de video. (Nota: tendrás que volver a producir el video)
- También puedes descargarlo en formato mp4 para usarlo en otros dispositivos o aplicaciones, o comprar DVDs de alta resolución que te serán enviados por correo.

C. Quizizz

Suo, Suo y Zalika (2018) destacaron que Quizizz es una herramienta de evaluación en línea que convierte el aprendizaje en una actividad lúdica y colaborativa. Permite a los estudiantes participar desde computadoras, smartphones o tabletas. El uso de juegos educativos es una estrategia innovadora y efectiva que puede mejorar el rendimiento de los alumnos, fomentar la colaboración y mantener un aprendizaje dinámico.

Glandon y Ulrich (2005, citado en Suo et al., 2018) señalaron que una ventaja de usar juegos como método de enseñanza es que los estudiantes reciben retroalimentación instantánea mediante la discusión y corrección de su respuesta. Nos obstante, otros investigadores han observado que el aprendizaje basado en juegos digitales motiva a los estudiantes a enfrentar desafíos difíciles en busca de una sensación de logro.

Quizizz es una plataforma en línea gratuita que facilita la creación de evaluaciones adaptadas al ritmo individual de cada estudiante (Ávila et al., 2020).

Quizizz es una plataforma que permite diseñar cuestionarios en línea incorporando elementos lúdicos. Se destaca por ofrecer retroalimentación inmediata a través de tarjetas con respuestas correctas y permite añadir imágenes personalizadas, como memes, que se ajustan al contenido de la sesión. Según Trejo (2019), Quizizz convierte el aprendizaje en una experiencia dinámica y atractiva al presentar el contenido como un concurso divertido.

La plataforma se está convirtiendo en una herramienta popular para evaluaciones lúdicas y motivadoras, y sus características definirán el uso que se le dé.

- **Interactividad:** Permite crear actividades tipo concurso en el aula, haciendo que los estudiantes participen de manera lúdica y se sientan protagonista de su aprendizaje
- **Flexibilidad:** Los alumnos pueden utilizar tablets o teléfonos para ver el tiempo, las preguntas, las insignias y los resultados. La plataforma se adapta a los planes de estudio, contenidos y métodos pedagógicos de la organización.
- **Escalabilidad:** Quizizz puede manejar tanto grupos pequeños como grandes, adaptándose al crecimiento del número de usuarios sin problemas.
- **Estandarización:** Además de su enfoque lúdico, Quizizz ofrece retroalimentación visual con memes en cada pregunta. La plataforma permite que los trabajos sean reutilizados y accesibles para otros,

asegurando que los cursos sean duraderos y útiles para un seguimiento continuo de los estudiantes.

Quizizz ofrece varias funcionalidades, como la creación e inicio de cuestionarios en diferentes formatos, como verdadero o falso o elección múltiple. Los instructores pueden optar por hacer públicas, permitiendo compartirlas con otros docentes, o privadas. Durante una clase, los instructores pueden iniciar un cuestionario al compartir un código de juego (automáticamente generando), que los estudiantes ingresan en sus dispositivos móviles para unirse. Cada estudiante recibe un avatar único al ingresar al juego, lo que genera entusiasmo. Los instructores pueden supervisar la participación de los estudiantes y el progreso del juego mediante la visualización de los nombres y avatares en pantalla, y comenzar el juego una vez que todos estén conectados.

Los instructores tienen varias opciones para personalizar el juego en Quizizz, como activar o desactivar la música de fondo, ajustar el sistema de puntuación según la precisión o la combinación de precisión y tiempo, y decidir si mostrar el ranking de todos los estudiantes o solo de los cinco mejores. También pueden elegir si barajar las preguntas. Además de usar Quizizz para actividades en clase, los instructores pueden configurar los cuestionarios como tareas, permitiendo a los estudiantes completar las preguntas en su dispositivo móvil después de la clase.

Crear un cuestionario (juego): tras contestar cada pregunta, se ofrece una retroalimentación instantánea mediante un meme en la pantalla. Las imágenes cómicas presentan mensajes como ¡buen trabajo! Para respuestas correctas o ¡intentalo de nuevo! Para respuestas incorrectas. Estos memes entretienen a los estudiantes, ayudándoles a mantenerse relajados y motivados para continuar respondiendo.

Una característica destacada de Quizizz es su tabla de clasificación en tiempo real, que muestra el rendimiento de los estudiantes a medida que avanzan

en el cuestionario. Los alumnos pueden ver su posición durante toda la actividad. Al finalizar el cuestionario, los instructores pueden cerrar el juego cuando todos los estudiantes hayan terminado. Los estudiantes pueden revisar las preguntas y respuestas, así como plantear dudas. Los instructores pueden identificar preguntas clave basadas en las respuestas correctas y ayudar a los estudiantes a mejorar. Los cuestionarios y sus informes están disponibles en el sitio web y se pueden descargar fácilmente en formato Excel.

Quizizz puede vincularse con Google Classroom, lo que simplifica el monitoreo de tareas y refuerza la seguridad al autenticar a los estudiantes con sus cuentas escolares de Google (Ávila et al., 2020). Además, para que los estudiantes asimilen nueva información, es crucial que participen activamente en el aprendizaje. Esto se logra mediante el uso de entornos educativos, que permiten a los alumnos influir de manera directa en su propio proceso de aprendizaje.

Castells (1999) y Levy (2000) son autores clave para comprender la evolución de las tecnologías, especialmente Internet, desde sus comienzos hasta el presente. Ellos también ayudan a clarificar conceptos como red y ciberespacio, así como la formación y organización de las relaciones sociales y el intercambio de información en una red. Levy (1996) destaca que el ser humano nunca piensa de forma aislada ni sin herramientas. En esta línea, Tirado y Roque (2019) argumentan que “los individuos buscan cada vez más una constante actualización de sus conocimientos, surgiendo así redes de conocimiento que promueven, a través del establecimiento de conexiones e interacción entre actores, un intenso intercambio de información que se convierte en conocimiento” (p. 36)

En este marco, se observan diversas herramientas digitales en la web 2.0 que permiten crear conocimiento compartido. Esto transforma la enseñanza y el aprendizaje, introduciendo nuevas maneras de aprender, enseñar y autoeducarse.

➤ **Plataformas de enseñanza en línea:** Herramientas como Teams son ampliamente usadas en el ámbito educativo. Facilitan la organización y el acceso a actividades y clases a distancia, y permiten grabar las sesiones para que los

estudiantes las revisen cuando lo deseen. Estas plataformas, inicialmente en el modelo híbrido que combina enseñanza presencial y virtual.

➤ **Libros electrónicos:** Los libros digitales son una herramienta clave en la tecnología educativa. Pueden ser leídos en dispositivos como e-readers, tabletas, teléfonos y computadoras, ofreciendo una opción más práctica y económica en comparación con los libros impresos. Este formato promueve la interactividad y amplía el acceso a la lectura, haciendo la experiencia más dinámica.

➤ **Aplicaciones:** Las aplicaciones son cruciales para la rutina escolar, facilitando la enseñanza. Poliedro ha desarrollado P+, una aplicación que mejora la experiencia educativa de alumnos y profesores. Ofrece acceso a lecciones en video, tareas, simulaciones, planes de estudio, evaluaciones y almacenamiento en la nube, optimizando así el proceso de aprendizaje.

➤ **Archivos digitales:** Acceder a contenido educativo mediante medios digitales como videos, blogs, aplicaciones y podcasts se ha vuelto común. Esta tendencia refleja una comunicación más rápida y variada, acercando la escuela al entorno digital del estudiante. La integración de estas tecnologías en el aula aumenta el interés en las clases, fomenta la autonomía y prepara a los jóvenes para el futuro.

2.2.4. Dimensiones

Se consideran dimensiones de la variable uso de recursos digitales, basándose en Gutiérrez y Gómez (2015), quienes utilizan estándares tecnológicos globales como referencia:

- **Instrumental:** Los estudiantes planifican estrategias y consultan diversas fuentes para completar tareas (Gutiérrez y Gómez, 2015).
- **Cognitiva:** Los estudiantes usan las TIC para fomentar el pensamiento creativo, generar conocimientos y producir trabajos innovadores (Gutiérrez y Gómez, 2015).
- **Axiológico:** Facilita la elaboración de tareas en el aula virtual según la planificación, mejorando las experiencias de aprendizaje (Área, 2009).

2.2.5. Rendimiento académico

Define el rendimiento académico como el resultado que un estudiante obtiene en los centros educativos, reflejado comúnmente en calificaciones cuantitativas o cualitativas ordinales.

Mientras algunos autores consideran que rendimiento académico y rendimiento escolar son términos equivalentes, otros sugieren que el rendimiento escolar abarca una gama más amplia de actitudes que no se reflejan en el rendimiento académico.

