



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Estrategias didácticas y competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la
Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestro en Docencia Superior e Investigación
Universitaria**

Autor

Pascual Glicerio García Loza

Asesora

Dra. Herminia León Vilca

Univ. Nac. José Faustino Sánchez Carrión

HERMINIA LEÓN VILCA
15722638 - DNI 200

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Pascual Glicerio Garcia Loza	15647865	23 de mayo del 2025
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Herminia León Vilca	15722528	https://orcid.org/0000-0001-5501-6470
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Daniel Lecca Ascate	15731334	https://orcid.org/0000-0001-5758-2521
Tania Mirtha Condor Peraldo	41544567	https://orcid.org/0000-0002-0477-4068
Carlos Alberto Gutierrez Bravo	15616035	https://orcid.org/0000-0003-4568-930X

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DEL VII CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDU...

 Quick Submit
 Quick Submit
 DGI_Tesis Posgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3200505662

Fecha de entrega

31 mar 2025, 8:46 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

31 mar 2025, 9:18 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

BORRADOR ESTRATEGIAS DIDAC LISTO_1.pdf

Tamaño de archivo

957.5 KB

76 Páginas

14.276 Palabras

82.495 Caracteres



Página 2 of 88 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trn:oid::1:3200505662

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database:

Filtered from the Report

■ Small Matches (less than 10 words)

Exclusions

■ 4 Excluded Matches

Top Sources

20%  Internet sources

4%  Publications

14%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

DEDICATORIA

Con el amor de siempre a mi familia,
Por ser el motivo de mis esfuerzos y logros, por
ser el centro de mi fortaleza para superarme
siempre.

Pascual Glicerio García Loza

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud perpetua al Todopoderoso, por brindarme la oportunidad de mi incesante superación, y a cada una de las personas cuyos conocimientos aportaron a mis fines profesionales.

Pascual Glicerio García Loza

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	17
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 Descripción de la realidad problemática	17
1.2 Formulación del problema	20
1.2.1 Problema general	20
1.2.2 Problemas específicos	20
1.3 Objetivos de la investigación	21
1.3.1 Objetivo general	21
1.3.2 Objetivos específicos	21
1.4 Justificación de la investigación	21
1.5 Delimitaciones del estudio	22
1.6 Viabilidad del estudio	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1.1 Antecedentes de la investigación	23
2.1.2 Investigaciones internacionales	23
2.1.3 Investigaciones nacionales	25
2.2 Bases teóricas	29
2.2.1 Bases filosóficas	35
2.3 Definición de términos básicos	36
2.4 Hipótesis de investigación	38
2.4.1 Hipótesis general	38
2.4.2 Hipótesis específicas	38
2.5 Operacionalización de las variables	38
CAPÍTULO III	41
METODOLOGÍA	41
3.1.1 Diseño metodológico	41
3.1.2 Tipo de la Investigación	41
3.1.3 Enfoque:	41

3.1.4	Población y muestra	42
3.1.5	Técnicas de recolección de datos	42
3.1.6	Técnicas para el procesamiento de la información	45
3.1.7	Matriz de consistencia (ver anexo 3)	46
CAPÍTULO IV		47
RESULTADOS		47
4.1.1	Análisis de resultados	47
4.1.2	Análisis estadístico de la Variable 2: Competencias digitales.	52
4.1.3	Contrastación de hipótesis	57
CAPÍTULO V		62
DISCUSIÓN		62
5.1	Discusión de resultados	62
CAPÍTULO VI		65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		65
6.1	Conclusiones	65
6.2	Recomendaciones	66
REFERENCIAS		67
ANEXOS		74
ANEXO 01: Estrategias didácticas		75
ANEXO 02: Competencia digital		76
ANEXO 03: Matriz de Consistencia		77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable 1: Estrategias didácticas	39
Tabla 2 Variable 2: Competencias digitales	40
Tabla 3 Población y muestra.....	42
Tabla 4 Ficha técnica Variable 1	43
Tabla 5 Ficha técnica Variable 2	44
Tabla 6 Estadística de Confiabilidad: Variable 1.	45
Tabla 7 Estadística de Confiabilidad: Variable 2.	45
Tabla 8 Prueba de Normalidad.....	46
Tabla 9 Variable 1: Estrategias didácticas.	47
Tabla 10 Dimensión 1: Estrategias de enseñanza.	48
Tabla 11 Dimensión 2: Estrategias instruccionales.....	49
Tabla 12 Dimensión 3: Estrategias de aprendizaje.	50
Tabla 13 Dimensión 4: Estrategias de evaluación.	51
Tabla 14 Variable 2: Competencias digitales.	52
Tabla 15 Dimensión 1: Competencia informacional.	53
Tabla 16 Dimensión 2: Competencia tecnológica.	54
Tabla 17 Dimensión 3: Competencia multimedia.....	55
Tabla 18 Dimensión 4: Competencia comunicacional.....	56
Tabla 19 Correlación hipótesis general.....	57
Tabla 20 Correlación hipótesis específica 1	58
Tabla 21 Correlación hipótesis específica 2	59
Tabla 22 Correlación hipótesis específica 3	60
Tabla 23 Correlación hipótesis específica 4	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Variable 1: Estrategias didácticas.....	47
Figura 2 Dimensión 1: Estrategias de enseñanza.....	48
Figura 3 Dimensión 2: Estrategias instruccionales.....	49
Figura 4 Dimensión 3: Estrategias de aprendizaje.....	50
Figura 5 Dimensión 4: Estrategias de evaluación.....	51
Figura 6 Variable 1: Competencias digitales.....	52
Figura 7 Dimensión 1: Competencia informacional.....	53
Figura 8 Dimensión 2: Competencia tecnológica.....	54
Figura 9 Dimensión 3: Competencia multimedia.....	55
Figura 10 Dimensión 4: Competencia comunicacional.....	56

RESUMEN

El motivo de la exploración es conocer la correspondencia entre las estrategias didácticas y las destrezas digitales de los estudiantes de un establecimiento educativo de la ciudad de Huacho, así, se diseñó una investigación de carácter descriptivo correlacional, efectuada en un grupo de 212 alumnos, a quienes se les aplicaron: el cuestionario sobre estrategias didácticas y sobre competencia digital de Guillén (2022), ambos adaptados por el tesista. Como resultados se obtuvo un p valor de 0.660, lo que permite certificar una reciprocidad positiva moderada. En referencia a la primera variable, se obtuvo que, el 24.5% de los escolares se ubican en un nivel en aceptación de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes, mientras que 66.0% se sitúan en un nivel intermedio y un 9.4% en el inferior; y respecto a la segunda variable, el 34.9% de los escolares, demuestran un buen nivel en el avance de sus competencias digitales; mientras que el 60.4% se sitúan en un nivel intermedio y un 4.7% en el inferior. Se concluye en la existencia de una reciprocidad efectiva moderada, en consecuencia, se consiente la H_1 , que sustenta la dependencia de las estrategias pedagógicas y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

Palabras claves: Aprendizaje, competencia digital, estrategias didácticas.

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the correspondence between teaching strategies and digital skills of students at an educational establishment in the city of Huacho. Thus, a descriptive correlational research was designed, carried out on a group of 212 students, to whom the following were applied: the questionnaire on teaching strategies and on digital competence by Guillén (2022), both adapted by the thesis student. As a result, a p value of 0.660 was obtained, which allows certifying a moderate positive reciprocity. In reference to the first variable, it was obtained that 24.5% of the students are at a level of acceptance of the teaching strategies applied by teachers, while 66.0% are at an intermediate level and 9.4% at the lower level; and regarding the second variable, 34.9% of the students demonstrate a good level in the advancement of their digital skills; while 60.4% are at an intermediate level and 4.7% at the lower level. It is concluded that there is a moderate effective reciprocity, consequently, H1 is supported, which supports the dependence of the pedagogical strategies and the digital skills of the students under study.

Keywords: Learning, digital competence, teaching strategies.

INTRODUCCIÓN

La sociedad de hoy trae consigo una vorágine de saberes, y junto a ello, las diversas formas de acceder a la información, por tanto, es imprescindible el progreso de habilidades que faciliten la adquisición de la información de modo coherente, y se concrete un proceso de alfabetización informacional y tecnológica, por tanto, se requiere de personas alfabetizadas, lo que va más allá de saber leer y escribir, es preciso contar con habilidades mínimas de selección, procesamiento y comunicación de la información conseguida por diversos medios. Al respecto Quispe (2023) sostiene que “se viene utilizando una tecnología digital aplicada a la sociedad, como telefonía celular, computadoras, aplicaciones e internet”, herramientas que en estos tiempos forman parte de la vida de los individuos y en especial de los estudiantes, la misma autora señala que “tal es el impacto del tema que, las políticas educativas se van direccionado al vertiginoso mundo de la informática” (p. 4), por otro lado, De los Santos (2021) indicó que “en estos tiempos es imprescindible el avance de las competencias que no solo vinculen lo cognitivo, sino que además se relaciona con el aspecto social y productivo”, resaltando además, la importancia de la demanda de docentes con formación en las TIC, su capacidad para interactuar en otros lenguajes”.

La indagación se explica ya que, podría ser el punto de partida para futuras exploraciones que faciliten el estudio de las aptitudes en el presente, tanto de los estudiantes como de los docentes, en ese sentido, se han revisado diversos trabajos investigativos precedentemente desarrollados, así como la bibliografía más conveniente para darle soporte al estudio. En relación a la viabilidad, se contó con el apoyo profesional acertado para el desarrollo de la investigación, además de los recursos, materiales, equipos y financiamiento pertinente para el cumplimiento del estudio, no obstante, se superaron algunas dificultades en el desarrollo del mismo.

El estudio se ha trabajado de forma clara para la contribución científica y los referentes logrados, como sigue:

En el capítulo primero se explica el problema investigado, se formularon los problemas y objetivos referentes. Se continua con el fundamento teórico, los estudio nacionales e internacionales, además del sustento teórico, los supuestos y la operacionalización de las variables. La metodología y procesos estadísticos están contenidos en el tercer capítulo. Igualmente, los resultantes, las interpretaciones y contrastaciones se describen en la siguiente parte, para luego continuar con la discusión, las conclusiones y recomendaciones del caso. Finalmente, se enlista la bibliografía, los enlaces electrónicos y los apéndices.

El autor.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En el tiempo actual, somos testigos del incremento de la información accesible a todas las personas, propagada por el acceso a la web, lo que hace cada vez más difícil agenciarse de la información, en consecuencia, la adquisición del conocimiento en todos los campos se ha transformado en objeto de grandes desafíos, es la era llamada la sociedad del conocimiento, así lo señala Forero (2008) “el impacto de las nuevas tecnologías se viene expandiendo gradualmente en la sociedad, educación, comunicación, es decir, al modo cómo se perciben las personas y el contexto que le rodea” (p. 41). En el aspecto educativo, se refiere a cómo los estudiantes generan sus propios aprendizajes y las estrategias que usan para alcanzarlo, así lo indica Estrada (2018) “para que aprenda el estudiante debe alcanzar buenos resultados académicos en su etapa escolar” (p. 224), para lo cual es indispensable que los estudiantes se agencien de diversas metodologías y recursos para afianzar sus competencias, es decir, desarrollar sus habilidades digitales para tener un mejor manejo de la información y aplicarla en la toma de decisiones y resolución de inconvenientes cotidianos. Con el surgimiento de la pandemia del COVID 19, fue obligatorio el cierre de las escuelas de todos los niveles a nivel mundial, adoptando la virtualidad como recurso conforme a cada realidad para continuar con el proceso pedagógico, consecuencia de ello, se vivencia en estos días, el bajo rendimiento escolar en varios países tercermundistas evidenciado en los aspectos cognitivos, motivacionales, familiares, escasa comunicación y recursos

tecnológicos, etc.; situación que demanda el desarrollo de habilidades digitales tanto de los docentes como de los estudiantes. Respecto al desarrollo de las competencias digitales, ofrece muchas oportunidades de aprendizaje a los estudiantes en todo el mundo, sin embargo, hay factores que vienen afectando sobre todo a las naciones con crisis económica, lo que genera la exclusión de los más pobres y su poco acceso a las nuevas tecnologías, al respecto la UNICEF (2017) menciona que

Antes de la pandemia, las cifras ya eran sorprendentes, en África 3 de cada 5 estudiantes no tenían acceso a la web ni a dispositivos como computadoras portátiles, por lo tanto, el desarrollo de sus habilidades digitales es bajo, mientras que en Europa esta proporción era 1 de cada 25,

Asimismo, la UNESCO, viene realizando acciones por revertir la situación, en relación a eso, el diario El País (2022) subraya lo siguiente

Pese a todos los esfuerzos y políticas gubernamentales, no se evidencia un servicio educativo, inclusivo y equitativo, en cifras: 147 millones de educandos perdieron un buen porcentaje de su aprendizaje presencial durante la pandemia, sumado a la gran brecha digital entre los países, pues no es suficiente contar con equipamiento tecnológico moderno sino que, es fundamental la formación docente y las estrategias adecuadas que acompañen los procesos pedagógicos y en consecuencia el progreso de las aptitudes básicas y digitales de los alumnos.

