

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

JOSÉ CRESPO Y CASTILLO

AUCAYACU



TESIS

**COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE
APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA,
AUCAYACU – 2023.**

Autores:

AYRA SALAS, Marneth

HUAMAN CANTARO, Carlos Daniel

RUIZ MERINO, Kathery

Para Optar el Título Profesional de: Profesor de Educación Secundaria

Especialidad: Computación e Informática

Asesor:

CHEGNE CABELLO, Wenceslao Mateo

Línea de investigación:

Las TIC y su aplicación en el campo educativo

Aucayacu – Perú

2023

**COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE
APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA,
AUCAYACU – 2023.**

ACTA DE SUSTENTACIÓN



Presidente del jurado calificador



Secretario del jurado calificador



Vocal del jurado calificador

DEDICATORIA

Al divino creador por su amor infinito y por brindarnos la fortaleza necesaria para continuar.

A mis padres, a mi hija y, sobre todo, a mi querido esposo por su apoyo inquebrantable, porque siempre confió en mis capacidades, habilidades y fortaleza para conseguir mis objetivos propuestos.

Marneth Ayra Salas

A Dios, por su infinita gracia y misericordia, por darme las fuerzas y sabiduría a lo largo de este camino.

A mis padres y mis hermanos por su apoyo inquebrantable, por siempre creer en mí y confiar en mis capacidades y, por enseñarme que, con fe, persistencia y trabajo arduo, puedo lograr mis metas trazadas.

Carlos Daniel Huaman Cantaro

A Dios por brindarnos la fortaleza necesaria para continuar superándome.

A mis padres y familiares por su apoyo en todo momento, por creer y confiar en mí, en mis capacidades para lograr mis sueños al culminar mi formación profesional.

Kathery Ruiz Merino

AGRADECIMIENTO

El equipo de investigación, quiere expresar su agradecimiento a todas las personas e instituciones quienes han colaborado, directa e indirectamente, en la elaboración del presente informe, por lo que queremos expresar, así:

- ✓ A Dios por iluminar el sendero de la vida, por brindarnos orientación y fortaleza diaria para mejorar.
- ✓ A nuestro asesor, profesor Chegne Cabello, Wenceslao Mateo, por ser nuestra guía, ofrecer valiosos consejos y compartir desinteresadamente sus conocimientos.
- ✓ A la directora de la Institución Educativa: Hans Víctor Langemak Michelsen Carmen Chagua Fabián, por permitirnos llevar a cabo nuestro trabajo de investigación. Su apoyo y generosidad han sido esenciales para el desarrollo exitoso de nuestro trabajo, y no podemos dejar de expresar nuestra gratitud por la oportunidad que nos ha brindado.
- ✓ A la profesora de aula Herminia Salinas Niño, por permitirnos aplicar nuestro trabajo de tesis en su aula. Apreciamos profundamente la oportunidad que nos ha brindado para llevarlo a cabo. Su generosidad y colaboración han sido fundamentales para el desarrollo exitoso de nuestro trabajo. Su disposición a compartir su experiencia y facilitar el acceso a recursos ha enriquecido significativamente nuestra experiencia investigativa.
- ✓ A los estudiantes del cuarto grado "A" por ser partícipes en nuestra investigación. Su entusiasmo, participación y colaboración han sido esenciales para el éxito. Cada uno de ellos han desempeñado un papel crucial al aportar ideas innovadoras, sugerencias constructivas y un compromiso general que va más allá de las expectativas.
- ✓ Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Crespo y Castillo y su cuerpo docente por su dedicación en la formación de profesionales de alto renombre.
- ✓ Extendemos nuestra gratitud a nuestros padres por su constante creencia y confianza en nosotros, así como por inculcarnos la importancia de la perseverancia en la consecución de nuestras metas.

PRESENTACIÓN

La creciente integración de la tecnología en la educación demanda que los estudiantes adquieran competencias digitales para el éxito académico y laboral. Este estudio investiga el nivel de competencia digital de estudiantes de secundaria en Aucayacu y su impacto en el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo. Por ello, se presenta la investigación titulada “Competencia digital para el logro de aprendizajes en el área de educación para el trabajo en estudiantes de secundaria la cual se aplicó en la Institución Educativa Hans Víctor Langemak Michelsen, del distrito José Crespo y Castillo. El objetivo general es: Determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.; así mismo, se aplicó los diferentes instrumentos de recojo de información teniendo presente las competencias y desempeños del Currículo Nacional de Educación Básica; asimismo, el enfoque del área que a través del desarrollo de doce actividades de aprendizaje; se movilizó la variable independiente: competencia digital para determinar a través de la prueba estadística U de Mann-Whitney; los cambios en la variable dependiente logros de aprendizaje, cuyo resultando confirma que la variable independiente influye significativamente en el logro de las competencia. Asimismo, el equipo de investigadores agradece por anticipado a las sugerencias, apreciaciones o puntos de vista que pueden surgir de parte de los docentes, expertos en la materia e investigadores.

El estudio proporcionará información valiosa sobre el estado de la competencia digital en estudiantes de secundaria en Aucayacu y su impacto en el aprendizaje. Se espera que los hallazgos contribuyan a diseñar estrategias pedagógicas más efectivas para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo digital actual.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
RESUMEN	xviii
ABSTRACT.....	xix
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Formulación del problema	5
1.2.1 Problema general	5
1.2.2 Problemas específicos.....	5
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación de la investigación	7

1.4.1	Justificación teórica	7
1.4.2	Justificación práctica.....	7
1.4.3	Justificación metodológica	7
CAPÍTULO II.....		8
MARCO TEÓRICO		8
2.1	Antecedentes de estudio	8
2.1.1	A nivel internacional.....	8
2.1.2	A nivel nacional	10
2.1.3	A nivel regional o local.....	11
2.2	Bases teóricas científicas	12
2.2.1	Competencia	12
2.2.2	Competencias digitales.....	13
2.2.3	Competencia 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	14
2.2.4	Competencias digitales de un docente	15
2.2.5	Educación para el trabajo (EPT).....	18
2.2.6	Logros de aprendizajes	21
2.2.7	Escalas de calificación de los niveles de logro	22
2.2.8	Desarrollo de competencias	22
2.3	Definición de términos básicos	23
2.3.1.	Aplicaciones digitales	23

2.3.2. Aprendizaje	23
2.3.3. Aprendizaje virtual	24
2.3.4. Desarrollo de capacidades	24
2.3.5. Desarrollo de Competencias.....	24
2.3.6. Desempeños	24
2.3.7. Herramientas digitales	24
2.3.8. Logros de aprendizaje	25
2.3.9. Redes sociales en la educación a distancia.....	25
2.3.10. Tecnologías de la información y comunicación	25
2.4 Hipótesis.....	25
2.4.1 Hipótesis general.....	25
2.4.2 Hipótesis específicas	25
2.5 Variables de estudio	26
2.5.1 Variable independiente	26
2.5.2 Variable dependiente.....	26
2.5.3 Operacionalización de las variables.....	27
CAPÍTULO III	30
METODOLOGÍA	30
3.1 Tipo	30
3.2 Nivel de investigación	30
3.3 Método de investigación	30

3.4	Diseño de investigación	31
3.5	Población y muestra	31
3.5.1	Población.....	31
3.5.2	Muestra	32
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.7	Técnicas de procesamiento de datos	33
CAPÍTULO IV.....		34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		34
4.1.	Resultados de la aplicación	34
4.2.	Contraste de hipótesis	35
4.2.1.	Contraste de hipótesis general	35
4.2.2.	Contraste de hipótesis específico 1	41
4.2.3.	Contraste de hipótesis específico 2	48
4.2.4.	Contraste de hipótesis específico 3	56
4.2.5.	Contraste de hipótesis específico 4	63
4.3.	Discusión de resultados	70
CONCLUSIONES		76
SUGERENCIAS.....		79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		80
ANEXOS.....		87

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. Comparación de medias pretest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.	36
FIGURA 2. Comparación de medias posttest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.	37
FIGURA 3. Comparación de medias del pretest y posttest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.....	38
FIGURA 4. Porcentaje del nivel de logro posttest de la aplicación de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo experimental.	38
FIGURA 5. Porcentaje del nivel de logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo control.	39
FIGURA 6. Comparación de medias pretest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	42
FIGURA 7. Comparación de medias posttest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	44
FIGURA 8. Comparación de medias del pretest y posttest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.....	44
FIGURA 9. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.....	45
FIGURA 10. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	46
FIGURA 11. Comparación de medias pretest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	49
FIGURA 12. Comparación de medias posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	51
FIGURA 13. Comparación de resultados del pretest y posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.....	51
FIGURA 14. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo experimental.	52
FIGURA 15. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo control.	53

FIGURA 16. Comparación de medias pretest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.....	57
FIGURA 17. Comparación de medias postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.....	58
FIGURA 18. Comparación de resultados del pretest y postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.....	59
FIGURA 19. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo experimental.	60
FIGURA 20. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo control.	61
FIGURA 21. Comparación de medias pretest de la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	64
FIGURA 22. Comparación de medias postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	65
FIGURA 23. Comparación de resultados del pretest y postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.....	66
FIGURA 24. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo experimental.	67
FIGURA 25. Porcentaje del Nivel de logro postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo control.	68

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. Población estudiantil de los estudiantes del cuarto. “A” y “B” del nivel secundaria.	32
TABLA 2. Cantidad de estudiantes del cuarto del nivel secundaria.	32
TABLA 3. Resultados de la aplicación pretest y postest del grupo experimental y control.	34
TABLA 4. Análisis descriptivo de los resultados del pretest de la hipótesis general de ambos grupos.	35
TABLA 5. Análisis descriptivo de los resultados del postest de la hipótesis general de ambos grupos.	36
TABLA 6. Nivel de logro postest de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo experimental.	38
TABLA 7. Nivel de logro postest del aprendizaje en el área de EPT del grupo control.	39
TABLA 8. Prueba de normalidad del pretest y postest de los grupos experimental y control de la hipótesis general.	40
TABLA 9. Test de U de Mann-Whitney de la hipótesis general.	41
TABLA 10. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	41
TABLA 11. Análisis descriptivo postest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	43
TABLA 12. Nivel de logro postest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT del grupo experimental.	45
TABLA 13. Nivel de logro postest del aprendizaje en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT del grupo control.	46
TABLA 14. Prueba de normalidad de la dimensión 1. Crea propuestas de valor en el área de EPT.	47
TABLA 15. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	48
TABLA 16. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	48
TABLA 17. Análisis descriptivo postest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	50

TABLA 18. Nivel de logro posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo experimental.	52
TABLA 19. Nivel de logro posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo control.....	53
TABLA 20. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la dimensión 2.	54
TABLA 21. Test de U de Mann-Whitney para la dimensión 2.	55
TABLA 22. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 3.	56
TABLA 23. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 3.....	57
TABLA 24. Nivel de logro posttest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo experimental.	59
TABLA 25. Nivel de logro posttest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo control.....	60
TABLA 26. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la dimensión 3.	61
TABLA 27. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 3.	62
TABLA 28. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.....	63
TABLA 29. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	65
TABLA 30. Nivel de logro posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo experimental.	66
TABLA 31. Nivel de logro posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo control.	67
TABLA 32. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la dimensión 4.	68
TABLA 33. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 4.	69

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1	118
IMAGEN 2	118
IMAGEN 3	119
IMAGEN 4	119
IMAGEN 5	120
IMAGEN 6	120
IMAGEN 7	121
IMAGEN 8	121
IMAGEN 9	122
IMAGEN 10.....	122
IMAGEN 11.....	123
IMAGEN 12.....	123

INTRODUCCIÓN

En la era digital actual, la integración de la tecnología en la educación es un factor determinante para el éxito académico y laboral de los estudiantes. La competencia digital se ha vuelto esencial para navegar eficazmente en un mundo cada vez más tecnológico y globalizado. En este contexto, la presente investigación se centra en explorar la relación entre la competencia digital y el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria en Aucayacu, durante el año 2023.

La educación para el trabajo como área desempeña un papel fundamental en la preparación de los estudiantes para ingresar al mundo laboral, dotándolos de las habilidades y conocimientos necesarios para enfrentar los desafíos del mercado laboral contemporáneo. En este sentido, la competencia digital se erige como un elemento clave en el desarrollo de habilidades para la vida y el trabajo en el siglo XXI, abriendo nuevas oportunidades y posibilidades de aprendizaje.

El objetivo principal de esta investigación fue evaluar el nivel de competencia digital de los estudiantes de secundaria en Aucayacu y analizar cómo dicho nivel influye en el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo. Para ello, se realizó un estudio exhaustivo que combinó enfoques cuantitativos y cualitativos, permitiendo una comprensión integral de la relación entre la competencia digital y el rendimiento académico de los estudiantes.

La importancia de esta investigación radica en su capacidad para identificar áreas de mejora en la enseñanza de competencias digitales, así como en su potencial para proporcionar recomendaciones prácticas que contribuyan a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto específico del área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa Han Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu. Además, se espera que los resultados obtenidos sirvan de base para futuras investigaciones en este campo y para el diseño de políticas educativas orientadas a promover una educación más inclusiva y orientada al futuro.

La estructura de la investigación se dividió de la siguiente manera: En el Capítulo I, se abordó el Planteamiento del problema, la formulación de los objetivos y la justificación de la investigación. El Capítulo II, se centró en el desarrollo del

Marco teórico, que incluyó antecedentes de la investigación, fundamentos teóricos, definición de conceptos clave, formulación de hipótesis y la descripción detallada de la operacionalización de las variables. En el Capítulo III se propuso la Metodología, donde se detalló el tipo y nivel de investigación, el diseño de la investigación, la población, la muestra, las técnicas y los instrumentos utilizados. Asimismo, en el Capítulo IV se presentan los resultados a través de tablas y figuras; se realizó el análisis inferencial y la contrastación de hipótesis, empleando el estadístico U de Mann Whitney. Además, se incluyeron la discusión de los resultados, las conclusiones, las sugerencias, la lista de referencias bibliográficas y los anexos.

RESUMEN

Título del trabajo: *Competencia digital para el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, Aucayacu – 2023*, Objetivo General fue: Determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la I. E. Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023. La metodología fue aplicada. Enfoque cuantitativo. Nivel y diseño cuasi experimental con dos grupos: control y experimental. Población: 193 estudiantes. Muestra, 33 grupo experimental y 34, grupo control. Resultados: Con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test de U de Mann Whitney. Se demostró que la competencia digital influye significativamente en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes. En el grupo experimental, 27 estudiantes alcanzaron el nivel AD (logro destacado), representando el 81,8%. Mientras en el grupo control, cuarto “B”, el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que los resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fueron significativos.

Palabras clave: Competencias digitales y logro de aprendizajes.

ABSTRACT

Title of the work: Digital competence for the achievement of learning in the area of Education for Work in secondary school students, Aucayacu - 2023, General Objective was: Determine the influence of digital competence in the achievement of learning in the area of Education for Work in students of the fourth grade "A" of the I. E. Hans Víctor Langemak Michelsen of Aucayacu, 2023. The methodology was applied. Quantitative approach. Level and quasi-experimental design with two groups: control and experimental. Population: 193 students. Sample, 33 experimental group and 34, control group. Results: With a significance level of $p = 0.000 < 0.05$ according to the Mann Whitney U test. It was shown that digital competence significantly influences the achievement of learning in the area of Education for Work in students. In the experimental group, 27 students reached the AD level (outstanding achievement), representing 81.8%. While in the control group, fourth "B", the maximum level achieved was level B (in process) with 29.4%, indicating that the results of the achievement of learning in the area of EFA were not significant.

Keywords: Digital skills and learning achievement.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En la actualidad, el desarrollo de las competencias digitales se ha convertido en una necesidad fundamental para el aprendizaje y la formación integral de los estudiantes, especialmente en el área de Educación para el Trabajo. Sin embargo, en el contexto de Aucayacu, se ha observado que muchos estudiantes de secundaria presentan dificultades en el manejo de herramientas y recursos tecnológicos, lo cual puede afectar el logro de sus aprendizajes en esta asignatura.

Diversos estudios han demostrado la importancia de las competencias digitales para la empleabilidad y el desempeño laboral en el siglo XXI. En el área de Educación para el Trabajo, estas competencias permiten a los estudiantes desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad y la colaboración, fundamentales para su futura inserción en el mundo del trabajo.

No obstante, en las instituciones educativas de Aucayacu, se ha evidenciado que algunos estudiantes de secundaria presentan limitaciones en el uso de tecnologías digitales, lo que puede repercutir en su capacidad para cumplir con las tareas, proyectos y actividades propias del área de Educación para el Trabajo. Esto podría conllevar a un bajo rendimiento académico y una menor preparación para enfrentar los desafíos del mercado laboral.

Además, es importante considerar que el desarrollo de las competencias digitales no solo beneficia el aprendizaje en Educación para el Trabajo, sino que también impacta en otras áreas curriculares y en la formación integral de los estudiantes. Por lo tanto, abordar esta problemática se convierte en una prioridad para mejorar la calidad educativa y la empleabilidad de los jóvenes en Aucayacu.

En el panorama internacional, las competencias digitales, entre los países en vías de desarrollo y los países desarrollados, se evidencia enormes desigualdades, básicamente en los factores económicos, políticos y sociales, incluidas en los problemas o fenómenos de constante predominio, tales como: la raza, el estatus socioeconómico, el género y la formación académica de los

estudiantes. En estas circunstancias, la desigualdad de género se hace notorio: la puntuación porcentual de las mujeres es de 1.6 menos que los hombres, referente a las diversas oportunidades de desarrollar las competencias digitales como un factor preponderante o primordial que les imposibilita utilizar internet en sus diversas actividades académicas. Los informes de la UNESCO sobre el acceso de las mujeres a los servicios de internet indica una puntuación de 12% inferior que el acceso de los hombres a los servicios de internet, donde la brecha entre géneros, referente al uso de internet, se ha desarrollado en el periodo lectivo 2013 y 2017, de manera exclusiva en los países en vías de desarrollo. Pero cabe manifestar que según la UNESCO el derecho a la educación, es compatible con el reconocimiento de la Declaración Universal de Derechos Humanos, que circunscribe el desarrollo de programas sobre la alfabetización, el desarrollo de la aritmética básica y otras competencias que son primordiales para el aprendizaje a lo largo de toda la existencia de la persona. La educación para la vida a lo largo de toda la vida es un principio fundamental de la agenda internacional sobre educación posterior al año 2015. En los documentos de posicionamiento sobre la educación después de 2015, la UNESCO expresa que se deberán “brindar posibilidades adaptables de aprendizaje constante en todos los ámbitos de la vida a través de medios formales, informales y no formales, lo que conlleva a comprender el máximo aprovechamiento que ofrece las potencialidades de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) a fin de crear nuevas culturas del aprendizaje” (UNESCO, 2014). Este organismo revalora el papel primordial de las TIC como medio para el acceso universal a la educación, equidad, enseñanza de calidad y aprendizaje, así como impulsar el desarrollo profesional de los docentes. Si las políticas de estado, el desarrollo de las tecnologías y la movilización de las capacidades lo permiten, la administración, la gestión y la gobernanza de la educación pueden mejorarse a través de la implementación de las TIC.

No contando con políticas de Estado que promuevan y regulen en el ámbito educativo, las mejoras tecnológicas existentes permiten evidenciar las diferencias sustanciales entre las personas que desarrollan competencias digitales y las que aún no la logran. En consecuencia, es una necesidad inmediata de analizar las conclusiones integrales y globales. Los directos responsables de la problemática en la cartera educativa deben replantear o reformular estrategias adecuadas a fin

de garantizar el desarrollo equitativo e inclusivo de las competencias digitales, promoviendo programas de formación continua en los diferentes grupos, de la misma manera se debe reorientar a los profesionales adultos a fin de garantizar su reinserción oportuna para el desarrollo de las competencias digitales, a fin de no poner en riesgo su actividad laboral.

El estado a través del Ministerio de Educación debe garantizar que tanto los docentes y estudiantes logren el desarrollo de las competencias digitales en un entorno que exige nuevos retos laborales, promoviendo una educación equitativa e inclusiva, a través del aprendizaje significativo para el largo de toda su existencia.

En el estado peruano desde el año 2011 se inicia a velar en el proyecto DIGCOMP (Digital Competences) enfocado en la formulación de un marco normativo referencial para el progreso continuo de la competencia digital. En el plano internacional básicamente en el continente europeo, donde lidera el Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), a través del acuerdo pactado con la administración de la Dirección General de Educación y Cultura, orientado a favorecer la mejor comprensión del desarrollo de las competencias digitales en Europa, donde se identificó desempeños exhaustivos de las competencias digitales. Se propusieron como objetivos:

- a) Identificar y desarrollar las componentes fundamentales de las competencias digitales tales como: actitudes, conocimientos y habilidades que son fundamentales para lograr ser competentes digitalmente.
- b) Desarrollar los criterios básicos de la competencia digital a fin de formular un marco teórico con sustento científico que permita validar los niveles del desarrollo de la competencia digital en Europa.
- c) Formular una planificación de contingencia orientado al uso y desarrollo de la competencia digital en los niveles de aprendizaje.

“Según la, UNESCO en el año 2020, se reportó que más del 80% de los estudiantes y docentes ejecutan sus actividades académicas de interacción empleando las competencias digitales a fin de garantizar la continuidad de la educación, por el problema de la pandemia del COVID – 19 a nivel mundial” (Cotino, 2020, pág. 15).

A nivel regional el desarrollo de las competencias digitales se encontraba estancada, hasta la llegada de la pandemia donde se convierte en una necesidad de aprendizaje de los maestros, estudiantes y padres de familia a fin de garantizar la culminación de los años lectivos 2020 y 2021.

A nivel del ámbito local el desarrollo de las competencias digitales no se desarrollaba en su máximo plenitud, hasta el arribo de la pandemia, convirtiéndose en una necesidad fundamental de interaprendizaje de los maestros, alumnos y padres de familia, con la finalidad de garantizar la culminación de las actividades académicas en los periodos lectivos 2020 y 2021 de los diferentes niveles educativos de la educación peruana.

Todo proceso de cambio se inicia en el campo educativo, donde el avance tecnológico se incorporaba de forma lenta y gradual como un recurso complementario y primordial para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, posteriormente consolidándose como un factor primordial en el proceso de aprendizaje. Sobre este cambio radical, un gran porcentaje de los maestros emplearon en sus actividades las herramientas tecnológicas por el desfase o tránsito de la educación presencial a la remota. El trabajo remoto exige, además del dominio disciplinar y el dominio de los procesos pedagógicos y didácticos, el desarrollo de las competencias digitales para que puedan desarrollar sin dificultad las actividades de aprendizaje.

Este evento llevó a los docentes a adaptarse de forma ágil al empleo de diversos entornos virtuales y herramientas tecnológicas, con el fin de garantizar una educación completa para los estudiantes y evitar que se vieran perjudicados por la situación. Al mismo tiempo, los profesores buscaron diversas estrategias y medios de comunicación con los alumnos, ajustándose de inmediato al uso de entornos virtuales, lo que les permitió demostrar sus habilidades en el desarrollo de competencias relacionadas con la utilización y el manejo de herramientas tecnológicas de la información y la comunicación.

Zevallos, (2018) manifiesta que, “la forma efectiva de poder comunicarse ha cambiado y se ha diversificado gracias al internet, han trascendido las fronteras de interacción oportuna, trayendo consigo las diversas formas en que las personas son capaces de interactuar y utilizar estas herramientas tecnológías de la información y la comunicación”.

Así, en el presente, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han convertido en elementos esenciales y vitales, particularmente en el ámbito educativo, con el propósito de mejorar y enfocarse en el proceso de enseñanza, destacando la formación de los estudiantes. De esta manera “los maestros se convierten en agentes comprometidos en el desarrollo de escenarios y experiencias innovadoras, cambiantes y dinámicas, que les facilite abandonar prácticas tradicionales e ir incorporarse en el uso de nuevas tecnologías en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje” (González et al., 2016, pág. 23). En base a los fundamentos esgrimidos formulamos el problema: ¿Cómo influye las competencias digitales en el logro de los aprendizajes en la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen - Aucayacu 2023?

En este contexto, surge la necesidad de investigar la relación entre la competencia digital y el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo, con el fin de diseñar estrategias y propuestas que permitan fortalecer estas habilidades en los estudiantes de secundaria de la localidad.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- a. ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?
- b. ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?
- c. ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área

- de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?
- d. ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- a. Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023
- b. Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023
- c. Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- d. Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

En el estudio de investigación se analizó, debatió y evaluó las leyes, principios y teorías donde se fundamentan o sustentan la imperiosa necesidad de movilizar las competencias digitales a fin de garantizar el logro de los aprendizajes de los estudiantes del cuarto de secundaria; así mismo se recurrió a las teorías sicopedagógicas que respaldan el Diseño Curricular Nacional que orienta la labor docente a través de los enfoques de las áreas para la mejora continua en el logro de los aprendizajes.

1.4.2 Justificación práctica

El estudio de investigación se surgió en la experimentación de estrategias metodológicas activas, donde el docente mediador desarrolló o movilizó las capacidades de las competencias digitales consideradas como transversales para el continuo logro de los aprendizajes de los alumnos del cuarto de secundaria, Así mismo, es necesario considerar que el sistema educativo peruano a través de sus órganos intermedios y sus equipo técnico vienen implementando una serie de programas direccionadas a la incorporación de los aplicativos o herramientas tecnológicas, de la misma manera, a través de la plataforma educativa Perueduca ofrece cursos de autoformación para los maestros a nivel nacional, en las diversas modalidades y niveles, pero continúa como un fenómeno de alta magnitud toda vez que los maestros hacen poco uso de estas herramientas para que puedan movilizar las habilidades, destrezas y capacidades para el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

1.4.3 Justificación metodológica

En todo estudio de investigación se procedió a validar los objetivos y el contraste de las hipótesis, para lo cual el equipo de investigadores implementa estrategias de trabajo donde hicieron uso de técnicas para la recolección de la información válida confiable y utilizó instrumentos adecuados de acuerdo al rigor científico de toda investigación, donde se movilizaron las capacidades de las competencias digitales para el logro de los aprendizajes en los alumnos del cuarto de secundaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de estudio

Para realizar el presente estudio, se ha tenido que indagar en diferentes medios y se ha logrado agenciar trabajos de investigación concomitantes al tema propuesto, así:

2.1.1 A nivel internacional

Silva (2022). En su tesis para optar el grado de maestría en recursos digitales, titulada: *“Fortalecimiento de Competencias Digitales Mediante la Metodología Elearning en Docentes de la Institución Educativa Geo Von Lengerke del Municipio de Villanueva – Santander”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que los maestros no solo aprendieron usando las TIC y aplicando estas en sus prácticas pedagógicas, sino que también desarrollaron un pensamiento más crítico sobre sus propias acciones en el aula y una mejor percepción del uso de las TIC en la educación.