Edel (2013), citano a Jiménez (2000), define el rendimiento académico que “Es el nivel de conocimientos demostrando en un área o materia por parte de un estudiante”

A. Factores de incidencia en el rendimiento académico.

1. Factor Intelectual.

Los factores internos del estudiante, como la memoria, el razonamiento y la inteligencia, junto con aspectos de salud y nutrición, influyen en sus niveles de rendimiento académico (Edel, 2013)

2. Factor Psicológico.

Los factores emocionales juegan un papel crucial en el rendimiento académico. Aunque un estudiante pueda gozar de buena salud física, problemas emocionales como desórdenes de personalidad pueden afectar negativamente sus resultaos. Actualmente, la salud emocional está siendo afectada por conflictos familiares y sociales, como el aumento de la violencia, el estrés juvenil y la depresión, que deterioran el bienestar mental y, por ende, el rendimiento escolar (Montes & Lerner, 2014)

3. Factor socioambiental.

El entorno ambiental, incluyendo la familia, el barrio y el nivel socioeconómico, puede afectar negativamente el rendimiento escolar de los alumnos. El hogar es crucial porque influye en el desarrollo inicial del niño,

afectando su capacidad para completar tareas, seguir instrucciones, desarrollar el lenguaje, formar actitudes, y construir una base de experiencias y conocimientos, así como su sentido de seguridad.

4. Factor pedagógico.

Están vinculados al proceso educativo, incluyendo las técnicas de enseñanza de los docentes y el interés de los estudiantes por aprender.

B. Niveles del rendimiento académico en secundaria en Perú

El MINEDU (2014) establece los siguientes niveles de competencia:

- **0-10 (inicio):** El estudiante muestra un progreso mínimo y enfrenta dificultades frecuentes en las tareas, requiriendo más tiempo y apoyo del docente.
- **11-13 (Proceso):** El estudiante está cerca del nivel esperado, necesitando acompañamiento adicional para alcanzar la competencia deseada.
- **14 a 17 (Logro Esperado):** El estudiante cumple con el nivel esperado, demostrando un manejo satisfactorio de las tareas dentro del tiempo asignado.
- **18 a 20 (Logro Destacado):** El estudiante supera el nivel esperado, mostrando aprendizajes que exceden las expectativas establecidas.

C. Importancia del rendimiento académico

- **El rendimiento académico** se considera un indicador clave del aprovechamiento en el aprendizaje, siendo una de las formas más aceptadas de medición en la actualidad.
- **Sirve como referencia** para evaluar tasas de repetición, promoción y deserción escolar, ayudando a tomar decisiones para mejorar los sistemas educativos.
- **Actúa como un parámetro** para determinar el nivel intelectual y académico de los estudiantes (Business School, 2019).

D. Dimensión de rendimiento académico

Hay tres dimensiones:

1. Gestión de procesos.

Incluye habilidades para investigar mercados, diseñar, planificar, dirigir, comercializar y evaluar la producción, en el contexto del desarrollo sostenible. a partir del tercer grado, se integra con competencias laborales del sector productivo para una especialidad técnica de nivel medio o básico (Carvajal, G. 2017).

2. Ejecución de procesos.

Involucra habilidades para mejorar tecnología, operar herramientas y equipos, y ejecutar tareas para producir bienes o servicios. Desde el tercer grado, se alinea con competencias laborales del sector productivo para una especialidad técnica de nivel medio o básico (MINEDU, 2014).

3. Comprensión y aplicación de tecnología.

Incluye habilidades para la adaptación a cambios tecnológicos, aplicar principios científicos para mejorar productos, gestionar una microempresa y ejercer derechos y deberes laborales según la legislación y convenios internacionales (MINEDU, 2014)

2.2. Determinación de definiciones

A. Recursos digitales. Son herramientas tecnológicas que “facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, simplifican la comprensión y refuerzan el aprendizaje con ejemplos prácticos” (Sánchez, 2021)

B. Aprendizaje. En el enfoque centrado en el alumno, el estudiante participa activamente en su propio proceso de aprendizaje, construyendo conocimiento con el apoyo de profesores y compañeros mediante investigación, debates y creación.

C. Herramientas digitales. Son recursos digitales diseñados para facilitar la comunicación y gestión de información a través de dispositivos como PC, celulares y tabletas, y programas que apoyan diversas áreas profesionales.

D. Rendimiento académico. El rendimiento académico mide el nivel de conocimientos y habilidades de un estudiante según el nivel educativo, asignándole una puntuación entre 0 y 20 puntos, siendo clave para ajustar las políticas educativas y mejorar la eficiencia del proceso educativo (Gouveia, 2010)

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Existe relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico del área en el área de Educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

2.3.2. Hipótesis específica

- a. Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.
- b. Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes el cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.
- c. Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

2.4. Sistema de variable

2.4.1. Variable de estudio

Variable 1

Recursos digitales

Esta herramienta tecnológica “facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, ayudan en la comprensión de los contenidos, hacen más sencillo la adquisición del conocimiento y refuerzan el aprendizaje con ejemplos más prácticos”. Sánchez, V. (2021)

Variable 2

Rendimiento académico

El rendimiento académico refleja el grado de conocimiento y habilidad de un estudiante según su nivel educativo, con una evaluación que generalmente usa una escala de 0 a 20. Según Gouveia (2010), entender el desempeño escolar y sus métodos es clave para desarrollar políticas educativas que optimicen la efectividad del proceso de enseñanza.

2.4.2. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de evaluación	Escala
Variable 1 Recursos digitales	Son herramientas tecnológicas que “facilitan la comunicación, hacen más atractivas las explicaciones, ayudan en la comprensión de los contenidos, hacen más sencillo la adquisición del conocimiento y refuerzan el aprendizaje con ejemplos más prácticos Sánchez (2021)	Son el conjunto de recursos que se usan en la internet con la finalidad e mejorar en forma sustancial el aprendizaje de los estudiantes permitiendo a los involucrados en el sistema educativo a hacer más viable y llevadero el proceso	Instrumental	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y utiliza las herramientas tecnológicas: computador/laptop, impresora, módem y escáner. • Utiliza aplicaciones multimedia (uso del computador para visualizar los recursos digitales. • Emplea los medios para buscar, localizar y recuperar información. 	Cuestionario	Siempre (s) Casi siempre (CS) A veces (AV) Casi Nunca (CN) Nunca (N)
		Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Accede a espacios digitales destinados a sus aprendizajes como blogs, sites, plataformas, etc. • Aprende mejor las áreas y facilita la resolución de trabajos empleando los recursos digitales. • Reconoce y organiza sus ideas de manera coherente para su aprendizaje. • Se siente motivado al utilizar en sus tareas herramientas digitales/recursos digitales que faciliten su realización. 			
		Axiológica	<ul style="list-style-type: none"> • Apoya y respeta el uso legal de los contenidos digitales. • Difunde y reenvía mensajes, fotos, videos, enlaces y otro tipo de información valiosa. • Hace uso de los recursos digitales que favorece la comunicación con sus compañeros y docente. 			
Variable 2 Rendimiento académico	Según Calderón (1995) en su artículo “Rendimiento académico” es el producto que emite un estudiante en los centros de enseñanza y que habitualmente se expresa a través de las calificaciones escolares cuantitativas o cualitativas ordinales (P. Sánchez, Valdés, Reyes, y Martínez, 2010)	Es la expresión del aprendizaje que se puede dar en términos cuantitativos o cualitativos y que se acepta como la medida universal del aprendizaje en una determinada área del conocimiento humano.	Gestión de procesos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los contenidos que se abordan con los recursos digitales que generan una apertura para su aprendizaje y rendimiento académico • Utiliza recursos digitales para su aprendizaje y el rendimiento. • Aprende la metodología que se aplica en los recursos digitales que da como resultado la enseñanza – aprendizaje. 		
		Ejecución de proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta procesos básicos para mejorar la didáctica que se aplica en los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico. • Realiza un buen manejo de los recursos digitales que le permite obtener calificaciones significativas. • Aplica los recursos Wordwall, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, Animoto para la mejora de su rendimiento académico. • Mejora la didáctica que se aplica con los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico. 			
		Comprensión y aplicación de tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los contenidos que se desarrollan mediante los recursos digitales que genera su aprendizaje. • Analiza los procesos básicos en el manejo de los recursos digitales. • Determina la comprensión de los recursos digitales para su aprendizaje. 			

Tabla 1. Operalización de variables

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo

El tipo de investigación es descriptivo

Los métodos de investigación pueden ser con intervención del investigador o sin ella, siendo estos últimos denominados observacionales. En estos casos, no se busca alterar las variables, sino simplemente describir el estado del fenómeno en el momento del estudio (Supo 2020).

3.2. Nivel de investigación

Se utilizó el nivel de investigación correlacional:

Es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. En este tipo de investigación no hay condiciones ni estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural” Hernández. (2004)

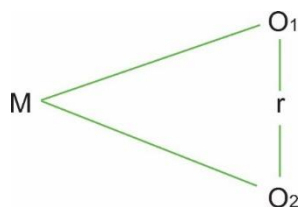
Se llevó a cabo trabajo de campo visitando a los estudiantes para aplicar una lista de cotejo y recopilar información mediante procedimientos de sistematización y tabulación. El Objetivo es correlacionar nuestras variables mediante análisis documental y gráficos, para representar el fenómeno y sus características específicas (Supo, 2015)

3.3. Método de investigación

Hernández (2014), la “presente investigación corresponde a un tipo de indagación científica, puesto que se correlacionará las dos variables de estudio descripción” (Pag. 102).

Bernal (2006), indica que “una de las funciones principales de la investigación descriptiva es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o clases de dicho objeto.” (Pág. 112)

Ñaupas et al. (2018) indican que el diseño es una metodología y estrategia estadística crucial para la investigación, y que existen numerosos tipos de diseño para las ideas de investigación propuestas. En nuestro estudio, optamos por un diseño correlacional debido al nivel de relación entre las variables investigadas (Supo, 2020).