Si bien la tecnología se ha convertido en un gran apoyo educativo, hay que aprovecharla de modo adecuado, orientando a los estudiantes en su buen uso, acompañar además a los escolares para una toma de conciencia favorable a su aprendizaje.

Para los países latinos, el uso de las nuevas tecnologías representa un gran potencial, empero, sigue siendo un gran desafío, pues, la pandemia al profundizar la crisis económica a la par también profundizó la problemática del sistema educativo; aun cuando el uso de los entornos virtuales está más presente en el proceso pedagógico, también ha puesto de manifiesto las diferencias, pues, no todos los sistemas educativos cuentan con servicios

tecnológicos adecuados y los recursos económicos para acceder a estos recursos, además del bajo desarrollo de las competencias digitales de los maestros, sobre esta situación Valeria Gonzáles (2024) señala que

según informes de la OCDE, el 39% de los docentes de países como Chile, México, Ecuador y Perú demuestran habilidades digitales inferiores al primer nivel, el 40% tienen destrezas en primer nivel y solo el 13% demuestran aptitudes digitales del nivel 2 y 3, a pesar de ello, los docentes latinoamericanos tuvieron que adoptar un trabajo virtual a raíz de la pandemia, todo ello sumado a que, solo el 55% de los habitantes cuentan con acceso a internet y que el 38% de los latinoamericanos si bien, cuentan con este servicio, no lo utilizan por no contar con las competencias digitales, por ello, son los maestros quienes deben responder a estos desafíos en sus comunidades de manera urgente. (párr. 6,7)

En este marco, se remarca la importancia de que muchos maestros latinoamericanos podrían no contar con las destrezas digitales que demanda el desempeño del papel activo que debe cumplir fundados en las tecnologías de la información, pues, no podrían cumplir acciones en línea que no estén familiarizados, de tal forma que conduzcan el proceso de aprendizaje de sus estudiantes en estos tiempos.

A nivel nacional, las competencias digitales que debe poseer el estudiante, se establece en el Currículo Nacional, las mismas que se van fortaleciendo conforme van avanzando en las áreas y ciclos de estudios de acuerdo con los estándares y niveles de logro, así lo remarca el MINEDU (2016) “es la actividad permanente y consciente de los maestros de las escuelas, direccionada por el perfil de egreso y que debe desarrollarse a lo largo de su etapa escolar” (p. 84), se especifica la competencia 28, la misma que se refiere al desarrollo de las aptitudes digitales que son básicas para el avance de las habilidades del manejo de la indagación y su actuación en las comunidades virtuales; empero, la realidad de las escuelas nacionales es comparable con los demás países latinoamericanos, pues también tiene como grandes desafíos, la formación de competencias y la elaboración de conocimiento; la pandemia también evidenció la falta de inversión en el sector educativo en nuestro país, en

especial en zonas rurales. Según la Fundación Telefónica (2023) “el INEI señaló que antes de la pandemia solo el 40% de las familias tenía acceso a la web, y solo el 5.6% en las zonas alejadas, por otro lado, el 60% de las escuelas carecían de recursos tecnológicos” (párr. 9), enfatizó además que, “más de 370,000 escolares de las poblaciones más vulnerables abandonaron sus estudios por falta de recursos digitales y acceso a la web”. (párr. 10). Para contrarrestar esta situación el gobierno implementó proyectos para brindar internet gratuito a las escuelas y comunidades lejanas, pero no fue suficiente, para llevar adelante una educación virtual se requiere una buena infraestructura, disponer de buenos equipos multimedia, y sobre todo contar con docentes y estudiantes con habilidades digitales en buen nivel, de tal manera que se pueda acceder a información pertinente y cumplir con los objetivos curriculares.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relacionan las estrategias didácticas con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan las estrategias de enseñanza con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?

¿De qué manera se relacionan las estrategias instruccionales con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?

¿Cuál es la relación entre las estrategias de aprendizaje con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?

¿De qué manera se relacionan las estrategias de evaluación con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Definir la relación entre las estrategias didácticas con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024

1.3.2 Objetivos específicos

Señalar la relación entre las estrategias de enseñanza con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Indicar la relación entre las estrategias instruccionales con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Determinar las estrategias de aprendizaje con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Señalar la relación entre las estrategias de evaluación con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

1.4 Justificación de la investigación

Convivencia. Considerando los diversos factores que vienen afectando el sistema educativo nacional post pandemia, evidenciado por los últimos resultados de las pruebas en las que participaron estudiantes peruanos, razón por la cual se optó por analizar las categorías establecidas como recursos educativos de vanguardia y desarrollo de competencias muy esenciales en estos tiempos, lo que nos consentirá conocer los aciertos y falencias de los estudiantes en el proceso educativo.

Relevancia Social. Al realizarse la tesis en una escuela estatal específica, los resultados alcanzados podrán compararse y analizarse en otras entidades con el propósito de mejorar el quehacer educativo.

Implicancias prácticas. El estudio ofrece información relevante para determinar las relaciones entre las categorías estudiadas, presentado en el contexto de crisis actual del sistema educativo.

Valor teórico. La importancia de la investigación radica en conocer la correspondencia entre las estrategias didácticas y las aptitudes digitales de los alumnos, pues, se trata de contribuir al conocimiento ya existente sobre las categorías analizadas y aportar al quehacer pedagógico.

Utilidad metodológica

La investigación se sustenta en la validez y confiabilidad de las encuestas, las mismas que se basaron en las categorías trabajadas, y sobre la base de ello, aprovechar el aporte del estudio sobre las estrategias para el adelanto de las aptitudes digitales de los colegiales.

1.5 Delimitaciones del estudio

Poblacional. Estudiantes de la entidad educativa.

Temporal. El tiempo para la ejecución del proyecto se considera desde agosto 2024 a marzo 2025.

Espacial. La entidad educativa.

Bibliográfica. No se ha ubicado bibliografía reciente sobre el tema en estudio.

1.6 Viabilidad del estudio

Técnica: Se tomará en cuenta las disposiciones de la entidad rectora.

Ambiental: La investigación no perturba el medio ambiente por su naturaleza eminentemente académica.

Financiera: Todo el presupuesto fue desembolsado por el tesista.

Social: Se cuenta con la aportación de un grupo de profesionales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes de la investigación

2.1.2 Investigaciones internacionales

Barona & Escobar (2021) expusieron un estudio relacionado al *progreso de las competencias digitales en alumnos de secundaria* de Cali, Colombia, con la intención de reconocer dichas destrezas en un grupo de colegiales, para tal efecto se desarrolló una exploración con orientación cualitativa, y se aplicó una encuesta a 76 estudiantes. Como resultados se obtiene que, los estudiantes presentan deficiencias en la búsqueda de información científica en la web, puesto que se direccionan a páginas no tan seguras, presentando imprecisiones en sus actividades, debido a que no realizan una selección adecuada de la información adquirida de la web. Asimismo, los estudiantes pocas veces realizan resúmenes y tampoco recogen las ideas esenciales de los textos trabajados en clase, debido a que carecen de una técnica de ordenación y estructuración de sus ideas. También se observó que los estudiantes pocas veces respetan el derecho de autor de la información obtenida. Se concluye en el análisis del nivel de progreso de las competencias digitales de los alumnos, lo que permitirá presentar las propuestas educativas para mejorar estas competencias desde el área de ciencias, empleando para tal efecto diversas estrategias y a la par crear un espacio de aprendizaje de vanguardia.

Camacho & Salinas (2022) publicaron un artículo relacionado a *las estrategias basadas en la evaluación para desarrollar competencias digitales*, trabajada en la Universidad Autónoma de Querétaro, México, con la intención de conocer la relación de conocer el vínculo que se pueda generar entre las variables, para tal efecto, se desarrolló una investigación cualitativa a un grupo de 68 estudiantes. Según los resultados obtenidos del cuestionario, se obtiene que la mayoría de estudiantes se relacionan en un nivel intermedio y avanzado para compartir recursos en línea. Respecto a la creación de contenido digital, los estudiantes se ubicaron en los mismos niveles en sus producciones artísticas, elaboración de contenidos multimedia, respecto de derechos de propiedad intelectual. En cuanto a la competencia relacionada a la seguridad, los estudiantes también se ubican en los niveles intermedio y avanzado, mientras que, en las competencias de resolución de problemas conceptuales con medios digitales, los participantes se colocan en los niveles intermedio y avanzado. Se concluye que, las nuevas tecnologías al haber incursionado en todos los espacios de la vida de los individuos, conllevan a que las escuelas otorguen sentido al contexto del estudiante, de tal manera que interactúe y puedan enfrentar diversas situaciones que se le presenten. Las escuelas vienen incluyendo cada vez más con dispositivos digitales en sus proyectos educativos, lo que demanda que tanto docentes como estudiantes se encuentren preparados en el uso de estas tecnologías, es decir, desarrollen sus competencias digitales. Es así que, las estrategias aplicadas para el desarrollo de las competencias digitales favorecieron el vínculo entre lo que se enseñó a los estudiantes y lo existente en el contexto real, todo ello acorde a las actividades realizadas y temáticas abordadas, además del alto nivel de compromiso que evidenciaron.

Diago & Mercado (2023) realizaron un estudio relacionado a *las estrategias instruccionales y el rendimiento académico* en una escuela del distrito de Santa Martha, Colombia, con la finalidad de analizar la aplicación de las estrategias instruccionales y su

efectividad en el rendimiento de los colegiales, por tal razón, se trabajó una exploración no experimental, transeccional y descriptivo, en una población integrada por 48 docentes de las tres sedes institucionales. Como resultados se obtiene un promedio de 3,99 y una desviación de 0,29, lo que significa una categoría alta. Se concluye en que existe en los docentes una orientación al uso de los métodos de formación de estrategias instruccionales, combinando diversos métodos para alcanzar el aprendizaje significativo en sus estudiantes, considerando además sus características individuales en su práctica pedagógica, de tal manera que este proceso se torne más innovador, creativo y reflexivo tanto para los docentes como para los estudiantes.

López (2024) publicó un artículo relacionado a las *estrategias pedagógicas basadas en los estilos de aprendizaje*, realizado en una escuela de Panamá, con el propósito de entender el funcionamiento de las estrategias pedagógicas usadas por los docentes en favor de los aprendizajes, de tal manera que, se trabajó una exploración con el método fenomenológico y un enfoque cualitativo, siendo los estudiantes de tres escuelas del Municipio de San Carlos, Colombia los participantes de este estudio. Dicha investigación buscará mejorar el aprendizaje a través de un modelo de estrategias que engloben un problema real o una simulación. Se concluye en la importancia de construir una estrategia de enseñanza flexible y coherente que permita aportar en sus estudiantes habilidades y conocimientos, por tanto, se hace necesario ampliar por medio de un modelo de estrategias, basados en la innovación y buscando la efectividad. Esta estrategia se presenta a los estudiantes como un problema simulado para ser resuelto con un análisis, apropiación, aplicación y aplicación.