Jurado (2021). En su tesis para optar el título de magister en tecnología e innovación educativa, titulada: *“Los NOOC como estrategia tecno-pedagógica para la formación de competencias digitales en docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, Otavalo”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que la competencia digital en los docentes es inexcusable en el perfil profesional, esta propicia el desarrollo competencial en sus estudiantes y la innovación en la educación; los diferentes modelos y marcos de competencia pueden servir como referente para evaluar el nivel competencial que poseen los docentes.

Sánchez (2021). En el artículo. *“El desarrollo de la Competencia Digital en el alumnado de Educación Infantil”*. Llega a la siguiente conclusión:

Se concluye que, aunque la Competencia Digital se inicie de forma oficial, curricularmente hablando, en Educación Primaria, se ha podido comprobar que la presencia de la tecnología en el aula de infantil y las oportunidades didácticas que genera son de suficiente calado para valorar su desarrollo curricular de forma más

específica para esta etapa en las propuestas curriculares de enseñanzas mínimas y los desarrollos curriculares autonómicos.

Morales (2019). En su tesis para optar el grado de doctor, titulada: *“La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de formación inicial docente en Uruguay para personas con parálisis cerebral”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que nos permite advertir que en la actualidad la literatura que discute las implicancias teóricas de la inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación superior, han servido para describir el fenómeno, sin embargo, el alcance de esta descripción y explicación parte de la percepción y autopercepción. Para superar esta etapa es necesario incorporar metodologías y herramientas que trasciendan la percepción y autopercepción de este fenómeno desde los actores directamente involucrados.

Pauta (2020) En su tesis para optar el grado de maestría en investigación, titulada: *“Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que el uso de herramientas TIC para realizar actividades académicas y no académicas en el programa Diploma favorece el desarrollar Competencias Digitales en los estudiantes, es necesario tener presente, que toda persona que emplea las herramientas TIC en el desarrollo de una actividad tiene a disposición una variedad de contenido que se deben delimitar, con el propósito de organizar la información relevante para el aprovechamiento oportuno de las ventajas que brindan las herramientas tecnológicas.

Sánchez y Zaraff, (2019). En su tesis para optar el grado de magister en educación, titulada: *“Estudio descriptivo sobre el uso y aplicación de las TIC en el proceso enseñanza”*. Llegan a la siguiente conclusión:

Las nuevas tecnologías generó cambios profundos en la comunidad educativa a través del tránsito de la sociedad inmerso en la información a una sociedad del conocimiento, lo que valida la gran importancia del desarrollar o logro de las competencias en los estudiantes en los diferentes ámbitos de interacción de las personas, ya sea en el campo laboral o profesional, siendo fundamental la

especialización en el área laboral en la que se desempeña, lo que le permite su inserción oportuna de manera competitiva en el mercado laboral. La premisa se ratifica con lo sustentado por Pedraja (citado en Pérez et al., 2018), que las naciones y sus organizaciones que garantizan el logro de sus competencias requieren la gran demanda de profesionales con preparación intelectual constante, para que se permita desempeñen de manera eficiente y eficaz en una sociedad inmerso en la era digital.

2.1.2 A nivel nacional

Desde Quispe (2023). En su artículo: *“Competencias digitales en el rendimiento académico de comunicación en una institución educativa de Puno 2023”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que se debe impulsar el buen desempeño de las competencias digitales para mejorar el rendimiento académico de comunicación.

También, Rodríguez (2023). En la tesis para optar el grado de magister en educación, titulada: *“Uso de TICs y logros de aprendizaje del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa pública, Lima, 2023”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que se ha encontrado una correlación positiva considerable entre el uso de las TICs y logros de aprendizaje.

Por su parte, Ramírez (2022). En su tesis para optar el grado de magister en educación, titulada: *“Competencias digitales y logro de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa pública de Piura, 2021”*. Llega a la siguiente conclusión: Que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el logro del aprendizaje dado la complejidad del comportamiento académico de los estudiantes.

Así mismo, Mancha, et al (2022). En su artículo: *“Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de Covid-19”*. Llega a la siguiente conclusión:

Que las competencias digitales del profesor universitario de la FCEDUC de la UNA Puno tienen relación significativa con la satisfacción del estudiante en el logro de

su aprendizaje, es decir los docentes universitarios están capacitados en entornos virtuales para desarrollar actividades de aprendizaje de los estudiantes.

Ramírez, et al (2022). En su artículo: *Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de una institución de educación técnica-productiva peruana*". Llega a la siguiente conclusión:

Que las competencias digitales son un factor relacionado con el rendimiento académico en los estudiantes de la especialidad analizada, por lo que, si un estudiante tiene mayores competencias digitales, presentará un mejor rendimiento académico.

2.1.3 A nivel regional o local

Lezameta, (2021). En su tesis para optar el grado de magister en ingeniería de sistemas, titulada: *"La web 2.0 como herramienta en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes de computación e Informática del I.E.S.T.P.N"*. Llega a la siguiente conclusión:

Que el uso de la Web 2.0 influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de computación e informática del IESTP Naranjillo, siendo los puntajes obtenidos (13.8) en el post test del grupo experimental mayores que el grupo de control (8.8), a un nivel de significancia de 0,05.

Así mismo, Hidalgo, (2021). En su tesis para optar el título de segunda especialidad en educación, titulada: *"Competencias Digitales y el Desempeño Docente en la Institución Educativa N° 32011 "Hermilio Valdizán" – Huánuco, 2019"*. Llega a la siguiente conclusión:

Los resultados obtenidos reflejan que existe una correlación positiva entre las competencias digitales y el desempeño docente; esta relación representa un 0,654** al 99% de confianza. Además, se observa que el p-valor 0,008; es menor que el nivel de significancia = 0,05; evidencia para rechazar la hipótesis nula, y acepta la hipótesis alterna; es decir, existe un grado de relación significativa entre las competencias digitales y el desempeño docente en la institución educativa N° 32011 "Hermilio Valdizán" – Huánuco, 2019.

Finalmente, Rivera, (2020). En su tesis para optar el grado de magister en educación, titulada: *"Competencias Tecnológicas y el Aprendizaje Virtual en los*

Estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Unheval 2019”.

Llega a la siguiente conclusión:

Que sí existe relación entre las competencias tecnológicas y el aprendizaje virtual en los estudiantes. Por lo que se puede decir que hay una correlación alta y significativa entre ambas variables.

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1 Competencia

La concepción de competencia ha sido tratada por numerosos autores a lo largo del tiempo, quienes han formulado y elaborado diferentes enfoques conceptuales. A continuación, se ofrecen algunas de estas perspectivas.

Las competencias son consideradas como la movilización e integración de diversos recursos, las cuales se diferencian de otras, debido a que permiten la activación de los mecanismos y procesos complejos intelectuales que permiten al profesional, gestionar, construir y emplear los conocimientos en sus diferentes dimensiones, con el propósito de resolver de forma eficaz y eficiente toda problemática en el ambiente social, profesional y personal, todo ello vinculado a las diversas exigencias de los paradigmas establecidos y construidos a fin de lograr los desempeños (Alonso et al. 2012).

Pidello y Pozzo, (2015) percibe que una manera de comprender lo que es una competencia es “como un proceso de configuración de carácter estructural, funcional constitutivas y constituyentes de la subjetividad individual y social de un sujeto activo e interactivo situado en un contexto” (Pág. 47).

Por su parte Ribes, (2011), considera que para desarrollar una competencia es necesario que una persona la domine anticipadamente y que el proceso de aprendizaje se desarrolle en un espacio o en situaciones donde se ejerciten como un conocimiento funcional y no básicamente en un espacio declarativo o formal.

Con respecto al concepto previamente mencionado, se reconoce la importancia de que los docentes, antes de requerir que sus estudiantes adquieran una competencia, deben comprenderla por sí mismos. Esto les permite, principalmente, compartir con los estudiantes la evolución de estas habilidades en lugar de simplemente transmitir las.

Otro concepto de gran relevancia en relación a la competencia es el proporcionado por el Ministerio de Educación en 2014. En este, se define la competencia como la habilidad de las personas para abordar y resolver una variedad de problemas y, de esta manera, alcanzar los objetivos establecidos. La competencia se considera como un proceso en el cual se aplica el conocimiento. Además, se enfatiza que, al abordar un problema, la competencia no solo requiere un conjunto de conocimientos y la capacidad para utilizarlos, sino también la facultad de "Interpretar la realidad y analizar las diversas alternativas disponibles para intervenir en la realidad objetiva y modificarla de manera oportuna."

Una concepción que responde a la realidad cambiante, es la considerada por Veytia (2015) que considera que la competencia no solo es un saber conceptual lo que muchas veces se genera de forma mecánica; o únicamente como un saber procedimental, en el únicamente limita a un saber hacer; sino que debe responder a un saber completo e integral, más allá de un saber conceptual y un saber procedimental, estos redireccionan con los saberes actitudinales: las actitudes, motivos, intereses y los diversos modos de actuación. Estas tres premisas se condensan en una competencia. Este enfoque nos muestra una parte esencial en la evolución de las competencias como un conocimiento completo, que ahora incorpora los aspectos de actitud que son una parte integral del comportamiento de la persona y no deben ser considerados de manera independiente.

2.2.2 Competencias digitales

En relación a la descripción de competencia digital, la Comisión Europea (2007) establece que esto "se refiere al empleo seguro y reflexivo de todas las herramientas de tecnologías de la información, con el propósito de ejecutar un trabajo, a través de la comunicación en el tiempo libre". Además, indica "que posee como soporte a las competencias elementales del desarrollo de las TIC; que pueden ser los ordenadores para la obtención de la información, almacenamiento, evaluación, producción, presentación e intercambio de información, así mismo comunicarse y participar activamente a través del empleo de las redes de integración empleando el Internet".

Las competencias digitales no solo nos habilitan para sacar provecho de las riquezas, innovaciones y desafíos que presentan las herramientas tecnológicas

digitales en constante evolución, sino que también son esenciales para integrarse y participar de manera significativa en la esfera social y económica en un contexto de continuo avance del conocimiento en el siglo XXI (INTEF, 2017).

Conforme a lo expresado por la UNESCO (2008), “las competencias digitales posibilitan la adquisición de habilidades, como el dominio de la tecnología de la información, la capacidad de búsqueda y análisis”. Asimismo, “permiten la resolución de problemas, la toma de decisiones, Fomentan el desarrollo de la creatividad y la eficacia en la utilización de nuevas herramientas para aumentar la productividad”. También, “facilitan una mejor comunicación, la colaboración en el trabajo, la creación de contenidos y diversas producciones, y contribuyen a la formación de ciudadanos responsables, informados. y con una influencia positiva en la sociedad”.

2.2.3 Competencia 28: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

Según Minedu, (2017) en esta competencia los estudiantes interpretan, modifican y optimizan los diversos entornos virtuales para el desarrollo de actividades de aprendizaje y en el desarrollo de las prácticas sociales. Así mismo, articula los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y elaboración de materiales digitales, de comunicación y participación activa en comunidades virtuales, así como la adaptación a sus necesidades e intereses de manera sistemática. El desarrollo de esta competencia moviliza las siguientes capacidades:

a. Personaliza entornos virtuales:

La interacción de forma individual en diversos escenarios a través de la modificación, elección y optimización de las herramientas tecnológicas de manera organizada, donde responde a los intereses de manera coherente y satisface las necesidades individuales en distintos escenarios, promoviendo las actividades cognitivas, práctica de valores y el desarrollo de la cultura.

b. Gestiona información del entorno virtual:

Consiste en desarrollar las capacidades de: análisis, organización y sistematización de las diversas informaciones disponibles en los entornos virtuales,

considerando los procedimientos y escenarios digitales, desarrollando actividades que promuevan los principios éticos y de pertinencia.

c. Interactúa en entornos virtuales:

En esta capacidad se debe promover a participar con otras personas en espacios virtuales a través de la colaboración, mantenerse comunicado, construir productos y mantener vínculos laborales según las edades e intereses, prevaleciendo el desarrollo de los valores éticos dentro de un contexto sociocultural velando por la seguridad y coherencia.

d. Crea objetos virtuales en diversos formatos:

Esta capacidad está orientada en construir o crear materiales digitales que respondan a diversos propósitos de aprendizaje, correlacionando procesos de mejoras continuas y priorizando el desarrollo de la retroalimentación sobre la utilidad, funcionalidad de contenido temáticos desde el contexto escolar y en su vida cotidiana. (MINEDU, 2017, pág. 244).

2.2.4 Competencias digitales de un docente

Cuando hablamos de competencias digitales en los docentes, es esencial comprender que deben ser capaces de utilizar las TIC no solo en términos conceptuales, sino también de manera práctica, demostrando su habilidad para abordar y solucionar los desafíos tecnológicos que se les presentan en su entorno. Como lo expresan Pozo y Tejada (2018), “no es suficiente contar con los conocimientos; es igualmente importante y necesario poder resolver eficazmente problemas de diversa índole en contextos profesionales y sociales para ser considerado competente”. (Pág. 62).

Entonces, el docente debe desarrollar la práctica que corresponde a un saber pedagógico, sino que también es fundamental y necesario que pueda ser capaz utilizar una computadora y los programas informáticos para que les permitan brindar a sus estudiantes un óptimo proceso de enseñanza – aprendizaje, (Sandí y Sanz, 2018).

En un informe de la UNESCO, (2008), proporcionó directrices para la creación e implementación de planes de estudio que integran eficazmente las

herramientas de las TIC en la pedagogía. Esto tiene como objetivo fomentar sesiones de aprendizaje dinámico que promuevan la interacción a través del trabajo cooperativo. y el aprendizaje colaborativo, lo cual se considera una necesidad esencial que debe ser estimulada en los docentes.

Numerosas instituciones y organismos nacionales e internacionales están comprometidos en la supervisión de la calidad educativa y en la promoción de la innovación en este ámbito. La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), en colaboración con los ministros de Educación de Iberoamérica en la XXIV Cumbre Iberoamericana de jefas y jefes de Estado y de Gobierno en 2014, acordaron el programa Metas Educativas para el 2021. Esto se desarrolló como una estrategia clave para fomentar el desarrollo educativo en la región iberoamericana durante el período 2014-2021 y se ha convertido en un punto de referencia fundamental en las políticas educativas de los países iberoamericanos. De la misma manera la UNESCO, en su Agenda 2030, partiendo de los objetivos ODS 4: “que se sustenta en garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades el aprendizaje permanente para todos los estudiantes” considera también esta necesidad en el entorno Latinoamericano y del Caribe, orientadas a promover estrategias innovadoras que conduzcan al cambio en el sector educativo (ONU, 2015; CEPAL, 2018). De la misma manera, lo señala la ONU (2018) en la Agenda digital para América Latina y el Caribe en sus áreas de acción (1) infraestructura digital y (5) cultura, inclusión y habilidades digitales (ELAC 2020).

Dentro del programa Metas Educativas 2021 de la OEI (2014), se detalla en su quinta meta general la necesidad de “*Mejorar la calidad de la educación y los programas curriculares*”. Esto incluye destacar la importancia de proporcionar tecnologías de la información a las instituciones educativas para su uso continuo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto por parte de los docentes como de los estudiantes. Esta perspectiva está en sintonía con lo expresado por la UNESCO en 2013. Que, para garantizar el acceso a las nuevas formas de enseñanza apoyadas con las TIC, las instituciones educativas tendrán la necesidad de reforzar sus recursos computacionales, asegurando su cobertura y calidad de la infraestructura tecnológica y las tecnologías necesarias para el desarrollo de Internet (CEPAL, 2018; ONU, 2018; OREALC/UNESCO; Santiago, 2013). Esto sincroniza con lo señalado por la ONU (2018) en la Agenda Digital para América

Latina y el Caribe, en el área de acción uno, donde se ratifica la gran importancia para la educación es de contar con la infraestructura digital. Por lo tanto, sugiere promover políticas y ofrecer estímulos para la instalación y el funcionamiento de la infraestructura y las tecnologías requeridas para la expansión de Internet.

La ONU, (2018) aboga por cuestiones parecidas en la Agenda Digital para América Latina y el Caribe. En su quinta área de acción, se enfatiza la importancia de promover el desarrollo y la adquisición de habilidades digitales y de pensamiento computacional en los procesos de educación, mediante la revisión y actualización de los planes de estudio para preparar a los estudiantes para las habilidades requeridas en las futuras actividades. En este mismo sentido, Hinojosa, (2017) considera como elemental el establecimiento y puesta en marcha de programas orientadas a desarrollar capacidades, destrezas, habilidades las competencias digitales en los maestros, así como generar condiciones e incentivos que les permita integrar las tecnologías y los recursos digitales en sus prácticas de enseñanza, aprovechando así el potencial educativo que estas ofrecen (UNESCO, 2005). De esta manera se estaría contribuyendo, de manera eficaz, con una de las metas del “ODS 4”, de la Agenda 2030, que señala la perentoriedad de incrementar la oferta de maestros calificados (CEPAL, 2018). No obstante, se debe tener presente que la falta de desarrollar las competencias en los maestros y estudiantes para localizar recursos digitales de calidad en Internet, así como la falta de claridad en los objetivos de aprendizaje y la poca preparación para integrar de manera significativa el uso de las TIC en las prácticas de enseñanza, producen cierta contradicción entre las expectativas y la realidad (OECD, 2015).

Los sustentos teóricos direccionados para los contextos educativos son las siguientes: el conductismo, cognitivismo y constructivismo, pero cabe precisar, que estas teorías fueron desplegadas en una época donde no fueron impactadas por las tecnologías (Siemens, 2005). En los últimos años el progreso constante de las tecnologías ha modificado sustancialmente el modo en que nos interrelacionamos y aprendemos, influenciando en los entornos labores, profesionales y personales como una necesidad, nos afirma Tumino y Bournissen (2016). Es necesario tener presente, que los avances de la ciencia insertan a la conectividad como un nuevo paradigma en los saberes y haceres concebidos desde la tecnología educativa (Padrón y Ortega, 2012). El conectivismo, para Siemens (2005; Transue, 2013) es

una teoría del aprendizaje en el período digital, siendo una capacidad de las personas de conectarse a fuentes de información cuando requiere conocimiento, destacando la gran importancia de las habilidades de conocer los accesos a la información.

Attar, (2018) considera que el aprendizaje en la teoría del conectivismo es el proceso de establecer nuevas conexiones y cuanto mayor y frecuente son la calidad de las conexiones y redes, mejor será la calidad comunicativa de los conocimientos. Mientras que según Duke y colaboradores (2013), la tecnología proporciona estrategias y pautas auténticas y singulares, el conectivismo ofrece procesos de aprendizaje e interaprendizaje en entornos de red, con la posibilidad y el propósito de apoyar a los estudiantes en su aprendizaje y promover un mejor rendimiento. Por otro lado, Bell (2011) considera que el conectivismo es un fenómeno que influye significativamente en los docentes y estudiantes en el desarrollo de la práctica de sus aprendizajes, con el apoyo de la tecnología, que sólo se consolidará como una teoría en la medida que se ejecuten o realicen investigaciones cualitativas significativas dentro del ámbito de otras teorías. En resumen, las tecnologías han provocado un cambio radical en los comportamientos de las personas, por lo tanto, es esencial enfocarse en cultivar competencias y conocimientos apropiados para la era digital.

2.2.5 Educación para el trabajo (EPT)

Es parte del Currículo Básico Nacional de Educación Básica Regular (CNEB-EBR), centrado en pedagogía emprendedora, educación social y financiera y empleabilidad. Este enfoque ve al estudiante como un agente activo en lo social y económico, con la capacidad de generar impacto positivo en su entorno mediante la creación y ejecución de un proyecto emprendedor colectivo.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica favorece el desarrollo de diversas competencias. En particular, el campo de Educación para el Trabajo se dedica a estimular y simplificar, durante la Educación Secundaria, el crecimiento de las competencias:

- a. Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.**

Según el Minedu, (2017), los alumnos podrán poner en práctica ideas creativas y desarrollar los recursos necesarios, movilizar tareas y técnicas de manera eficiente y efectiva. Los estudiantes trabajan colaborativamente para crear alternativas de solución a las necesidades y problemas de su entorno a través de productos y servicios, validan ideas con usuarios potenciales e identifican una de ellas en función de su pertinencia y factibilidad. Son capaces de ejecutar la estrategia definiendo los recursos y tareas requeridos, aplicando estrategias técnicas para producir o proporcionar los bienes y servicios previstos, y evaluando procesos y resultados para tomar decisiones de mejora e innovación (Pág. 194).

b. Capacidades

Según el Minedu, (2017), mencionan las siguientes:

1. Crea propuestas de valor

Crea soluciones innovadoras y creativas en forma de bienes o servicios para abordar necesidades sociales, investigando fenómenos en su entorno. Evalúa la validez de sus soluciones alternativas, confirma la eficacia de sus ideas y evalúa la viabilidad de las soluciones propuestas utilizando criterios que satisfacen luego, diseña estrategias que les permitan implementar sus ideas al definir objetivos, metas y estimar los recursos necesarios.

2. Aplica habilidades técnicas

Se refiere a la habilidad de utilizar herramientas, máquinas o programas de software, desarrollar enfoques y tácticas para llevar a cabo la prestación de un servicio, utilizando y aplicando principios técnicos. Esto implica la selección o combinación de herramientas, métodos o técnicas en base a requisitos específicos, aplicando criterios de calidad y eficiencia.

3. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

Se trata de un proceso de colaboración en el que se unen esfuerzos individuales y colectivos para alcanzar un objetivo compartido. La organización del trabajo en equipo se basa en las habilidades de cada miembro, de modo que cada uno pueda aportar de manera efectiva, asumiendo sus responsabilidades y su función en la realización de las tareas. Esto implica operar con eficacia y eficiencia. Además, es un proceso reflexivo en el que se evalúa la experiencia laboral propia y la de los compañeros de equipo para crear un entorno favorable. Se fomenta la tolerancia, se aceptan distintos puntos de vista y se busca el consenso en las ideas.

4. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Implica evaluar en qué medida los resultados, ya sean parciales o finales, contribuyente a generar los cambios deseados en la atención de un problema o necesidad identificadas. Para alcanzar esto, se requiere emplear la información con el fin de tomar decisiones que conduzcan a la implementación de mejoras sustanciales en el diseño del proyecto. Además, implica evaluar los posibles impactos que el proyecto podría tener en su entorno y en la sociedad en general. Por tanto, es fundamental desarrollar estrategias que aseguren la continuidad y viabilidad del proyecto a lo largo del tiempo.

c. Procesos pedagógicos en el Área de Educación para el Trabajo

Los procesos pedagógicos son una secuencia de actividades que deben ser desarrolladas por los maestros de manera intencionada a fin de influenciar eficazmente en el aprendizaje significativo del estudiante. Podríamos expresarlo de manera equivalente diciendo que los procesos pedagógicos se refieren a las distintas acciones que el maestro realiza de manera deliberada con el propósito de facilitar el aprendizaje significativo del estudiante. Este aprendizaje busca la construcción de conocimientos duraderos y considera la importancia de inculcar valores. que fomentan el desarrollo de competencias para una vida en sociedad. Estos procesos incluyen:

- ✓ Tener presente los saberes previos de los estudiantes.
- ✓ Dar a conocer los propósitos de aprendizaje.
- ✓ Problematización de la situación del contexto
- ✓ Desarrollar la motivación constante.
- ✓ Gestión y acompañamiento centrado en el estudiante
- ✓ Evaluación constante.

d. Procesos didácticos

Los procesos didácticos es la actividad conjunta e interrelacionada de maestro y los estudiantes para la consolidación los logros de aprendizaje a fin de garantizar el desarrollo de las competencias. Es decir, promover acciones exitosas en el desarrollo de la práctica en el aula de manera efectiva y eficiente. En el área de educación para el trabajo tenemos:

- ✓ Planteamiento de la situación problemática
- ✓ Formulación de la hipótesis

- ✓ Diseño de un plan de acción
- ✓ Recopilación de datos para analizar sus resultados.
- ✓ Formulación de los procesos usando la tecnología – contrastación
- ✓ Evaluación y propuesta de alternativa de solución

2.2.6 Logros de aprendizajes

Los logros educativos se consideran como los estándares que los estudiantes deben lograr mientras participan en experiencias de aprendizaje. Estos logros actúan como puntos de referencia que permiten tanto a docentes como a estudiantes reflexionar sobre cómo se han alcanzado estos niveles, desarrollar habilidades, destrezas, capacidades, aptitudes y potencial.

Asimismo, los avances en el aprendizaje obtenidos a través de la evaluación formativa proporcionan a docentes y estudiantes información relevante, clara y precisa sobre la construcción del conocimiento. Los educadores tienen la responsabilidad de guiar con amor, paciencia y valores, y de desarrollar buenas prácticas profesionales para alcanzar niveles superiores de logros en lo que se refiere a conocimientos, sentimientos, acciones y reflexiones. De esta manera, a medida que se alcanzan logros más significativos en el aprendizaje, las capacidades evolucionan hacia habilidades, luego a destrezas y, finalmente, a lo que se denomina pedagógicamente competencias. La implementación de una evaluación formativa adecuada promueve la construcción de un aprendizaje significativo, auténtico y transferible a lo largo de todo el proceso de educación."

Según el Ministerio de Educación (2017), el proceso de evaluación es un proceso integral de los desempeños de los estudiantes, que consiste en recoger la información a través de las evidencias o producciones de los estudiantes, los cuales deben ser valorados por los docentes en un periodo de tiempo establecido en sus planificaciones para una oportuna retroalimentación, está centrada en logro de las competencias a través de la movilización de las capacidades, a fin de garantizar el logro de los aprendizajes. Es así que la planificación juega un papel muy importante porque se debe trabajar de manera colegiada y centrada en las necesidades que tienen los estudiantes. La planificación debe ser flexible, porque en la interacción con los estudiantes se debe realizar los ajustes de acuerdo a los resultados obtenidos en las evaluaciones que respondan a los propósitos de aprendizaje. Por

esta razón el proceso de planificación y evaluación de los aprendizajes no se puede trabajar de manera aislada o separada sino como un todo. (Pág. 181).