Donde:

M = Muestra.

O₁ = Recursos digitales.

O₂ = Rendimiento académico.

r = Grado de relación entre las variables.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Conjunto total de elementos que integran directa o indirectamente al tema de estudio, en este sentido estuvo constituida por todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 0430 “Simón Bolívar Palacios” Madre Mía – San Martín (Sampieri, 2014)

Tabla 2. Estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa N° 0430 “Simón Bolívar Palacios” Madre Mía – San Martín, 2023

Grado	Sección	Alumnos		Total	%
		H	M		
tercero	Única	09	07	16	33.3%
cuarto	Única	13	08	21	43.8%
quinto	Única	07	04	11	22.9%
TOTAL		29	19	48	100.0%

Nota: Nómina Oficial MINEDU 2023

3.4.2. Muestra

Aleatoria simple, ya que todos los grupos tienen igual probabilidad de ser seleccionados, formando una “sección única”.

Tabla 3. Estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa N° 0430 “Simón Bolívar Palacios” Madre Mía – San Martín, 2023.

Grado	Sección	Alumnos		Total	%
		H	M		
cuarto	Única	13	08	21	100.0 %

Nota: Nómina Oficial MINEDU, 2023

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar y organizar datos, se usó fichaje, observación documental, encuestas categorizadas, técnicas proyectivas para visualizar evidencias y diapositivas para la defensa de la investigación.

3.5.1. Técnicas

A. Observación

Facilitó observar el avance notable en las motivaciones de presentación y la mejora de la etiqueta social.

B. Instrumentos

Cuestionario, que incluye preguntas abiertas y/o cerradas sobre una o más variables, es probablemente el método más común para recolectar datos utilizando la escala de Likert.

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

El instrumento deberá contar con:

- Prueba de confiabilidad, mediante el coeficiente Alfa de Cronbach.

- Validación a través de la evaluación de expertos (docentes con maestría del instituto Superior Pedagógico José Crespo y Castillo).

3.6. Técnicas de procesamiento de datos

Los datos se presentan en tablas y gráficos de barras con descripciones, donde la tabulación muestra el total de los datos. Estos deben ser organizados sistemáticamente para facilitar su lectura y análisis.

- Para el tratamiento estadístico de los datos de la investigación utilizamos:
- Cuadros de distribución de frecuencias
- Representaciones gráficas.
- SPSS
- Prueba de hipótesis

CAPITULO IV

RESULTADO Y DISCUSIÓN

4.1 Presentación de resultados

Tabla 4. Resultados de la aplicación de la encuesta de las variables 1 y 2.

Variable 1											Variable 2										
Recursos Digitales											Rendimiento Académico										
N°	Instrumental			Cognitiva				Axiológica				Gestión de procesos			Ejecución de proceso				Comprensión y aplicación de tecnología		
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	
1	3	5	5	3	4	2	4	2	3	3	5	3	3	3	4	4	4	3	2	3	
2	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	
3	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	
4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	3	3	5	5	3	5	5	4	4	3	4	
6	3	3	3	3	3	2	5	5	3	5	3	4	2	3	5	3	5	4	5	3	
7	4	3	5	3	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	5	3	3	3	3	3	
8	4	4	4	2	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	
9	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	
10	3	3	4	5	3	5	5	3	5	3	3	4	2	3	4	5	3	3	3	5	
11	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	4	
12	5	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	3	4	
13	3	4	4	3	2	3	5	5	5	5	3	4	2	4	4	5	5	5	5	5	
14	3	2	1	3	3	2	5	3	2	2	3	3	5	3	4	4	3	2	2	2	
15	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	
16	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
17	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	3	
18	3	4	5	3	5	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	
19	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	
20	4	2	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	

Nota: Resultados de la aplicación de la encuesta a los estudiantes

4.2 Contraste de hipótesis

4.2.1 Contraste de hipótesis general

Existe relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Hipótesis a contrastar

Ho: No existe relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico de educación en el área de educación para el trabajo en estudiantes el cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Ha: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Tabla 5. Contraste de hipótesis general de la correlación entre la V1 y V2

Correlaciones				
		V1: Recursos digitales	V2: Rendimiento académico en EPT	
Rho de Spearman	V1: Recursos digitales	Coeficiente de correlación	1,000	0,634**
		Sig. (bilateral)	.	0,003
		N	20	20
	V2: Rendimiento académico en EPT	Coeficiente de correlación	0,634**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,003	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaborado a partir de los resultados de la encuesta

Como el valor de la significancia es menor a 0.01 se dice que la correlación es significativa, por lo tanto: existe una relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes el cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023, en tabla 2 se observa que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre las variables es significativo

($Rho=0,634$) y el p-valor (0,003). Es decir, los recursos digitales tienen relación con el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en un 63.4%

Tabla 6. Grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT.

Tabla cruzada V1: Recursos digitales (Agrupada)*V2: Rendimiento académico en EPT (Agrupada)					
Recuento					
		V2: Rendimiento académico en EPT (Agrupada)			Total
		Regular	Bueno	Excelente	
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	3	1	0	4
	Bueno	2	9	1	12
	Excelente	0	2	2	4
Total		5	12	3	20

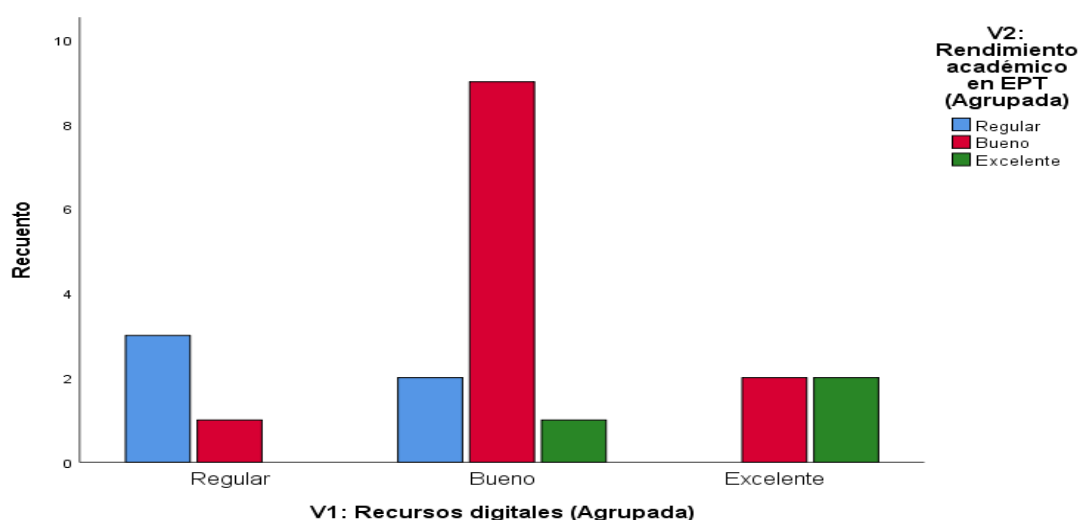
Nota: Elaborado a partir de los resultados de la encuesta.

Tabla 7. Porcentaje del grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT.

Tabla cruzada V1: Recursos digitales (Agrupada)*V2: Rendimiento académico en EPT (Agrupada)						
		Rendimiento académico en EPT (Agrupada)			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
Recursos digitales (Agrupada)	Regular	Recuento	3	1	0	4
		% del total	15,0%	5,0%	0,0%	20,0%
	Bueno	Recuento	2	9	1	12
		% del total	10,0%	45,0%	5,0%	60,0%
	Excelente	Recuento	0	2	2	4
		% del total	0,0%	10,0%	10,0%	20,0%
Total		Recuento	5	12	3	20
		% del total	25,0%	60,0%	15,0%	100,0%

Nota: Elaborado a partir de los resultados de la encuesta

Figura 1. Grado de relación entre recursos digitales y rendimiento académico en EPT



En la tablas 6, 7 y figura 1 se observa que los recursos digitales y rendimiento académico en EPT tienen relación en un grado regular el 15%, bueno el 45% y excelente 10%.

4.2.2. Contraste de hipótesis específico 1

Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Hipótesis a contrastar

Ho: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Ha Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.

Tabla 8. Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y la gestión de procesos en EPT.

Correlaciones			
		V1: Recursos digitales	D1: Gestión de procesos en EPT
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
	V1: Recursos digitales	Sig. (bilateral)	.
		N	20
		Coeficiente de correlación	0,214
	D1: Gestión de procesos en EPT	Sig. (bilateral)	0,365
		N	20

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Como el valor de la significancia $p= 0,365$ es mayor a 0.05 se concluye que no existe relación, por lo tanto, no existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes el cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios. Madre Mía – 2023.