2.1.3 Investigaciones nacionales

Orosco, et al (2020) publicaron un artículo relacionado con *las competencias digitales en un grupo de escolares de secundaria del centro peruano, desarrollada en la*

Universidad del Centro del Perú, con el propósito de conocer el nivel de logro de competencias digitales de dicha población escolar, según grado y sexo, para tal efecto, se efectuó una exploración con enfoque cuantitativo, con un diseño transversal descriptivo a una muestra de 665 estudiantes de tercero a quinto de secundaria de establecimientos escolares públicos de la región central del Perú. Como resultados se obtiene que, en el 52.2% de los escolares prepondera el nivel de logro deseado respecto a las competencias digitales, de los cuales 27.2% son varones y el 25% son mujeres, además se obtuvo un p valor de 0.012. Se concluye que, los estudiantes demuestran un nivel de logro anhelado en cuanto a sus aptitudes digitales de información, creación de contenidos digitales, así como en comunicación y colaboración. En el desarrollo de las habilidades de resolución de problemas prevalece el nivel de logro en proceso.

Aquino (2021) desarrolló un estudio sobre *competencias digitales y el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología* en la ciudad de Tarma, Junín, con el propósito de conocer el índice de correlación entre las variables establecidas, para lo cual se aplicó un estudio de campo, de tipo descriptiva correlacional en un grupo muestral de 207 estudiantes. Los resultados evidencian que el 54.6% se colocan en el nivel de logro esperado de las aptitudes digitales, mientras que, en el área de ciencia y tecnología, el 59.4% se ubican en el nivel de inicio y en proceso y solo el 40.6% alcanzan en nivel logro deseado y destacado, además se obtuvo un p valor = 0.404. Se concluye en la presencia de una relación entre las aptitudes digitales y el nivel de logro en el área de ciencia y tecnología, de acuerdo a sus dimensiones indaga científicamente y se informa usando las TICs y explica su entorno físico, partiendo de conocimientos previos, información que se verá afectada por una adecuada gestión de información, asimismo para explicar un hecho o fenómeno.

Quispe (2021) presentó una investigación relacionada a las competencias digitales relacionada con el avance escolar de los alumnos de secundaria de un colegio de Lima, con la intención de establecer la incidencia entre ambas categorías, de manera que, se utilizó una exploración no experimental, de corte transversal, en un grupo de 64 escolares. Se encontró una correlación positiva entre las variables, el 92% de los estudiantes demuestran un nivel alto en uso y conocimiento de computadoras, el 95% se desarrolló habilidades cognitivas, el 95% demuestran un nivel alto en las habilidades socio comunicativa, el 92% en la dimensión axiológica. Mientras que, al finalizar el curso de informática, el 56% de escolares se ubica en logro destacado y el 22% en el nivel de logro previsto. Se concluye que los estudiantes usan con bastante frecuencia los celulares comparando con el uso de computadoras, laptops o televisores, además del buen nivel que alcanzan en las dimensiones de las competencias digitales, en breve, en el uso de aplicaciones, software, acceso a la información y actitud positiva. Sobre el rendimiento académico, los alumnos se ubican en el nivel de proceso, logro esperado y destacado; en suma, aquellos alumnos que demuestran sus competencias digitales obtienen mejores resultados académicos en el curso de informática.

Zeña (2021) desarrolló un estudio relativo a las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en un grupo de escolares de Lambayeque, Perú, con la intención de conocer el nivel de relación que pueda existir entre las variables establecidas, por esa razón, se aplicó una exploración descriptiva y correlacional, con delineación no experimental en un grupo muestral de 112 estudiantes del nivel secundario. Como resultados se obtiene un coeficiente de 0.289 y un sig de 0,002. Asimismo, el 51.0% de estudiantes demuestra un buen nivel en su avance académico, sin embargo, el 41.0% se ubican en un rango regular. Se concluye en la existencia de una reciprocidad mínima y moderada entre las estrategias de aprendizaje y el progreso académico, similares cifras se

alcanzan con las dimensiones, como es el caso de las estrategias de adquisición de la información, las de codificación de la información y las de apoyo al procesamiento

Cabanillas & Díaz (2023) en su tesis, relacionada con las estrategias de enseñanza en la promoción del aprendizaje significativo desarrollada en una escuela pública de Lima, Perú, con la finalidad de conocer los niveles de uso de las estrategias de enseñanza de los maestros de la escuela en estudio, se trabajó con un grupo de 19 estudiantes y 3 maestros y se trabajó con una exploración descriptiva y orientación cuantitativa. Se alcanza que el 66.67% de los docentes usa la mediación como estrategia, así como los materiales didácticos y las ilustraciones. En cuanto a los estudiantes, el 47.37% señala que los docentes usan la mediación en sus clases, el 63.16% indica que los docentes usan los recursos didácticos y el 52.63% que usan las ilustraciones en el desarrollo de sus clases. Se concluye que las estrategias empleadas siempre por los maestros aportan al aprendizaje de sus estudiantes, puesto que, los resultados académicos son satisfactorios como los recursos, ilustraciones y la mediación en la clase, respecto a la mediación la aplican siempre para favorecer el aprendizaje significativo, y, los recursos didácticos, la mayoría de los docentes presentan diversidad de ellos, y respecto a las ilustraciones, la gran mayoría de los docentes las presentan siempre en el desarrollo de sus clases.

Quispe (2023) publicó un artículo relacionado al *impacto de las competencias digitales en el progreso académico de escolares* de Puno, Perú, con la finalidad de establecer la incidencia de las aptitudes digitales en su avance educativo del área de comunicación en todas sus dimensiones. Para tal fin, se efectuó un análisis básico de nivel explicativo, con un diseño no experimental transeccional a un grupo muestral de 165 alumnos del quinto grado de secundaria de la escuela en estudio. Como resultados se obtiene un valor de 0.585 en la relación principal, luego en las específicas, se obtiene valores de 0.275, 0.390 y 0.725

respectivamente, además del impacto de otros factores del 66.3%. Se corrobora la presencia de un vínculo significativo entre la competencia digital y el área de comunicación en todas sus dimensiones, respaldados por las cifras estadísticamente obtenidas y otros factores.

2.2 Bases teóricas

Estrategias didácticas

Lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes es una ardua tarea efectuada por los docentes en las aulas, desarrollar las habilidades de los estudiantes y cumplir con los objetivos educativos, requiere de una organización, planificación de acciones de acuerdo a los propósitos que se planteen, es así que, todo ello se traduce en las estrategias didácticas, veamos algunas definiciones: Tobón (2010) sostiene que son “las acciones organizadas y direccionadas de manera ordenada para lograr un propósito específico”, en el aspecto pedagógico se trata de “es la planificación del docente para lograr el aprendizaje” (p. 246), mientras que Díaz-Barriga (2010) explica que “son ordenamientos usados flexiblemente para fomentar el logro de los aprendizajes significativos” (p. 118), es decir, son los recursos usados por el docente que se ajustan de acuerdo a los propósitos para lograr el aprendizaje de los estudiantes. Más adelante Jiménez & Robles (2016) manifiestan que “son los aspectos reflexivos de la actividad docente, brindando posibilidades y expectativas de mejora para la práctica educativa, son las actividades organizadas por el docente para lograr que el estudiante aprenda” (p. 108) y Collao (2019) se refiere a las estrategias didácticas como “es la trayectoria más conveniente para alcanzar el aprendizaje necesario, sustentado en acciones, pasos y recursos usados para dicho fin”. En suma, son todas las actividades que el docente programa para que sus estudiantes aprendan de manera eficaz, las mismas que dependerán del contenido, los recursos, el área y el nivel educativo en el

que se encuentren. Además, se considera necesario tener claro el nivel educativo al cual se van a aplicar las estrategias y los objetivos educativos planteados.

Tipología de las estrategias didácticas

Para Guillén (2022) las estrategias pueden ser:

Estrategias de enseñanza. Estas estrategias sirven de guía al estudiante con el objetivo que aprenda lo que se le enseña, es decir, las mismas que permiten desarrollar el tema, explicarlo y presentar las conclusiones arribadas en clases. Como indicadores se menciona que, el docente llega a resolver las dudas de los estudiantes sobre el manejo de las herramientas digitales, además irá implementando recursos para el mejor entendimiento para lo cual se ubica al estudiante en el aula virtual.

Estrategias instruccionales. Se refiere a los diversos materiales usados por el docente en sus clases, como los materiales impresos, tecnológicos, denominados recursos, aspecto muy importante para las estrategias didácticas, puesto que, son los que van a facilitar el aprendizaje, pueden ser materiales, objetos, recursos tecnológicos, educativos, entre otros. Marqués (2000) citado por Guillén (2022) agrega que “estas estrategias pueden usarse como elementos motivadores, informativos, guías y evaluadores de saberes en diversos momentos; incluyéndose los recursos educativos digitales, los mismos que pueden ser flexibles y adaptables, según el nivel educativo” (p. 48) Como indicadores se menciona el interés del estudiante por el material colgado por el docente, quien se adapta a los recursos virtuales preparados por el docente y requiere mayores desafíos en cada sesión de aprendizaje.

Estrategias de aprendizaje. Se refiere a la forma cómo el estudiante adquiere conocimientos y desarrolla habilidades, al interrelacionarse directamente con el estudiante, pueden llegar a sacar sus propias conclusiones, estas técnicas deben usarse considerando el nivel de conocimientos de los escolares. De acuerdo con Vargas (1989) mencionado por

Guillén (2022) “estas técnicas resultan ser participativas y cuentan con procedimientos a seguir, además sirven para motivar la clase, de tal forma que, el conocimiento se adquiera rápidamente, por ejemplos se menciona la formulación de preguntas, los debates, los trabajos grupales, talleres, estudio de casos, entre otros. Sobre el tema Díaz & Hernández (2002) mencionado por Guillén (2022), señalan que estas estrategias pueden ser pre-instruccionales relacionado a los saberes previos, las co- instruccionales para la motivación y construcción de saberes y las pos-instruccionales, para conocer lo que se aprende, como por ejemplo los resúmenes, foros, debates, considerando los recursos digitales. Como indicadores se considera la participación activa del estudiante en las dinámicas, la recopilación de conocimientos previos con aplicaciones como el Kahoot o el Quizizz y los debates de los temas tratados.

Estrategias de evaluación. Se refieren a las actividades que permiten verificar el aprendizaje de los escolares, debido a lo cual, se pueden verificar los resultados para analizarlos de acuerdo a los propósitos del docente, en otras palabras, verificar si se logró el aprendizaje significativo y si el estudiante demuestra el desarrollo y aplicación de sus competencias digitales. Como indicadores se menciona la aplicación de evaluaciones que valoran el conocimiento, evaluaciones interactivas y productivas.

Competencias digitales

La sociedad del conocimiento de la que somos parte, demanda el desarrollo de competencias digitales, que le permitan a las personas desarrollar actividades en su entorno familiar, laboral y social, acorde a las nuevas tecnologías insertadas en el nuevo escenario mundial, en donde la tecnología se ha convertido en el pilar esencial en la vidas de las personas en todos los ámbitos, veamos algunas definiciones: Según Monereo & Fuentes (2005) “son las habilidades que la persona posee, adquiridas por acciones aprendidas, autorreguladas y contextualizadas, las mismas que podrá aplicar de acuerdo al tipo de

problema planteado y las estrategias activadas” (p. 28) mientras que para García-Valcárcel & Hernández (2013) “es el conjunto de saberes y habilidades que permiten al sujeto llevar de manera adecuada una determinada actividad, un rol, una función, usando para ello, sus conocimientos y actitudes”; asimismo, la UNESCO en IIEP Learning Portal (2019) menciona que “son las habilidades no innatas posibles de aprender y transmitir para el beneficio económico y social a nivel personal y social” (párr. 2). En el campo educativo, Zavala & Arnau (2009) señalan que, las competencias son “las habilidades que necesita un individuo para responder a las diversas situaciones que enfrentará a lo largo de su vida, por ende, podrá intervenir eficazmente en cada ámbito de la vida, relacionando los aspectos actitudinales, procedimentales y conceptuales” (p. 43), por otro lado, García-Valcárcel (s/a) sostienen que “son acciones concretas efectuadas ante situaciones y problemas diversos, para lo cual es necesario usar los recursos disponibles, tener la disposición para resolverlos y dominar los procedimientos para realizar las acciones pertinentes” (p. 2). En ese contexto, vemos pues, que el interés por el término de las competencias, radica en la importancia que viene tomando en el ámbito educativo para desafiar a la sociedad del conocimiento de la que somos parte.