2.2.7 Escalas de calificación de los niveles de logro

- a) Logro destacado AD: el estudiante logra los aprendizajes del ciclo correspondiente, como también muestra dominio de los contenidos disciplinares del ciclo inmediato superior. (Minedu, 2017).
- b) Logro esperado A: el estudiante logra los aprendizajes previstos de su ciclo y nivel correspondiente de acuerdo a los propósitos de aprendizaje establecidos. (Minedu, 2017).
- c) En proceso B: nos indica que el estudiante se encuentra en proceso, para lo cual es necesario las orientaciones del docente durante el desarrollo de la metacognición, retroalimentación o el empleo de otras estrategias de trabajo cooperativo. (Minedu, 2017).
- d) En inicio C: el estudiante muestra serias dificultades, lo cual permite al docente emplear diversas estrategias donde los estudiantes requieren mayor atención diferenciada en función con su ritmo y estilo de aprendizaje de manera individualizada o en grupos. (Minedu, 2017).

2.2.8 Desarrollo de competencias

La evaluación formativa, en el contexto educativo respaldado por la tecnología, es vista y descrita por los expertos como un proceso de validación y comprobación de las diversas capacidades y competencias que los estudiantes exhiben, tales como el diálogo, el debate y el trabajo colaborativo. Además, esta evaluación fomenta el desarrollo de la autonomía y la confianza en sí mismos de los estudiantes, lo que les permite tomar decisiones de manera segura. En la educación actual, la toma de decisiones ha cobrado una mayor relevancia. Por otro lado, La evaluación formativa promueve la reflexión del estudiante como parte integral de su crecimiento.

Según los expertos, se espera que los estudiantes adquieran habilidades que les permitan desenvolverse en diversos entornos virtuales, utilizando herramientas tecnológicas de manera efectiva para lograr sus metas. También se busca que se conviertan en individuos emprendedores e innovadores, capaces de adaptarse a las demandas de la época actual. Esto implica que puedan interactuar

y desenvolverse de manera competente, haciendo uso de habilidades interpersonales esenciales para evitar la deshumanización y el egoísmo. La mayoría de los entrevistados consideran que estos logros son observables en la vida cotidiana.

Así mismo, el fomento de las competencias mediante la evaluación formativa para su verificación se debe tener en cuenta las evidencias de aprendizaje que deben responder y estar ajustadas a los criterios de evaluación propuestos; practicando una comunicación constante y oportuna que es un medio relevante durante todo el proceso de construcción de los aprendizajes.

Por último, es esencial que los resultados obtenidos estén en sintonía con lo planteado por Anijovich, (2021), quien abogó por la responsabilidad y la conciencia de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, lo que fomenta la autonomía, la comprensión del significado de lo aprendido, la toma de decisiones y la reflexión sobre su desarrollo. Esto concuerda con las afirmaciones de Estrada y Mamani (2020), quienes sostienen que los niveles de logro, más allá de ser simples medidas de rendimiento, deben servir para que los estudiantes se conozcan a sí mismos y evidenciarán sus competencias.

2.3 Definición de términos básicos

2.3.1. Aplicaciones digitales

Gómez, (2016) proporciona una definición de aplicación (también conocida como app) como un programa de computadora diseñado con el propósito de realizar o simplificar la ejecución de una tarea a través de un dispositivo informático. Es importante destacar que, si bien todas las aplicaciones son programas, no todos los programas son aplicaciones que tienen un propósito en el proceso educativo (p. 19).

2.3.2. Aprendizaje

Según Zapato-Ros (2015), se trata de un procedimiento mediante el cual se alteran, activan y obtienen habilidades, aptitudes, conocimientos, comportamientos y principios, principalmente como resultado de la investigación, la vivencia, la educación, el razonamiento y la observación (Pág. 33).

2.3.3. Aprendizaje virtual

Según Vera-Muñoz, (2014), la característica fundamental del eLearning es que el proceso de aprendizaje y las interacciones tienen lugar en entornos virtuales, haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Pág. 10).

2.3.4. Desarrollo de capacidades

Sanz, (2016) explica que se refiere a los recursos y disposiciones que un aprendiz, entidad o institución posee para llevar a cabo una actividad programada. Este concepto no solo se aplica a la asimilación de contenidos académicos, sino que también está dirigido a la preparación de individuos para la vida, ya que sienta las bases para la adopción de una perspectiva científica del mundo, tomando en consideración los valores éticos y morales que rigen en la sociedad. En última instancia, constituye una condición para la formulación y ejecución de los proyectos de vida de los estudiantes (Pág. 4).

2.3.5. Desarrollo de Competencias

Gómez, (2016) plantea que se refieren a la aplicación de las aptitudes, competencias y saberes que una persona tiene para desempeñar eficazmente una tarea específica. Estas cualidades habilitan a una persona en un área particular (Pág. 21).

2.3.6. Desempeños

Orozco, (2013) plantea que se refieren a explicaciones detalladas de los avances que los estudiantes logran en los niveles de desarrollo de las competencias, que son equivalentes a los estándares de aprendizaje. Estos logros son evidentes en diversas situaciones o contextos. (Pág. 3).

2.3.7. Herramientas digitales

Gutiérrez, (2012) alude a los elementos dentro del entorno informático y tecnológico, los cuales se componen principalmente de programas de software. Estos programas tienen la función de favorecer la interacción y el desarrollo de las capacidades a través de dispositivos hardware, que, en conjunto, posibilitan el uso de la herramienta para la interacción con uno o más destinatarios (Pág. 66).

2.3.8. Logros de aprendizaje

Juárez, (2019) menciona que tiene como objetivo principal la mejora del desempeño académico de los estudiantes en la Educación Básica Regular (EBR). Consiste en un conjunto de acciones coordinadas entre el Ministerio de Educación, las administraciones regionales y locales. La responsabilidad central de la dirección de este programa estratégico recae en el Ministerio de Educación (Pág. 32).

2.3.9. Redes sociales en la educación a distancia

Según Torres, (2019), las comunidades en línea son grupos constituidos en la internet por individuos u entidades que interactúan en base a intereses compartidos. Estas comunidades permiten la comunicación rápida en tiempo real entre personas o empresas, sin estructuras jerárquicas o restricciones geográficas. Sin embargo, el acceso a estas comunidades está motivado por la intención de mejorar el aprendizaje y potenciar las habilidades cognitivas (Pág. 90).

2.3.10. Tecnologías de la información y comunicación

Pérez, (2007) describe que se trata del producto resultante de la convergencia entre la informática y las telecomunicaciones, con el propósito de optimizar el procesamiento, resguardo y transmisión de datos de manera puntual. Esto lleva a una mejora en la calidad de nuestras comunicaciones. y en nuestras interacciones en general (Pág. 101).

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

H₁: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H₀: La competencia no digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

2.4.2 Hipótesis específicas

- a. La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo

en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

- b. La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- c. La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- d. La competencia digital influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

2.5 Variables de estudio

2.5.1 Variable independiente

Las competencias digitales

Son un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes que permiten a una persona utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversos contextos. Estas competencias incluyen la capacidad de buscar, evaluar, utilizar, compartir información de manera crítica, así como la habilidad para comunicarse, colaborar, crear contenido y resolver problemas utilizando herramientas digitales. (Mondragón Unibertsitatea).

2.5.2 Variable dependiente

Logro de aprendizajes

Son los objetivos específicos que se establecen para medir el progreso y el nivel de conocimientos, habilidades o competencias que una persona ha adquirido en un determinado período de tiempo o en un área específica de estudio. Estos logros pueden ser cuantitativos o cualitativos y se utilizan para

evaluar el rendimiento académico, el progreso en el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos educativos. (Minedu, 2017).

2.5.3 Operacionalización de las variables

COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES
VI: COMPETENCIA DIGITAL	Corresponde a una combinación de saberes, competencias, disposiciones y tácticas necesarias para emplear exitosamente los medios digitales y las tecnologías de la información y la comunicación. La sociedad actual exige una educación actualizada y vanguardista que integre la utilización de nuevas herramientas digitales para simplificar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La tecnología ha sido un factor de transformación en diversos aspectos de nuestra vida, y en el ámbito educativo, ha propiciado la evolución de enfoques y modelos de aprendizaje innovadores. Además, ha dado lugar a la creación y acceso a recursos educativos de acceso abierto y objetos de aprendizaje digitales, disponibles para toda la comunidad educativa. Riande, N. A., & Sumario, J. (s/f)	Se refiere a la habilidad de utilizar de manera crítica y reflexiva las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para acceder, gestionar, evaluar, integrar, crear y comunicar información de manera eficiente, ética y segura en distintos contextos. Generalmente implica la combinación de habilidades cognitivas, técnicas, éticas y socioemocionales relacionadas con el uso de la tecnología.	Personaliza entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciono y evalúo recursos y herramientas digitales. ✓ Accedo y comento los contenidos digitales significativos. ✓ Considero las directrices de las políticas públicas con respecto al uso de la tecnología. 	Escala de Liker Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Gestiona información del entorno virtual	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeto los derechos de autor y utilizo la información de forma responsable y segura. ✓ Comparto información de forma segura a través de la red. ✓ Accedo a entornos tecnológicos para obtener información confiable. 	
			Interactúa en entornos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Emplea software de apoyo para ejecutar mis actividades. ✓ Utilizo recursos digitales para el seguimiento y evaluación de mis trabajos. ✓ Utilizo las tecnologías haciendo referencia de su uso. 	
			Crea objetos virtuales en diversos formatos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseña objetos a través del uso de la tecnología digital. ✓ Realiza actividades empleando las tecnologías digitales. ✓ Diseña prototipos empleando el uso de la tecnología digital. 	
VD: LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN	Son los objetivos específicos que se establecen para medir el progreso y el nivel de conocimientos, habilidades o competencias que una persona ha adquirido en un determinado período de tiempo o en un área específica de estudio. Estos logros pueden ser	Se refieren a los objetivos específicos que se establecen para medir el nivel de competencias, capacidades y habilidades que los estudiantes adquieren en relación con	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciono en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. ✓ Utiliza información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. 	ESCALA NUMÉRICA ✓ AD : Logro destacado (18-20)

PARA EL TRABAJO	cuantitativos o cualitativos y se utilizan para evaluar el rendimiento académico, el progreso en el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos educativos. (Minedu, 2017).	un campo laboral o profesional específico. Estos logros pueden incluir la capacidad de aplicar conocimientos teóricos a situaciones prácticas, desarrollar habilidades técnicas y profesionales, trabajar en equipo, resolver problemas relacionados con el trabajo, adaptarse a entornos laborales cambiantes, entre otros aspectos relevantes para desempeñarse de manera efectiva en el mundo laboral.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulan un plan de acción para elaborar la propuesta de valor. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A : Logro esperado (15-17) ✓ B: En proceso (11-14) ✓ C : En inicio (00-10)
			Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciono procesos de producción de bien o servicio. ✓ Emplea habilidades técnicas pertinentes las implementa siendo responsable con el ambiente. ✓ Usa sosteniblemente los recursos naturales. 	
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. ✓ Asume con responsabilidad su rol. ✓ Colabora con las tareas de sus compañeros. 	
			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permiten mejorar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos. ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas. ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar el impacto social y ambiental generados por el proyecto para incorporar mejoras. 	

VI: Tomado de MINEDU, adaptado por el equipo de investigación.

VD: Tomado de Llacta, A. (2019), adaptado por el equipo de investigación.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo

Este enfoque se basa en la aplicación de principios y teorías del aprendizaje, ya que se lleva a cabo una investigación sobre el desarrollo de competencias digitales con el objetivo de mejorar el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen - Aucayacu en 2023. Este enfoque se sustenta en las ideas de Caballero (2009, pág. 81-82), quien, al referirse a la investigación aplicada, menciona a John Hayman y destaca que su propósito fundamental es encontrar soluciones a problemas prácticos.

3.2 Nivel de investigación

La investigación se llevó a cabo a nivel experimental, utilizando un diseño cuasi experimental que involucró dos grupos. El cuarto grado "A", identificado como el grupo experimental, fue sometido a una prueba inicial antes de participar en actividades de aprendizaje con estrategias significativas. y, posteriormente, se les administró una prueba final. En contraste, el cuarto grado "B", el grupo de control, también recibió una prueba inicial y luego participó en sesiones de enseñanza tradicionales, seguidas de una prueba final en un método científico que busca obtener evidencia empírica al provocar u observar cambios en una variable (variable independiente) y registrar cualquier alteración o falta de la misma en otra variable (variable dependiente), al mismo tiempo que se mantiene bajo control otras variables. Esta definición se respalda en la obra de García (1964, pág. 263).

3.3 Método de investigación

Los métodos que se emplearon en la investigación constituyen las diversas herramientas empleadas para obtener y analizar los datos. Conforman el muestreo, los cuestionarios, las entrevistas, etc. En ese sentido, en el presente se ha tenido en cuenta el método inductivo. Por ello, Bernal, C. (2010), indica que, este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general. (Pág. 60).

3.4 Diseño de investigación

El diseño de investigación que empleamos, teniendo en cuenta cómo relacionamos nuestras variables y cuándo recopilamos los datos, se clasifica como cuasi experimental. A diferencia del experimento "puro", este enfoque presenta un grado menor de seguridad o confiabilidad en cuanto a la equivalencia inicial de los grupos, ya que los sujetos no son asignados al azar o emparejados, sino que ya forman parte de grupos preexistentes (llamados grupos intactos).

El diseño utilizado siguió la estructura de un diseño con preprueba - posprueba y grupos intactos, en el cual se dividieron a los participantes en dos grupos, uno de control y otro experimental. Al grupo experimental se le aplicaron estrategias metodológicas activas, mientras que al grupo de control se le enseñó utilizando métodos tradicionales. La evaluación se realizó a través de pruebas iniciales y finales en ambas poblaciones, permitiendo así comparar el impacto de las nuevas metodologías en el grupo experimental. El diagrama empleado y siguiente a Hernández et. al (2014. pág. 151):

GE: 01.....x02

GC: 01.....02

Dónde:

G1: Representa al Grupo control

G2: Representa el grupo experimental

O1: Representa la medición de las competencias digitales

O2: Representa la medición de los logros de aprendizaje post test.

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población

Según Arias, (2006), la población se refiere al total de elementos o unidades de análisis que están incluidos dentro del ámbito espacial en el que se lleva a cabo la investigación. Es decir, es el "Conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de las investigaciones".

En la investigación, nuestra población estuvo conformada por todos los alumnos del tercero, cuarto y quinto grado de secundaria que corresponde al séptimo ciclo.

TABLA 1. Población estudiantil de los estudiantes del cuarto. “A” y “B” del nivel secundaria.

Grado/Sección	Femenino	Masculino	Cantidad de estudiantes
Tercero “A”	20	12	32
Tercero “B”	20	12	32
Cuarto “A”	21	12	33
Cuarto “B”	17	17	34
Quinto A	15	15	30
Quinto B	13	19	32
Total	106	87	193

Nota. Nómina de matrícula según SIAGIE.

3.5.2 Muestra

La muestra consiste en una porción representativa de la población y se caracteriza por ser una representación objetiva y precisa del conjunto completo (población). Los resultados obtenidos a partir de la muestra se pueden extrapolar a todos los elementos que componen esa población. Según Tamayo y Tamayo (2006), la muestra se define como el conjunto de acciones realizadas para examinar la distribución de ciertos atributos en una población completa o un grupo en particular, a través de la observación de una fracción de dicha población. Nuestra muestra fue selectiva y se basó en los intereses de los investigadores, lo que significa que no fue elegida de manera aleatoria. En este caso, la muestra está compuesta por los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de los cuales, el cuarto grado A es el grupo experimental y el cuarto grado “B”, el grupo de control.

TABLA 2. Cantidad de estudiantes del cuarto del nivel secundaria.

Grado/Sección	Cantidad de estudiantes	Femenino	Masculino
Cuarto A (Experimental)	33	21	12
Cuarto B (Control)	34	17	17

Nota. Muestra de la tabla 1.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a) Encuesta

El estudio se enfocó en los estudiantes que cursaban el cuarto grado de educación secundaria en la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen.

b) Técnicas estadísticas

Se utilizó una combinación de técnicas descriptivas e inferenciales para analizar los datos, que se presentan mediante tablas de frecuencia y figuras, y se calculan medidas de centralidad y dispersión.

c) Instrumentos

Instrumentos bibliográficos

1. Instrumento de registros o ubicación
2. Instrumento de contenido

Instrumentos de campo

1. Cuestionario: Para obtener información válida.

3.7 Técnicas de procesamiento de datos

Los datos obtenidos se procesaron empleando estadísticos descriptivos e inferenciales. Se representan en tablas y figuras. Asimismo, para la contratación de las hipótesis hemos aplicado el estadístico T de Student.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la aplicación

TABLA 3. Resultados de la aplicación pretest y postest del grupo experimental y control.

N°	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
	PRETEST				POSTEST				PRETEST				POSTEST			
	D1	D2	D3	D4	D1	D2	D3	D4	D1	D2	D3	D4	D1	D2	D3	D4
1	4	5	3	4	20	20	20	20	12	11	13	12	13	15	12	12
2	12	13	12	11	20	20	20	20	6	9	4	5	12	13	12	11
3	13	15	12	12	20	20	20	20	7	10	5	6	10	9	10	11
4	9	7	8	12	20	20	20	20	10	9	11	10	10	11	13	6
5	12	13	11	12	19	20	18	19	6	9	4	5	10	13	11	6
6	9	10	8	9	15	17	14	14	10	13	11	6	10	10	9	11
7	8	5	9	10	16	18	15	15	4	5	3	4	9	12	8	7
8	10	9	10	11	18	19	20	15	7	6	10	5	10	12	10	8
9	10	9	11	10	16	17	16	15	10	11	9	10	7	6	10	5
10	9	8	12	7	20	20	20	20	10	11	13	6	10	12	10	8
11	10	10	9	11	20	20	20	20	8	9	10	5	11	14	9	10
12	12	14	10	12	20	20	20	20	9	12	6	9	9	7	12	8
13	9	6	12	9	20	20	20	20	10	8	12	10	10	13	11	6
14	9	5	14	8	19	18	20	19	9	12	9	6	9	10	13	4
15	13	12	14	13	16	17	15	16	11	10	13	10	13	13	14	12
16	7	10	6	5	20	20	20	20	6	9	5	4	11	14	10	9
17	14	13	15	14	20	20	20	20	7	6	10	5	10	11	13	6
18	10	12	10	8	19	19	20	18	8	10	9	5	10	9	11	10
19	5	4	6	5	20	20	20	20	8	9	5	10	11	14	10	9
20	6	7	4	7	16	15	17	16	8	5	10	9	10	10	11	9
21	13	12	14	13	20	20	20	20	8	9	10	5	7	10	5	6
22	6	4	9	5	20	20	20	20	5	6	5	4	9	12	6	9
23	11	13	10	10	20	20	20	20	10	13	11	6	10	11	13	6
24	11	9	14	10	20	20	20	20	9	8	7	12	9	10	13	4
25	10	11	13	6	20	20	20	20	8	10	5	9	8	9	10	5
26	9	7	12	8	20	20	20	20	9	6	12	9	10	8	10	12
27	9	11	8	8	18	20	19	15	6	5	9	4	9	7	12	8
28	11	14	10	9	17	18	18	15	10	12	10	8	12	14	12	10

29	12	14	13	9	20	20	20	20	8	10	9	5	9	12	8	7
30	9	13	10	4	18	19	20	15	8	5	10	9	8	10	5	9
31	12	13	13	10	20	20	20	20	8	9	5	10	11	13	10	10
32	12	14	13	9	18	19	19	16	9	9	12	6	9	11	8	8
33	13	14	13	12	18	20	19	15	7	10	5	6	12	11	13	12
34									12	13	12	11	13	14	13	12

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del pretest y postest de los grupos experimental y control.

4.2. Contraste de hipótesis

4.2.1. Contraste de hipótesis general

a. Análisis descriptivo

TABLA 4. Análisis descriptivo de los resultados del pretest de la hipótesis general de ambos grupos.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
PRETEST: Logro de los aprendizajes en el área de EPT.			PRETEST: Logro de los aprendizajes en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		9,97	Media		8,32
Mediana		10,00	Mediana		8,00
Moda		9	Moda		8
Desviación estándar		2,456	Desviación estándar		1,870
Varianza		6,030	Varianza		3,498
Asimetría		-0,610	Asimetría		-0,119
Curtosis		-0,003	Curtosis		-0,105

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado descriptivo obtenido del análisis descriptivo de la tabla 3.

En la tabla verificamos que las medias del pretest de los grupo experimental y control son 9,97 y 8,32 respectivamente, donde se observa que no existe diferencia estadística en los promedios de los grupos en el logro de los aprendizajes en el área de ETP, lo que nos indica que antes de la aplicación del proyecto están

en condiciones similares, lo que se confirma en la figura 1, donde nos indica un dato atípico o rato en el grupo experimental, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 10,00 y 8,00 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales y menores a estos en los respectivos grupos, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,456 y 1,870 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media, mientras que las varianzas que son 6,030 y 3,498 de los grupos experimental y control respectivamente y nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, los resultados presentan una asimetría negativa tanto para el grupo experimental y control.

FIGURA 1. Comparación de medias pretest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.

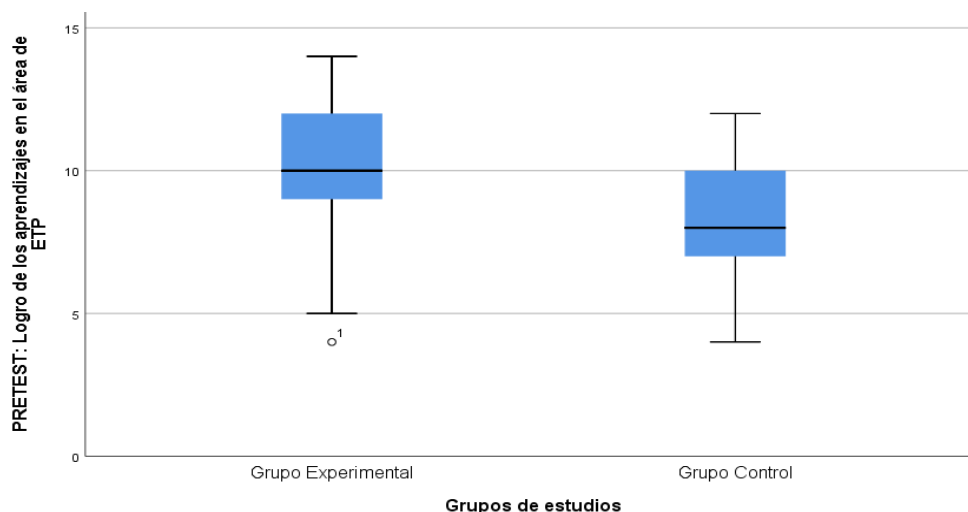


TABLA 5. Análisis descriptivo de los resultados del postest de la hipótesis general de ambos grupos.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT.			POSTEST: Logro de los aprendizajes en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		18,88	Media		10,03
Mediana		20,00	Mediana		10,00
Moda		20	Moda		10

Desviación estándar	1,576	Desviación estándar	1,527
Varianza	2,485	Varianza	2,332
Asimetría	-1,164	Asimetría	0,219
Curtosis	0,034	Curtosis	0,006
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental		a. Grupos de estudios = Grupo Control	

Nota: Resultados descriptivo obtenido del análisis descriptivo de la tabla 3.

En la tabla advertimos que las medias del postest de los grupo experimental y control son 18,88 y 10,03 respectivamente, donde se observa que existe diferencia estadística en los promedios de los grupos para la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT , lo que también se conforma en la figura 2 y 3, en tanto que las medianas son 20,00 y 10,00 de los grupo experimental y control y nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales a 20 en el grupo experimental y el 50% de los estudiantes tienen promedios menores o iguales a 10 en el grupo control, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 1,576 y 1,527 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media son similares en ambos grupos, mientras que las varianzas que son 2,485 y 2,332 de los grupos experimental y control respectivamente nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, y los resultados presentan una asimetría negativa para el grupo experimental y una asimetría positiva para el grupo control.

FIGURA 2. Comparación de medias postest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.

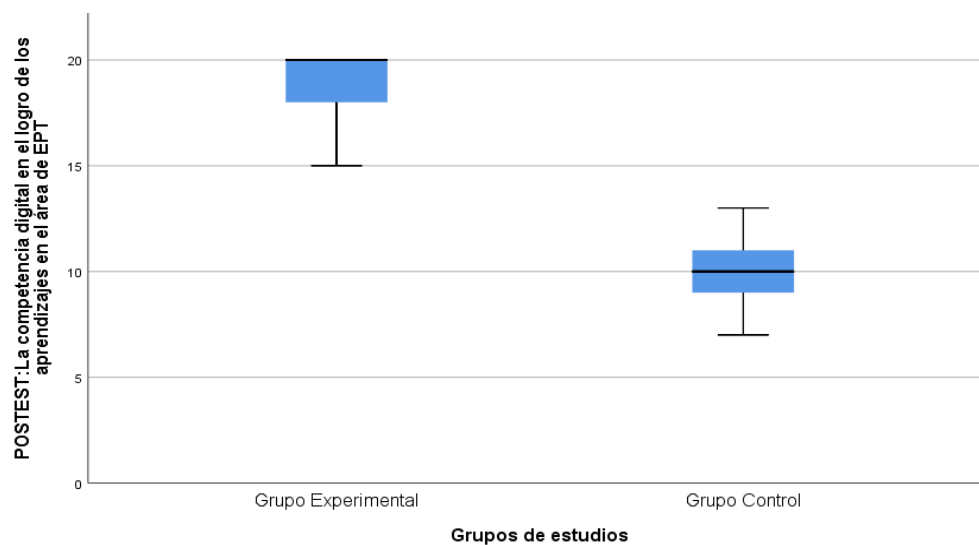


FIGURA 3. Comparación de medias del pretest y posttest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.