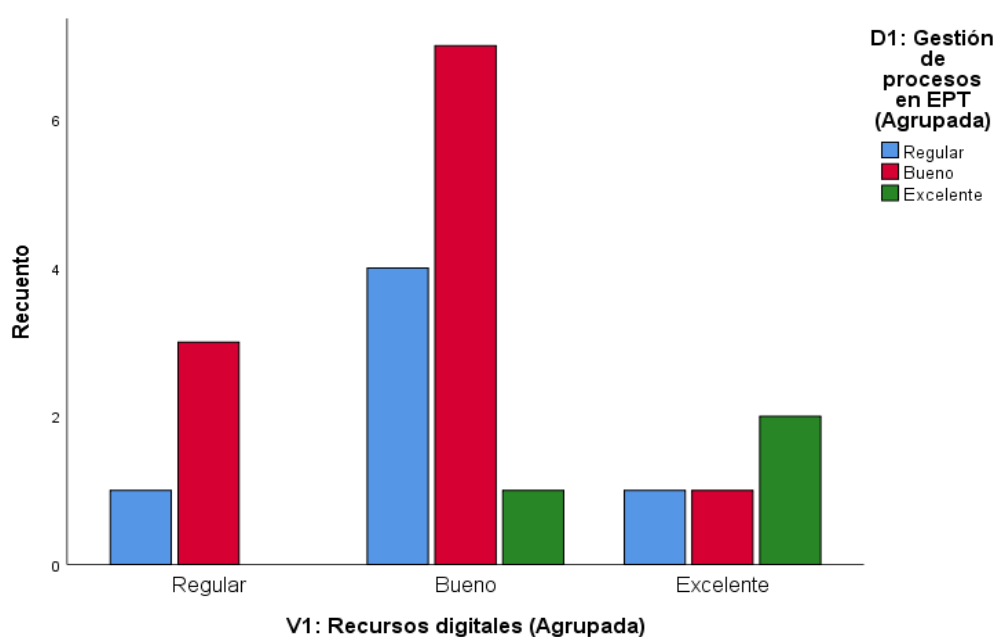
Tabla 9. Grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.

Tabla cruzada V1: Recursos digitales (Agrupada)*D1: Gestión de procesos en EPT (Agrupada)					
		Recuento			
		D1: Gestión de procesos en EPT (Agrupada)			Total
		Regular	Bueno	Excelente	
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	1	3	0	4
	Bueno	4	7	1	12
	Excelente	1	1	2	4
Total		6	11	3	20

Tabla 10. Porcentaje del grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.

		D1: Gestión de procesos en EPT (Agrupada)			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
			Recuento			
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	Recuento	1	3	0	4
		% del total	5,0%	15,0%	0,0%	20,0%
	Bueno	Recuento	4	7	1	12
		% del total	20,0%	35,0%	5,0%	60,0%
	Excelente	Recuento	1	1	2	4
		% del total	5,0%	5,0%	10,0%	20,0%
Total	Recuento	6	11	3	20	
	% del total	30,0%	55,0%	15,0%	100,0%	

Figura 2. Grado de relación entre recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de EPT.



En las tablas 9,10 y figura 2 se observa que entre los recursos digitales y gestión de procesos en el rendimiento en el área de EPT no existe relación ya que el nivel de significancia es mayor a 0.05.

4.2.3. Contraste de hipótesis específico 2

Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes el cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar palacios, Madre Mía – 2023.

Ho: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiante del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Ha: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Tabla 11. Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.

Correlaciones				
			V1: Recursos digitales	D2: Ejecución de procesos EPT
Rho de Spearman	V1: Recursos digitales	Coeficiente de correlación	1,000	0,616**
		Sig. (bilateral)	.	0,004
		N	20	20
	D2: Ejecución de procesos EPT	Coeficiente de correlación	0,616**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,004	.
		N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Como el valor de la significancia $p= 0.004$ es menor a 0.01 se dice que la correlación es significativa, por lo tanto: existe una relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, en la tabla 8 se observa que el coeficiente de correlación en Rho de Spearman entre las variables es significativo ($Rho=0,616$) y el p-valor ($0,004$). Es decir que los recursos digitales correlacionan con la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT en un 61.6 %

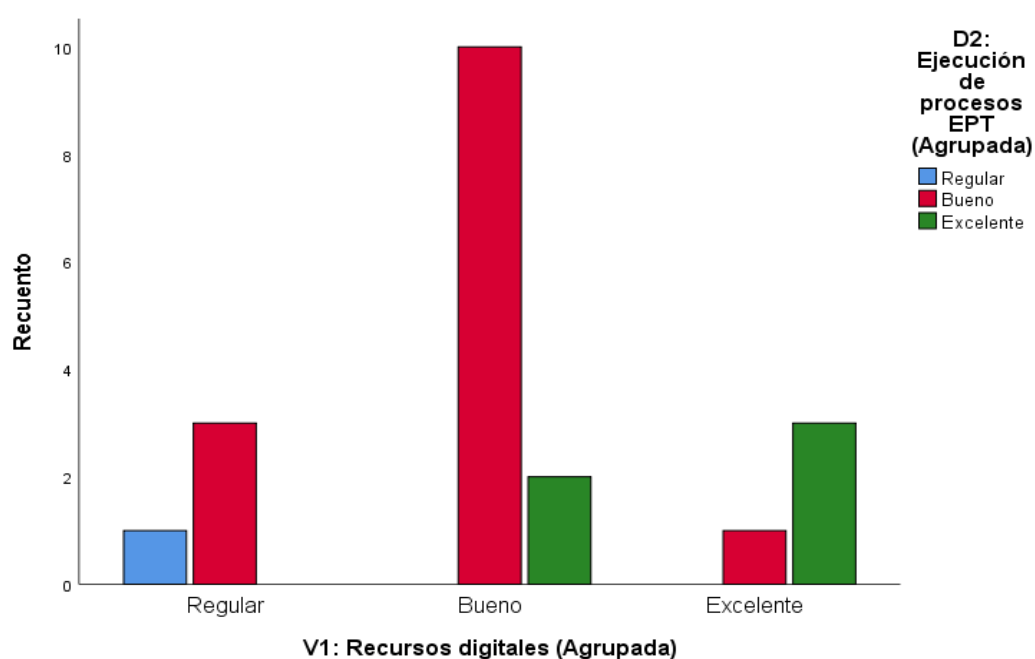
Tabla 12. Grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.

Tabla cruzada V1: Recursos digitales (Agrupada)*D2: Ejecución de procesos EPT (Agrupada)					
Recuento					
		D2: Ejecución de procesos EPT (Agrupada)			Total
		Regular	Bueno	Excelente	
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	1	3	0	4
	Bueno	0	10	2	12
	Excelente	0	1	3	4
Total		1	14	5	20

Tabla 13. Porcentaje del grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT

		D2: Ejecución de procesos EPT (Agrupada)			Total	
		Regular	Bueno	Excelente		
			Recuento			
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	Recuento	1	3	0	4
		% del total	5,0%	15,0%	0,0%	20,0%
	Bueno	Recuento	0	10	2	12
		% del total	0,0%	50,0%	10,0%	60,0%
	Excelente	Recuento	0	1	3	4
		% del total	0,0%	5,0%	15,0%	20,0%
Total	Recuento	1	14	5	20	
	% del total	5,0%	70,0%	25,0%	100,0%	

Figura 3. Grado de relación entre los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT.



En las tablas 12, 13 y figura 3 se observa que los recursos digitales y la ejecución de proceso en el rendimiento académico del área de EPT tienen relación en un grado regular el 5%, Bueno el 50% y excelente 15%.

4.2.4. Contraste de hipótesis específico 3

Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Hipótesis a contrastar

Ho: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.

Ha: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía -2023.

Tabla 14. Contraste de hipótesis de correlación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área EPT.

Correlaciones			
		V1: Recursos digitales	D3: Comprensión y aplicación de tecnologías en EPT
Rho de Spearman	V1: Recursos digitales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	0,623**
		N	20
			0,003
		20	20

D3:	Coeficiente de	0,623**	1,000
Comprensión y	correlación		
aplicación de	Sig. (bilateral)	0,003	.
tecnologías en			
EPT	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta.

Como el valor de la significancia $p= 0.003$ es menor a 0.01 se dice que la correlación es significativa, por lo tanto: existe una relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnologías en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, asimismo, en la tabla 11 se observa que el coeficiente de correlación de Rho de Spearman entre las variables es significativo ($Rho = 0,623$) y el p-valor (0,003). Es decir, que los recursos digitales correlacionan con la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en un 62,3%

Tabla 15. Grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de EPT.