Sobre la competencia digital, Marza & Cruz (2018) citado por Levano, et al (2019) señalan que “son instrumentos que permiten movilizar actitudes, saberes y procesos, mediante los cuales, los educandos obtienen destrezas para transferir conocimientos y fomentar la innovación” (p. 4). Orosco, et al (2020) la definen como “el grupo de destrezas que facilitan a los alumnos beneficiarse de los recursos tecnológicos y usarlos en su proceso de aprendizaje de modo autónomo y permanente, de tal manera que logren incorporarse al mundo académico, social y laboral” (p. 5), asimismo, la UNESCO (2018) mencionada por Quispe (2021) precisa que “es la visión de competencias que facilitan la usanza de las unidades digitales, software y redes para acceder a la información y poder

gestionarlas” (p. 24), por otro lado, el MINEDU (2024) señala que “son los saberes y destrezas necesarias para usar de modo seguro y eficiente las tecnologías digitales y aprovecharlas al máximo” (párr. 2), es imprescindible pues, que hoy en día los estudiantes posean estas habilidades con el nivel adecuado para resolver situaciones problemáticas relacionadas a sus actividades académicas.

Dimensiones de la competencia digital

Para dimensiones el constructo se toma en cuenta a la autora Larraz (2013) citada por Guillén (2022) quien considera lo siguiente:

a) **Competencia informacional.** Se refiere a las habilidades de las personas para procesar la información, usando para ello diversos recursos, que permitan analizarla para vincularla con la experiencia del sujeto. Entre las habilidades que forman parte de esta competencia es saber navegar por la web, organizar y filtrar la información, almacenar en la nube, etc. Esta competencia favorece la identificación, el análisis, interpretación y síntesis de la información importante, para usarla en diversas situaciones, teniendo un acervo documental virtual, por lo que hay que tener especial atención de las fuentes revisadas por la calidad de la información recopilada. Como indicadores se menciona la búsqueda de la información en la web, el uso de buscadores seguros, análisis de la información y el uso de la nube para almacenar información importante.

b) **Competencia tecnológica.** Se refiere al manejo de la tecnología de manera adecuada, es decir, su funcionalidad, la variedad de equipos tecnológicos y uso de las redes. Se compone de la ciudadanía digital y el tratamiento de datos. Permite organizar y presentar los archivos, así como la comunicación entre ellos. Entre los indicadores tenemos, el dominio de equipos como una pc, laptop, Tablet, celulares, el funcionamiento y manejo de sistemas lógicos en los equipos, el dominio de herramientas de ofimática

como procesadores de texto, hojas de cálculo, etc., y la resolución de problemas relacionados al hardware y al software.

c) **Competencia multimedia.** La autora se refiere a una comunicación de medios, que permite analizar la interacción de contenidos en diversos contextos, sistemas y otros; se utilizan los sentidos visual, auditivo y tacto, para descargar el material de la red, crear mensajes con contenido preciso. Se relaciona con las competencias informacionales, comunicativas y tecnológicas, por estar integradas al momento de desarrollarlas. Esta competencia permite además que la clase sea más dinámica, al despertar el interés y transmitir mensajes con mayor rapidez, además de generar un trabajo colaborativo, al manejar contenidos como videos, mapas, infografías, aulas virtuales, entre otros recursos. Entre los indicadores tenemos, al diseño de páginas web, la publicación de contenidos en línea en blog, YouTube, entre otros, la responsabilidad ética en la usanza de la información digital, la realización de videos didácticos o podcast y el manejo de códigos QR.

d) **Competencia comunicacional.** La autora hace referencia a comunicar la información, la alfabetización tecnológica y la preparación de los mensajes multimedia, para lo cual se usan las nuevas tecnologías generando un ambiente favorable para el desarrollo de una comunicación inteligente, guiada por las interacciones, la participación en línea y las normas éticas, según Sánchez et al (2019) citado por Guillén (2022) “es importante el tipo de presentación que se da en las comunicaciones, la participación y colaboración en cualquier ámbito”. Entre los indicadores se menciona: el uso de los medios de comunicación sincrónica y asincrónica, la comunicación efectiva de la información e ideas con diversos formatos, la creación de trabajos originales con el uso de los recursos tecnológicos y compartirlos, para lo cual comprende términos diversos de internet.

2.2.1 Bases filosóficas

Estrategias didácticas

Al referirnos al ámbito escolar, es importante considerar a la filosofía que proporciona las herramientas necesarias para concientizar a los actores educativos frente al mundo y su trascendencia, en ese marco, Ramos (s/) mencionado por Vargas (2019) afirma que:

Las estrategias facilitan al escolar la demostración de su aprendizaje tanto teórico como práctico de los contenidos, de modo tal que, se empodere para asumir posiciones ante diversas situaciones, dependiendo si lo filosófico rompe estereotipos sobre la razón de ser en el universo en cada momento que se busque un desenlace utilitarista de las cosas. (p. 26)

El humanismo se basa en el desarrollo integral del individuo, enfatizando sus capacidades, intereses y necesidades, respecto a las estrategias, involucra las características personas de los escolares y adaptarlas a sus preferencias y demandas. Por otro lado, el conectivismo, se centra en el aprendizaje como proceso social y ensamblado, favoreciendo al sujeto a interactuar con los demás, al acceder a los diversos materiales y recursos como el aspecto tecnológico, implicando además la promoción de la colaboración, el intercambio de ideas y el uso de las nuevas tecnologías.

Competencias digitales

El desarrollo de la tecnología va a depender de las necesidades de las personas, del contexto y de su cultura, siendo necesario reflexionar sobre el sentido y el significado de la tecnología en el campo educativo y de los principios y valores que intervienen en la usanza ética de la tecnología.

Es partir de la filosofía que se observa la velocidad del desarrollo tecnológico, denotando una preocupación, según López & Luján (1998) “por la toma de conciencia sobre los problemas filosóficos que presenta la tecnología en una sociedad específica”, Habermas (1986) señala que la tecnología “es comprendida desde la filosofía analítica y la

filosofía humanista, como un instrumento de conocimiento y perfeccionamiento, relativo a la libertad, pues el aparato técnico convierte la vida más cómoda y enaltece la producción del trabajo” (p. 7), desde la ideología humanista es comprendida negativamente, así uno de sus representantes es Rousseau (1750) citado por Aguilar (2019) quien sostiene que “la tecnología limita la posibilidad de la facultad del hombre para acceder a verdades más profundas” (p. 18), más adelante Kant sostenía “la tecnología imposibilita al hombre pensar por sí mismos”

Desde el punto de vista de la filosofía analítica o epistemología, la tecnología según Mitcham (1989) “representa el organismo del hombre, se puede dar solución a determinados problemas de las personas, pero se busca la presencia de la ética que de equilibrio al proceso”.

Es esencial establecer un enlace entre las pretéritas y recientes generaciones por medio de la pedagogía, sobre la preparación y actualización con el uso de los medios tecnológicos, dejando de lado, las metodologías tradicionales y dando pase al lenguaje digital, los docentes deben guiar el uso de la tecnología para conseguir resultados provechosos, en breve, no solo se trata de averiguar la información sino de ser capaces de seleccionar la esencia de la información.

2.3 Definición de términos básicos

a) **Competencia.** Monereo & Fuentes (2005) “son las habilidades que la persona posee, adquiridas por acciones aprendidas, autorreguladas y contextualizadas, las mismas que podrá aplicar de acuerdo al tipo de problema planteado y las estrategias activadas” (p. 28)

b) **Competencia comunicacional.** Cenoz (2024) “Es el conocimiento de las personas que tienen de su lengua y su accionar en el uso concreto en diversas situaciones” (p. s/n)

- c) **Competencias digitales.** MINEDU (2024) “son los saberes y destrezas necesarias para usar de modo seguro y eficiente las tecnologías digitales y aprovecharlas al máximo” (párr. 2)
- d) **Competencia informacional.** AASL (1998) citado por Ortoll (2003) “destreza para identificar, localizar, organizar, evaluar, comunicar y utilizar la información de modo efectivo, para resolver problemas y para lograr el aprendizaje” (p. 3)
- e) **Competencia multimedia.** Belloch (s/a) “Son las habilidades de las personas para usar ordenadores y presentar actividades con textos, gráficos, audio y videos, además de navegar, crear, interactuar y comunicarse” (p. 1)
- f) **Competencia tecnológica.** Castellanos, et al (2009) “es tener conocimientos y destrezas para comprender, usar y tomar decisiones en relación a la tecnología” (p. 2)
- g) **Estrategia.** Ronda (2002) citado por Quintero (2011) “herramienta que direcciona y facilita procesos y técnicas con base científica, de manera iterativa y funcional, las mismas que contribuyen a la interacción proactiva de la entidad con su entorno” (p. 43)
- h) **Estrategias didácticas.** Jiménez & Robles (2016) “es la combinación de métodos, recursos y técnicas que colaboren al alumno a lograr sus metas de modo sencillo y eficaz” (p. 112)
- i) **Estrategias de enseñanza.** Díaz-Barriga (2010) “son las estrategias que promueven un determinado conocimiento, permitiendo el aprendizaje con experiencia” (p. 153)
- j) **Estrategias instruccionales.** Marqués (2000) citado por Guillén (2022) “estas estrategias pueden usarse como elementos motivadores, informativos, guías y evaluadores de saberes en diversos momentos; incluyéndose los recursos educativos digitales, los mismos que pueden ser flexibles y adaptables, según el nivel educativo” (p. 48)

k) **Estrategias de aprendizaje.** Díaz-Barriga (2010) “son los procedimientos que el estudiante emplea de manera intencional como recurso para aprender” (p. 178)

l) **Estrategias de evaluación.** Se refieren a las actividades que permiten verificar el aprendizaje de los alumnos, de tal modo que, se pueden verificar los resultados para analizarlos de acuerdo a los propósitos del docente.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

Las estrategias didácticas se relacionan de manera significativa con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024.

2.4.2 Hipótesis específicas

Las estrategias de enseñanza se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Las estrategias instruccionales se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Las estrategias de aprendizaje se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

Las estrategias de evaluación se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.

2.5 Operacionalización de las variables

Tabla 1*Variable 1: Estrategias didácticas*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel
Estrategias de enseñanza	• Manejo de herramientas tecnológicas	1 – 3	Alto (29 – 36)
	• Usos de recursos		
	• Uso de aula virtual		
Estrategias instruccionales	• Presenta material digital	4 – 6	Medio (21 – 28)
	• Adapta recursos virtuales		
	• Retos en las sesiones		
Estrategias de aprendizaje	• Participación activa	7 - 9	Bajo (12 – 20)
	• Conocimientos previos		
	• Debates		
Estrategias de evaluación	• Uso de recursos digitales para evaluar	10 – 12	
	• Evaluaciones interactivas		
	• Evaluaciones productivas		

Tabla 2*Variable 2: Competencias digitales*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel
Competencia informacional	• Busca información en internet	1 – 4	Alto (38 – 48)
	• Analiza información		
	• Uso de la nube		
Competencia tecnológica	• Uso de dispositivos	5 - 8	Medio (28 – 37)
	• Uso de aplicaciones		
	• Resuelve problemas		
Competencia multimedia	• Utiliza programas informáticos	9 – 12	Bajo (16 – 27)
	• Respeta derechos de autor		
	• Elabora videos y podcast		
Competencia comunicacional	• Comunicación sincrónica y asincrónica	13 – 16	
	• Trabajos colaborativos		
	• Comprende terminología informática.		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.1 Diseño metodológico

Se aplicó una delineación no experimental, sobre el tema Árias (2016) manifiesta que “es la toma de la información objetiva de los sujetos estudiados o del contexto en sí, sin realizar ninguna manifestación” (p. 31)

3.1.2 Tipo de la Investigación

Se efectuó un estudio descriptivo, respaldados en la posición de Arias (2016) “es definir una situación o hecho, a nivel personal o grupal, para tener conocimiento sobre la estructura o sus acciones” (p. 24); es correlacional, ya que, “admite el establecimiento del grado de relación entre las variables analizadas, para después, comprender su aporte” (p. 25)

3.1.3 Enfoque:

El estudio está orientado con el enfoque cuantitativo, para tal efecto, se han adaptado las encuestas anteriormente validadas en estudios precedentes, al respecto Fernández, et al (2010) declaran que “la información debe estar disponible para ser medida numéricamente y aplicarle la estadística respectiva, en el accionar del grupo estudiado” (p. 11)

3.1.4 Población y muestra

Población

La población está integrada por 473 estudiantes (244 son varones y 229 damas) de tercero, cuarto y quinto grados de secundaria.