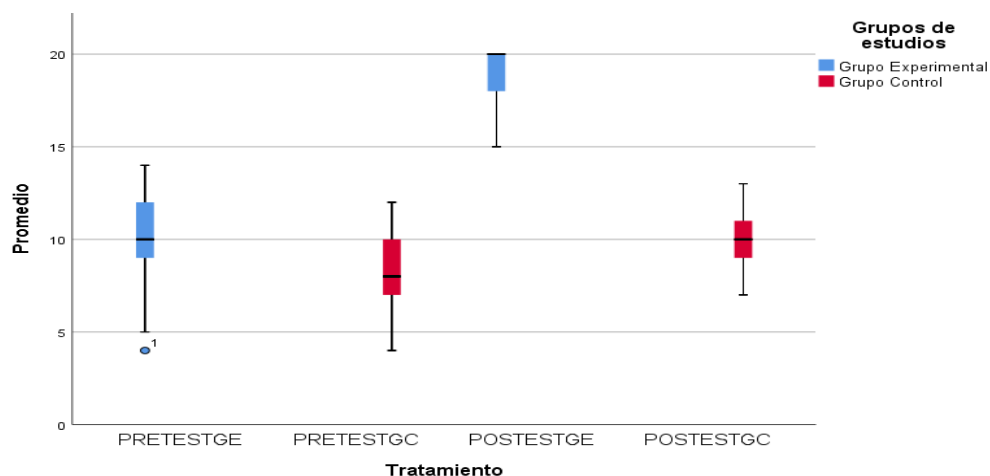


TABLA 6. Nivel de logro posttest de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo experimental.

POSTEST: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A	6	18,2	18,2	18,2
	AD	27	81,8	81,8	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo experimental.

FIGURA 4. Porcentaje del nivel de logro posttest de la aplicación de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo experimental.

Grupos de estudios: Grupo Experimental

A
AD

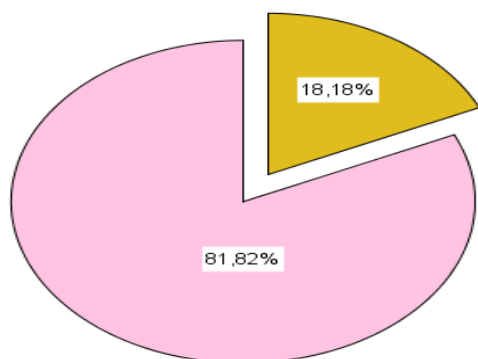


TABLA 7. Nivel de logro posttest del aprendizaje en el área de EPT del grupo control.

POSTEST: Logro de los aprendizajes en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	24	70,6	70,6	70,6
	B	10	29,4	29,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

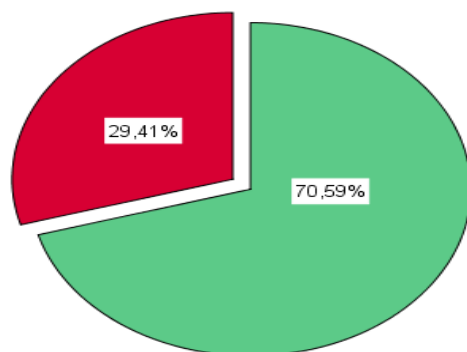
a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo control.

FIGURA 5. Porcentaje del nivel de logro de los aprendizajes en el área de EPT del grupo control.

Grupos de estudios: Grupo Control

C
B



En la tabla 7 y figura 5, verificamos que en el grupo control 24 estudiantes se encuentra nivel C (**en Inicio**) que representa el 70,6%, y 10 estudiantes están en el nivel B (**en proceso**) haciendo un 29,4%, esto resultados nos indica que el logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

TABLA 8. Prueba de normalidad del pretest y postest de los grupos experimental y control de la hipótesis general.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST: Logro de los aprendizajes en el área de ETP	0,104	67	0,071	0,973	67	0,144
POSTEST: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT	0,182	67	0,000	0,838	67	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultado estadístico de normalidad de datos obtenido a partir de la tabla 3.

Si: $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Como el valor de $p = 0.071$ y $p = 0.000$ vemos que uno de los valores de p es menor que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que los datos no siguen una distribución normal, en consecuencia, se hace la contestación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H₀: La competencia digital no influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H₁: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023

TABLA 9. Test de U de Mann-Whitney de la hipótesis general.

	Estadísticos de prueba ^a	
	PRETEST: Logro de los aprendizajes en el área de EPT.	POSTEST: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de EPT.
U de Mann-Whitney	317,500	0,000
W de Wilcoxon	912,500	595,000
Z	-3,084	-7,148
Sig. asintótica(bilateral)	0,002	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Nota: Resultado estadístico del contraste de hipótesis obtenido a partir de la tabla 3.

Como el valor de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Entonces concluimos que: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

4.2.2. Contraste de hipótesis específico 1

a. Análisis descriptivo

TABLA 10. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

Estadísticos ^a	Estadísticos ^a
PRETEST1: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT	PRETEST1: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT

N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		9,97	Media		8,32
Mediana		10,00	Mediana		8,00
Moda		9	Moda		8
Desviación estándar		2,456	Desviación estándar		1,870
Varianza		6,030	Varianza		3,498
Asimetría		-0,610	Asimetría		-0,119
Curtosis		-0,003	Curtosis		-0,105
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Vemos que las medias del pretest de los grupo experimental y control son 9,97 y 8,32 respectivamente, donde no existe diferencia estadística en los promedios de los grupos para el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT, lo que también se observa en la figura 6, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 10 Y 8 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a estos, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,456 Y 3,498 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media son similares en ambos grupos, y las varianzas que son 6,030 Y 3,398 de los grupos experimental y control nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, evidenciando que existe mayor variación en el grupo experimental, asimismo, los resultados presentan una asimetría negativa en ambos grupos con una ligera inclinación hacia la izquierda.

FIGURA 6. Comparación de medias pretest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

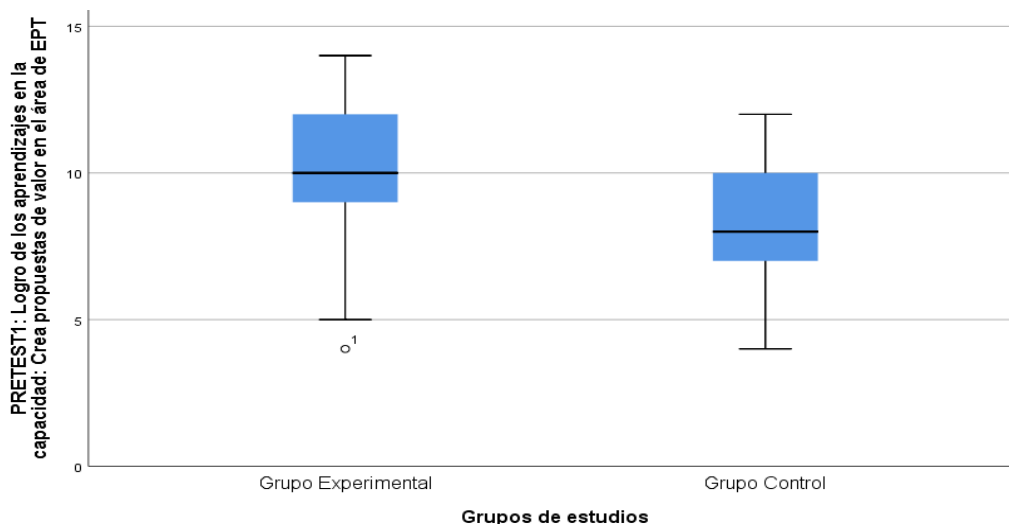


TABLA 11. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST1: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.			POSTEST1: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		18,88	Media		10,03
Mediana		20,00	Mediana		10,00
Moda		20	Moda		10
Desviación estándar		1,576	Desviación estándar		1,527
Varianza		2,485	Varianza		2,332
Asimetría		-1,164	Asimetría		0,219
Curtosis		0,034	Curtosis		0,006
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Observamos que las medias del posttest de los grupo experimental y control son 18,88 y 10,03 respectivamente, donde se observa que existe diferencia estadística en las medias de los grupos para la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT, lo que verificamos en las figuras 7 y 8, y la mediana del grupo experimental es 20 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales a este, y la

mediana del grupo control es 10 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios menores o iguales a 11, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 1,576 y 1,527 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media son similares en ambos grupos, y que las varianzas que son 2,485 y 2,332 de los grupos experimental y control y nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos que también nos indica que son similares, por otro lado los resultados del grupo experimental presenta una asimetría negativa y una asimetría positiva para el grupo control.

FIGURA 7. Comparación de medias postest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

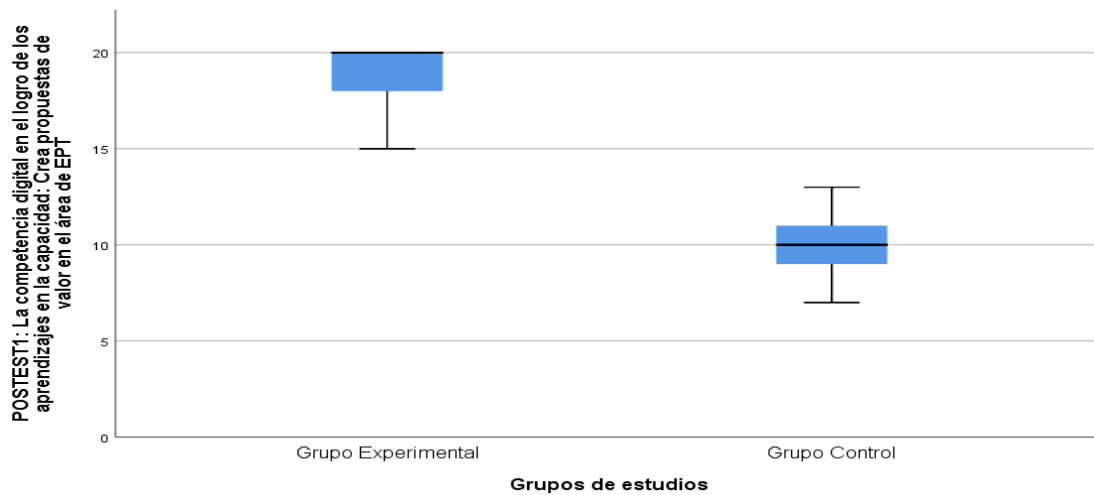


FIGURA 8. Comparación de medias del pretest y postest del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

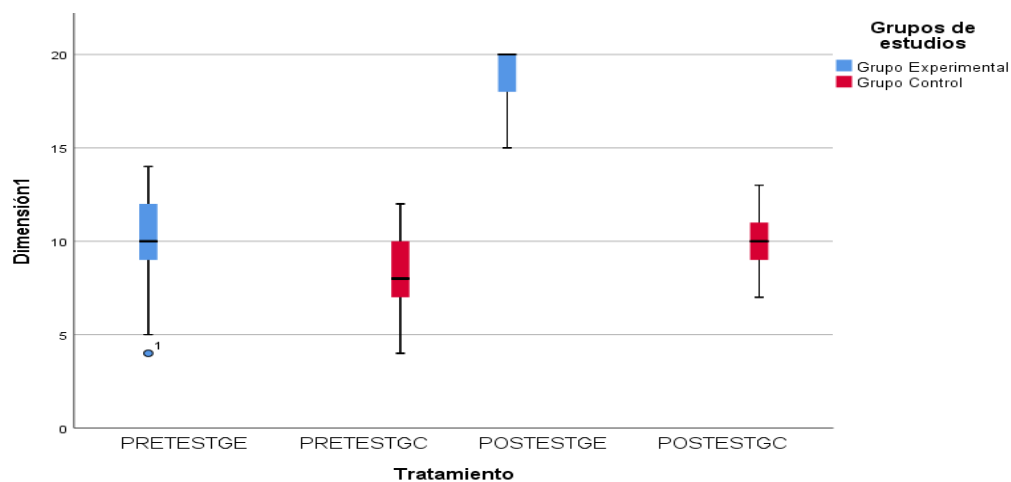


TABLA 12. Nivel de logro posttest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT del grupo experimental.

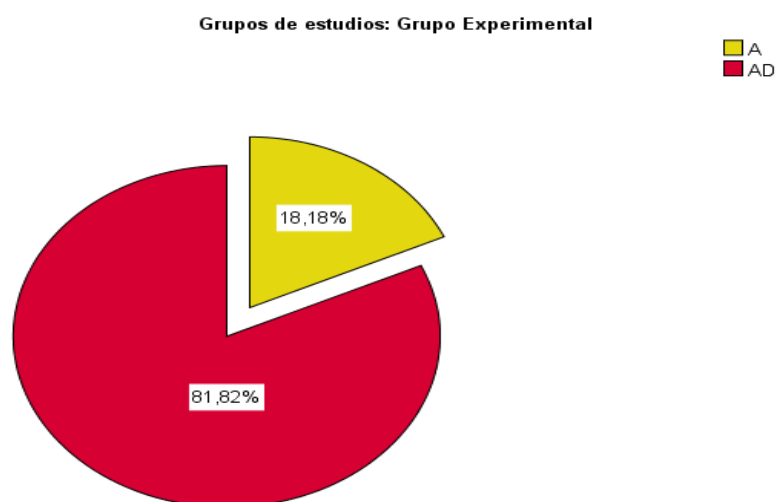
POSTEST1: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A	6	18,2	18,2	18,2
	AD	27	81,8	81,8	100,0
Total		33	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo experimental.

FIGURA 9. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.



En la tabla 12 y figura 9, notamos que en el grupo experimental 6 estudiantes se encuentra en el nivel A (**logro esperado** 18,2%), mientras que 27 estudiantes lograron el nivel AD (**logro destacado** 81,8%) lo que nos indica que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023

TABLA 13. Nivel de logro postest del aprendizaje en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT del grupo control.

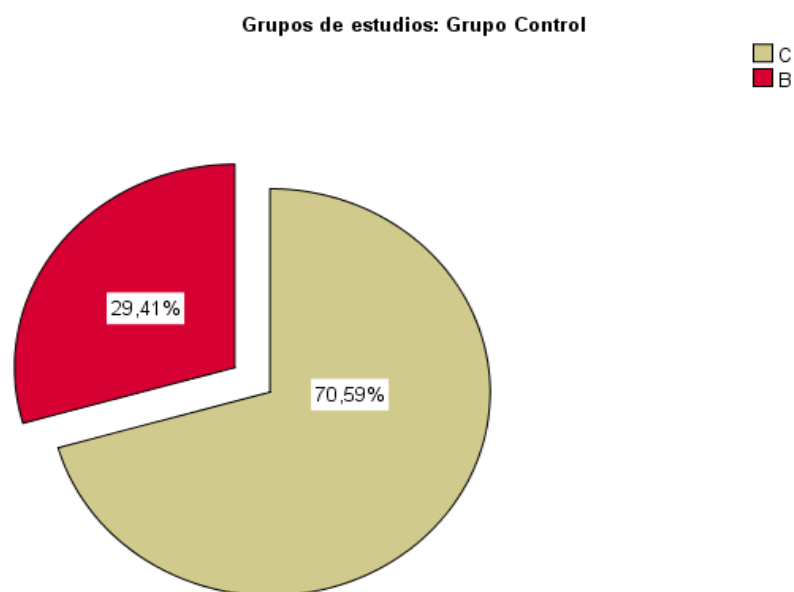
POSTEST1: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	24	70,6	70,6	70,6
	B	10	29,4	29,4	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo control.

FIGURA 10. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.



En la tabla 13 y figura 10, vemos que en el grupo experimental 24 estudiantes se encuentran en el nivel C (**en inicio** 70,6%), mientras que 10 estudiantes lograron el nivel B (**en proceso** 29,4%) lo que nos indica que el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

TABLA 14. Prueba de normalidad de la dimensión 1. Crea propuestas de valor en el área de EPT.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST1: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	0,104	67	0,071	0,973	67	0,144
POSTEST1: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	0,182	67	0,000	0,838	67	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultado estadístico de normalidad obtenido a partir de la tabla 3.

Si: p es $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: p es $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Como el valor de $p = 0,071$ y $p = 0,000$ advertimos que uno de los valores de p es menor que **0,05**, por lo que se rechaza la hipótesis nula y los resultados nos indican que los datos no siguen una distribución normal, por lo tanto, se hace la contestación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H₀: La competencia digital no influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H₂: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 15. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 1: Crea propuestas de valor en el área de EPT.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST1: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.	POSTEST1: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de EPT.
U de Mann-Whitney	317,500	0,000
W de Wilcoxon	912,500	595,000
Z	-3,084	-7,148
Sig. asintótica(bilateral)	0,002	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Nota: Resultado estadístico del contraste de hipótesis obtenido a partir de la tabla 3.

Observamos que el valor de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Entonces concluimos que: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023

4.2.3. Contraste de hipótesis específico 2

a. Análisis descriptivo

TABLA 16. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
PRETEST2: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT			PRETEST2: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		10,18	Media		9,09

Mediana	11,00	Mediana	9,00
Moda	13	Moda	9
Desviación estándar	3,395	Desviación estándar	2,429
Varianza	11,528	Varianza	5,901
Asimetría	-0,452	Asimetría	-0,257
Curtosis	-1,108	Curtosis	-0,740

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Verificamos que las medias del pretest de los grupo experimental y control son 10,18 y 9,09, donde vemos no existe diferencia estadística en los promedios de los grupos para el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT, lo que también se conforma en la figura 11, y las medianas de los grupo experimental y control son 11 y 9, que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a estos, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 3,395 y 2,429 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media son similares en ambos grupos, mientras que las varianzas que son 11,528 y 5,901 de los grupos experimental y control respectivamente donde nos indica que existe mayor variación de los resultados en el grupo experimental, y los resultados presentan una asimetría negativa para ambos grupos.

FIGURA 11. Comparación de medias pretest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.

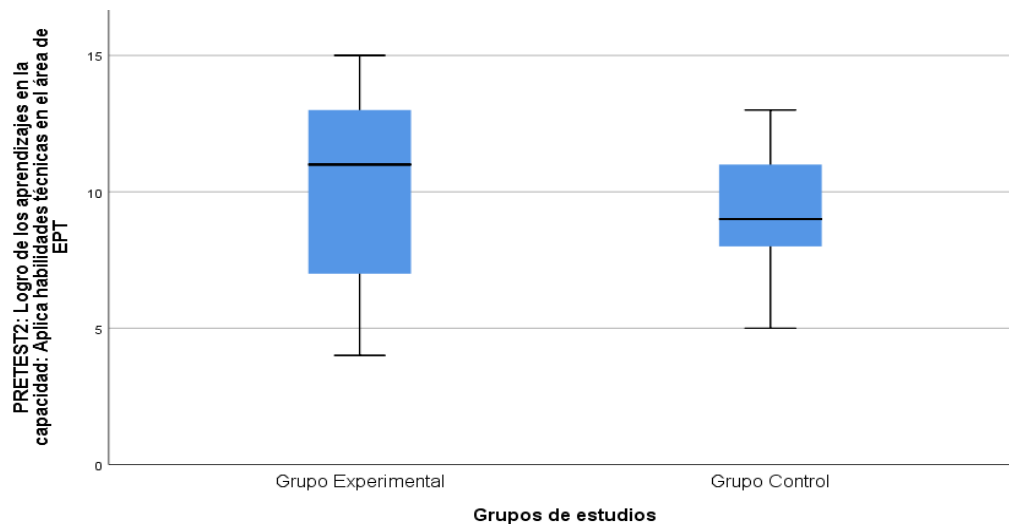


TABLA 17. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST2: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.			POSTEST2: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		19,27	Media		11,18
Mediana		20,00	Mediana		11,00
Moda		20	Moda		10
Desviación estándar		1,257	Desviación estándar		2,263
Varianza		1,580	Varianza		5,119
Asimetría		-1,860	Asimetría		-0,433
Curtosis		3,155	Curtosis		-0,386

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Notamos que las medias del posttest de los grupo experimental y control son 19, 27 y 11,18 respectivamente, donde se observa que existe una diferencia estadística significativa en los promedios de los grupos para el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT, lo que

también se conforma en la figura 12 y 13, y la mediana de grupo experimental es 20 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales a este, y la mediana del grupo control es 11 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios menores o iguales a 11, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 1,257 y 2,263 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media y estos son similares en ambos grupos, y las varianzas que son 1,580 y 5,119 de los grupos experimental y control respectivamente nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, y los resultados presentan una asimetría negativa para ambos grupos, que quiere decir que los datos están ligeramente inclinados hacia la izquierda.

FIGURA 12. Comparación de medias posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.

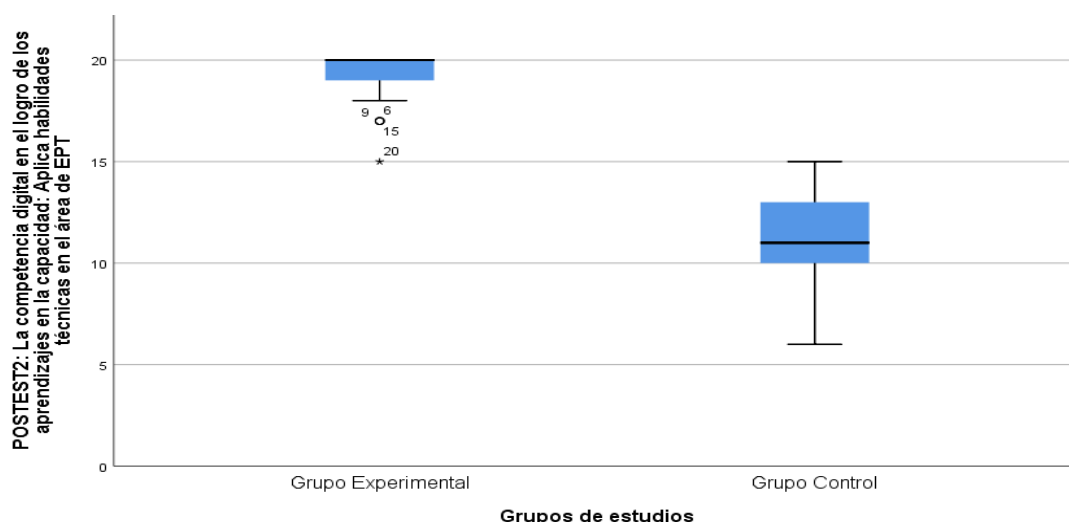


FIGURA 13. Comparación de resultados del pretest y posttest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.

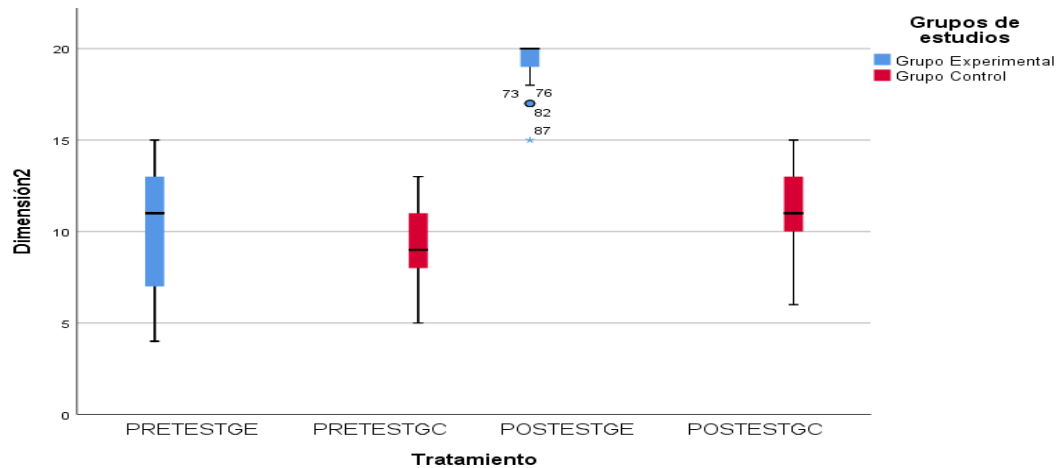


TABLA 18. Nivel de logro postest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo experimental.

**POSTEST2: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad:
Aplica habilidades técnicas en el área de EPT (Agrupada)^a**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A	4	12,1	12,1	12,1
	AD	29	87,9	87,9	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

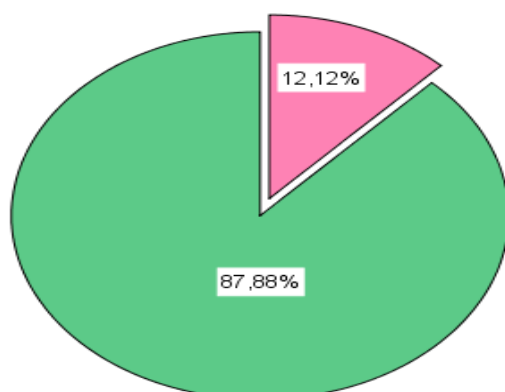
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo experimental.

FIGURA 14. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo experimental.

Grupos de estudios: Grupo Experimental

A
AD



En la tabla 18 y figura 14, verificamos que 4 estudiantes se encuentran en el nivel A (**Logro esperado** 21,1%), 29 lograron el nivel AD (**logro destacado** 87,9%), lo que nos indica que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

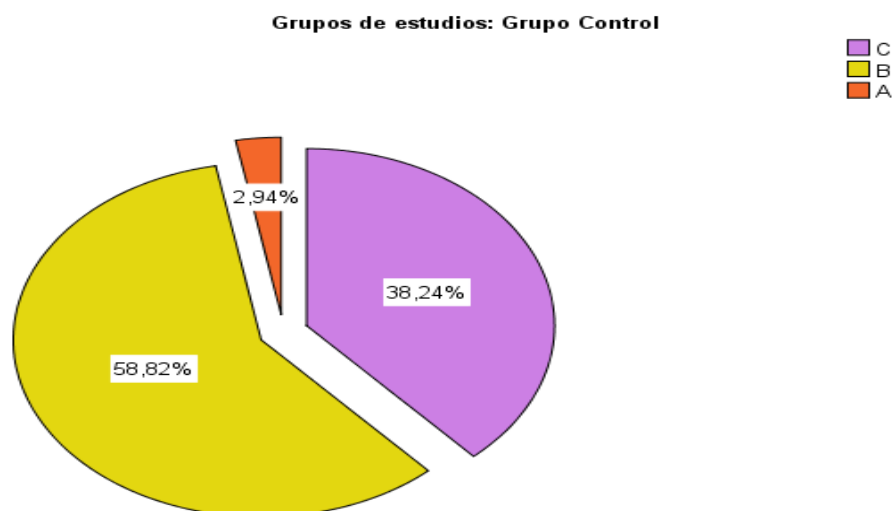
TABLA 19. Nivel de logro postest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo control.