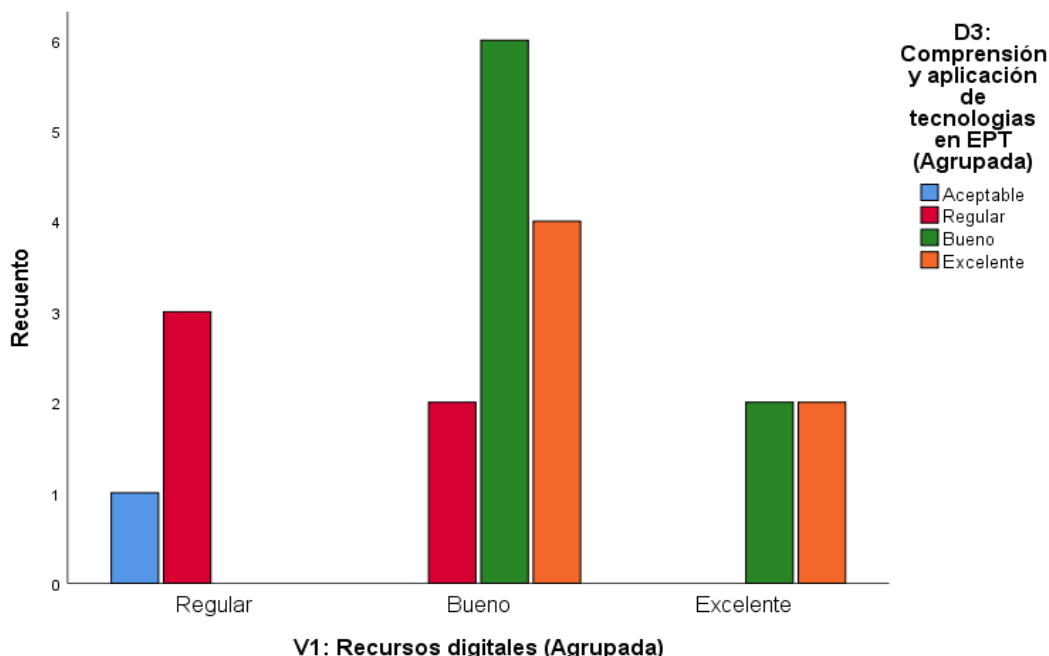
Tabla cruzada V1: Recursos digitales (Agrupada)*D3: Comprensión y aplicación de tecnologías en EPT (Agrupada)

Recuento		D3: Comprensión y aplicación de tecnologías en EPT (Agrupada)				Total
		Aceptable	Regular	Bueno	Excelente	
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	1	3	0	0	4
	Bueno	0	2	6	4	12
	Excelente	0	0	2	2	4
Total		1	5	8	6	20

Tabla 16. Porcentaje del grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área EPT.

		D3: Comprensión y aplicación de tecnologías en EPT (Agrupada)				Total	
		D3: Comprensión y aplicación de tecnologías en EPT (Agrupada)					
		Aceptable	Regular	Bueno	Excelente		
V1: Recursos digitales (Agrupada)	Regular	Recuento	1	3	0	0	4
		% del total	5,0%	15,0%	0,0%	0,0%	20,0%
	Bueno	Recuento	0	2	6	4	12
		% del total	0,0%	10,0%	30,0%	20,0%	60,0%
	Excelente	Recuento	0	0	2	2	4
		% del total	0,0%	0,0%	10,0%	10,0%	20,0%
Total	Recuento	1	5	8	6	20	
	% del total	5,0%	25,0%	40,0%	30,0%	100,0%	

Figura 4. Grado de relación entre los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de EPT



En las tablas 15,16 y figura 4 se observa que los recursos digitales y comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área EPT tienen relación en un grado regular el 15%, Bueno el 30% y excelente 10%.

4.1. Discusión de resultados

En la presente investigación se tuvo como objetivo general comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía -2023, con un método no experimental, diseño correlacional, en donde se tuvo como población 186 estudiantes y 21 estudiantes de muestra, utilizando la técnica de observación e instrumento cuestionario (escala de Likert), se llegó a las siguientes conclusiones: con un valor de $p = 0,003 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,634$ se demostró que si, existe relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en

estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, asimismo, con valor de $p = 0,365$ se demuestra que no existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, pero, valor de $p = 0,004 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,616$ que si existe relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía -2023 y por último con $p = 0,003 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,623$ se demuestra que sí existe relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía -2023, por otra parte, Jenaro y Flores (2018) analizaron el efectos de la participación activa Moodle sobre el rendimiento académico superior. El estudio, con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional/causal, incluyó a 860 estudiantes, de los cuales 229 fueron seleccionados para la muestra. Utilizaron Moodle como herramienta para recopilar datos y encontraron que los estudiantes más activos en la plataforma obtienen un conocimiento más profundo y un rendimiento final superior.

Por ello, García y Cantón (2019) estudiaron el impacto del uso de cinco tecnologías (motores de búsqueda, wikis, blogs, podcasts y mensajería instantánea) en el rendimiento académico de 1.488 adolescentes en España. Este estudio transversal analizó la frecuencia, el tiempo, el propósito, el lugar de uso y la satisfacción con cada herramienta, así como 18 logros académicos en Ciencias, Matemáticas, Lengua Castellana e Inglés mediante el instrumento HEGECO. Los hallazgos revelaron que las adolescentes obtienen mejores resultados en áreas lingüísticas, y el uso de podcasts con un mejor rendimiento en Matemáticas. El estudio concluye que el uso de estas herramientas

tecnológicas afecta significativamente el desempeño académico en las materias evaluadas.

Según Rivera (2022) en su tesis sobre recursos digitales y estilos de aprendizaje en alumnos de quinto grado en la institución educativa Hans Victor Langemack Michelsen, buscó determinar la relación entre ambos factores. Utilizó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, aplicando encuestas a una muestra censal de 56 estudiantes. El análisis con SPSS mostró correlaciones positivas medias entre los recursos digitales y los estilos de aprendizaje visual (Rho de Spearman 0,359**), auditivo (0,354**) y kinestésico (0,410**). Los resultados confirmaron una correlación significativa entre estas variables, con un coeficiente general de 0,420**. Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa.

Con respecto a la investigación busco verificar la relación entre el uso de recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023. Utilizando un diseño correlacional no experimental, se estudió a una población de 186 estudiantes, con una muestra de 21, mediante observación y un cuestionario con escala de Likert. Los resultados mostraron una relación positiva moderada entre el uso de recursos digitales y el rendimiento académico general (Rho de Spearman = 0,634**, $p = 0,003 < 0,01$). Sin embargo no se encontró relación significativa entre estos recursos y la dimensión gestión de procesos ($p = 0,365$). En cambio, sí hubo una relación positiva moderada con la dimensión ejecución de procesos (Rho = 0,616**, $p = 0,004 < 0,05$) y con la dimensión comprensión y aplicación de tecnología (Rho = 0,623**, $p = 0,003 < 0,05$). Esto indica que las plataformas digitales influyen positivamente en el rendimiento académico en las dimensiones analizadas.

CONCLUSIONES

De los objetivos e hipótesis planteados se concluye que:

- a. De la tabla 6 y 7 observamos que el valor de $p = 0,003 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación Rho de Spearman es $\rho = 0,634$ por lo tanto quedó demostrado que sí existe relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – así mismo, los niveles de correlación son regular en un 15%, bueno en 45% y excelente 5%.
- b. En la tabla 9 y 10, vemos que el valor de $p = 0,365 > \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,214$ por lo tanto se demostró que no existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.
- c. De la tabla 12 y 13 verificamos que el valor de $p = 0,004 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,616$ por lo tanto quedó demostrado que sí, existe relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de procesos en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, también, los niveles de correlación son regular en un 5%, bueno en 50% y excelente 10%.
- d. De la tabla 15 y 16 verificamos que el valor de $p = 0,003 < \alpha = 0.05$ y el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es $\rho = 0,623$ por lo tanto, quedó demostrado que sí, relación positiva moderada entre el uso de los recursos digitales y dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa N° 0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023, también, los niveles de correlación son regular en un 15%, bueno en 30% y excelente 10%.

SUGERENCIAS

- a.** El resultado de correlación entre las dimensiones: el uso siempre de recursos digitales y rendimiento académico bueno indican una correlación moderada; relación considerable. El uso de los recursos digitales permite que el estudiante pueda investigar y repasar las asignaturas apoyándose en las bondades de la herramienta y la guía del docente.

- b.** El resultado de correlación entre las dimensiones: uso casi siempre de los recursos digitales y rendimiento académico regular indican una correlación moderada; relación considerable. Aseveramos así que el uso esporádico de los recursos que en muchos casos se traduce en solo subir un archivo o participar de una videoconferencia asegura un rendimiento académico insuficiente que en algunos casos permite aprobar asignaturas con el promedio mínimo permitido (11/once).

- c.** El resultado de correlación entre las dimensiones: uso casi siempre de los recursos digitales y rendimiento académico bajo indica una correlación elevada; relación notable. La probabilidad que los estudiantes desapruében es alta y la mayoría no presenta competencias digitales y a que recurren a otras personas para ingresar a la plataforma y completar actividades.

- d.** El resultado de correlación entre las variables: recursos digitales y rendimiento académico en sus respectivas dimensiones nos indica una correlación moderada; relación considerable. Siendo importante potencia el uso de las plataformas virtuales de forma gratuita, capacitar a los docentes y estudiantes en el uso de la misma para lograr el desarrollo de competencias y por ende promedio ponderados altos.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS

Ávila, Flores, Rojas, Sáez, Inostroza, Campbell y Díaz, (2019), La técnica Powtoon en la habilidad del habla "speaking" Artículo Científico, artículo científico, universidad Cesar Vallejo Perú.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_BJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Amaya, K. (2019). Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Nª 2084 Trompeteros del distrito de Carabayllo - UGEL 04 - Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima- Perú.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_77eac265b43b5e8bb0aabc_e878b60667

Aula 1. (2018). Plataformas educativas ¿Qué son y para qué sirven? -. recuperado en junio 19, 2019,

<https://www.aula1.com/plataformas-educativas/#:~:text=Una%20plataforma%20educativa%20virtual%20es,de%20tener%20conocimientos%20de%20programaci%C3%B3n.>

Bolaños, A., Ruíz, A., Bolívar, A., Bermúdez, I. y Bolaños, V. (2020). GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense. Universidad de Costa Rica. Revista Pensamiento Actual - Vol 20 - No. 34

<https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamientoactual/article/view/41791>

Business School. (2019). El futuro de las redes sociales - EAE. Recuperado en junio 11, 2019, de

<https://www.eaeprogramas.es/blog/marketing/el-futuro-de-las-redes-sociales>

Caraballo, Herranz y Segovia, (2017), Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. Universidad pública en Sevilla, España.