Muestra

Se determinó según la fórmula presentada que la muestra estaría integrada por 212 estudiantes, que representan el 44.8% del total de la población.

$$m = \frac{Z^2 \times N \times P \times Q}{E^2(N - 1) + Z^2 \times P \times Q}$$

$$m = \frac{1.96^2 \times 487 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(456-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} = \frac{454.27}{2.14} = 212,3$$

Tabla 3

Población y muestra

Niveles	Cantidades
<u>Población:</u> Total escolares.	473
<u>Muestra:</u> Segmento escolares.	212

3.1.5 Técnicas de recolección de datos

La técnica seleccionada para realizar la recolección de los daos y lograr el objetivo de la exploración es la encuesta, la misma que será aplicada al grupo muestral, y permitirá conocer la información precisa y confiable sobre las variables esbozadas

Descripción de los instrumentos

Se tomó el cuestionario como instrumento para el estudio, al respecto Pozzo, et al (2019) indican que “es un método diseñado en relación al proyecto investigativo construido a partir de los objetivos planteados” (p. 3), en este caso se construyeron cuestionamientos cerrados.

Tabla 4

Ficha técnica Variable 1

Ficha técnica	
Denominación	Cuestionario sobre estrategias didácticas.
Autoría	Guillén (2022), adaptado por la tesista.
Administración	Personal
Nivel	Alumnos de secundaria
Tiempo	15 minutos
Dimensiones a evaluar	Estrategias de enseñanza, instruccionales, aprendizaje, evaluación.
Número de ítems	12
Criterios de valoración	Nunca (1 punto), A veces (2 puntos), Siempre (3 puntos)
Categorización	Alto (29- 36); Medio (21 – 28); Bajo (12 – 20)
Baremo por dimensión	Alto (7 – 9); Medio (5 – 7); Bajo (3 – 5)

Tabla 5*Ficha técnica Variable 2*

Ficha técnica	
Denominación	Cuestionario sobre competencia digital
Autoría	Guillén (2022), adaptado por la tesista.
Administración	Particular
Nivel	Alumnos de secundaria
Tiempo	20 min.
Dimensiones a evaluar	Competencia informacional, tecnológica, multimedia, comunicacional.
Número de ítems	16
Criterios de valoración	Nunca (1 punto), A veces (2 puntos), Siempre (3 puntos)
Categorización	Alto (38- 48); Medio (28 – 37); Bajo (16 – 27)
Baremo por dimensión	Alto (10 – 12); Medio (7 – 9); Bajo (4 – 7)

Luego de la estructuración de las herramientas de medida, vinculados a las variables se efectuó una prueba a 20 de los educandos.

Validación

Para medir las variables Estrategias didácticas y Competencias digitales es necesario validarlas, en ese sentido, se procedió a validar el aspecto teórico recopilado de los temas en cuestión y de los cuales se tomaron aspectos relevantes para construir los ítems de los cuestionarios. En seguida, se solicitó las opiniones de tres docentes de reconocida trayectoria en el tema, para darle mayor fiabilidad al estudio, y, finalmente, se efectuó un ensayo para comprobar algunas cuestiones de los instrumentos.

Confiabilidad

Se manejó el Coeficiente Alpha de Cronbach, la misma devuelve los siguientes valores:

Tabla 6

Confiabilidad: Variable 1.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,849	12

Análisis: Siendo el resultado de la prueba Alfa de Cronbach 0.849, se determina que el instrumento de la Variable 1 tiene fuerte confiabilidad.

Tabla 7

Confiabilidad: Variable 2.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,800	16

Análisis: Siendo el resultado de la prueba Alfa de Cronbach 0.800, se determina que el instrumento de la Variable 2 tiene fuerte confiabilidad.

3.1.6 Técnicas para el procesamiento de la información

Procesamiento primario

Es la compilación y clasificación de los datos para seleccionar información útil para los propósitos investigativos, en efectos, la vinculación entre las estrategias didácticas y competencias digitales, información que permitió la construcción de los cuestionarios adjuntos al final del documento.

Procesamiento secundario

Elaborados y verificados los cuestionarios, se procedió a aplicarlos a los escolares del grupo muestral, cuyos resultados se ingresaron en una hoja de Excel, de acuerdo a las dimensiones y variables. Luego se presentaron en tablas y gráficos de sectores y barras, expresados en porcentos, lo que facilitó la descripción y análisis de los datos obtenidos, y

complementados con el aspecto teórico y los propósitos investigativos, permitieron la elaboración de las conclusiones y sugerencias más oportunas.

Técnicas Estadísticas

Se aplicó la prueba de Kolmogorov-Smirnov del SPSS 27, debido a que el número de encuestados es mayor a 50, por los resultados sig obtenidos no demuestran normalidad, por tanto, se asume el estadístico de Spearman para las correlaciones.

Tabla 8

Prueba de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias didácticas	,198	212	,000	,919	212	,000
Estrategias de Enseñanza	,353	212	,000	,756	212	,000
Estrategias Instruccionales	,253	212	,000	,904	212	,000
Estrategias de Aprendizaje	,178	212	,000	,928	212	,000
Estrategias de Evaluación	,295	212	,000	,873	212	,000
Competencias digitales	,126	212	,000	,945	212	,000

3.1.7 Matriz de consistencia (ver anexo 3)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.1 Análisis de resultados

4.1.1 Análisis estadístico de la Variable 1: Estrategias didácticas.

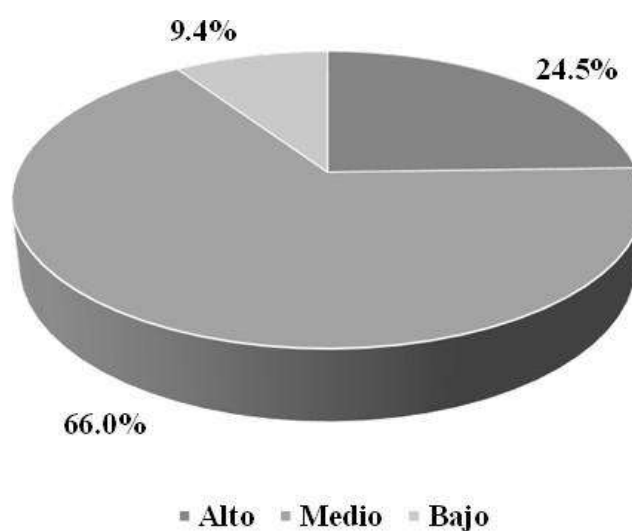
Tabla 9

Variable 1: Estrategias didácticas.

Variable	Nivel	Rango	Cantidad	%
Estrategias didácticas	Alto	29 - 36	52	24.5%
	Medio	21 - 28	140	66.0%
	Bajo	12 - 20	20	9.4%

Figura 1

Variable 1: Estrategias didácticas.



Interpretación. El 24.5% de los estudiantes demuestran un nivel alto de aceptación de las estrategias didácticas presentadas por los maestros, con la finalidad de que sus estudiantes aprendan eficazmente, teniendo en cuenta el contenido del área, los recursos, el nivel y los objetivos educativos planteados, mientras que 66.0% se sitúan en un nivel intermedio y un 9.4% en el inferior.

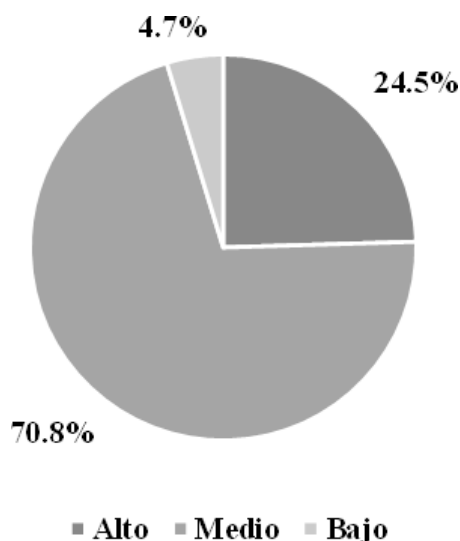
Tabla 10

Dimensión 1: Estrategias de enseñanza.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Estrategias de enseñanza	Alto	8 - 9	52	24.5%
	Medio	6 - 7	150	70.8%
	Bajo	3 - 5	10	4.7%

Figura 2

Dimensión 1: Estrategias de enseñanza.



Interpretación. El 24.5% de los alumnos demuestran un grado alto de aceptación de las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes, es decir, aquellas que van a permitir el desarrollo de los temas, explicarlos y presentar conclusiones; mientras que el 70.8% se sitúan en un nivel intermedio y un 4.7% en el inferior.

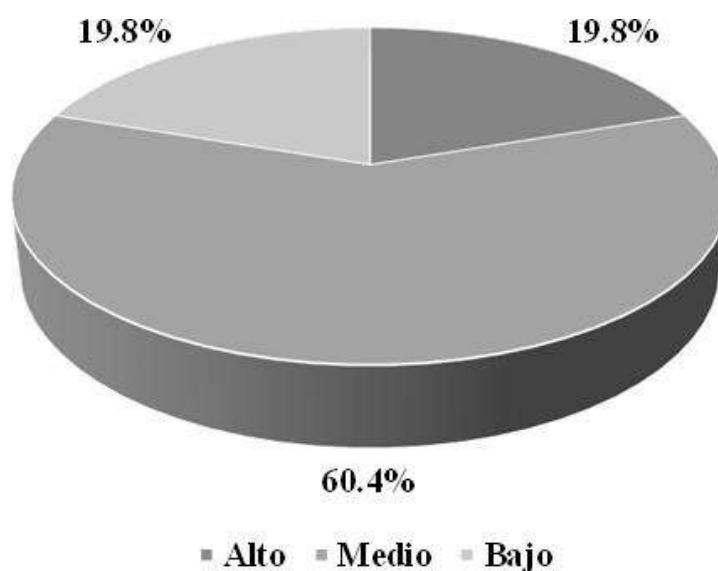
Tabla 11

Dimensión 2: Estrategias instruccionales.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Estrategias instruccionales	Alto	8 - 9	42	19.8%
	Medio	6 - 7	128	60.4%
	Bajo	3 - 5	42	19.8%

Figura 3

Dimensión 2: Estrategias instruccionales.



Interpretación. El 19.8% de los alumnos demuestran un nivel alto de aceptación de las estrategias instruccionales aplicadas por los docentes, es decir, se refiere a los diversos materiales usados por el docente en sus clases; mientras que el 60.4% se sitúan en un nivel intermedio y un 19.8% en el inferior.

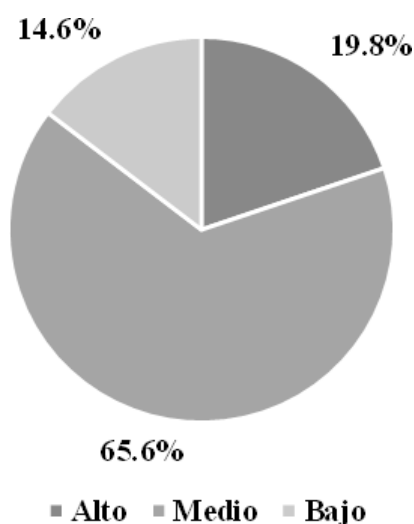
Tabla 12

Dimensión 3: Estrategias de aprendizaje.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Estrategias de aprendizaje	Alto	8 - 9	42	19.8%
	Medio	6 - 7	139	65.6%
	Bajo	3 - 5	31	14.6%

Figura 4

Dimensión 3: Estrategias de aprendizaje.



Interpretación. El 19.8% de los alumnos demuestran un nivel alto de aceptación de las estrategias de aprendizaje aplicadas por los docentes, es decir, cómo el estudiante desarrolla habilidades de acuerdo a su nivel de conocimientos de manera participativa y usando recursos tecnológicos; mientras que el 65.6% se sitúan en un nivel intermedio y un 14.6% en el inferior.