POSTEST2: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	13	38,2	38,2	38,2
	B	20	58,8	58,8	97,1
	A	1	2,9	2,9	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo control.

FIGURA 15. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT del grupo control.



En la tabla 19 y figura 15, verificamos que 13 estudiantes se encuentran en el nivel C (**en inicio** 38,2%), 20 lograron el nivel B (**en proceso** 58,8%), y 1 estudiante logró el nivel A (**logro esperado** 2,9%) lo que nos indica que el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

TABLA 20. Prueba de normalidad del pretest y postest de la dimensión 2.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST2: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	0,118	67	0,021	0,949	67	0,008

POSTEST2: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT	0,193	67	0,000	0,868	67	0,000
---	-------	----	--------------	-------	----	-------

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultado estadístico de la normalidad obtenido a partir de la tabla 3.

Si: $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Como el valor de $p = 0,021$ y $p = 0,000$ notamos los valores de p son menores que **0,05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. En concluimos: los datos no siguen una distribución normal, y se hace la contestación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H₀: La competencia digital no influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H₃: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 21. Test de U de Mann-Whitney para la dimensión 2.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST2: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.	POSTEST2: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de EPT.
U de Mann-Whitney	427,000	0,500
W de Wilcoxon	1022,000	595,500
Z	-1,692	-7,167
Sig. asintótica(bilateral)	00,091	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Nota: Resultado estadístico del contraste de hipótesis obtenido a partir de la tabla 3.

Observamos que el valor de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Entonces concluimos que: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

4.2.4. Contraste de hipótesis específico 3

a. Análisis descriptivo

TABLA 22. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 3.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
PRETEST3: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.			PRETEST3: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		10,55	Media		8,65
Mediana		11,00	Mediana		9,50
Moda		10	Moda		5 ^b
Desviación estándar		2,948	Desviación estándar		3,064
Varianza		8,693	Varianza		9,387
Asimetría		-0,800	Asimetría		-0,323
Curtosis		0,310	Curtosis		-1,254
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		
			b. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.		

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Podemos ver que las medias del pretest de los grupo experimental y control son 10,55 y 8,65 respectivamente, donde se observa una ligera diferencia en los promedios de los grupos para el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT, lo que también

se conforma en la figura 16, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 11,00 y 9,50 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a estos, mientras que la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,948 y 3,064 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media, y que las varianzas que son 8,693 y 9387 de los grupos experimental y control y nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, siendo ligeramente mayor en el grupo control, y los resultados presentan una asimetría negativa para ambos grupos.

FIGURA 16. Comparación de medias pretest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.

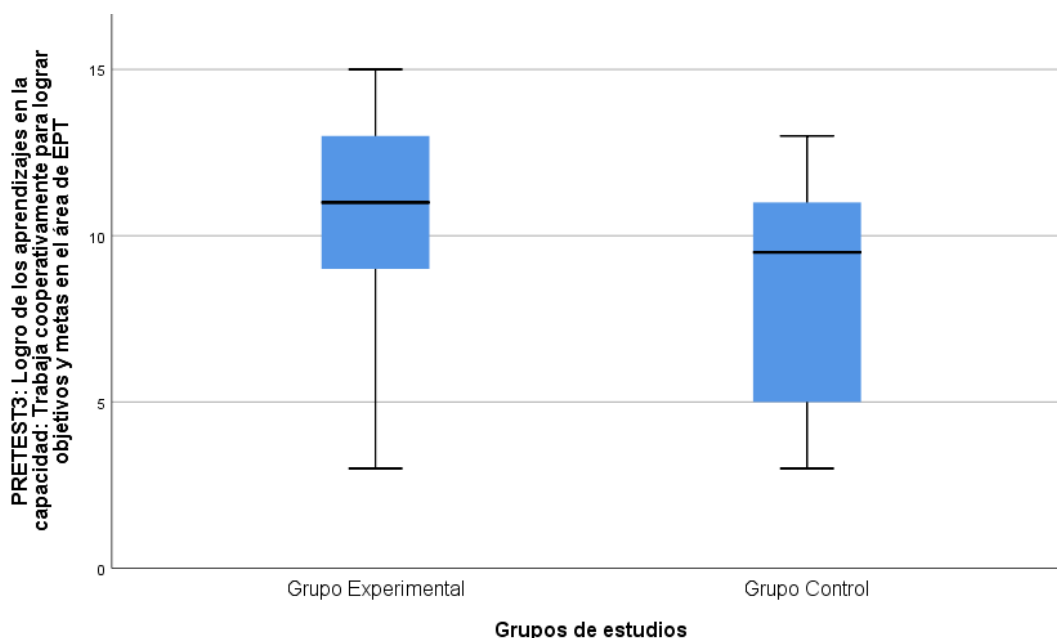


TABLA 23. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 3.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST3: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT			POSTEST3: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		19,09	Media		10,50

Mediana	20,00	Mediana	10,50
Moda	20	Moda	10
Desviación estándar	1,721	Desviación estándar	2,300
Varianza	2,960	Varianza	5,288
Asimetría	-1,913	Asimetría	-0,818
Curtosis	2,551	Curtosis	0,369
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental		a. Grupos de estudios = Grupo Control	

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Comprobamos que las medias del postest de los grupo experimental y control son 19,09 y 10,50 respectivamente, donde se observa que existe diferencia estadística significativa en los promedios de los grupos para el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT, lo que también se conforma en la figura 17 y 18, en tanto que las medianas de los grupo experimental es 20 e indica que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales a este, y la mediana del grupo control es 10,50 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios menores o iguales a 10,50, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 1,721 y 2,300 que nos indican que existe mayor dispersión de resultados en el grupo control, mientras que las varianzas que son 2,960 y 5,288 de los grupos experimental y control y nos indica que existe mayor variabilidad de los resultados en el grupo control, y los resultados presentan una asimetría negativa para ambos.

FIGURA 17. Comparación de medias postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.

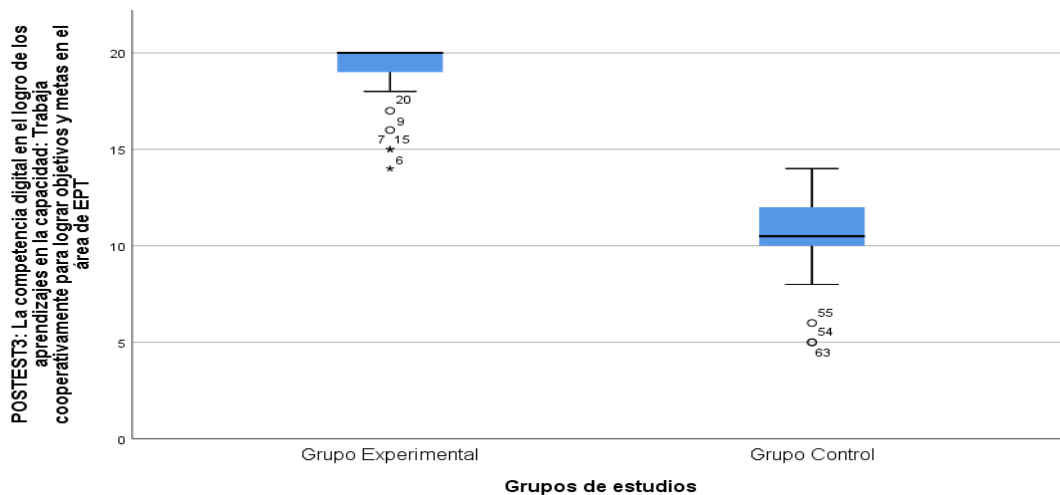


FIGURA 18. Comparación de resultados del pretest y postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.

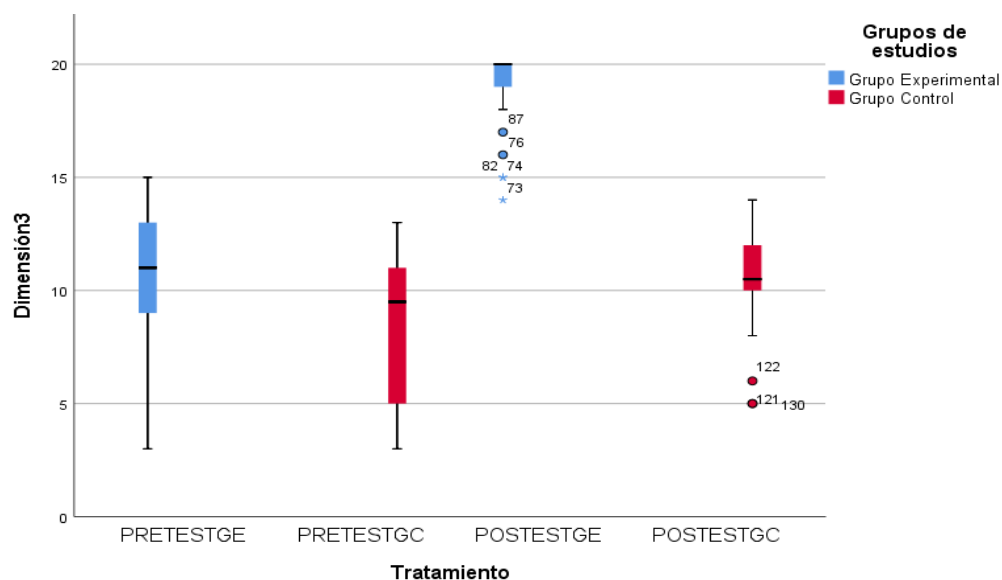


TABLA 24. Nivel de logro postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo experimental.

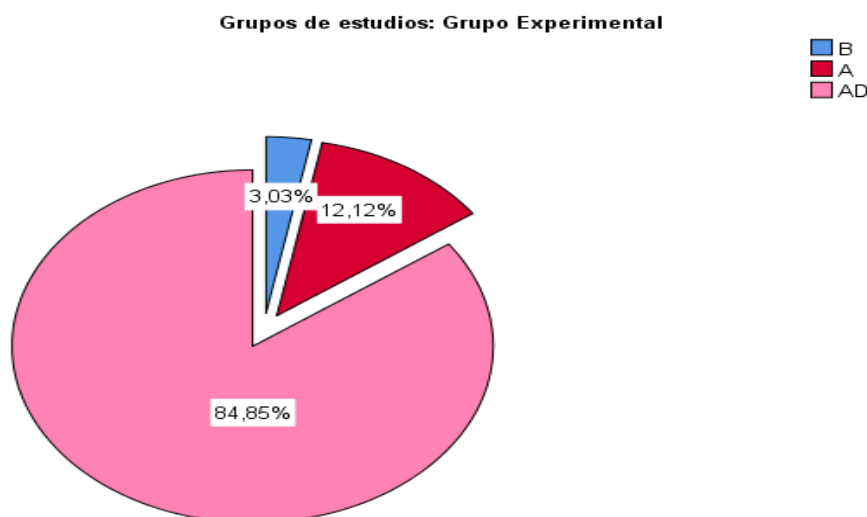
POSTEST3: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B	1	3,0	3,0	3,0
	A	4	12,1	12,1	15,2
	AD	28	84,8	84,8	100,0

Total	33	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo experimental.

FIGURA 19. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo experimental.



En la tabla 24 y figura 19; 1 estudiante se encuentra en el nivel B (**en proceso** 3,0%), 4 lograron el nivel A (**logro esperado** 12,1%), mientras que 28 estudiantes lograron el nivel AD (**logro destacado** 84,8%) que nos indica que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 25. Nivel de logro postest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo control.

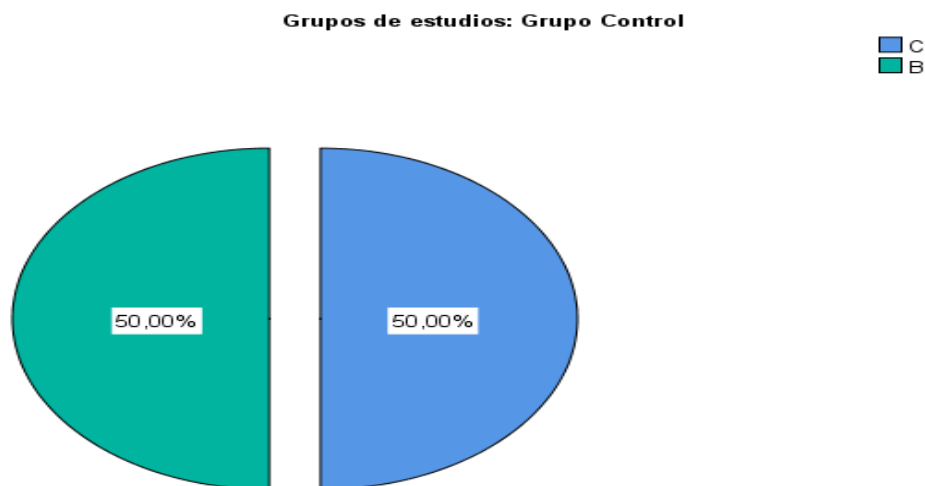
POSTEST3: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT (Agrupada)^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	17	50,0	50,0	50,0

B	17	50,0	50,0	100,0
Total	34	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo control.

FIGURA 20. Porcentaje de logro posttest de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT del grupo control.



En la tabla 25 y figura 20; 17 estudiantes lograron en el nivel C (**en inicio** 50,0%), y 17 estudiantes alcanzaron el nivel B (**en proceso** 50,0%), lo que nos indica que el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

b. **Contraste de hipótesis**

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

TABLA 26. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la dimensión 3.

Pruebas de normalidad	
Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST3: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.	0,150	67	0,001	0,936	67	0,002
POSTEST3: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.	0,208	67	0,000	0,864	67	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultado estadístico de normalidad obtenido a partir de la tabla 3.

Si: $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula

Como el valor de $p = 0,001$ y $p = 0,000$ se observa que los valores de p son menores que **0,05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, los resultados nos indican que los datos no siguen una distribución normal, por lo tanto, se hace la contestación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H_0 : La competencia digital no influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H_4 : La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 27. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 3.

Estadísticos de prueba^a

	PRETEST3: Logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.	POSTEST3: La competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de EPT.
U de Mann-Whitney	367,500	0,500
W de Wilcoxon	962,500	595,500
Z	-2,445	-7,192
Sig. asintótica(bilateral)	0,014	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Nota: Resultado estadístico del contraste de hipótesis obtenido a partir de la tabla 3.

Como el valor de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Entonces concluimos que: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

4.2.5. Contraste de hipótesis específico 4

a. Análisis descriptivo

TABLA 28. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
PRETEST4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.			PRETEST4: El Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		9,18	Media		7,24
Mediana		9,00	Mediana		6,00
Moda		9 ^b	Moda		5
Desviación estándar		2,721	Desviación estándar		2,547

Varianza	7,403	Varianza	6,488
Asimetría	-0,333	Asimetría	0,363
Curtosis	-0,669	Curtosis	-1,320

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental a. Grupos de estudios = Grupo Control

b. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Podemos ver que las medias del pretest de los grupo experimental y control son 9,18 y 7,24 respectivamente, donde se observa que existe una ligera diferencia en los promedios de los grupos para Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT, lo que también se confirma en la figura 21, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 9 y 6 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a estos, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,721 y 2,547 que nos indican que la dispersión de resultados son similares en ambos grupos, mientras que las varianzas que son 7,403 y 6,488 de los grupos experimental y control y nos indica que hay mayor variabilidad de los resultados en el grupo experimental, y los resultados presentan una asimetría positiva para el grupo experimental y una asimetría negativa para el grupo control.

FIGURA 21. Comparación de medias pretest de la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.

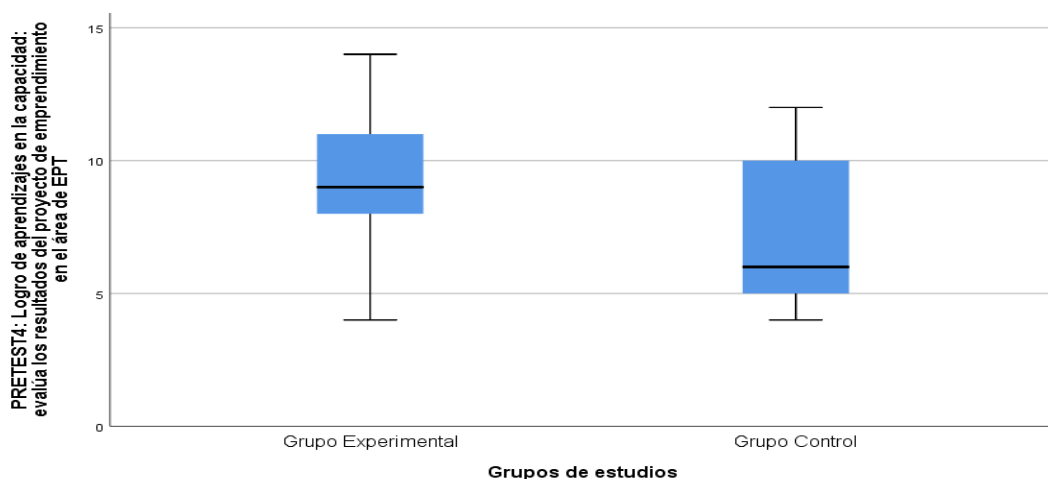


TABLA 29. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST4: La competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.			POSTEST4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.		
N	Válido	33	N	Válido	34
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		18,27	Media		8,41
Mediana		20,00	Mediana		8,50
Moda		20	Moda		6
Desviación estándar		2,281	Desviación estándar		2,451
Varianza		5,205	Varianza		6,007
Asimetría		-0,728	Asimetría		-0,090
Curtosis		-1,374	Curtosis		-1,048
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

Nota: Resultado estadístico descriptivo obtenido a partir de la tabla 3.

Comprobamos que las medias del posttest de los grupo experimental y control son 18,27 y 8,41 respectivamente, donde se observa que existe diferencia estadística significativa en los promedios de los grupos para la competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT, lo que también se conforma en la figura 22 y 23, en tanto que las medianas de los grupo experimental es 20 que indica que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales a este, y la mediana del grupo control es 8,50 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios menores o iguales a este, la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,281 y 2,451 que nos indican que la dispersión de resultados son similares en ambos grupos, mientras que las varianzas que son 5,205 y 6,007 de los grupos experimental y control y nos indica la variabilidad de los resultados entre los grupos, y los resultados presentan una asimetría negativa para ambos.

FIGURA 22. Comparación de medias posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.

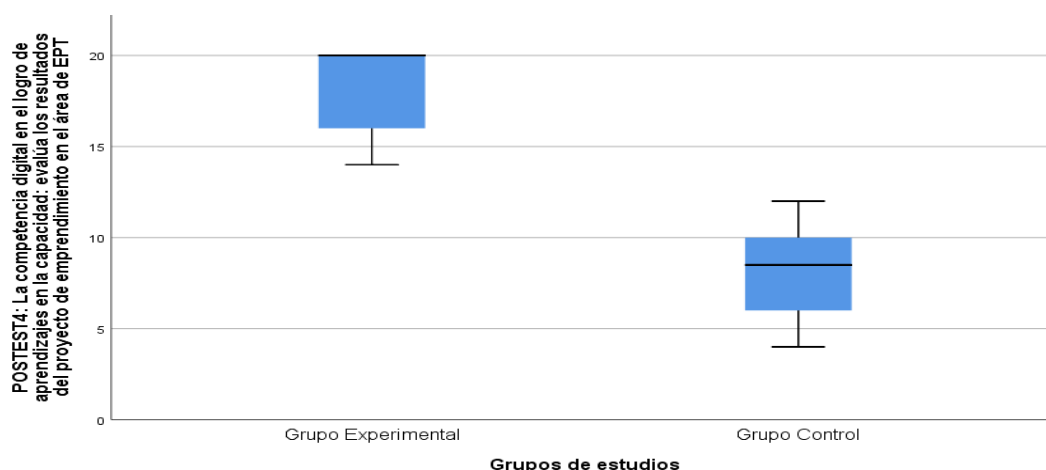


FIGURA 23. Comparación de resultados del pretest y postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.

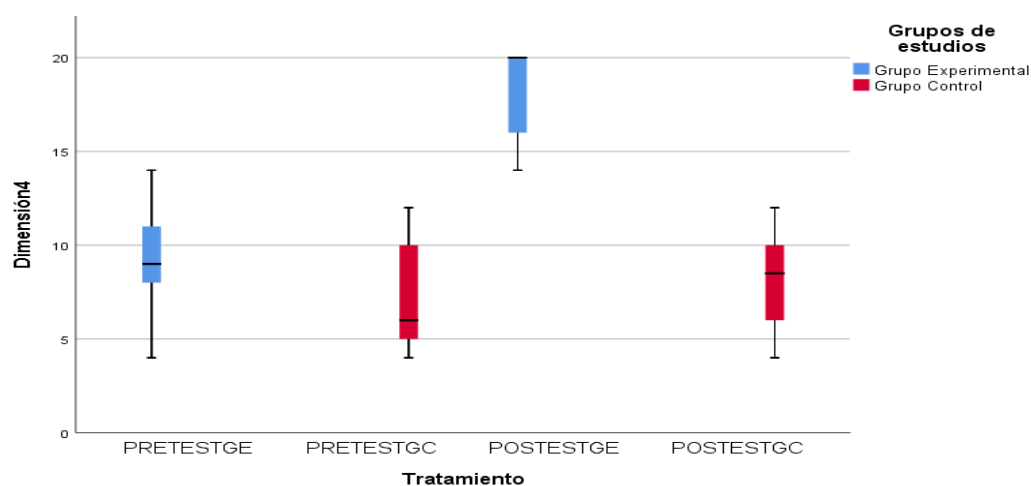


TABLA 30. Nivel de logro postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo experimental.

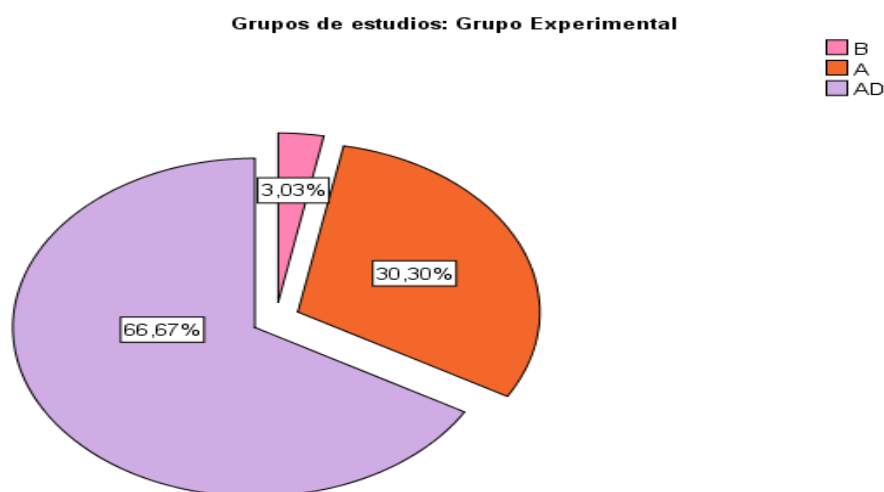
POSTEST4: La competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B	1	3,0	3,0	3,0
	A	10	30,3	30,3	33,3
	AD	22	66,7	66,7	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo experimental.

FIGURA 24. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo experimental.



En la tabla 30 y figura 24; 1 estudiante se encuentra B (**en proceso** 3,0%), 10 lograron el nivel A (**logro esperado** 30,3%), y 22 estudiantes lograron el nivel AD (**logro destacado** 66,7%) que nos indica que la competencia digital influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 31. Nivel de logro posttest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo control.

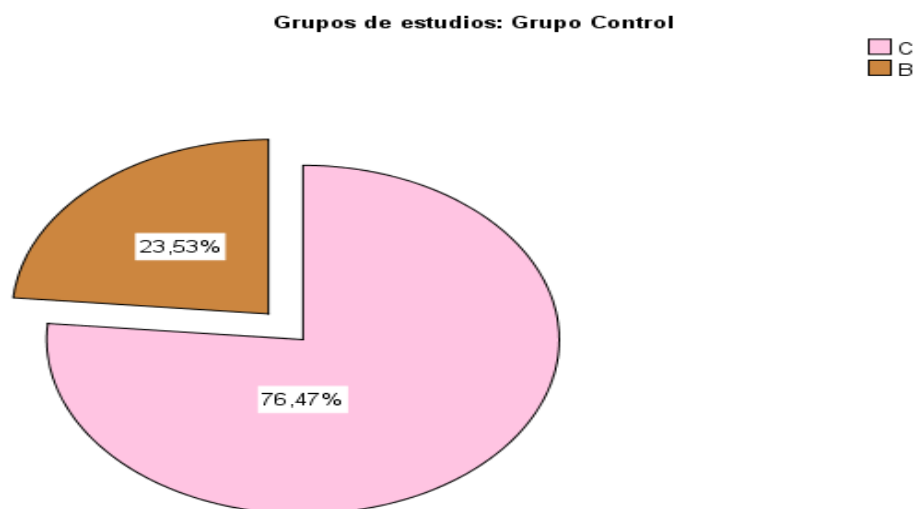
POSTEST4: La competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT (Agrupada)^a

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C	26	76,5	76,5	76,5
	B	8	23,5	23,5	100,0
	Total	34	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Nota: Resultado estadístico del nivel de logro obtenido a partir de la tabla 3 del grupo control.

FIGURA 25. Porcentaje del Nivel de logro postest de la dimensión 4: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT del grupo control.



En la tabla 31 y figura 25; 26 estudiantes se encuentran en el nivel C (**en inicio** 76,50%), 8 lograron el nivel B (**en proceso** 23,5%), los resultados nos indica que el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

TABLA 32. Prueba de normalidad del pretest y postest de la dimensión 4.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	0,157	67	0,000	0,934	67	0,002

POSTEST4: La competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	0,173	67	0,000	0,885	67	0,000
---	-------	----	--------------	-------	----	-------

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultado estadístico de normalidad obtenido a partir de la tabla 3.