<file:///C:/Users/HUAPAYA/Downloads/Dialnet-GamificacionEnLaEducacionUnaAplicacionPracticaConL-6210181.pdf>

- Castro Delgado y Emilio Cedeño, (2022) Herramientas digitales y el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año básico de la unidad educativa fiscomisional sathya sai en la institución “teresa intriago delgado - Instituto Pedagógico “Luis Beltrán Prieto Figueroa” de Barquisimeto- Venezuela.
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1661>
- Chávez, M. y Chávez, H. (2008) Uso de internet y rendimiento académico de los estudiantes de FCEH Universidad Nacional de la Amazonía Peruana, Iquitos – 2008 [Tesis de Licenciatura] Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Edel, R. (2013). (PDF) El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. Recuperado en junio 12, 2019, de:
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- EduTec-Perú. (2013). Red social educativa – definición y componentes, EduTec-Perú. Recuperado en junio 19, 2019, de <http://edutec-peru.org/?p=1166>
- Esteves, Pereira, Veiga, Vasco & Veiga, 2018, El uso de nuevas tecnologías de aprendizaje en el educación superiores el aula de educación:un estudio de caso. Artículo de la revista iJEP – Vol. 8, No. 2, 2018115.
<https://online-journals.org/index.php/i-jep/article/view/8146/4955>
- Flores, P. (2021). *Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo. Universidad Cesar Vallejo de Trujillo – Perú.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69959/Flores_L_PC-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- García, S. y Cantón, I. (2019). Uso de tecnologías y rendimiento académico en estudiantes adolescentes Comunicar, 59, XXVII,.
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=59&articulo=59-2019-07>
- Gutierrez A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: ¡una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. (Tesis maestría). Universidad de La Laguna. España.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot!%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1>

- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2012). Definición del tipo de investigación a realizar: básicamente exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. In Metodología de la investigación. <https://doi.org/-> ISBN 978-92-75-32913-9V
- Hütt, H. (2012). Las redes sociales: Una nueva herramienta de difusión. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>
- Jenaro, C. y Flores, N. (2018), Rendimiento académico en educación superior y su asociación con la participación activa en la plataforma Moodle. Universidad de Salamanca – España.
<https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/8365/17446>
- Lima, J & Ugarte G. (2020), Herramientas Educativas Digitales Y El Rendimiento Escolar De Los Estudiantes Del Sexto Ciclo De La Institución Educativa Monte Salvado De Yanatile, Calca, 2020 (Tesis de Posgrado)- Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/30bf36dc-013b-4517-9a3b-4d51d985c91b/content>
- Minedu. (2014). Marco del buen desempeño docente (p. 56). p. 56. Recuperado de:
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/3280180-marco-del-buen-desempeno-docente>
- Montes, I., & Lerner, J. (2014). Rendimiento académico de los estudiantes de pre grado de la UNnversidad EAFIT (Universidad EAFIT). Recuperado de:
http://www.eafit.edu.co/institucional/calidad-eafit/investigacion/Documents/Rendimiento_Academico-Perrspectiva_cuantitativa.pdf
- Sobrado, M. (2021), Herramientas digitales y la mejora continua en la Institución Educativa Privada Corazón De Jesús El Roble, Puente Piedra, 2021- Lima, (Tesis De Pregrado) Universidad Cesar Vallejos.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/86954>

- Ramírez, (2021), Herramientas digitales para la enseñanza en educación básica de la I.E. Isaac Newton, Huánuco 2021, Universidad Cesar Vallejo – Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72438/Ramirez_BYA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivera, D. (2022), *Recursos digitales y estilos de aprendizaje de los alumnos del quinto grado de secundaria de la institución educativa Hans Victor Langemack Michelsen - Aucayacu 2022*. Instituto de educación superior pedagógico público José Crespo y Castillo – Aucayacu, Huánuco, Perú.
- Román y Valle. (2022). APLICACIÓN DE LAS TIC EN LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO, PATAZ 2022. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI – Perú.
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2046e47f-c5ef-4b6a-a0fe-9cf143f59465/content>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117.
<https://tecnologia-cienciaeducacion.com/index.php/TCE/article/view/285/213>
- Vilca, N. (2019). Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico de los estudiantes del vii ciclo de educación secundaria de la IE Mariano Lino Urquieta - Moquegua 2018. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Recuperado de:
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/69166c46-e5cb-4016-9620-b5012ee8f3f5/content>

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistência.

RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023.

Tabla 17. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico del Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, Madre Mía - 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar</p>	<p>Objetivo general Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.</p> <p>Objetivos específicos Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar</p>	<p>Hipótesis general Hi: Existe relación entre el uso de los recursos digitales y el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía – 2023.</p> <p>Hipótesis específica Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión gestión de procesos en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Recursos digitales</p>	<p>Instrumental</p> <p>Cognitiva</p> <p>Axiológica</p>	<p>✓ Conoce y utiliza las herramientas tecnológicas: computador/laptop, impresora, módem y escáner.</p> <p>✓ Utiliza aplicaciones multimedia (uso del computador para visualizar los recursos digitales.</p> <p>✓ Emplea los medios para buscar, localizar y recuperar información.</p> <p>✓ Accede a espacios digitales destinados a sus aprendizajes como blogs, sites, plataformas, etc</p> <p>✓ Aprende mejor las áreas y facilita la resolución de trabajos empleando los recursos digitales.</p> <p>✓ Reconoce y organiza sus ideas de manera coherente para su aprendizaje.</p> <p>✓ Se siente motivado al utilizar en sus tareas herramientas digitales/recursos digitales que faciliten su realización.</p> <p>✓ Apoya y respeta el uso legal de los contenidos digitales.</p> <p>✓ Difunde y reenvía mensajes, fotos, videos, enlaces y otro tipo de información valiosa.</p> <p>✓ Hace uso de los recursos digitales ha favorecido la comunicación con sus compañeros y docentes.</p>	<p>Método no experimental</p> <p>Diseño: Correlacional.</p> <p>POBLACIÓN: 186 estudiantes.</p> <p>Muestra: 21 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Guía de observación</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Escala de Likert.</p> <p>Siempre (S) Casi Siempre (CS)</p>

<p>Palacios, Madre Mía - 2023?</p> <p>¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023?</p> <p>¿Cómo se relaciona el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023?</p>	<p>Palacios, Madre Mía - 2023.</p> <p>Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.</p> <p>Comprobar la relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.</p>	<p>Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión ejecución de proceso en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.</p> <p>Existe relación entre el uso de los recursos digitales y la dimensión comprensión y aplicación de tecnología en el rendimiento académico en el Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa N°0430 Simón Bolívar Palacios, Madre Mía - 2023.</p>	<p>Variable 2</p> <p>Rendimiento académico</p>	<p>Gestión de procesos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce los contenidos que se abordan con los recursos digitales que generan una apertura para su aprendizaje y rendimiento académico. ✓ Utiliza recursos digitales para su aprendizaje y el rendimiento. ✓ Aprende la metodología que se aplica en los recursos digitales que da como resultado la enseñanza-aprendizaje. 	<p>A veces (AV) Casi Nunca (CN) Nunca (N)</p>
<p>Ejecución de proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejecuta procesos básicos para mejorar la didáctica que se aplica en los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico. ✓ Realiza un buen manejo de los recursos digitales que le permite obtener calificaciones significativas. ✓ Aplica los recursos Wordwall, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, Animoto para la mejora de su rendimiento académico. ✓ Mejora la didáctica que se aplica con los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico. 					
<p>Comprensión y aplicación de tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica los contenidos que se desarrollan mediante los recursos digitales que genera su aprendizaje. ✓ Analiza los procesos básicos en el manejo de los recursos digitales. ✓ Determina la comprensión de los recursos digitales para su aprendizaje. 					

Anexo 2

Instrumento de validación

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR(A):

ROMANÍ CUBARRUBIAS, JULIANA.

PROFESIÓN: Docente.....

GRADO ACADÉMICO: Magister.....


INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: IESPP José Crespo y Castillo.....

CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente.....

Nº	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado			✓	
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos			✓	
3	Objetividad	Esta expresado en conductas observables				✓
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia			✓	
5	Organicidad	Existe organización lógica			✓	
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad			✓	
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar			✓	
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos			✓	
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				✓
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación			✓	

4	Excelente (76% -	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% -	11-21
1	Deficiente (01% -	00-10

RESULTADO: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()


FIRMA/SELLO DEL VALIDADO

Anexo 3

Instrumentos de recolección de datos para el diagnóstico

CUESTIONARIO SOBRE RECURSOS DIGITALES

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, este cuestionario contiene una serie de ítems con dimensiones e indicadores que se refieren a tu forma de pensar y actuar referente al estudio del proyecto de investigación titulado: RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023. Para que usted marque con una (x) a la escala.