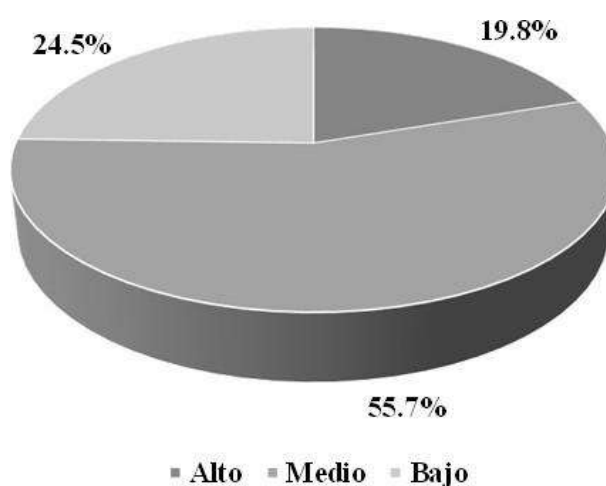
Tabla 13

Dimensión 4: Estrategias de evaluación.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Estrategias de evaluación	Alto	8 - 9	42	19.8%
	Medio	6 - 7	118	55.7%
	Bajo	3 - 5	52	24.5%

Figura 5

Dimensión 4: Estrategias de evaluación.



Interpretación. El 19.8% de los escolares demuestran un nivel alto de aceptación de las estrategias de aprendizaje aplicadas por los docentes, es decir, las actividades que permiten verificar el aprendizaje significativo, desarrollo y aplicación de las competencias digitales de los estudiantes; mientras que el 55.7% se sitúan en un nivel intermedio y un 24.5% en el inferior.

4.1.2 **Análisis estadístico de la Variable 2:** Competencias digitales.

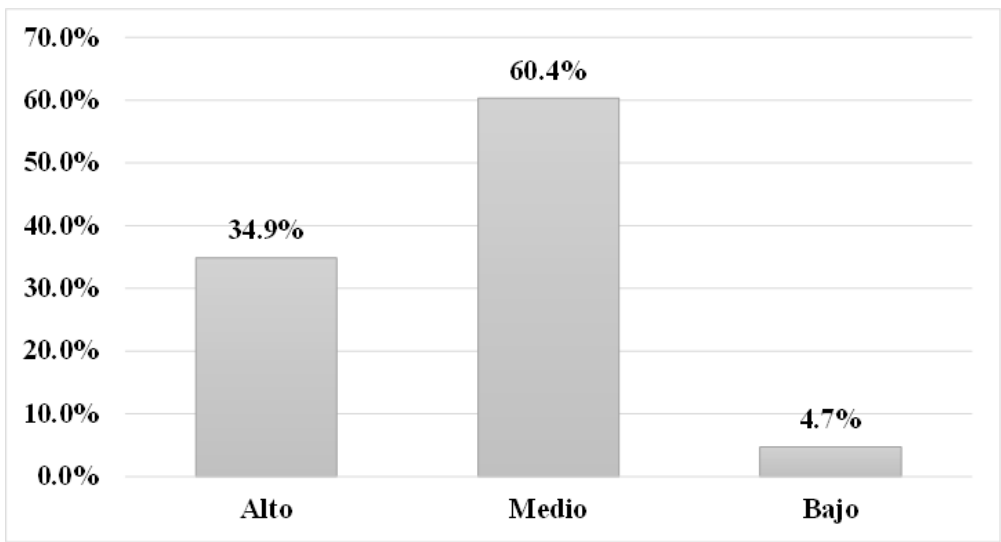
Tabla 14

Variable 2: Competencias digitales.

Variable	Nivel	Rango	Cantidad	%
Competencias digitales	Alto	38 - 48	74	34.9%
	Medio	28 - 37	128	60.4%
	Bajo	16 - 27	10	4.7%

Figura 6

Variable 1: Competencias digitales.



Interpretación. El 34.9% de los escolares demuestran un nivel alto en el desarrollo de sus competencias digitales, es decir, las habilidades que necesitan para usar de manera segura y eficiente las tecnologías digitales y poder aprovecharlas al máximo en actividades académicas; mientras que el 60.4% se sitúan en un nivel intermedio y un 4.7% en el inferior.

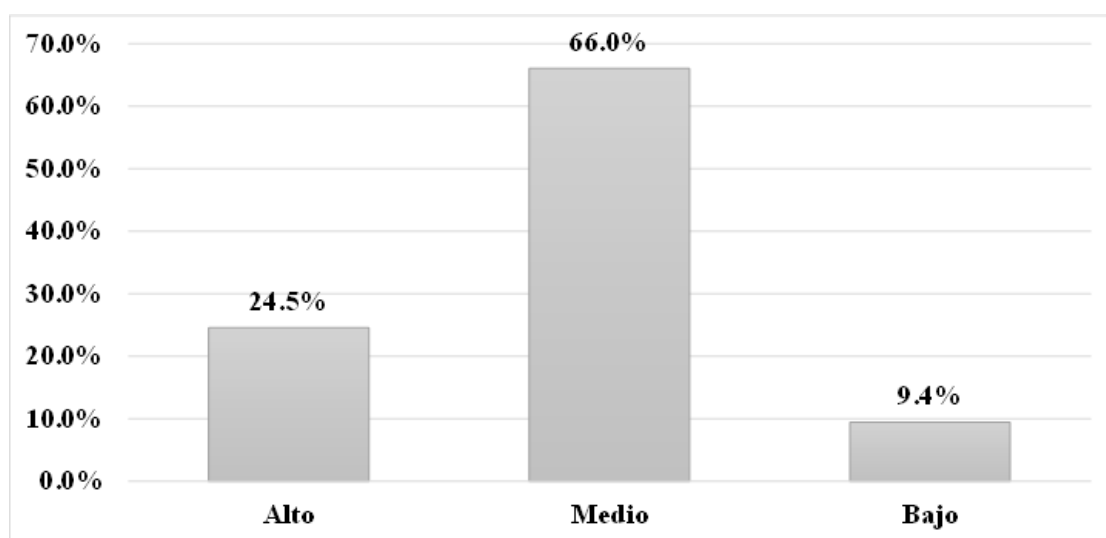
Tabla 15

Dimensión 1: Competencia informacional.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Competencia informacional	Alto	10 - 12	52	24.5%
	Medio	7 - 9	140	66.0%
	Bajo	4 - 6	20	9.4%

Figura 7

Dimensión 1: Competencia informacional.



Interpretación. El 24.5% de los escolares demuestran un nivel alto en el adelanto de su competencia informacional, es decir, las habilidades para procesar información y obtener un acervo documental digital, usando diversos recursos tecnológicos que permitan analizarla y vincularla a la experiencia realizada; mientras que el 66.0% se sitúan en un nivel intermedio y un 9.4% en el inferior.

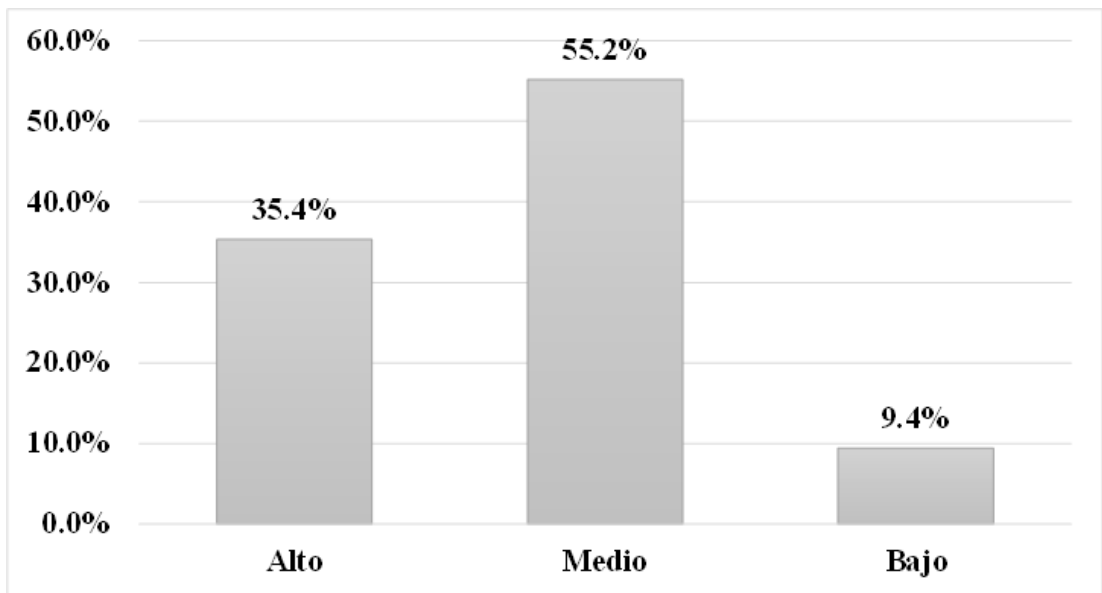
Tabla 16

Dimensión 2: Competencia tecnológica.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Competencia tecnológica	Alto	10 - 12	75	35.4%
	Medio	7 - 9	117	55.2%
	Bajo	4 - 6	20	9.4%

Figura 8

Dimensión 2: Competencia tecnológica.



Interpretación. El 35.4% de los alumnos demuestran un nivel alto en el progreso de su competencia tecnológica, es decir, el manejo de la variedad de equipos tecnológicos y uso de las redes sociales, de tal manera que, organice, presente archivos y comunique la información; mientras que el 55.2% se sitúan en un nivel intermedio y un 9.4% en el inferior.

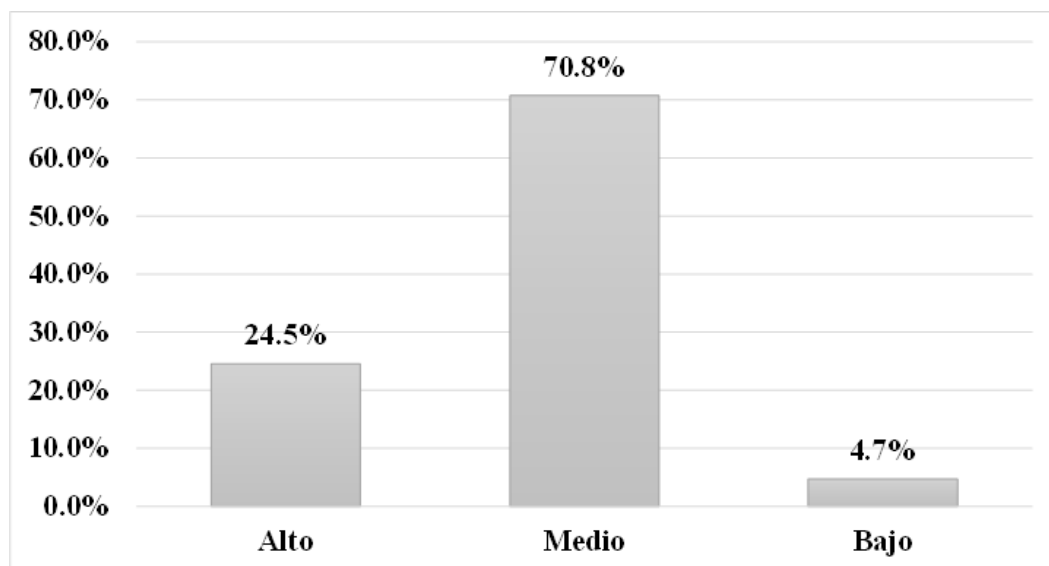
Tabla 17

Dimensión 3: Competencia multimedia.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Competencia multimedia	Alto	10 - 12	52	24.5%
	Medio	7 - 9	150	70.8%
	Bajo	4 - 6	10	4.7%

Figura 9

Dimensión 3: Competencia multimedia.



Interpretación. El 24.5% de los estudiantes demuestran un nivel alto en el progreso de su competencia multimedia, es decir, habilidades que permiten analizar la interacción de contenidos en diversos contextos y sistemas, haciendo la clase más dinámica, pues despierta el interés y transmisión de mensajes con mayor rapidez, manejando videos, mapas, aulas virtuales entre otros recursos; mientras que el 70.8% se sitúan en un nivel intermedio y un 4.7% en el inferior.