Si: p es $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: p es $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Como el valor de $p = 0,000$ y $p = 0,000$ se observa que los valores de p son menores que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, los resultados nos indican que los datos no siguen una distribución normal, por lo tanto, se hace la contestación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H_0 : La competencia digital no influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

H_5 : La competencia digital influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

TABLA 33. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 4.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST4: Logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.	POSTEST4: La competencia digital en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de EPT.
U de Mann-Whitney	348,500	0,000
W de Wilcoxon	943,500	595,000

Z	-2,687	-7,130
Sig. asintótica(bilateral)	0,007	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Nota: Resultado estadístico de contraste de hipótesis obtenido a partir de la tabla 3.

Como el valor de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna. Entonces concluimos que: la competencia digital influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

4.3. Discusión de resultados

En la investigación titulada: Competencia digital para el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, Aucayacu – 2023, cuyo objetivo general fue determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, en una investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, nivel cuasi experimental con dos grupo de trabajo control y experimental, diseño cuasi experimental, teniendo como población 181 estudiantes y muestra de 67 estudiantes, 33 en el grupo experimental y 34 en el grupo control, donde se arribó a la siguiente conclusión: con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test de U de Mann Whitney de la tabla 9, se demostró que la competencia digital influye significativamente en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, asimismo, en la tabla 6 observamos que en el grupo experimental se logró que 27 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) representando el 81,8%, mientras que, en el grupo control en la tabla 7 verificamos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023; lo que concuerda lo mencionado en el artículo por Sánchez,

M. (2021). El desarrollo de la Competencia Digital en el alumnado de Educación Infantil. Este artículo tiene como objetivo conocer y analizar qué aspectos de la competencia digital se pueden abordar, así como desarrollar una propuesta de indicadores de logro por edades. Para ello, primero se ha realizado un análisis curricular de la competencia digital, a continuación, se ha consultado a 18 maestras expertas en la integración de las tecnologías en el aula de 3 a 6 años. Los resultados indican que son varios los elementos de la competencia digital que pueden integrarse en esta etapa, habiendo encontrado mayor acuerdo en los aspectos relacionados con el conocimiento de aplicaciones informáticas, desarrollo de la curiosidad por las TIC, pensamiento computacional, gestión de la información, usar recursos tecnológicos para resolver problemas y comunicarse. Los aspectos relacionados con la gestión y el uso de información de manera crítica se valoraron como los más complicados de trabajar en esta etapa, siendo elementos que se van incorporando de forma progresiva debido al propio desarrollo madurativo del alumnado, asimismo, concuerda con lo mencionado por Morales, (2019) en su tesis doctoral: *“La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de formación inicial docente en Uruguay para personas con parálisis cerebral”*. Los cambios que han introducido la exponencial expansión de las tecnologías digitales en los diferentes ámbitos: económico, social, cultural, laboral, etc., en la sociedad actual, interpelan particularmente a los sistemas educativos, como garantes de la formación cultural y ciudadana, para formar personas capaces de realizar un uso significativo de las tecnologías digitales. La metodología utilizada, se sostiene en una investigación de carácter educativo, basada en el paradigma interpretativo, con el fin de comprender e interpretar dicha realidad. Se apoya en un método mixto, integrando técnicas cualitativas y cuantitativas y se utiliza la triangulación para el control de calidad y enriquecer el análisis. Las técnicas utilizadas para llevar adelante la investigación fueron la encuesta, el análisis de contenido y los grupos focales. El marco de referencia utilizado fue una matriz de indicadores que contiene 4 dimensiones: 1) didáctica, curricular y metodológica; 2) planificación, organización y gestión de espacios y recursos tecnológicos digitales; 3) aspectos éticos, legales y de seguridad y 4) desarrollo personal y profesional. Donde los hallazgos nos revelan que los planes y programas de formación inicial docente relacionados con tecnologías digitales y los planes de formación

permanente del profesorado no están diseñados para favorecer el desarrollo de la competencia digital docente, y obedecen a metodologías más tradicionales de enseñanza. Los estudiantes de formación inicial docente y los docentes que forman futuros maestros y profesores, no han desarrollado suficientemente la competencia digital docente para favorecer la incorporación de las tecnologías digitales en sus prácticas profesionales.

Según Quispe, (2023). En su artículo: *Competencias digitales en el rendimiento académico de comunicación en una institución educativa de Puno 2023*, tuvo por objetivo determinar la influencia de las competencias digitales en el rendimiento académico del área de comunicación, así como en sus tres dimensiones: oralidad, escritura y lectura; siendo la población muestral 136 estudiantes de quinto grado del nivel secundaria de una institución educativa secundaria de Puno. Es un estudio explicativo de tipo básica, diseño no experimental transeccional correlacional causal. Las técnicas de recolección de datos estuvieron constituidas por la encuesta y la observación; siendo sus instrumentos, el cuestionario de competencias digitales y la ficha de observación sobre rendimiento académico de comunicación. Para la correlación se usó el índice Rho Spearman y para la influencia la regresión lineal; teniendo como resultado que las competencias digitales inciden significativamente ($p < 0.01$) en el rendimiento académico de comunicación $r=0,585^{**}$ ($r^2=33,7\%$). Como conclusión se debe impulsar el buen desempeño de las competencias digitales para mejorar el rendimiento académico de comunicación, lo que tiene relación lo estudiado en la investigación titulada: *Competencia digital para el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, Aucayacu – 2023*, cuyo objetivo general fue determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, en una investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, nivel cuasi experimental con dos grupo de trabajo control y experimental, diseño cuasi experimental, teniendo como población 181 estudiantes y muestra de 67 estudiantes, 33 en el grupo experimental y 34 en el grupo control, donde se arribó a la siguiente conclusión: con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test de U de Mann Whitney de la tabla 9, se demostró que la competencia digital

influye significativamente en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, asimismo, en la tabla 6 observamos que en el grupo experimental se logró que 27 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) representando el 81,8%, mientras que, en el grupo control en la tabla 7 verificamos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, y lo mencionado por Rodríguez, (2023). En su tesis: *Uso de TICs y logros de aprendizaje del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa pública, Lima, 2023*. La investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre el uso de las TICs y logros de aprendizaje del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa pública, Lima, 2023. La metodología correspondió al enfoque cuantitativo, tipo básica, diseño no experimental y alcance correlacional, se tuvo una población de 124 estudiantes y por intermedio de un muestreo aleatoria se estableció una muestra de 94 estudiantes. Los resultados muestran un $r=0,521$ y un $p=0,000 < a 0,05$. Además, sobre el uso de las TICs, el 41,5% (39) se halla en una dimensión media, mientras el 34,0% (32) en una dimensión baja y solo el 24,5% (23) están en una dimensión alta en el uso de las TICs, para el área de EPT, el 48,9% (46) logro esperado, mientras el 37,2% (35) en proceso, otro 8,5% (8) logro destacado y solo el 5,3% (5) en inicio. Por consiguiente, se concluyó una correlación positiva considerable entre uso de las TICs y logros de aprendizaje.

Según Ramírez, (2021). En su investigación: *Competencias digitales y logro de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa pública de Piura, 2021*. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre Competencias digitales y Logro de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa pública de Piura, 2021; estudio desarrollado bajo el enfoque cuantitativo y diseño no experimental, trasversal y nivel correlacional. La muestra no probabilística intencional estuvo conformada por 60 estudiantes. Para el recojo de datos de la competencia digital se aplicó la encuesta y para medir logro de aprendizaje se aplicó la observación, empleándose instrumentos con evidencia de validez y confiabilidad. Para el análisis de datos se utilizó el Paquete SPSS v25,

cuyo análisis correlacional fue medido mediante el coeficiente de Correlación de Spearman. Los resultados evidencian que no existe relación estadísticamente significativa entre competencias digitales y logro de aprendizaje ($p > .05$). Además, en el análisis descriptivo prevalece el nivel medio y alto en competencias digitales; y predomina el nivel de Logro esperado en aprendizaje (76.7%), y logro en proceso (16.7%). Se concluye que las competencias digitales no se relacionan significativamente con el logro del aprendizaje dado la complejidad del comportamiento académico de los estudiantes, coincide con lo mencionado por Mancha, et al (2021). En su artículo: *Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de Covid-19*. La investigación trata sobre competencias digitales en profesores universitarios para desarrollar sesiones de aprendizaje durante la pandemia y la satisfacción de estudiantes en el proceso de aprendizaje. El objetivo fue determinar la relación entre las competencias digitales y la satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno (UNA), durante la Covid-19 durante el año académico del 2021. La metodología fue con enfoque cuantitativo, de tipo no experimental y diseño correlacional, se utilizó dos instrumentos para recoger datos debidamente validados. La población ha sido conformada por 1180 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación (FCEDUC) de la UNA Puno, cuya muestra fue de 290 estudiantes, seleccionados mediante el muestreo probabilístico. Los resultados revelan que existe una relación significativa fuerte entre las variables de estudio de acuerdo con la prueba estadística de Chi cuadrado entre las variables, cuyo nivel de significancia fue $p = 0.000$. Concluyendo que las competencias digitales del profesor universitario de la FCEDUC de la UNA Puno tienen relación significativa con la satisfacción del estudiante en el logro de su aprendizaje, es decir los docentes universitarios están capacitados en entornos virtuales para desarrollar actividades de aprendizaje de los estudiantes, asimismo, en la presente investigación titulada: *Competencia digital para el logro de aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, Aucayacu – 2023*, cuyo objetivo general fue determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, en una

investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, nivel cuasi experimental con dos grupo de trabajo control y experimental, diseño cuasi experimental, teniendo como población 181 estudiantes y muestra de 67 estudiantes, 33 en el grupo experimental y 34 en el grupo control, donde se arribó a la siguiente conclusión: con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test de U de Mann Whitney de la tabla 9, se demostró que la competencia digital influye significativamente en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, asimismo, en la tabla 6 observamos que en el grupo experimental se logró que 27 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) representando el 81,8%, mientras que, en el grupo control en la tabla 7 verificamos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

CONCLUSIONES

Según las hipótesis de la investigación y habiendo aplicado el test de U de Mann-Whitney, con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia de 0,05 y se arribó a las siguientes conclusiones:

- ✓ Según el análisis descriptivo de los resultados del postest según la tabla 3, las medias del postest son 18,88 y 10,03 donde se evidencia la diferencia estadística y según la tabla 9 con un nivel de significancia de 0,000 se demostró que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, asimismo, en la tabla 6 observamos que en el grupo experimental se logró que 27 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) representando el 81,8%, mientras que en el grupo control en la tabla 7 verificamos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- ✓ Según el análisis descriptivo de los resultados del postest según la tabla 11, las medias del postest son 18,88 y 10,03 donde se evidencia la diferencia estadística y según la tabla 15 con un nivel de significancia de 0,000 se demostró que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, por otro lado, en la tabla 12 observamos que en el grupo experimental se logró que 27 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) representando el 81,8%, mientras que en el grupo control en la tabla 13 verificamos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 29,4%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

- ✓ Según el análisis descriptivo de los resultados del postest según la tabla 17, las medias del postest son 19,27 y 11,18 donde se evidencia la diferencia estadística y según la tabla 21 con un nivel de significancia de 0,000 se demostró que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, también, en la tabla 18 observamos que en el grupo experimental se logró que 29 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) que viene a ser el 87,9%, mientras que en el grupo control en la tabla 19 vemos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel A (Logro esperado) con un 2,9%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- ✓ Según el análisis descriptivo de los resultados del postest según la tabla 23, las medias del postest son 19,09 y 10,50 donde se evidencia la diferencia estadística y según la tabla 27 con un nivel de significancia de 0,000 se demostró que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, también, en la tabla 24 observamos que en el grupo experimental se logró que 28 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) haciendo el 84,8%, mientras que en el grupo control en la tabla 25 vemos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 50%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en la capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.
- ✓ Según el análisis descriptivo de los resultados del postest según la tabla 29, las medias del postest son 18,27 y 8,41 donde se evidencia la diferencia

estadística y según la tabla 33 con un nivel de significancia de 0,000 se demostró que la competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023, también, en la tabla 30 observamos que en el grupo experimental se logró que 22 estudiantes alcancen el nivel AD (logro destacado) haciendo el 66,7%, mientras que en el grupo control en la tabla 31 vemos que el máximo nivel alcanzado fue el nivel B (en proceso) con un 23,5%, indicando que resultados del logro de los aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “B” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.

SUGERENCIAS

Se sugiere que las instituciones educativas de Educación Básica tengan en cuenta, al planificar y llevar a cabo las actividades de enseñanza, el objetivo general de la investigación que se centra en examinar cómo las competencias digitales mejoran el rendimiento académico en el área de educación para el trabajo. Esto se debe a que se ha demostrado que estas competencias tienen un impacto significativo en el logro de aprendizaje de los estudiantes.

Se sugiere a los líderes y docentes de la institución educativa que tengan en cuenta en su planificación el objetivo específico 1 de la investigación, que consiste en identificar el impacto de la personalización de entornos virtuales en el progreso, el logro esperado y el desempeño sobresaliente de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en el área de educación para el trabajo. Esto se debe a que se ha demostrado que la personalización de entornos virtuales tiene una influencia significativa en el proceso, logro esperado y logro destacado en el aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo, a los profesores que enseñan en el área de educación para el trabajo en el distrito de José Crespo y Castillo que tengan en cuenta el objetivo específico 2, que consiste en examinar el impacto de la gestión de información en entornos virtuales en el progreso, logro esperado y desempeño sobresaliente de los estudiantes de cuarto grado de secundaria en el área de educación para el trabajo. Esto se debe a que se ha demostrado que la gestión de información en entornos virtuales tiene un efecto significativo en el proceso, logro esperado y logro destacado en el aprendizaje de los estudiantes.

También a los educadores de la UGEL Leoncio Prado tener en cuenta el objetivo específico 3, que se enfoca en respaldar la importancia de la dimensión de interacción en entornos virtuales en el progreso, logro esperado y desempeño destacado de los estudiantes de cuarto grado de secundaria. en el área de educación para el trabajo. Esto se debe a que se ha demostrado que la interacción en entornos virtuales tiene un impacto significativo en el progreso, logro esperado y logro destacado en el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcocer (2021) en su tesis “*Las herramientas digitales y su incidencia en el rendimiento académico de la asignatura de matemática, de los estudiantes del primer año de bachillerato del año 2020, de la Unidad Educativa “Dr. Enrique Noboa Arízaga”, del cantón la troncal.*” Universidad estatal de Milagro de Ecuador.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5425>
- Alonso, L., Salmerón, H., & Azcuy, A. B. (2012). La competencia cognoscitiva como configuración psicológica de la personalidad: algunas distinciones conceptuales. *Revista mexicana de investigación educativa*, 1109-1137.
- Alva (2019) en su tesis “*Aplicaciones informáticas (TIC) y desarrollo de las capacidades del área de matemática, para alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la I.E Edelmira Del Pando, Ate, Lima, 2017*”
- Anijovich, R. (2021). Crisis Covid-19. Evaluación. Recuperado de: <https://fundacionsantillana.com/entrevista-rebeca-anijovich/>
- Apaza (2021) en su tesis “*Nivel de la Competencia Digital en Docentes de Nivel de Educación Primaria de la I.E. Diego Quispe Tito – San Sebastián 2021*” Cuzco – Perú.
- Attar, M. (21 de julio de 2018). Connectivism theory a noteworthy necessity in the process of making schools smart. *Proceedings: International Conference on Psychology, Educational and Behavioral Sciences*. Volume 3. Retrieved from. <https://www.sid.ir/en/seminar/ViewPaper.aspx?FID=612E20180301>
- Barriga Gutiérrez, Paola Andrea (2012) *herramientas digitales para la construcción de conocimiento*. Universidad ICESI Colombia
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación*. Tercera edición. Pearson Educación-Colombia
- Calderón Gómez, Daniel. (2016) *texto juventud desigualdad y sociedad digital*. Tirant lo Blanch.
- Castro et. al (2022) en su tesis “*Las herramientas digitales y el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en los alumnos del primer grado de secundaria de la I.E. César Vallejo, Amarilis, Huánuco, 2020*”
- Chique Candia, María Elizabeth (2020) *Plataforma educativa*.

- Chong, E. (2017). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad politécnica del valle de Toluca. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*
- Comisión Europea. (2007). *Competencias clave para el aprendizaje permanente - Un marco europeo*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones Oficiales de las Comunidades Europeas.
- Cotino, L. (2020). La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus. *Revista de Educación y Derecho* (21), 1-29. Recuperado el 10 de Mayo de 2021, de <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/31213/31283>
- Dongo (2021) en su tesis "Competencia digital en estudiantes del quinto grado de secundaria en dos instituciones educativas del Callao, 2020"
- Estrada-Araoz, E., y Mamani-Uchasara, H. (2020). *Funcionamiento familiar y niveles de logro de aprendizaje de los estudiantes de educación básica* Investigación
- Figueroa C. (2004). *Sistemas de Evaluación Académica*. (1ª. Ed.) El Salvador: Universales.
- Gonzalez, B., Leyton, F., & Parra, A. P. (2016). *Competencias Digitales en Docentes. Búsqueda y validación de información en la red*. Bogotá: Universidad Libre.
- Hidalgo, (2019), en la tesis: "*Competencias Digitales y el Desempeño Docente en la Institución Educativa N° 32011 "Hermilio Valdizán" – Huánuco, 2019*". <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6479>
- INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. España: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado.
- Irving, R. (2011). *Como mejorar tu rendimiento académico*. [archivo de video]. Recuperado el 1 de marzo del 2018 de <http://www.youtube.com/watch?v=jb7htir7lq>
- Jurado, T. (2021) en su tesis para optar el grado académico de maestro: "*Los NOOC como estrategia tecno-pedagógica para la formación de competencias digitales en docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional*

La Inmaculada, Otavalo”.

<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11852>

Lezameta (2012) en su tesis “La Web 2.0 como herramienta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Computación e Informática del I.E.S.T.P.N, 2018”.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6753>

Mancha, E., Casa, M., Yana, M., Mamani, D. y Mamani, P. (2021) en su artículo: “Competencias digitales y satisfacción en logros de aprendizaje de estudiantes universitarios en tiempos de Covid-19”.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682022000200106

MINEDU (2022) Currículo Nacional de Educación Básica.

MINEDU, (2017) Currículo Nacional. Educación Básica. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Ministerio de Educación. (2014). Marco de Buen Desempeño Docente. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.

Mondragon Unibertsitatea. (n.d.). Qué son las competencias digitales. <https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales#:~:text=LA%20COMPETENCIA%20DIGITAL&text=Supone%20un%20conjunto%20de%20conocimientos,tecnolog%C3%ADas%20de%20informaci%C3%B3n%20y%20comunicaci%C3%B3n>.

Morales, M. (2019) en su tesis doctoral: “La incorporación de la competencia digital docente en estudiantes y docentes de formación inicial docente en Uruguay para personas con parálisis cerebral”. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/667661/TESI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

OEI. (2014). Miradas sobre la educación en Iberoamericana 2014. Avances en las Metas Educativas 2021.

ONU. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Asamblea General, 15900, 40.

- ONU. (2018). Agenda Digital para América Latina y el Caribe (eLAC 2020). Sexta Conferencia Ministerial sobre Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe, 7
- Orosco Arroyave, Juan Rafael. (2013). Evaluación del desempeño.
- Padrón, J., y Ortega, A. (2012). La conectividad: Dogmatismo o nuevo referente paradigmático para el docente de vanguardia. *Revista de Investigación*, 75(36),129-142. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140390006.pdf>
- Pauta (2020). Tesis: “Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy”. Universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7262/1/T3143-MIE-Pauta-Desarrollo.pdf>
- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8 (16), 1-24. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n16/2007-7467-ride-8-16-00847.pdf>
- Pidello, M. E., & Pozzo, M. I. (2015). Las competencias: apuntes para su representación. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 8(1), 41-49. Recuperado el 10 de Mayo de 2021, de <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.8104>
- Pozo, K. V., & Tejada, J. (2018). Competencias digitales docentes en educación superior: niveles de dominio y necesidades formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 59-87. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2018.712>
- Quispe, M. (2023) en su artículo: “*Competencias digitales en el rendimiento académico de comunicación en una institución educativa de Puno 2023*”, <https://revista.uct.edu.pe/index.php/searching/article/view/406/455>
- Ramírez, B., Camayo, B., Vilcatoma, A. y Valdez, J. (2022). Tesis: “*Competencias digitales y rendimiento académico en estudiantes de una institución de educación técnica-productiva peruana*”. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/racs/article/view/38832>

- Ramírez, R. (2021) en su trabajo de investigación denominado: “*Competencias digitales y logro de aprendizaje en estudiantes de una institución educativa pública de Piura, 2021*”.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86435/Ram%
c3%adrez_PR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86435/Ram%20c3%adrez_PR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ribes, E. (2011). El concepto de competencia: su pertinencia en el desarrollo psicológico y la educación. *Bordón*, 63(1), 33-45.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121143/Rodri
quez_RE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121143/Rodri%20quez_RE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rivera, (2019), en su tesis: “*Competencias Tecnológicas y el Aprendizaje Virtual en los Estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Unheval 2019*”.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6297>
- Rodríguez, E. (2023), en la tesis: “*Uso de TICs y logros de aprendizaje del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa pública, Lima, 2023*”.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121143/Rodri
quez_RE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121143/Rodri%20quez_RE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez, C. y Zaraff, E. (2021) en su tesis: “*Estudio descriptivo sobre el uso y aplicación de las TIC en el proceso enseñanza*”.
<https://repositorio.ugm.cl/handle/20.500.12743/1744>
- Sánchez, M. (2021). En el artículo. “*El desarrollo de la Competencia Digital en el alumnado de Educación Infantil*”.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2081/845>
- Sandí, J. C., & Sanz, C. V. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 66, 93-121. Obtenido de
<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1225>
- Sanz Ponce, Roberto (2016) el desarrollo de las capacidades en la educación, / Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente México.
- Sarango (2021) en su tesis doctoral “*Competencia digital docente como contribución a estimular procesos de Innovación educativa*” Universidad de Salamanca España.

- Siemens, G. (junio del 2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International journal of instructional technology & distance learning*, 2(1). 3-10. 2005.
https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf
- Silva, A. (2022) en su tesis titulada: “*Fortalecimiento de Competencias Digitales Mediante la Metodología Elearning en Docentes de la Institución Educativa Geo Von Lengerke del Municipio de Villanueva – Santander*”,
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15082/TGF_Astrid%20Silva.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Transue, B. (2013). Connectivism and information literacy: moving from learning theory to pedagogical practice. *Library Staff Presentations & Publications*. 6.
https://mosaic.messiah.edu/libstaff_pub/6/
- Tumino, M., y Bournissen, J. (2016). Conectivismo: hacia el nuevo paradigma de la enseñanza por competencias. *European Scientific Journal*, April 2016 edition vol.12, No.10. DOI: <https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n10p112>
- UNESCO. (2008). Estándares de competencia en TICs para docentes. Londres.
- Veytia, M. G. (Junio de 2015). Inventario 4x40x4 de competencias digitales de los docentes en el siglo XXI. *Revista conexión*, 4, 77-89. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/315885248>
- UNESCO. (2014). Documento de posición sobre la educación después de 2015, París: UNESCO (ED-14/EFA/POST2015/1). Cf.: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002273/227336s.pdf>
- UNESCO. (2014). Position Paper on Education Post-2015, Paris: UNESCO (ED-14/EFA/POST-2015/1).11 Todos los programas de alfabetización seleccionados para presentarse en esta publicación constituyen valiosas experiencias y lecciones que compartir.
- Vera Muñoz, María (2014) la enseñanza aprendizaje virtual principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje. Universidad de alicante.
- Veytia, M. G. (2015). Inventario de competencias digitales de los docentes en el siglo XXI. *Revista conexión*, 4, 77-89. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/315885248>
- Zapata ros, Miguel (2015) una nueva alfabetización digital, Universidad de Murcia; España / *Revista de Educación a Distancia*.