5	4	3	2	1
Siempre (S)	Casi siempre (CS)	A veces (AV)	Casi Nunca (CN)	Nunca (N)

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Instrumental						
1	Conoce y utiliza las herramientas tecnológicas: computador/laptop, impresora, módem y escáner					
2	Utiliza aplicaciones multimedia (uso del computador) para visualizar los recursos digitales.					
3	Emplea los medios para buscar, localizar y recuperar información.					
DIMENSIÓN: Cognitiva						
4	Accede a espacios digitales destinados a sus aprendizajes como blogs, sites, plataformas, etc.					
5	Aprende mejor las áreas y facilita la resolución de trabajos empleando los recursos digitales.					
6	Reconoce y organiza sus ideas de manera coherente para su aprendizaje.					
7	Se siente motivado al utilizar en sus tareas herramientas digitales/recursos digitales que faciliten su realización.					
DIMENSIÓN: Axiológica						
8	Apoya y respeta el uso legal de los contenidos digitales.					
9	Difunde y reenvía mensajes, fotos, videos, enlaces y otro tipo de información valiosa.					
10	Hace uso de los recursos digitales que favorece la comunicación con sus compañeros y docente.					

CUESTIONARIO DE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, este cuestionario contiene una serie de ítems con dimensiones e indicadores que se refieren a tu forma de pensar y actuar referente al estudio del proyecto de investigación titulado: RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023. Para que usted marque con una (x) a la escala.

5	4	3	2	1
Siempre (S)	Casi siempre (CS)	A veces (AV)	Casi Nunca (CN)	Nunca (N)

N°	ITEMS	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN: Gestión de procesos						
1	Reconoce los contenidos que se abordan con los recursos digitales que generan una apertura para su aprendizaje y rendimiento académico.					
2	Utiliza recursos digitales para su aprendizaje y el rendimiento.					
3	Aprende la metodología que se aplica en los recursos digitales que da como resultado la enseñanza-aprendizaje.					
DIMENSIÓN: Ejecución de proceso						
4	Ejecuta procesos básicos para mejorar la didáctica que se aplica en los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.					
5	Realiza un buen manejo de los recursos digitales que le permite obtener calificaciones significativas.					
6	Aplica los recursos Canva, Powtoon, Caraballo, Herranz y Segovia, Quizizz, entre otros para la mejora de su rendimiento académico.					
7	Mejora la didáctica que se aplica con los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.					
DIMENSIÓN: Comprensión y aplicación de tecnología						
8	Identifica los contenidos que se desarrollan mediante los recursos digitales que genera su aprendizaje.					
9	Analiza los procesos básicos en el manejo de los recursos digitales.					
10	Determina la comprensión de los recursos digitales para su aprendizaje.					

Anexo 4

Solicitud de autorización para aplicarse el proyecto.

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

SOLICITO: PERMISO PARA
EJECUTAR MI
INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN.

SEÑORA DIRECTORA DE LA I.E N°0430 “SIMÓN BOLIVAR PALACIOS”:

SHUPINGAHUA AMANCIO, MARIEL

Nosotros, **AGÜERO ZEA STEVEN WILINTON**, identificado con **DNI: 76981400**, **ESPINOZA MONTOYA ERICK**, identificado con **DNI: 76401838**, **MARCOS TUANAMA VICTOR MANUEL**, identificado con **DNI: 74950523** y **NOLASCO LAYSA TREYCI SUMMY**, identificado con **DNI: 74539927**; estudiantes del I.E.S.P.P JOSÉ CRESPO Y CASTILLO del décimo ciclo de la especialidad de Computación e Informática ante usted con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, habiendo programado la aplicación de nuestro proyecto de investigación que lleva por título: **“RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA-2023”** solicito el aula del cuarto grado de educación secundaria, que se llevará a cabo a partir de la fecha 05 de octubre hasta 19 de octubre, siendo ejecutado dicho proyecto por la estudiante **NOLASCO LAYSA TREYCI SUMMY** a través de un cuestionario categorizado.

POR TANTO:

Me suscribo de usted señora directora esperando que nuestra petición sea atendida por ser de mucha importancia para nuestra titulación como docentes de la especialidad de Computación e Informática, así mismo hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de aprecio y estima personal.

Adjunto lo siguiente:

- ✓ Plan de trabajo para aplicación del proyecto de investigación.

Aucayacu, 04 de octubre de 2023



NOLASCO LAYSA TREYCI SUMMY
PRESIDENTE
DNI: 74539927



Anexo 5

Constancia de aplicación del trabajo de investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0430 - SIMÓN BOLÍVAR PALACIOS

MADRE MIA

"LOS GUARDIANES DE LA ECOLOGIA"

"Año de la Unidad, la Paz y el desarrollo"



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA I.E N°0430 SIMÓN BOLÍVAR PALACIOS DE MADRE MÍA, COMPRENSIÓN DEL DISTRITO DE NUEVO PROGRESO DE LA PROVINCIA DE TOCACHE, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN, QUE AL FINAL SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, los estudiantes del X ciclo de la especialidad de Computación e Informática, del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "José Crespo y Castillo" vienen aplicando su proyecto de Tesis denominado "**RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA – 2023**", cuya duración será desde el 05 al 19 de octubre del presente año, en horas de 01:05 pm a 03:05 pm, en esta Institución Educativa quienes vienen demostrando responsabilidad y puntualidad en todas las actividades encomendadas.

Los estudiantes son los siguientes:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
01	AGÜERO ZEA, Steven Wilinton	76981400
02	ESPIÑOZA MONTOYA, Erick	76401838
03	MARCOS TUANAMA, Víctor Manuel	74950523
04	NOLASCO LAYSA, Treyci Summy	74539927

Se expide la presente a solicitud verbal de la parte interesada para los fines consiguientes.

Madre Mía, 02 de octubre del 2023



DIRE SAN MARTÍN
UGEL-TOCACHE
I.E.P.S. N°0430
SIMÓN BOLÍVAR PALACIOS

Prof. Mariel Shupinghua Amancio
DIRECTORA

Anexo 6 Encuestas aplicadas

CUESTIONARIO

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, este cuestionario contiene una serie de ítems con dimensiones e indicadores que se refieren a tu forma de pensar y actuar referente al estudio del proyecto de investigación titulado: RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023. Para que usted marque con una (x) a la escala.

5	4	3	2	1
Siempre (S)	Casi siempre (CS)	A veces (AV)	Casi Nunca (CN)	Nunca (N)

No existe respuesta buena ni mala, sé sincero(a) por favor y no dejes ninguna cuestión sin contestar ya que tus respuestas son valiosas, de antemano le agradecemos su colaboración.

Dimensiones/Indicadores	Escala				
	N	CN	AV	CS	S
VARIABLE 1 "RECURSOS DIGITALES"					
Instrumental					
Conoce y utiliza las herramientas tecnológicas: computador/laptop, impresora, módem y escáner.	S	X			
Utiliza aplicaciones multimedia (uso del computador) para visualizar los recursos digitales.		X			
Emplea los medios para buscar, localizar y recuperar información.	X			X	
Cognitiva					
Accede a espacios digitales destinados a sus aprendizajes como blogs, sites, plataformas, etc.			X		
Aprende mejor las áreas y facilita la resolución de trabajos empleando los recursos digitales.		X			
Reconoce y organiza sus ideas de manera coherente para su aprendizaje.		X			
Se siente motivado al utilizar en sus tareas herramientas digitales/recursos digitales que faciliten su realización.			X		
Axiológica					
Apoya y respeta el uso legal de los contenidos digitales.			X		
Difunde y reenvía mensajes, fotos, videos, enlaces y otro tipo de información valiosa.			X		
Hace uso de los recursos digitales que favorece la comunicación con sus compañeros y docente.			X		
Total					

VARIABLE 2 "RENDIMIENTO ACADÉMICO"	N	CN	AV	CS	S
Gestión de procesos					
Reconoce los contenidos que se abordan con los recursos digitales que generan una apertura para su aprendizaje y rendimiento académico.				X	
Utiliza recursos digitales para su aprendizaje y el rendimiento.				X	
Aprende la metodología que se aplica en los recursos digitales que da como resultado la enseñanza-aprendizaje.				X	
Ejecución de proceso					
Ejecuta procesos básicos para mejorar la didáctica que se aplica en los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.				X	
Realiza un buen manejo de los recursos digitales que le permite obtener calificaciones significativas.				X	
Aplica los recursos Canva, Kahoot, Quizizz, Powtoon entre otros para la mejora de su rendimiento académico.				X	X
Mejora la didáctica que se aplica con los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.				X	
Comprensión y aplicación de tecnología					
Identifica los contenidos que se desarrollan mediante los recursos digitales que genera su aprendizaje.			X		
Analiza los procesos básicos en el manejo de los recursos digitales.				X	
Determina la comprensión de los recursos digitales para su aprendizaje.			X		
Total					

2007-05-20/11

Arostegui Frans Jaso Arostegui

CUESTIONARIO

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, este cuestionario contiene una serie de ítems con dimensiones e indicadores que se refieren a tu forma de pensar y actuar referente al estudio del proyecto de investigación titulado: RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023. Para que usted marque con una (x) a la escala.

5	4	3	2	1
Siempre (S)	Casi siempre (CS)	A veces (AV)	Casi Nunca (CN)	Nunca (N)

No existe respuesta buena ni mala, sé sincero(a) por favor y no dejes ninguna cuestión sin contestar ya que tus respuestas son valiosas, de antemano le agradecemos su colaboración.