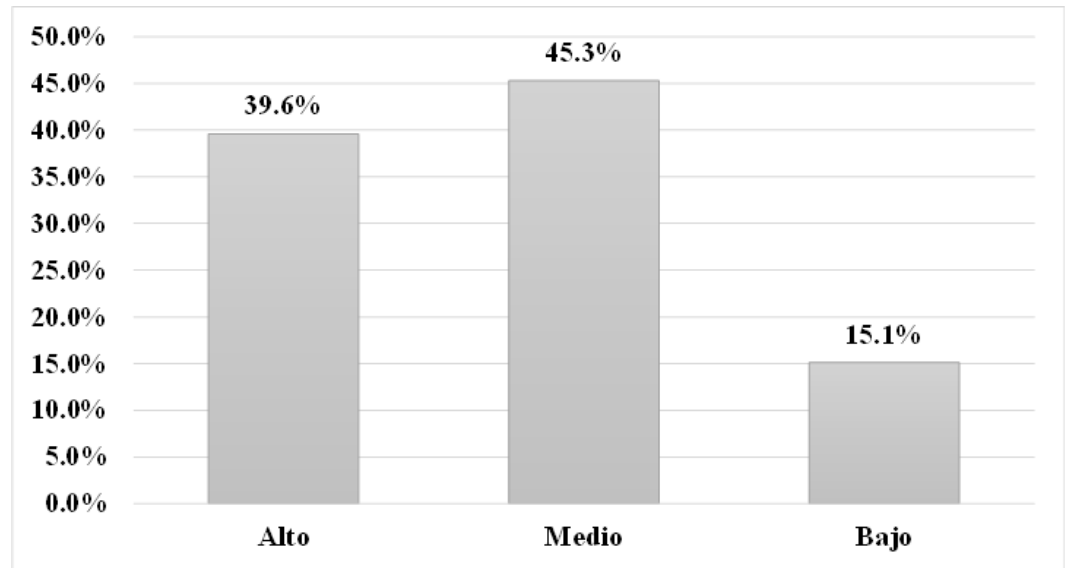
Tabla 18

Dimensión 4: Competencia comunicacional.

Dimensión	Nivel	Rango	Cantidad	%
Competencia comunicacional	Alto	10 - 12	84	39.6%
	Medio	7 - 9	96	45.3%
	Bajo	4 - 6	32	15.1%

Figura 10

Dimensión 4: Competencia comunicacional.



Interpretación. El 39.6% de los escolares demuestran un nivel alto en el progreso de su competencia comunicacional, es decir, habilidades que le permitan comunicar la información, su alfabetización tecnológica y la preparación de los mensajes multimedia con el uso de las nuevas tecnologías; mientras que el 45.3% se sitúan en un nivel intermedio y un 15.1% en el inferior.

4.1.3 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Nula (H_0): Las estrategias didácticas y la competencia digitales de los estudiantes, son independientes.

Hipótesis Alterna (H_1): Las estrategias didácticas y la competencia digitales de los estudiantes, son dependientes.

Tabla 19

Correlación hipótesis general.

			Estrategias didácticas	Competencias digitales
Rho de Spearman	Estrategias didácticas	Coeficiente de correlación	1,000	,660**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	212	212
	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	,660**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	212	212

Análisis: El valor del sig es 0.660 en consecuencia, se refuta la H_0 y se admite la H_1 , comprobando una reciprocidad efectiva moderada entre las estrategias didácticas y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Nula (H_0): Las estrategias de enseñanza y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Hipótesis Alterna (H_1): Las estrategias de enseñanza y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Tabla 20

Correlación hipótesis específica 1

		Estrategias de Enseñanza	Competencias digitales
Rho de Spearman	Estrategias de Enseñanza	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,709**
		N	,000
	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	212
		Sig. (bilateral)	,709**
		N	1,000

Análisis: El valor es 0.709 en consecuencia, se refutar la H_0 y se admite la H_1 , corroborando una vinculación real alta entre las estrategias de enseñanza y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Nula (H₀): Las estrategias instruccionales y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Hipótesis Alterna (H₁): Las estrategias instruccionales y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Tabla 21

Correlación hipótesis específica 2

		Estrategias Instruccionales	Competencias digitales
Rho de Spearman	Estrategias Instruccionales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,581**
		N	212
	Competencias digitales	Coefficiente de correlación	,581**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	212

Análisis: El valor del sig es 0.581 por lo tanto, permite refutar la H₀ y admitir la H₁, afirmando que hay correlación positiva moderada entre las estrategias instruccionales y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Nula (H₀): Las estrategias de aprendizaje y las competencias digitales de los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024, son dependientes.

Hipótesis Alterna (H₁): Las estrategias de aprendizaje y las competencias digitales de los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, 2024, son dependientes.

Tabla 22

Correlación hipótesis específica 3

		Estrategias de Aprendizaje	Competencias digitales
Rho de Spearman	Estrategias de Aprendizaje	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,542**
		N	,000
	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	212
		Sig. (bilateral)	,542**
		N	,000

Análisis: El valor es 0.542 por tal razón, se refuta la H₀ y se admite la H₁, comprobando una reciprocidad efectiva moderada entre las estrategias de aprendizaje y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

Hipótesis específica 4

Hipótesis Nula (H_0): Las estrategias de evaluación y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Hipótesis Alterna (H_1): Las estrategias de evaluación y las competencias digitales de los estudiantes, son dependientes.

Tabla 23

Correlación hipótesis específica 4

		Estrategias de Evaluación	Competencias digitales
Rho de Spearman	Estrategias de Evaluación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,690**
		N	.
	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	,000
		Sig. (bilateral)	212
		N	212

Análisis: El valor es 0.690 por tal razón, se refuta la H_0 y se admite la H_1 , certificando una reciprocidad efectiva moderada entre las estrategias de evaluación y las competencias digitales de los estudiantes en estudio.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Tomando en cuenta los resultados de la sección anterior, los estudios precedentes y el soporte teórico, se refrenda la hipótesis general, al existir una dependencia entre las variables esbozadas en los escolares, puesto que, se obtiene un p valor de 0.660, lo que evidencia un vínculo positivo moderado.

Con referencia a la primera variable, se obtiene que, el 24.5% de los escolares se ubican en un nivel en aceptación de las estrategias didácticas trabajadas por los maestros, con la finalidad de que sus estudiantes aprendan eficazmente, teniendo en cuenta el contenido del área, los recursos, el nivel y los objetivos educativos planteados, mientras que 66.0% se sitúan en un nivel intermedio y un 9.4% en el inferior; y respecto a la segunda variable, el 34.9% de los escolares, demuestran un buen nivel en el avance de sus competencias digitales, es decir, las habilidades que necesitan para usar de manera segura y eficiente las tecnologías digitales y poder aprovecharlas al máximo en actividades académicas; mientras que el 60.4% se sitúan en un nivel intermedio y un 4.7% en el inferior. Porcentajes que demuestran la notabilidad de las variables esbozadas en los estudiantes del nivel secundario, al respecto, Cabanillas & Díaz (2023) concluyen que las estrategias empleadas siempre por los maestros aportan al aprendizaje de sus estudiantes, puesto que, los resultados académicos son satisfactorios como los recursos, ilustraciones y la mediación en la clase, respecto a la mediación la aplican siempre para favorecer el aprendizaje

significativo, y, los recursos didácticos, la mayoría de los docentes presentan diversidad de ellos, y respecto a las ilustraciones, la gran mayoría de los docentes las presentan siempre en el desarrollo de sus clases y , sobre la segunda variable, Orosco, et al (2020) concluyen en su investigación que los estudiantes demostraron un grado de logro esperado en cuanto a sus aptitudes digitales de información, creación de contenidos digitales, así como en comunicación y colaboración, así como, Barona & Escobar (2021) quienes analizaron el nivel de adelanto de las competencias digitales de alumnos, lo que le permitió presentar propuestas educativas usando estrategias de vanguardia. Respecto a las hipótesis específicas, se detalla:

Sobre la primera hipótesis, se alcanzó un valor sig de 0.709, lo que quiere decir que, se refuta la H_0 y se admite la H_1 , certificando que hay reciprocidad efectiva alta entre las estrategias de enseñanza y las competencias digitales en los escolares, resultados que son respaldados por López (2024) quien concluye en la relevancia de una estrategia de enseñanza flexible y coherente que permita aportar en sus estudiantes habilidades y conocimientos, por tanto, se hace necesario ampliar por medio de un modelo de estrategias, basados en la innovación y buscando la efectividad. Esta estrategia se presenta a los estudiantes como un problema simulado para ser resuelto con un análisis, apropiación, aplicación y aplicación.

Respecto a la segunda hipótesis, se obtuvo un valor sig de 0.581 lo que admite refutar la H_0 y admitir la H_1 , aseverando que hay correspondencia auténtica moderada entre las estrategias instruccionales y las competencias digitales de los estudiantes en estudio; cifras que son respaldadas por Diago & Mercado (2023) quienes concluyen en que los docentes tienen una orientación al uso de los métodos de formación de estrategias instruccionales, combinando diversos métodos para alcanzar el aprendizaje significativo en sus estudiantes, considerando además sus características individuales en su práctica pedagógica, de tal

manera que este proceso se torne más innovador, creativo y reflexivo tanto para los docentes como para los estudiantes.

Sobre la tercera hipótesis, los resultados indican un valor de 0.542, por tanto, se refuta la H_0 y se admite la H_1 , atestiguando que hay reciprocidad real moderada entre las estrategias de aprendizaje y las competencias digitales de los estudiantes en estudio, resultados que son respaldados por Zeña (2021) quien obtuvieron una reciprocidad baja y moderada entre las estrategias de aprendizaje y el progreso académico, similares cifras se alcanzan con las dimensiones, como es el caso de las estrategias de adquisición de la información, las de codificación de la información y las de apoyo al procesamiento.

Con referencia a la cuarta hipótesis, el valor obtenido es 0.690, lo que permite refutar la H_0 y admitir la H_1 , atestiguando que hay reciprocidad real moderada entre las estrategias de evaluación y las competencias digitales de los estudiantes en estudio. Resultados avalados por los estudios de Camacho & Salinas (2022) quienes concluyen que, las nuevas tecnologías al haber incursionado en todos los espacios de la vida de los individuos, conllevan a que las escuelas otorguen sentido al contexto del estudiante, de tal manera que interactúe y puedan enfrentar diversas situaciones que se le presenten. Las escuelas vienen incluyendo cada vez más con dispositivos digitales en sus proyectos educativos, lo que demanda que tanto docentes como estudiantes se encuentren preparados en el uso de estas tecnologías, es decir, desarrollen sus competencias digitales. Es así que, las estrategias aplicadas para el desarrollo de las competencias digitales favorecieron el vínculo entre lo que se enseñó a los estudiantes y lo existente en el contexto real, todo ello acorde a las actividades realizadas y temáticas abordadas, además del alto nivel de compromiso que evidenciaron.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

a) Las estrategias pedagógicas se vinculan con las competencias digitales de los estudiantes en un nivel alto moderado, debido a que se obtuvo un p valor de 0.660, evidenciando que, un mejor nivel de estrategias pedagógicas conllevará a un mejor nivel de competencias digitales.

b) Las estrategias de enseñanza se vinculan con las competitividades digitales de los escolares en un nivel positivo alto, debido a que se obtuvo un p valor de 0.709, evidenciando que, un mejor nivel de estrategias de enseñanza conllevará a un mejor nivel de competencias digitales.

c) Las estrategias instruccionales se vinculan con las aptitudes digitales de los escolares en un nivel positivo moderado, debido a que se obtuvo un p valor de 0.581, evidenciando que, un mejor nivel de estrategias instruccionales conllevará a un mejor nivel de competencias digitales.

d) Las estrategias de aprendizaje se vinculan con las aptitudes digitales de los escolares en un nivel positivo moderado, debido a que se obtuvo un p valor de 0.542, evidenciando que, un mejor nivel de estrategias de aprendizaje conllevará a un mejor nivel de competencias digitales.

e) Las estrategias de evaluación se vinculan con las competencias digitales de los estudiantes en un nivel positivo moderado, debido a que se obtuvo un p valor de 0.690, evidenciando que, un mejor nivel de estrategias de evaluación conllevará a un mejor nivel de competencias digitales.