Zevallos, C. J. (2018). Innovación organizacional y competitividad empresarial:
Centros estéticos de turismo de salud en Cali-Colombia. Lima: Pontificia
Universidad Católica del Perú.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>GENERAL ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak</p>	<p>GENERAL Determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p> <p>ESPECÍFICOS Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak</p>	<p>GENERAL H₁: La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023. H₀: La competencia digital no influye en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p> <p>ESPECÍFICAS</p>	<p>VI: COMPETENCIA DIGITAL</p>	<p>Personaliza entornos virtuales</p> <p>Gestiona información del entorno virtual</p> <p>Interactúa en entornos virtuales</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p>	<p>✓ Selecciono y evaluó herramientas digitales.</p> <p>✓ Accedo y comento los contenidos digitales significativos.</p> <p>✓ Considero las directrices de las políticas.</p> <p>✓ Respeto los derechos de autor y utilizo la información de forma responsable y segura.</p> <p>✓ Comparte información de forma segura a través de la red.</p> <p>✓ Accedo a entornos tecnológicos para obtener información confiable.</p> <p>✓ Emplea software de apoyo para ejecutar mis actividades.</p> <p>✓ Utilizo recursos digitales para el seguimiento y evaluación de mis trabajos.</p> <p>✓ Utilizo las tecnologías haciendo referencia de su uso.</p> <p>✓ Diseña objetos a través del uso de la tecnología digital.</p> <p>✓ Realiza actividades empleando las tecnologías digitales.</p> <p>✓ Diseña prototipos empleando el uso de la tecnología digital.</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Método de investigación: Científico</p> <p>Diseño: GE: O₁____ x ____ O₂ GC: O₁_____ O₂</p> <p>GE: Representa al grupo experimental. GC: Representa al grupo control.</p> <p>O₁: Representa la prueba de entrada del grupo experimental.</p>

<p>Michelsen de Aucayacu, 2023?</p> <p>¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad? Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p>	<p>Michelsen de Aucayacu, 2023</p> <p>Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad. Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p>	<p>La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Crea propuestas de valor en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p>	<p>VD:</p> <p>LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciono en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. ✓ Utiliza información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. ✓ Formulan un plan de acción para elaborar la propuesta de valor. 	<p>O₂: Representa la prueba de salida del grupo experimental.</p> <p>O₁: Representa la prueba de entrada del grupo control.</p> <p>O₂: Representa la prueba de salida del grupo control.</p> <p>X: Representa el uso de la variable independiente.</p> <p>Población</p>																																	
<p>¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad? Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p>	<p>Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p>	<p>La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p>		<p>Aplica habilidades técnicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Selecciono procesos de producción de bien o servicio. ✓ Emplea habilidades técnicas pertinentes y las emplea siendo responsable con el ambiente. ✓ Usa sosteniblemente los recursos naturales. 		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>G/S</th> <th>M</th> <th>V</th> <th>T</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3ro "A"</td> <td>20</td> <td>12</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>3ro "B"</td> <td>20</td> <td>12</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>4to "A"</td> <td>21</td> <td>12</td> <td>33</td> </tr> <tr> <td>4to "B"</td> <td>17</td> <td>17</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>5to "A"</td> <td>15</td> <td>15</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>5to "B"</td> <td>13</td> <td>19</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td>T</td> <td>106</td> <td>87</td> <td>193</td> </tr> </tbody> </table>	G/S	M	V	T	3ro "A"	20	12	32	3ro "B"	20	12	32	4to "A"	21	12	33	4to "B"	17	17	34	5to "A"	15	15	30	5to "B"	13	19	32	T	106	87	193
G/S	M	V		T																																			
3ro "A"	20	12	32																																				
3ro "B"	20	12	32																																				
4to "A"	21	12	33																																				
4to "B"	17	17	34																																				
5to "A"	15	15	30																																				
5to "B"	13	19	32																																				
T	106	87	193																																				
<p>¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad? Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p>	<p>Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p>	<p>La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. ✓ Asume su responsabilidad su rol. ✓ Colabora con las tareas de sus compañeros. 	<p>Muestra</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>GRADO</th> <th>SECCIO N</th> <th>VARON ES</th> <th>MUJER ES</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">4to</td> <td>A</td> <td>1 2</td> <td>2 1</td> <td>3 3</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>1 7</td> <td>1 7</td> <td>3 4</td> </tr> <tr> <td colspan="2">SUBTOTAL</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="2">L</td> <td>9</td> <td>8</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td colspan="4">TOTAL</td> <td>6 7</td> </tr> </tbody> </table>	GRADO	SECCIO N	VARON ES	MUJER ES	TOTAL	4to	A	1 2	2 1	3 3	B	1 7	1 7	3 4	SUBTOTAL		2	3	6	L		9	8	7	TOTAL				6 7					
GRADO	SECCIO N	VARON ES	MUJER ES	TOTAL																																			
4to	A	1 2	2 1	3 3																																			
	B	1 7	1 7	3 4																																			
SUBTOTAL		2	3	6																																			
L		9	8	7																																			
TOTAL				6 7																																			
<p>¿Cómo influye la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad? Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p>	<p>Establecer la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en la capacidad. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p>	<p>La competencia digital influye en el logro de los aprendizajes en la capacidad: Aplica habilidades técnicas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permiten mejorar la cantidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos. ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas. ✓ Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar el impacto social y 																																			

<p>aprendizajes en la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023?</p>	<p>aprendizajes en la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p>	<p>capacidad: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023</p> <p>La competencia digital influye en el logro de aprendizajes en la capacidad: evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del cuarto grado "A" de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen de Aucayacu, 2023.</p>			<p>ambiental generados por el proyecto para incorporar mejoras.</p>	
--	--	---	--	--	---	--

ANEXO 2

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

VARIABLE INDEPENDIENTE: COMPETENCIA DIGITAL

Escala de valoración.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

N°	INDICADORES	ESCALA			
		S	CS	AV	N
D₁ Personaliza entornos virtuales					
1	Selecciona y evalúo recursos y herramientas digitales.				
2	Accede y comenta los contenidos digitales significativos.				
3	Considera las directrices de las políticas públicas con respecto al uso de la tecnología.				
D₂ Gestiona información del entorno virtual					
4	Respeto los derechos de autor y utilizo la información de forma responsable y segura.				
5	Comparte información de forma segura a través de la red.				
6	Accede a entornos tecnológicos para obtener información confiable.				
D₃ Interactúa en entornos virtuales					
7	Emplea software de apoyo para ejecutar mis actividades.				
8	Utiliza recursos digitales para el seguimiento y evaluación de mis trabajos.				
9	Utiliza las tecnologías haciendo referencia de su uso.				
D₄ Crea objetos virtuales en diversos formatos					
10	Diseña objetos a través del uso de la tecnología digital.				
11	Realiza actividades empleando las tecnologías digitales.				
12	Diseña prototipos empleando el uso de la tecnología digital.				

LEYENDA:

- ✓ Siempre
- ✓ Casi siempre
- ✓ A veces
- ✓ Nunca

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

VARIABLE DEPENDIENTE: LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Escala de valoración

AD	A	B	C
Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio

N°	INDICADORES	ESCALA			
		AD	A	B	C
D₁ Crea propuestas de valor					
1	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés.				
2	Utiliza información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.				
3	Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor.				
D₂ Aplica habilidades técnicas					
4	Selecciona procesos de producción de bien o servicio.				
5	Emplea habilidades técnicas pertinentes las implementa siendo responsable con el ambiente.				
6	Usa sosteniblemente los recursos naturales.				
D₃ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas					
7	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.				
8	Asume con responsabilidad su rol.				
9	Colabora con las tareas de sus compañeros.				
D₄ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento					
10	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permiten mejorar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.				
11	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas.				
12	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar el impacto social y ambiental generados por el proyecto para incorporar mejoras.				

LEYENDA:

- ✓ AD : Logro destacado (18-20)
- ✓ A : Logro esperado (15-17)
- ✓ B : En proceso (11-14)
- ✓ C : En inicio (00-10)

ANEXO 03

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Karen del Pilar Serrano Espinoza
 PROFESIÓN: Docente de Inglés N° DE COLEGIATURA: 0527294
 GRADO ACADÉMICO : Magister
 INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA : Inca Huiracocha
 CARGO QUE DESEMPEÑA : Docente nombrada
 NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Escala de valoración

N°	INDICACIONE	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				✓
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% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% -	00-10

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

Lugar y fecha: Aucayacu, 10 de julio de 2023.


MINISTERIO DE EDUCACIÓN


Mg. Karen del Pilar Serrano Espinoza
 DOCENTE DE IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS
 REGISTRO N° 066.2022.11

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

El estudiante, debe adjuntar el instrumento de la VI y VD, y la matriz de consistencia.

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Dr. NICOLAS MATIAS ADAN

PROFESIÓN: Docente **N° DE COLEGIATURA:** _____

GRADO ACADÉMICO: Doctor

INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Hans Víctor Langemak Michelsen

CARGO QUE DESEMPEÑA: Profesor por horas

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Escala de Valoración

N°	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				✓
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% - 100%)	30 - 40
3	Bueno (51% - 75%)	22 - 32
2	Regular (26% - 50%)	11 - 21
1	Deficiente (01% - 25%)	00 - 10

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

Lugar y fecha: Aucayacu, 15 de julio de 2023.



Nicolas Matias Adan
Dr. Nicolás Matias Adán
ESF. MATEMÁTICA Y FÍSICA

FIRMA/SELLO DEL VALIDADO

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR: Juliana Romani Cubarrubias
 PROFESIÓN: Docente de Inglés N° DE COLEGIATURA: _____
 GRADO ACADÉMICO : Magister
 INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA : José Crespo y Castillo
 CARGO QUE DESEMPEÑA : Docente
 NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Escala de Valoración

N°	INDICACIONE	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado	1	2	3	4
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				✓
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación				✓
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				✓

4	Excelente (76% - 100%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

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

Lugar y fecha: Aucayacu, ...10...de ...Junio...de 2024


 FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

ANEXO 04
SOLICITUD PARA APLICAR LA TESIS

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

SOLICITO: PERMISO PARA
EJECUTAR EL PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN

SEÑORA:
CARMEN CHAGUA FABIAN

Directora de la institución educativa Hans Víctor Langemak Michelsen.


Nosotros, **MARNETH AYRA SALAS**, identificada con **DNI: 47579286**, **CARLOS DANIEL HUAMAN CANTARO**, identificado con **DNI: 75811205**, **KATHERY RUIZ MERINO**, identificada con **DNI: 46682476**; 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, por motivos de ejecutar nuestro proyecto de investigación que lleva por título: **“COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023** solicito el aula del 4to “A” para el grupo experimental y el 4to “B” para el grupo control. También el aula del área de educación para el trabajo que se llevara a cabo a partir de la fecha **11** de septiembre hasta el **13** de octubre, siendo ejecutado dicho proyecto por los miembros del grupo: **MARNETH AYRA SALAS, CARLOS DANIEL HUAMAN CANTARO Y KATHERY RUIZ MERINO.**

POR TANTO:

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

Aucayacu, 11 de septiembre de 2023



KATHERY RUIZ MERINO
PRESIDENTA DEL GRUPO
DNI: 46682476

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO UGEL LEONCIO PRADO I.E. "HANS V. LANGERMAK" - AUCAYACU	
MESA DE PARTES	
FECHA	FOLIO
11 SEP 2023	54
EXPEDIENTE	HORA
341	5:00 PM
	RESP.

ANEXO 05

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
Huánuco

I.E.S.P.P.
José Crespo y
castiello

I.E. Hans Víctor
Langemak
Michelsen



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por los investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino, Kathery, estudiantes del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es determinar la influencia de la Competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo. Para Optar el Título Profesional de: Profesor de Educación Secundaria.

Si usted accede a participar en el estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la prueba (examen) para la tesis titulada: "COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023."

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a las preguntas que se plantean serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo, Judeth Marcel Leandra Pardivero.....(Padre,
madre y/o Yareli Yurumi Sandoval Leandra.....del
menor Yareli Yurumi Sandoval Leandra.....apoderado) del

acepto la participación voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por los investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino, Kathery, he comprendido que la finalidad de este estudio es determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu.....²⁹.....de septiembre del 2023.

Judeth Marcel Leandra Pardivero
FIRMA

DNI: 40085236



PERÚ
Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
Huánuco

I.E.S.P.P.
José Crespo y
castillo

I.E. Hans Víctor
Langemak
Michelsen



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por los investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino, Kathery, estudiantes del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es determinar la influencia de la Competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo. Para Optar el Título Profesional de: Profesor de Educación Secundaria.

Si usted accede a participar en el estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la prueba (examen) para la tesis titulada: **"COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023."**

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a las preguntas que se plantean serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo, Silvia Ceán Neyra.....(Padre,
madre Ricardo Andro Vega Ceán y/o Vega Ceán apoderado) del
menor.....acepto la
participación voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por los
investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino,
Kathery, he comprendido que la finalidad de este estudio es determinar la influencia de
la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el
Trabajo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu...29.....de septiembre del 2023.

FIRMA

DNI: 44734093



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por los investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino, Kathery, estudiantes del IESPP "JCC". La finalidad del estudio es determinar la influencia de la Competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo. Para Optar el Título Profesional de: Profesor de Educación Secundaria.

Si usted accede a participar en el estudio, se le pedirá responder preguntas que se plantean en la prueba (examen) para la tesis titulada: **"COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2023."**

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a las preguntas que se plantean serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre esta investigación puede hacer sus preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso perjudique la naturaleza de la tesis.

Desde ya le agradecemos su valiosa colaboración y participación.

Yo... Elizabeth Grande Reaño (Padre, madre y/o apoderado) del menor... Itzel Yael Valle Grande acepto la

participación voluntaria de mi menor hijo (a) en esta investigación, conducida por los investigadores: Ayra Salas, Marneth, Huaman Cantaro, Carlos Daniel y Ruiz Merino, Kathery, he comprendido que la finalidad de este estudio es determinar la influencia de la competencia digital en el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el Trabajo.

Reconozco que la información que se provea en el desarrollo de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para a mi menor hijo(a).

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido.

Aucayacu... 29 de septiembre del 2023.

[Handwritten Signature]

FIRMA

DNI: 45283159

ANEXO 06

CARTA DE ACEPTACIÓN



I.E. "HANS VÍCTOR LANGEMAK MICHELSEN"

AUCAYACU

un colegio diferente...



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CARTA DE ACEPTACIÓN

LA DIRECTORA DE LA I.E HANS VICTOR LANGEMAK MICHELSEN DE AUCAYACU, COMPRENSIÓN DEL DISTRITO DE JOSÉ CRESPO Y CASTILLO, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO, REGIÓN HUÁNUCO, QUE AL FINAL SUSCRIBE;

ACEPTA A LOS SIGUIENTES ESTUDIANTES:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	D.N.I
01	AYRA SALAS, Marneth	47579286
02	HUAMAN CANTARO, Carlos Daniel	75811205
03	RUIZ MERINO, Kathery	46682476

Por medio de la presente, nos es grato informarles sobre la **ACEPTACIÓN** de su solicitud para aplicar su trabajo de investigación que lleva por título: **"COMPETENCIA DIGITAL PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, AUCAYACU-2023"**, dentro de los ambientes de nuestra institución educativa, teniendo como fecha de inicio el 11 de septiembre y como fecha de culminación el 13 de octubre de 2023, de igual forma, las docentes a cargo de dichos grados y secciones fueron informadas y están de acuerdo en brindarles las facilidades del caso.

Saludos cordiales.

Aucayacu, 08 de septiembre de 2023

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. Hans Victor Langemak Michelsen

Mg. Carmen V. Chagua Fabian
DIRECTORA

ANEXO 07

PRUEBA PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

PRUEBA ENTRADA (PRE TEST) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

(GRUPO EXPERIMENTAL)

Grado y Sección: 4^{to} "A" Fecha: 11-09-23

C=07

1. La docente les pide a los estudiantes que comenten con sus propias palabras que es una propuesta de valor. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes corresponde a la propuesta de valor? (2 puntos)

NOTA



- A) Alejandra: Es la mejora continua de la productividad de la empresa.
- B) Luís: Es la cantidad de dinero que se invierte en empresa.
- C) Pedro: Es la ventaja que ofrece una empresa a los clientes.
- D) Juan: Es la cantidad que ofrece sus productos una empresa.

2. En la I.E Hans Víctor Langemak un equipo del 4to "A" ha sido asignado para desarrollar un proyecto de emprendimiento y necesitan planificar, organizar y presentar sus ideas de manera visual y colaborativa. La docente sugiere utilizar una plataforma en línea para este propósito. ¿Cuál de las plataformas en línea podría ayudar al equipo a realizar su proyecto de emprendimiento? (3 puntos)

A)



Popplet

B)



Power Point

~~C)~~



Word

3. Los estudiantes de cuarto año han realizado su video promocional de su proyecto de emprendimiento, ellos quieren hacerlo de manera profesional, como los videos que hay en internet, pero desconocen y no tienen idea que plataforma utilizar. Ellos buscan una plataforma fácil y sencilla que les permita editar y mejorar su video. ¿Cuál creen que sería esa plataforma? (3 puntos)

- A) Camtasia
- B) Filmora
- C) Powtoon
- D) Synthesia

4. Los estudiantes del 4 año de secundaria están cansados de presentar portafolios físicos de las diferentes áreas, ellos quieren ahorrar dinero y reducir la contaminación que existe en su comunidad. Para ello existen múltiples plataformas en línea, donde les permite ahorrar dinero y reducir la contaminación ¿Cuál de las plataformas en línea les permite crear carpetas y subir documentos de sus trabajos? (2 puntos)

- A) Drive
- B) Dropbox
- C) Amazon S3
- D) Box

5. La docente a conformado equipos para realizar el proyecto de emprendimiento, ella sugiere que tengan en cuenta los pasos que realizan

desde el inicio hasta finalizar su proyecto de emprendimiento. ¿Como planificarías tus actividades con tu equipo utilizando las herramientas digitales al realizar el proyecto de emprendimiento? (2 puntos)

- A) Realizando un diagrama de flechas.
- B) Mediante una diapositiva.
- C) Utilizando las redes.
- D) Mediante conferencias cada semana.

6. El docente de E.P.T tiene en mente aplicar un cuestionario a los estudiantes, para recoger información acerca de cuál es la problemática que más aqueja a los pobladores de la localidad de Aucayacu, pero el docente no lo quiere hacer en hojas de papel, sino utilizando un software en línea donde pueda obtener información en tiempo real y que a su vez sea muy divertido para los estudiantes. ¿Qué software cumple con esos requisitos? (3 puntos)

A)



Google forms

B)



Quizizz

C)



SurveyMonkey

7. En el aula del 4 año de secundaria, los estudiantes están organizados en equipos para realizar un trabajo, cada equipo cuenta con un estudiante que cumple el rol de coordinador ¿Cuál de las siguientes acciones es pertinente que realice el coordinador para fomentar el Trabajo en equipo? (3 puntos)

- A) Organizar las tareas que se deben realizar para garantizar el logro común del equipo, e indicar con claridad, a cada uno de los miembros qué es lo que debe realizar.
- B) Determinar cuál es el objetivo común que deben lograr y permitir que los miembros del equipo Desarrollen las tareas que consideren necesarias e interesantes.
- C) Consultar con el equipo cuál sería la mejor manera de lograr el objetivo común y procurar que todos cuenten con iguales oportunidades para expresar sus ideas.
- D) Ninguna de las anteriores.

8. Los estudiantes buscan incorporar algunas mejoras más a su proyecto luego de los comentarios recibidos, a partir de su video promocional, ellos buscan la mejor aceptación en las redes sociales. Las acciones realizadas por los estudiantes, ¿a cuál de las siguientes capacidades de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social" corresponden principalmente? (2 puntos)

- A) Aplica habilidades técnicas
- B) Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento
- C) Crea propuesta de valor
- D) Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

PRUEBA DE PRE TEST GRUPO CONTROL

PRUEBA ENTRADA (PRE TEST) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

(GRUPO CONTROL)

Grado y Sección: 4° B Fecha: 11/09/23

C=05

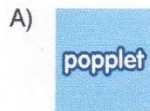
NOTA



1. La docente les pide a los estudiantes que comenten con sus propias palabras que es una propuesta de valor. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes corresponde a la propuesta de valor? (2 puntos)

- A) Alejandra: Es la mejora continua de la productividad de la empresa.
- B) Luís: Es la cantidad de dinero que se invierte en empresa.
- C) Pedro: Es la ventaja que ofrece una empresa a los clientes.
- D) Juan: Es la cantidad que ofrece sus productos una empresa.

2. En la I.E Hans Víctor Langemak un equipo del 4to "B" ha sido asignado para desarrollar un proyecto de emprendimiento y necesitan planificar, organizar y presentar sus ideas de manera visual y colaborativa. La docente sugiere utilizar una plataforma en línea para este propósito. ¿Cuál de las plataformas en línea podría ayudar al equipo a realizar su proyecto de emprendimiento? (3 puntos)



Popplet



Power Point

Word

3. Los estudiantes de cuarto año han realizado su video promocional de su proyecto de emprendimiento, ellos quieren hacerlo de manera profesional, como los videos que hay en internet, pero desconocen y no tienen idea que plataforma utilizar. Ellos buscan una plataforma fácil y sencilla que les permita editar y mejorar su video. ¿Cuál creen que sería esa plataforma? (3 puntos)

- A) Camtasia
- B) Filmora
- C) Powtoon
- D) Synthesia

4. Los estudiantes del 4 año de secundaria están cansados de presentar portafolios físicos de las diferentes áreas, ellos quieren ahorrar dinero y reducir la contaminación que existe en su comunidad. Para ello existen múltiples plataformas en línea, donde les permite ahorrar dinero y reducir la contaminación ¿Cuál de las plataformas en línea les permite crear carpetas y subir documentos de sus trabajos? (2 puntos)




- A) Drive
- B) Dropbox
- C) Amazon S3
- D) Box

5. La docente a conformado equipos para realizar el proyecto de emprendimiento, ella sugiere que tengan en cuenta los pasos que realizan

desde el inicio hasta finalizar su proyecto de emprendimiento. ¿Como planificarías tus actividades con tu equipo utilizando las herramientas digitales al realizar el proyecto de emprendimiento? (2 puntos)

- A) Realizando un diagrama de flechas.
- B) Mediante una diapositiva.
- C) Utilizando las redes.
- D) Mediante conferencias cada semana.

6. El docente de E.P.T tiene en mente aplicar un cuestionario a los estudiantes, para recoger información acerca de cuál es la problemática que más aqueja a los pobladores de la localidad de Aucayacu, pero el docente no lo quiere hacer en hojas de papel, sino utilizando un software en línea donde pueda obtener información en tiempo real y que a su vez sea muy divertido para los estudiantes. ¿Qué software cumple con esos requisitos? (3 puntos)

A)  B)  C) 

Google forms Quizizz SurveyMonkey

7. En el aula del 4 año de secundaria, los estudiantes están organizados en equipos para realizar un trabajo, cada equipo cuenta con un estudiante que cumple el rol de coordinador ¿Cuál de las siguientes acciones es pertinente que realice el coordinador para fomentar el Trabajo en equipo? (3 puntos)

- A) Organizar las tareas que se deben realizar para garantizar el logro común del equipo, e indicar con claridad, a cada uno de los miembros qué es lo que debe realizar.
- B) Determinar cuál es el objetivo común que deben lograr y permitir que los miembros del equipo Desarrollen las tareas que consideren necesarias e interesantes.
- C) Consultar con el equipo cuál sería la mejor manera de lograr el objetivo común y procurar que todos cuenten con iguales oportunidades para expresar sus ideas.
- D) Ninguna de las anteriores.

8. Los estudiantes buscan incorporar algunas mejoras más a su proyecto luego de los comentarios recibidos, a partir de su video promocional, ellos buscan la mejor aceptación en las redes sociales. Las acciones realizadas por los estudiantes, ¿a cuál de las siguientes capacidades de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social" corresponden principalmente? (2 puntos)

- A) Aplica habilidades técnicas
- B) Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento
- C) Crea propuesta de valor
- D) Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

ANEXO 08

SESIONES DE APRENDIZAJE



PERÚ
Ministerio de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE
EDUCACIÓN



DESARROLLO DE LAS EXPERIENCIAS N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01			
1.1. Institución Educativa:	Hans Víctor Langemak Michelsen	1.5. Duración de la ejecución:	90 minutos
1.2. Lugar:	Aucayacu	1.6. Ciclo:	VII
1.3. Nivel:	Secundaria	1.7. Grado:	4to "A"
1.4. Aplicador(A):	Marneth Ayra Salas	Maestra de aula	Herminia Salinas Niño
Medio		Temporalización	
Presencial		Semana	Día
		01	Lunes
		Fecha	
		11/09/23	

II. TÍTULO DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "Nos volvemos creativos para dar solución al problema"

III. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Realiza actividades empleando las tecnologías digitales para elaborar la propuesta de valor.

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Instrumento de evaluación
E.P.T	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuestas de valor. ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Administra los materiales que se necesita para elaborar la propuesta de valor utilizando la plataforma Popplet para describir las actividades a realizarse. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hace aportaciones sobre el tema tratado. ▪ Utiliza la plataforma Popplet para fomentar la colaboración en el proceso de su aprendizaje. ▪ Utiliza su creatividad al elaborar su mapa conceptual de la propuesta de valor. ▪ Evalúa cómo la plataforma Popplet ofrece métodos de enseñanza innovadores. ▪ Se esfuerza por aprender más del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explora la plataforma Popplet para resolver problemas de su entorno. ▪ Socialización de lo aprendido en clase. 	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Ambiental	Justicia y solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y la comunidad.
	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC <ul style="list-style-type: none"> • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Gestiona actividades de elaboración de la propuesta de valor creando objetos virtuales en la plataforma Popplet, para describir las actividades a realizarse y así generar modelos interactivos desde su perfil personal.
GESTIONA SU APRENDIZAJE CON AUTONOMÍA <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Determina su meta al darse cuenta lo que necesita comprender considerando sus debilidades, fortalezas y oportunidades de aprendizaje. • Organiza y determina lo planificado previendo posibles cambios que le permitan alcanzar lo aprendido.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • Encender el proyector, la laptop, el equipo de sonido son los materiales necesarios para realizar las actividades del día. • Tener listo las diapositivas, los links de los videos que se presentara en clase. • Contar con las fuentes de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno. • Color, lapicero, lápiz y borrador. • Laptop. • Proyecto, Ecran. • Equipo de sonido.



MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
INICIO	<p>EN GRUPO CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los estudiantes saludándolos de manera cordial. Se le comunica que han sido seleccionados para la aplicación del proyecto de investigación. Para ello, es necesario que desarrollen la prueba (pre test) para recopilar datos y saber en qué nivel se encuentran. <p>MOTIVACION: Presento un video referente al tema. https://www.youtube.com/watch?v=7QRs2IbQdBg</p> <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les plantea preguntas relacionadas al tema a tratar en la sesión para que los estudiantes respondan a través de la estrategia "lluvia de ideas": ¿Qué les ha parecido el video? ¿Conocen la plataforma digital popplet? A cada respuesta de los estudiantes se va anotando en la pizarra. <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Para crear el conflicto cognitivo la docente pregunta: ¿Conocen algunas herramientas digitales que les ayude a realizar trabajos como mapa conceptual insertar imágenes entre otros? <p>SE COMUNICA EL PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Hoy conoceremos y exploraremos la herramienta digital Popplet para realizar la propuesta de valor".</p> <p>NUESTROS ACUERDOS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para opinar. Respeto mutuo. Mantener el orden en el aula. Pedir permiso para levantamos de nuestros lugares. Tener cuidado al hacer uso de las laptops. Mantener limpio el aula de EPT. 	20 minutos	ESCALA DE VALORACION
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les recuerda a los estudiantes que durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje están siendo evaluados. Formamos equipos de trabajo, estas serán las mismas en todas las sesiones aplicadas hasta el término de la unidad. Se presenta mediante una diapositiva los procesos a seguir de como realizar mapa conceptual con la plataforma Popplet. Y el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=Qi05QAGTE7M Se explica acerca de la propuesta de valor acerca del proyecto que se quiere ejecutar. Para ello, se presenta la situación significativa: <p><small>Fomentamos la segregación correcta de los residuos sólidos para el cuidado ambiental, previniendo los factores de riesgos en el hogar y la comunidad educativa. En la Institución Educativa "HANS VICTOR LANGEMAK MICHELSEN" del Distrito de José Crespo y Castillo, Provincia de Leoncio Prado, Región Huánuco, durante los dos años de pandemia vividos a nivel mundial, ocasionado por el virus del COVID-19, donde las personas hicieron uso excesivo de productos derivados del petróleo (polietileno) y productos que ayudan a contrarrestar o eliminar los agentes patógenos (de Bioguard) para protegerse de este virus, acumulando residuos sólidos en abundancia, que afectó la convivencia armoniosa de la comunidad educativa con el ambiente. En esta oportunidad nos permito reflexionar y estar en práctica dentro de nuestra comunidad educativa sobre la importancia del cuidado ambiental. Ante esta situación, nos planteamos el siguiente reto: ¿Con qué recursos cuenta nuestra comunidad?, ¿qué está sucediendo con estos recursos?, ¿cómo podemos contribuir a su cuidado y buen uso? ¿Cómo incentivamos a los estudiantes para la segregación correcta de los residuos sólidos en nuestra comunidad educativa?</small></p> <ul style="list-style-type: none"> De la situación socializada y analizada se da un tiempo para que puedan crear su mapa conceptual teniendo en cuenta la propuesta de valor del proyecto a elaborar, insertando imágenes, videos, textos en la plataforma Popplet. Se realiza el acompañamiento a cada uno de los equipos, verificando sus avances. A todos los grupos se les recuerda que pueden utilizar su creatividad para elaborar esquemas de diferentes modelos. Se indica que se organicen, para que puedan socializar el trabajo que realizaron. Luego que hayan terminado todos los equipos de socializar, se realiza la retro alimentación, a través de preguntas reflexivas, al mismo tiempo se les menciona el reto "¿Cómo incentivamos a los estudiantes para la segregación correcta de los residuos sólidos en nuestra comunidad educativa?" y el producto final "Video promocional para promover la segregación correcta de los residuos sólidos" a trabajar en la unidad, se anota las sugerencias de cada grupo y se felicita a los estudiantes por su participación activa en la hora de clase. 	65 minutos	
CIERRE	<p>EN GRUPO CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido en la clase de hoy?, ¿Te resultó fácil o difícil? ¿Crees que lo aprendido hoy te será útil para tu vida cotidiana? ¿Tuviste en cuenta los procesos para elaborar el mapa conceptual en la plataforma digital Popplet? 	5 minutos	



PERÚ

Ministerio de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN



REFLEXIONES DE LA DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima actividad?	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. 32495 HANS VICTOR LANGEMAK M.
AUCAYACU

[Signature]
HERLIN GRANDEZ PANDURO
SUBDIRECTOR

HERLIN GRANDEZ PANDURO
FIRMA DEL SUBDIRECTOR

[Signature]
HERMINIA SALINAS NIÑO
FIRMA DE LA MAESTRA DE ÁREA

[Signature]
AYRA SALAS MARNETH
INTEGRANTE DE TESIS

[Signature]
HUAMAN CANTARO CARLOS DANIEL
INTEGRANTE DE TESIS

[Signature]
RUIZ MERINO KATHERY
INTEGRANTE DE TESIS

[Signature]
Prof. José Louis Chacón Chávez
ESP. COMPUTACION E INFORMÁTICA
CICLO 2018
JOSÉ LOUIS CHACÓN CHAVEZ
MAESTRO DE PRÁCTICA





ESCALA DE VALORACIÓN

- ✓ Realiza actividades empleando las tecnologías digitales para elaborar la propuesta de valor.
 - Crea propuestas de valor.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACIÓN					PUNTAJE TOTAL
		Hace aportaciones sobre el tema tratado.	Utiliza la plataforma Popplet para fomentar la colaboración en el proceso de su aprendizaje.	Utiliza su creatividad al elaborar su mapa conceptual de la propuesta de valor.	Evalúa cómo la plataforma Popplet ofrece métodos de enseñanza innovadores.	Se esfuerza por aprender más del tema.	
1	ACOSTA SOLIS, Iris Ariana						
2	ALBERCA EVANGELISTA, Oscar Niels						
3	ALEJO SERIN, Isabel Margarita						
4	BARTOLOMÉ GARGATE, Brigithe						
5	BERROSPI LÓPEZ, Elvia Nilda						
6	CARHUAVILCA OCHOA, Moisés						
7	CLEMENTE MARCOS, Karely						
8	CORDOVA RAFFO, Louie William						
9	CRUZ MEZA, Hanyunsun Daniel						
10	DOMINGUEZ LAPIZ, Mell Del Pilar						
11	ESPIRITU DIEGO, Mariana Yacira						
12	GOMEZ PALOMINO, Leydy Ana						
13	ILLESCAS ALVAREZ, Paola Rosita						
14	JUSTINIANO JULIAN, Andy Merlin						
15	LIPA TELLO, Josue Dayiro						
16	MONTALVO VASQUEZ, Jhan Carlos						
17	ORTEGA RAMIREZ, Katsumi Jhaniliz						
18	PORTA CIERTO, Jhimy Stiven						
19	PRADO SANCHEZ, Naydu Angely						
20	RAMON ALANIA, Gimena Yanelly						
21	RIOS VERAMENDI, Berthita Anany						
22	ROMERO BRAVO, Carly Yaiza						
23	SALCEDO CRISOSTOMO, Nezit						
24	SANDOVAL LEANDRO, Yareli						
25	SANTA CRUZ PONCE, Deyvis Anthony						
26	SANTA MARIA MURGA, Sandy Sofia						
27	SILVA URBINA, Jairo Duvan						
28	TRINIDAD LINO, Sarai						
29	TRINIDAD MARTIN, Alessandra						
30	TUESTA MELGAREJO, Norberto						
31	VALLE GRANDEZ, Itzel Yael						
32	VASQUEZ RAMIREZ, Katherine						
33	VEGA CERIN, Diego Andre						

Leyenda:

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

DESARROLLO DE LAS EXPERIENCIAS N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10			
1.1. Institución Educativa:	Hans Victor Langemak Michelsen	1.5. Duración de la ejecución:	90 minutos
1.2. Lugar:	Aucayacu	1.6. Ciclo:	VII
1.3. Nivel:	Secundaria	1.7. Grado:	4to "A"
1.4. Aplicador(A):	Carlos Daniel Huaman Cantaro	Maestra de aula	Herminia Salinas Niño
Medio		Temporalización	
Presencial		Semana	Día
		05	Viernes
			Fecha
			13/10/23

II. TÍTULO DE EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "Nos volvemos creativos para dar solución al problema"

III. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Exporta y comparte en redes sociales el video promocional de nuestro proyecto de emprendimiento.

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	Instru-mento de evalua-ción
E.P.T.	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea propuestas de valor. ▪ Aplica habilidades técnicas. ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ▪ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproduce el video en sentido inverso ▪ Estabiliza el video editado ▪ Previsualiza el video editado antes de exportarlo ▪ Exportar un video al formato que desea ▪ Comparte el video en YouTube, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video promocional en redes sociales ▪ Socialización de lo aprendido en clase. 	Escala de valoración.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Ambiental	Justicia y solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes y estudiantes realizan acciones para identificar los patrones de producción y consumo de aquellos productos utilizados de forma cotidiana, en la escuela y la comunidad.
	Respeto a toda forma de vida	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		
SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC		<ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas de Filmora X
GESTIONA SU APRENDIZAJE CON AUTONOMÍA		<ul style="list-style-type: none"> • Cuadro de organización del trabajo con base en las metas de aprendizaje

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> • Encender el proyector, la laptop, el equipo de sonido son los materiales necesarios para realizar las actividades del día. • Tener listo las diapositivas, los links de los videos y de la plataforma que se utilizará. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno. • Color, lapicero, lápiz y borrador. • Laptop. • Proyecto, Ecran. • Equipo de sonido.



MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
INICIO	<p>EN GRUPO CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente da la bienvenida a los estudiantes saludándolos de manera cordial. Dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre el tema trabajado en la clase anterior: ¿Cuál fue el tema de la clase anterior? ¿Qué aprendieron en la clase anterior? <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les presenta un video: Cómo guardar y subir el video a YouTube. Luego el docente presenta el propósito de la sesión: <p>RECOJO DE SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les plantea preguntas relacionadas al tema a tratar en la sesión para que los estudiantes respondan a través de la estrategia "lluvia de ideas": ¿De qué trata el video? ¿Cuál es la red social dónde se sube el video? ¿Cuáles son los pasos a seguir? A cada respuesta de los estudiantes se va anotando en la pizarra. <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> Para crear el conflicto cognitivo el docente pregunta: ¿Conocen cuáles son redes sociales que más frecuentan los usuarios? <p>SE COMUNICA EL PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "Hoy guardaremos y compartir en unas redes sociales el video promocional de nuestro proyecto de emprendimiento</p> <p>NUESTROS ACUERDOS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para opinar. Respetar las opiniones de nuestros compañeros. Mantener el orden en el aula. Pedir permiso para levantarnos de nuestros lugares. Tener cuidado al hacer uso de las laptops. Mantener limpio el aula de EPT. Posteriormente comunica a los estudiantes que se utilizará instrumento de evaluación (Ficha de Escala Numérica) para ver su participación en la construcción de sus aprendizajes y los logros de aprendizaje que se espera obtener de cada uno de ellos 	15 minutos	ESCALA DE VALORACION	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente les entrega un guía cómo guardar, publicar el video a redes sociales Los estudiantes prenden la computadora Con la ayuda de un tutorial y guardan, exportan y publican el video promocional a unas redes sociales: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Reproducir el video en Sentido Inverso ✓ Estabilizar video ✓ Previsualizar el Video editado antes de exportarlo ✓ Exportar un Video a los Formatos que deseas ✓ Compartir Video editado en YouTube, Vimeo, etc. <div data-bbox="655 1272 1070 1563" data-label="Image"> <p>El Editor de Videos Filmora te permite cargar el video en el canal de YouTube y Vimeo para compartirlo directamente. Solo necesitas hacer clic en la opción de YouTube o Vimeo en el menú superior, luego ingresar a tu cuenta, seleccionar la categoría de tu video, sombrar el video y seleccionar su calidad y descripción. Y subirlo.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> El docente acompaña y ayuda a los estudiantes en cumplir con el propósito. Para finalizar la clase el docente comenta a los estudiantes que hoy fue el último tema que se desarrolló de la aplicación del proyecto de investigación y que en la siguiente clase tendrán una prueba para recopilar los datos y saber si hay mejoras en su aprendizaje. 	65 minutos		
CIERRE	<p>EN GRUPO CLASE</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realiza la metacognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido en la clase de hoy? ¿Te resultó fácil o difícil? ¿Crees que lo aprendido hoy te será útil para tu vida cotidiana? ¿Tuvieron alguna dificultad al realizar su video promocional? 	10 minutos		



PERÚ

Ministerio de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN



REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima actividad?	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. 32485 HANS VICTOR LANGEMAK M.
AUCAYACU

Herlin
HERLIN GRANDEZ PANDURO
SUBDIRECTOR

HERLIN GRANDEZ PANDURO
FIRMA DEL SUBDIRECTOR

Herminia
HERMINIA SALINAS NIÑO
FIRMA DE LA MAESTRA DE ÁREA

Marneth
AYRA SALAS MARNETH
INTEGRANTE DE TESIS

Carlos
HUAMAN CANTARO CARLOS DANIEL
INTEGRANTE DE TESIS

Kathery
RUIZ MERINO KATHERY
INTEGRANTE DE TESIS

Jose Luis
Prof. José Louis Chacón Clavés
ESP. COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA
GRUPO ESCOLAR
JOSÉ LOUIS CHACÓN CHAVEZ
MAESTRO DE PRÁCTICA





PERÚ

Ministerio de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN



ESCALA DE VALORACIÓN

- ✓ Exporta y comparte en redes sociales el video promocional de nuestro proyecto de emprendimiento.
 - Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.
 - Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ESCALA DE VALORACIÓN					PUNTA JE TOTAL
		Reproduce el video en sentido inverso	Estabiliza el video editado	Previsualiza el video editado antes de exportarlo	Exportar un video al formato que desea	Comparte el video en YouTube, etc.	
1	ACOSTA SOLIS, Iris Ariana						
2	ALBERCA EVANGELISTA, Oscar Niels						
3	ALEJO SERIN, Isabel Margarita						
4	BARTOLOMÉ GARGATE, Brigithe						
5	BERROSPÍ LÓPEZ, Elvia Nilda						
6	CARHUAVILCA OCHOA, Moisés						
7	CLEMENTE MARCOS, Karely						
8	CORDOVA RAFFO, Louie William						
9	CRUZ MEZA, Hanyunsun Daniel						
10	DOMINGUEZ LAPIZ, Mell Del Pilar						
11	ESPIRITU DIEGO, Mariana Yacira						
12	GOMEZ PALOMINO, Leydy Ana						
13	ILLESCAS ALVAREZ, Paola Rosita						
14	JUSTINIANO JULIAN, Andy Merlin						
15	LIPA TELLO, Josue Dayiro						
16	MONTALVO VASQUEZ, Jhan Carlos						
17	ORTEGA RAMIREZ, Katsumi Jhanliz						
18	PORTA CIERTO, Jhimy Stiven						
19	PRADO SANCHEZ, Naydu Angely						
20	RAMON ALANIA, Gimena Yanely						
21	RIOS VERAMENDI, Berthita Anany						
22	ROMERO BRAVO, Carly Yaiza						
23	SALCEDO CRISOSTOMO, Nezit						
24	SANDOVAL LEANDRO, Yareli						
25	SANTA CRUZ PONCE, Deyvis Anthony						
26	SANTA MARIA MURGA, Sandy Sofia						
27	SILVA URBINA, Jairo Duvan						
28	TRINIDAD LINO, Sarai						
29	TRINIDAD MARTIN, Alessandra						
30	TUESTA MELGAREJO, Norberto						
31	VALLE GRANDEZ, Itzel Yael						
32	VASQUEZ RAMIREZ, Katherine						
33	VEGA CERIN, Diego Andre						

Leyenda:

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

ANEXO 09

PRUEBA POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

PRUEBA SALIDA (POST TEST) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

(GRUPO EXPERIMENTAL)

Grado y Sección: 4º A Fecha: 13-10-23

AD=18

1. La docente les pide a los estudiantes que comenten con sus propias palabras que es una propuesta de valor. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes corresponde a la propuesta de valor? (2 puntos)

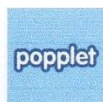
- A) Alejandra: Es la mejora continua de la productividad de la empresa.
- B) Luís: Es la cantidad de dinero que se invierte en empresa.
- C) Pedro: Es la ventaja que ofrece una empresa a los clientes.
- D) Juan: Es la cantidad que ofrece sus productos una empresa.

NOTA



2. En la I.E Hans Víctor Langemak un equipo del 4to "A" ha sido asignado para desarrollar un proyecto de emprendimiento y necesitan planificar, organizar y presentar sus ideas de manera visual y colaborativa. La docente sugiere utilizar una plataforma en línea para este propósito. ¿Cuál de las plataformas en línea podría ayudar al equipo a realizar su proyecto de emprendimiento? (3 puntos)

A)



Popplet

B)



Power Point

C)



Word

3. Los estudiantes de cuarto año han realizado su video promocional de su proyecto de emprendimiento, ellos quieren hacerlo de manera profesional, como los videos que hay en internet, pero desconocen y no tienen idea que plataforma utilizar. Ellos buscan una plataforma fácil y sencilla que les permita editar y mejorar su video. ¿Cuál creen que sería esa plataforma? (3 puntos)

- A) Camtasia
- B) Filmora
- C) Powtoon
- D) Synthesia

4. Los estudiantes del 4 año de secundaria están cansados de presentar portafolios físicos de las diferentes áreas, ellos quieren ahorrar dinero y reducir la contaminación que existe en su comunidad. Para ello existen múltiples plataformas en línea, donde les permite ahorrar dinero y reducir la contaminación ¿Cuál de las plataformas en línea les permite crear carpetas y subir documentos de sus trabajos? (2 puntos)

- A) Drive
- B) Dropbox
- C) Amazon S3
- D) Box

5. La docente a conformado equipos para realizar el proyecto de emprendimiento, ella sugiere que tengan en cuenta los pasos que realizan

desde el inicio hasta finalizar su proyecto de emprendimiento. ¿Como planificarías tus actividades con tu equipo utilizando las herramientas digitales al realizar el proyecto de emprendimiento? (2 puntos)

- A) Realizando un diagrama de flechas.
- B) Mediante una diapositiva.
- C) Utilizando las redes.
- D) Mediante conferencias cada semana.

6. El docente de E.P.T tiene en mente aplicar un cuestionario a los estudiantes, para recoger información acerca de cuál es la problemática que más aqueja a los pobladores de la localidad de Aucayacu, pero el docente no lo quiere hacer en hojas de papel, sino utilizando un software en línea donde pueda obtener información en tiempo real y que a su vez sea muy divertido para los estudiantes. ¿Qué software cumple con esos requisitos? (3 puntos)

A)



Google forms

B)



Quizizz

C)



SurveyMonkey

7. En el aula del 4 año de secundaria, los estudiantes están organizados en equipos para realizar un trabajo, cada equipo cuenta con un estudiante que cumple el rol de coordinador ¿Cuál de las siguientes acciones es pertinente que realice el coordinador para fomentar el Trabajo en equipo? (3 puntos)

- A) Organizar las tareas que se deben realizar para garantizar el logro común del equipo, e indicar con claridad, a cada uno de los miembros qué es lo que debe realizar.
- B) Determinar cuál es el objetivo común que deben lograr y permitir que los miembros del equipo Desarrollen las tareas que consideren necesarias e interesantes.
- C) Consultar con el equipo cuál sería la mejor manera de lograr el objetivo común y procurar que todos cuenten con iguales oportunidades para expresar sus ideas.
- D) Ninguna de las anteriores.

8. Los estudiantes buscan incorporar algunas mejoras más a su proyecto luego de los comentarios recibidos, a partir de su video promocional, ellos buscan la mejor aceptación en las redes sociales. Las acciones realizadas por los estudiantes, ¿a cuál de las siguientes capacidades de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social" corresponden principalmente? (2 puntos)

- A) Aplica habilidades técnicas
- B) Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento
- C) Crea propuesta de valor
- D) Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

POST TEST GRUPO CONTROL

PRUEBA SALIDA (POST TEST) DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

(GRUPO CONTROL)

Grado y Sección: 4° B Fecha: 13/10/23

C=07

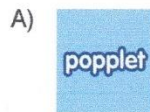
NOTA



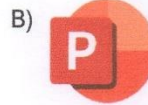
1. La docente les pide a los estudiantes que comenten con sus propias palabras que es una propuesta de valor. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes corresponde a la propuesta de valor? (2 puntos)

- A) Alejandra: Es la mejora continua de la productividad de la empresa.
- B) Luís: Es la cantidad de dinero que se invierte en empresa.
- C) Pedro: Es la ventaja que ofrece una empresa a los clientes.
- D) Juan: Es la cantidad que ofrece sus productos una empresa.

2. En la I.E Hans Víctor Langemak un equipo del 4to "B" ha sido asignado para desarrollar un proyecto de emprendimiento y necesitan planificar, organizar y presentar sus ideas de manera visual y colaborativa. La docente sugiere utilizar una plataforma en línea para este propósito. ¿Cuál de las plataformas en línea podría ayudar al equipo a realizar su proyecto de emprendimiento? (3 puntos)



Popplet



Power Point



Word

3. Los estudiantes de cuarto año han realizado su video promocional de su proyecto de emprendimiento, ellos quieren hacerlo de manera profesional, como los videos que hay en internet, pero desconocen y no tienen idea que plataforma utilizar. Ellos buscan una plataforma fácil y sencilla que les permita editar y mejorar su video. ¿Cuál creen que sería esa plataforma? (3 puntos)

- A) Camtasia
- B) Filmora
- C) Powtoon
- D) Synthesia

4. Los estudiantes del 4 año de secundaria están cansados de presentar portafolios físicos de las diferentes áreas, ellos quieren ahorrar dinero y reducir la contaminación que existe en su comunidad. Para ello existen múltiples plataformas en línea, donde les permite ahorrar dinero y reducir la contaminación ¿Cuál de las plataformas en línea les permite crear carpetas y subir documentos de sus trabajos? (2 puntos)

- A) Drive
- B) Dropbox
- C) Amazon S3
- D) Box

5. La docente a conformado equipos para realizar el proyecto de emprendimiento, ella sugiere que tengan en cuenta los pasos que realizan

desde el inicio hasta finalizar su proyecto de emprendimiento. ¿Como planificarías tus actividades con tu equipo utilizando las herramientas digitales al realizar el proyecto de emprendimiento? (2 puntos)

- A) Realizando un diagrama de flechas.
- B) Mediante una diapositiva.
- C) Utilizando las redes.
- D) Mediante conferencias cada semana.

6. El docente de E.P.T tiene en mente aplicar un cuestionario a los estudiantes, para recoger información acerca de cuál es la problemática que más aqueja a los pobladores de la localidad de Aucayacu, pero el docente no lo quiere hacer en hojas de papel, sino utilizando un software en línea donde pueda obtener información en tiempo real y que a su vez sea muy divertido para los estudiantes. ¿Qué software cumple con esos requisitos? (3 puntos)

A)



Google forms

B)



Quizizz



SurveyMonkey

7. En el aula del 4 año de secundaria, los estudiantes están organizados en equipos para realizar un trabajo, cada equipo cuenta con un estudiante que cumple el rol de coordinador ¿Cuál de las siguientes acciones es pertinente que realice el coordinador para fomentar el Trabajo en equipo? (3 puntos)

- A) Organizar las tareas que se deben realizar para garantizar el logro común del equipo, e indicar con claridad, a cada uno de los miembros qué es lo que debe realizar.
- B) Determinar cuál es el objetivo común que deben lograr y permitir que los miembros del equipo Desarrollen las tareas que consideren necesarias e interesantes.
- C) Consultar con el equipo cuál sería la mejor manera de lograr el objetivo común y procurar que todos cuenten con iguales oportunidades para expresar sus ideas.
- D) Ninguna de las anteriores.

8. Los estudiantes buscan incorporar algunas mejoras más a su proyecto luego de los comentarios recibidos, a partir de su video promocional, ellos buscan la mejor aceptación en las redes sociales. Las acciones realizadas por los estudiantes, ¿a cuál de las siguientes capacidades de la competencia "Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social" corresponden principalmente? (2 puntos)

- A) Aplica habilidades técnicas
- B) Evalúa los resultados de su proyecto de emprendimiento
- C) Crea propuesta de valor
- D) Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

ANEXO 010

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO



CONSTANCIA PROYECTO DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA I.E HANS VÍCTOR LANGEMAK MICHELSEN DE AUCAYACU, COMPRENSIÓN DEL DISTRITO DE JOSÉ CRESPO Y CASTILLO, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO, DEPARTAMENTO DE HUANUCO, 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" han aplicado su Proyecto de Tesis denominado "**Competencia digital para el logro de los aprendizajes en el área de Educación para el trabajo en estudiantes de secundaria, Aucayacu 2023**", cuya duración fue del 11 de setiembre al 13 de octubre del presente año, en el horario de 7.30 a.m A 9.00 a.m, demostrando responsabilidad y puntualidad en las actividades encomendadas; cuyos estudiantes son los siguientes:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	D.N.I
01	RUIZ MERINO, Kathery	46682476
02	HUAMAN CANTARO, Carlos Daniel	75811205
03	AYRA SALAS, Marneth	47579286

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

Aucayacu, 11 de setiembre del 2023

CC./ Archivo
CVCHF/Directora
EHD/Secretaria

Atentamente,



Rumbo a la nota
más alta...

Jr. Los Próceres N°150 - Aucayacu - Leoncio Prado - Huánuco
Email: hansvictorlangemakmichelsen7@gmail.com
www.hvlim.gob.pe

IMÁGENES

IMAGEN 1



Los estudiantes del cuarto grado "A" de secundaria del grupo experimental realizando el pretest.

IMAGEN 2



Los estudiantes del cuarto grado "B" de secundaria del grupo control realizando el pretest.

IMAGEN 3



Los estudiantes del cuarto grado "A" de secundaria desarrollando la sesión de aprendizaje denominada: Utiliza recursos digitales para el almacenamiento, seguimiento y evaluación de su investigación a cargo de Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 4



Los estudiantes del cuarto "A" trabajando en equipo, conociendo y explorando el Google Drive acompañada de Marneth Ayra Salas.

IMAGEN 5



Los estudiantes del cuarto grado "A" de secundaria desarrollando la sesión de aprendizaje denominada: Selecciono en equipo una necesidad o problema utilizando las herramientas digitales, a cargo de Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 6



Los estudiantes del cuarto grado "A" de secundaria trabajando en equipo haciendo uso de los recursos tecnológicos utilizando el software Quizziz acompañada de Marneth Ayra Salas.

IMAGEN 7



Los estudiantes del cuarto grado "A" de secundaria desarrollando la sesión de aprendizaje denominada: Utilizo las tecnologías para planificar las actividades de nuestro proyecto a cargo de Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 8



Los estudiantes del cuarto grado "A" trabajan en equipo utilizando la tecnología para planificar las actividades de su proyecto de emprendimiento monitoreada por Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 9



Los estudiantes del cuarto grado “A” de secundaria desarrollando la sesión de aprendizaje denominada: Ingresa y reconoce el interfaz de Filmora para editar video promocional de nuestro proyecto de emprendimiento a cargo de Carlos Daniel Huaman Cantaro.

IMAGEN 10



Los estudiantes del cuarto grado “A” trabajan en equipo, reconociendo y explorando el interfaz de Filmora para editar el video promocional de sus proyectos de emprendimiento monitoreada por Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 11



Los estudiantes del cuarto grado "A" trabajando en equipo, publicando y compartiendo en redes sociales el video promocional de sus proyectos de emprendimiento, acompañados por la tesista Kathery Ruiz Merino.

IMAGEN 12



Los estudiantes del cuarto "A" de secundaria del grupo experimental realizando el postest bajo el monitoreo de la tesista Marneth Ayra Salas.