Dimensiones/Indicadores	Escala				
	N	CN	AV	CS	S
VARIABLE 1 "RECURSOS DIGITALES"					
Instrumental					
Conoce y utiliza las herramientas tecnológicas: computador/laptop, impresora, módem y escáner.		X			
Utiliza aplicaciones multimedia (uso del computador) para visualizar los recursos digitales.			X		
Emplea los medios para buscar, localizar y recuperar información.			X		
Cognitiva					
Accede a espacios digitales destinados a sus aprendizajes como blogs, sites, plataformas, etc.			X		
Aprende mejor las áreas y facilita la resolución de trabajos empleando los recursos digitales.			X		
Reconoce y organiza sus ideas de manera coherente para su aprendizaje.			X		
Se siente motivado al utilizar en sus tareas herramientas digitales/recursos digitales que faciliten su realización.			X		
Axiológica					
Apoya y respeta el uso legal de los contenidos digitales.			X		
Difunde y reenvía mensajes, fotos, videos, enlaces y otro tipo de información valiosa.			X		
Hace uso de los recursos digitales que favorece la comunicación con sus compañeros y docente.			X		
Total					

Arceología 2007-05-201
Francisco José Arceología

VARIABLE 2 "RENDIMIENTO ACADÉMICO"	N	CN	AV	CS	S
Gestión de procesos					
Reconoce los contenidos que se abordan con los recursos digitales que generan una apertura para su aprendizaje y rendimiento académico.			X		
Utiliza recursos digitales para su aprendizaje y el rendimiento.			X		
Aprende la metodología que se aplica en los recursos digitales que da como resultado la enseñanza-aprendizaje.				Y	
Ejecución de proceso					
Ejecuta procesos básicos para mejorar la didáctica que se aplica en los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.			X		
Realiza un buen manejo de los recursos digitales que le permite obtener calificaciones significativas.		X			
Aplica los recursos Canva, Kahoot, Quizizz, Powtoon entre otros para la mejora de su rendimiento académico.			b		
Mejora la didáctica que se aplica con los recursos digitales que posibilita el rendimiento académico.		X			
Comprensión y aplicación de tecnología					
Identifica los contenidos que se desarrollan mediante los recursos digitales que genera su aprendizaje.			X		
Analiza los procesos básicos en el manejo de los recursos digitales.			X		
Determina la comprensión de los recursos digitales para su aprendizaje.		X			
Total					

Anexo 7
Resolución de aprobación de Informe final



IESPP "JCC"

Resolución Directoral N° 077-2024-DG-IESPP JCC-A

Aucayacu, 27 de agosto de 2024.

VISTO:

El informe N° 022-2024-JUI-IESPP./JCC-A con expediente N° 1601-2024 e informe final de Investigación (tesis) de fecha 26 de agosto de 2024 presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación que se adjuntan en un total de ochenta y seis (086) folios útiles;

CONSIDERANDO:

Que, es política del IESPP José Crespo y Castillo, hacer cumplir lo estipulado en la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera de sus Docentes el DS N° 010-2017-MINEDU, en lo que corresponde al desarrollo integrado de las actividades de formación, investigación, creación e innovación;

Que, con expediente N° 947-2024 los egresados del programa de Computación e Informática AGÜERO ZEA, Steven Wilinton, ESPINOZA MONTOYA, Erick, MARCOS TUANAMA, Victor Manuel y NOLASCO LAYSA, Treyci Summy, solicitan aprobación del Informe final de Investigación (tesis) titulado: **RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023**;

Que, la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, aprueba las Normas Nacionales para la Titulación y otorgamiento de duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados; en la parte V Disposiciones Específicas para la Obtención del Título Profesional;

Que, según la Resolución Directoral N° 0408-2010-ED se aprueba los Lineamientos para Titulación en los Institutos Superiores de Educación y se aplican al Nuevo Diseño Curricular Básico de la Educación Superior; específicamente;

Que, en uso de las facultades conferidas en la Resolución Directoral Regional N° 01435 de fecha 15 de abril de 2024 y demás normas vigentes;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR el Informe Final de Investigación (tesis) titulado: **RECURSOS DIGITALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023**, cuyos integrantes son los siguientes:

Apellidos y Nombres

- ✓ AGÜERO ZEA, Steven Wilinton.
- ✓ ESPINOZA MONTOYA, Erick.
- ✓ MARCOS TUANAMA, Victor Manuel.
- ✓ NOLASCO LAYSA, Treyci Summy.

Asesor:

- Lic. LÓPEZ CLEMENTE, Carlos Ernesto.





IESPP "JCC"

SEGUNDO.- AUTORIZAR la impresión correspondiente del Informe Final de la Tesis de Investigación de acuerdo a las normas establecidas por el IESPP JCC y la esencia que debe cumplir todo trabajo del proceso de investigación.

TERCERO.- ENCARGAR al Jefe de la Unidad de Investigación, los formadores revisores y al asesor de la Tesis de Investigación el cumplimiento de la presente Resolución Directoral.

CUARTO.- REMITIR la presente a las demás áreas de gestión pedagógica para su conocimiento y fines.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E.S.P.P. José Crespo y Castillo
AUCAYACU
Carlos E. López Clemente
Carlos E. López Clemente
DIRECTOR GENERAL



CELCO/Dir.Gral
TMMT/Sec.

SE RESUELVE:
PRIMERO.- APROBAR el Informe Final de Investigación (tesis) titulado:
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, MADRE MIA - 2023,
cuyos integrantes son los siguientes:
Apellidos y Nombres
✓ AGÜERO ZEA, Steven Willinton
✓ ESPINOZA MONTOTOY, Erick
✓ MARCOS TUANAMA, Víctor Manuel
✓ NOLASCO LAYSA, Treyci Summy
Asesor:
• Lic. LÓPEZ CLEMENTE, Carlos Ernesto

Imágenes

Imagen 1



La tesista Treyci Summy orientando el proceso de inducción sobre los recursos digitales y rendimiento académico.

Imagen 2



La tesista Treyci Summy mostrando un video educativo para que los estudiantes aprendan y obtengan mas conocimiento sobre el tema.

Imagen 3



La tesista Treycki Summy explicando a los estudiantes la parte teórica sobre las plataformas que pertenecen a los recursos digitales.

Imagen 4



El tesista Steven Wilinton, monitoreando e indicando a los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en el trabajo que se elaborará en las diferentes plataformas.

Imagen 5



La tesista Treycci Summy explicando las funciones de cada herramienta que contiene la plataforma Canva para que los estudiantes elaboren sus logotipos.

Imagen 6



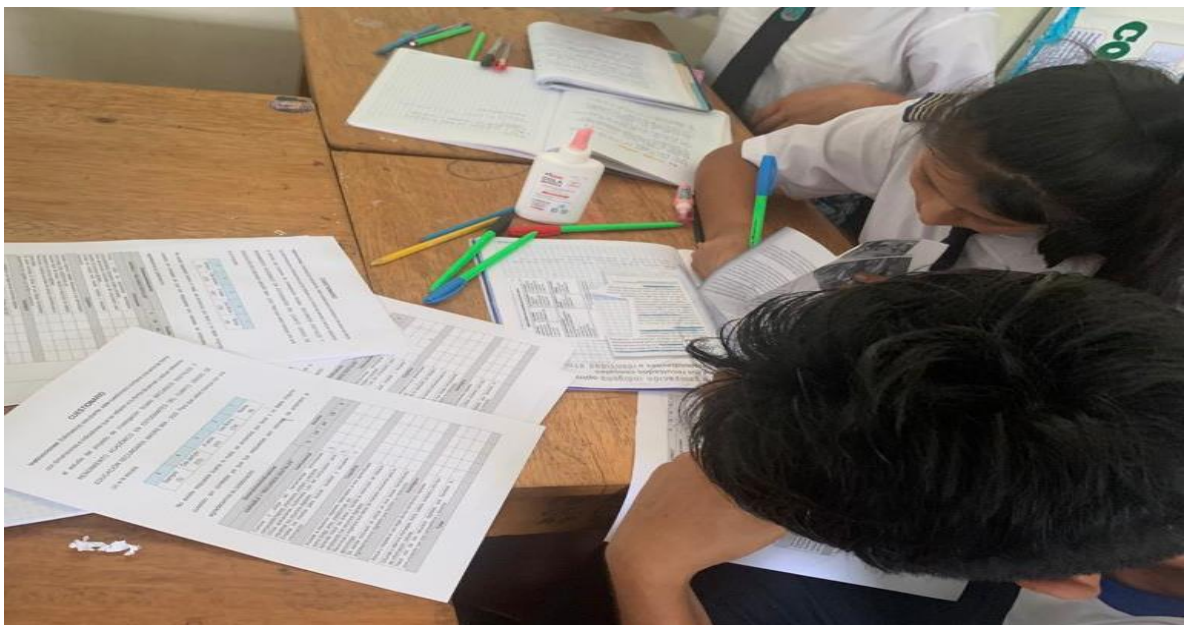
La tesista Treycci Summy y el tesista Steven Wilinton orientando en la edición de sus logotipos en la plataforma Canva.

Imagen 7



La tesista Treycci Summy orientando y explicando las funciones de la plataforma Quizizz para que los estudiantes elaboren sus preguntas.

Imagen 8



Los estudiantes resolviendo el cuestionario de las dos variables ejecutadas durante las clases.