6.2 Recomendaciones

a) A las instituciones educativas, revisar el plan de estudios en los colegiados de tal manera que, se logré uniformizar criterios y estrategias en las diversas áreas curriculares impartidas para el progreso eficaz de las aptitudes digitales de los alumnos.

b) A las autoridades educativas organizar talleres de actualización sobre la aplicación de herramientas digitales en sus respectivas áreas curriculares, dada su relevancia en el adelanto de las competencias de los escolares.

c) A los docentes, participar de manera activa en cursos orientados a proporcionar estrategias didácticas con el uso de herramientas digitales, de tal forma que, sean aplicadas en sus sesiones académicas, reforzando así su bagaje cultural y la de sus estudiantes.

d) A los docentes, identificar las necesidades de los educandos en relación al uso y aplicación de las herramientas digitales por medio de un diagnóstico situacional.

e) A los docentes, adecuar de modo permanente las herramientas digitales aplicadas en el desarrollo de sus contenidos y evaluaciones, según las necesidades de sus estudiantes, para garantizar un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

REFERENCIAS

- Aguilar, R. (2019). *Reflexiones sobre la filosofía de la tecnología en los procesos educativos*. Obtenido de Scielo:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500109#B18
- Aquino, F. (2021). *Competencias digitales y logro de competencias del área de ciencia y tecnología en estudiantes de la I.E. Santa Teresa, Tarma*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad Nacional del Centro del Perú:
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8273/T010_47932294_M.pdf?sequence=1
- Árias, F. (2016). *Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme.
- Barona, A., & Escobar, F. (2021). *Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria cuando acceden a la información presente en la web*. Obtenido de Revista Tecné, Episteme y Didaxis:
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/TED/article/download/15074/9889/45494>
- Belloch, C. (s/a). *Aplicaciones multimedia interactivas*. Obtenido de
<https://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.pdf>
- Cabanillas, M., & Díaz, A. (2023). *Estrategias de enseñanza para promover el aprendizaje significativo en el área de comunicación*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad de Ciencias y Humanidades:
https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/822/Cabanillas_ME_Diaz_AA_tesis_educacion_primaria_interculturalidad_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Camacho, A., & Salinas, R. (2022). *Estrategia basada en la evaluación auténtica para el desarrollo de competencias digitales en la formación inicial docente*. Obtenido de Scielo. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo.:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672022000100007
- Castellanos, O., Jiménez, C., & Dominguez, K. (2009). *Competencias tecnológicas: bases conceptuales para el desarrollo tecnológico en Colombia*. Obtenido de Scielo. Revista Ingeniería e Investigación. vol. 29 No. 1:
<http://www.scielo.org.co/pdf/iei/v29n1/v29n1a17.pdf>
- Cenoz, J. (2024). *El concepto de competencia comunicativa*. Obtenido de Centro Virtual Cervantes:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/cenoz01.htm#:~:text=Por%20lo%20tanto%2C%20para%20Chomsky,la%20lengua%20en%20situaciones%20concretas.
- Collao, J. (2019). *Estrategia didáctica para desarrollar capacidades de elaboración del plan de medios publicitarios en estudiantes de una Universidad Privada De Lima. (Tesis de Maestría)*. . Obtenido de
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9052/1/2019_Collao_Rojas.pdf
- De los Santos, M. (2021). *Las Competencias Informacionales en el Contexto Universitario*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad de Salamanca, España:
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/2385/1/Tesis%20Doctoral%20Mayeily%20de%20los%20Santos%20FINAL.pdf>

- Diago, Y., & Mercado, Y. (2023). *Estrategias Instruccionales para el Fortalecimiento del Rendimiento Académico, en el Marco del Enfoque Neuro Sicoeducativo*. Obtenido de Repositorio de la Universidad de la Costa:
<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/aaa0bd4f-ae01-4814-8ecf-23a3adf54243/content>
- Díaz-Barriga, Á. (2010). El enfoque de las competencias en la educación. ¿una alternativa o un disfraz de cambio. *Perfiles Educativos*. Vol. XXVIII. No. 111, Pp 7-36.
- El Pais. (2022). Obtenido de <https://elpais.com/planeta-futuro/red-de-expertos/2022-10-30/tecnologia-al-servicio-de-la-educacion.html>
- Estrada, A. (2018). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico*. Obtenido de Revista Boletín REDIPE pp. 218 - 228:
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Fernández, C., Hernández, R., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Sexta Edición.
- Forero, I. (2008). *La sociedad del conocimiento*. Obtenido de Revista Científica General José María Córdova, vol. 5, núm. 7:
<https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Fundación Telefónica. (2023). *Tecnología en la educación y su aplicación en el Perú*. Obtenido de <https://www.fundaciontelefonica.com.pe/noticias/tecnologia-en-la-educacion-y-su-aplicacion-en-el-peru/>
- García-Valcárcel, A. (s/a). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. Obtenido de Universidad de Salamanca:
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20dig>

itales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf;jsessionid=5A57684A313D2717B96A163D59627690?sequence=1

García-Valcárcel, A., & Hernández, A. (2013). *Recursos tecnológicos para la enseñanza e innovación educativa*. Madrid: Síntesis.

González, V. (abril de 2024). *Sólo el 13% de los maestros de Latinoamérica tienen altas habilidades digitales, revela la OCDE*. Obtenido de INFOBAE:

<https://www.infobae.com/educacion/2024/04/24/solo-el-13-de-los-maestros-de-latinoamerica-tienen-altas-habilidades-digitales-revela-la-ocde/>

Guillén, S. (2022). *Estrategia didáctica para desarrollar las competencias digitales de los estudiantes del VII ciclo e la Escuela Profesional de Administración de Empresas en una universidad nacional de Apurímac*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad San Ignacio de Loyola:

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9f67d9d9-a39d-4b72-b517-21082f8fef9b/content>

Habermas, J. (1986). *Ciencia y Técnica como "ideología"*. . Madrid: Tecnos.

IIEP Learning Portal. (2019). *Competencias*. Obtenido de UNESCO:

<https://learningportal.iiep.unesco.org/es/glosario/competencias#:~:text=Capacidades%20no%20innatas%20que%20se,2019.>

Jiménez, A., & Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA. Volumen 9, No. 10* ISSN: 2007-6347 Tepic, Nayarit. México, Pp. 106-113.

- Larraz, V. (2013). *La competencia digital en la Universidad*. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/113431/LARRAZTesiDoctoralUdA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Levano, L., Sánchez, S., Guillén, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2019). *Competencias digitales y educación*. Obtenido de Scielo. Propósitos y Representaciones. Vol. 7, N° 2: pp. 569 - 588: <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf>
- López, J., & Luján, L. (1998). *Filosofía de la Tecnología. Teorema*: Obtenido de Revista Internacional de Filosofía: Tecnos. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, 17(3): <https://www.oei.es/historico/salactsi/teorema00.htm>
- López, L. (2024). *Estrategias Pedagógicas Basadas en los Estilos de Aprendizaje para el Mejoramiento del Rendimiento de los Estudiantes de Educación Media*. Obtenido de Revista Ciencia Latina. Panamá: <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/12466/18042>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2024). *¿Qué son las competencias o habilidades digitales?* Obtenido de Plataforma del Estado Peruano: <https://www.gob.pe/28233-que-son-las-competencias-o-habilidades-digitales>
- Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la Filosofía de la Tecnología?* Barcelona: Antrophos.

- Monereo, C., & Fuentes, M. (2005). *Aprender a buscar y seleccionar en Internet*. En Monereo, C. (Coord). *Internet y Competencias. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender*. Barcelona: Graó.
- Orosco, J., Gómez, W., & Pomasunco, R. (2020). *Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú*. Obtenido de Artículo Científico en la Revista Educación. Universidad de Costa Rica:
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/41296/45332>
- Ortoll, E. (2003). *Gestión del conocimiento y competencia informacional en el puesto de trabajo*. Obtenido de Artículo en línea UOC:
<https://www.uoc.edu/dt/20343/20343.pdf>
- Quintero, Y. (2011). *Estrategia pedagógica para el desarrollo de los modos de actuación pedagógicos profesionales en el plano del contraste*. Obtenido de https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/yjqc/estrategia_pedagogica_para_el_desarrollo_de_los_modos.htm
l#:~:text=Las%20estrategias%20pedag%C3%B3gicas%2C%20seg%C3%BAn%20Bravo,propios%20del%20campo%20de%20formaci%C3%B3n.
- Quispe, J. (2021). *Competencias digitales y rendimiento académico en la asignatura de informática en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Santa Ángela- Lima-Perú - 2020*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote:
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21934/COMPETENCIAS_DIGITALES_RENDIMIENTO_ACADEMICO_QUISPE_ATOCCSA_JORGE_ENRIQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Quispe, M. (2023). *Competencias digitales en el rendimiento académico de comunicación en una institución educativa de Puno*. Obtenido de Revista Searching de Ciencias Humanas y Sociales, 4(1), 53-65:
<https://revista.uct.edu.pe/index.php/searching/article/download/406/455>
- Tobón, M. (2010). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá Colombia.: ECOE.
- UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. Obtenido de
<https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Vargas, J. (2019). *Estrategias didácticas activas en la enseñanza de la Filosofía para mejorar el Pensamiento crítico en estudiantes universitarios, Trujillo 2018*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad César Vallejo:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37309/vargas_rj.pdf;jsessionid=FA73689C12DA25803EF106F8D94A52E5?sequence=1
- Zavala, A., & Arnau, L. (2009). *11 ideas clave: cómo aprender y enseñar competencia*. Barcelona, España: Graó.
- Zeña, J. (2021). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes del primer grado de secundaria de una Institución Educativa del distrito de Motupe - Lambayeque*. Obtenido de Repositorio digital de la Universidad Señor de Sipán:
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8863/Ze%C3%B1a%20Sausa%2C%20Jorge%20Luis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO 01: Estrategias didácticas

DIMENSIÓN: Estrategias de enseñanza					
1	El docente resuelve incertidumbres de los estudiantes sobre el manejo de herramientas tecnológica en clases.				
2	El docente utiliza recursos digitales en clases, para la mejor comprensión de los estudiantes.				
3	El docente hace uso del aula virtual e interactúan los estudiantes en las clases.				
DIMENSIÓN: Estrategias instruccionales					
4	El estudiante sigue los pasos de las actividades colgadas por el docente.				
5	El estudiante se adapta a los recursos virtuales preparados por el docente.				
6	Las actividades programadas por el docente son fáciles de comprender y tienen relación con los temas tratados en clases.				
DIMENSIÓN: Estrategias de aprendizaje					
7	El estudiante participa activamente en las dinámicas de las clases propuestas por el docente.				
8	El estudiante es consciente que el inicio de las clases hay una recopilación de conocimientos usando medios tecnológicos.				
9	El estudiante participa en debates junto a sus compañeros sobre temas propuestos por el docente.				
DIMENSIÓN: Estrategias de evaluación					
10	El estudiante percibe que el docente lo evalúa usando recursos digitales.				
11	El docente valora los conocimientos del estudiante según el tema y estrategia propuesta.				
12	El estudiante interactúa en clases, realizando actividades propuestas por el docente.				

Fuente: Guillén (2022), adaptación: Tesista.

ANEXO 02: Competencia digital

DIMENSIÓN: Competencia informacional					
1	El estudiante obtiene información de internet para elaborar sus trabajos.				
2	El estudiante utiliza buscadores para conseguir información segura como Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera, Google.				
3	El estudiante considera la información más importante para sus trabajos.				
4	El estudiante utiliza el drive para almacenar sus archivos.				
DIMENSIÓN: Competencia tecnológica					
5	El estudiante demuestra facilidad al manejar una laptop, Tablet, etc.				
6	El estudiante se familiariza rápidamente con los entornos digitales.				
7	El estudiante demuestra habilidades para manejar procesadores de textos.				
8	El estudiante demuestra habilidades para manejar hojas de cálculo.				
DIMENSIÓN: Competencia multimedia					
9	El estudiante puede descargar imágenes, audio y videos e incluirlos en sus tareas.				
10	El estudiante demuestra habilidades al publicar contenidos en un blog, wikis.				
11	El estudiante demuestra respeto de los derechos de autor y la propiedad intelectual al tomar información de diversas fuentes.				
12	El estudiante realiza podcast para hacer sus tareas interactivas.				
DIMENSIÓN: Competencia comunicacional					
13	El estudiante utiliza los medios sincrónicos de comunicación.				
14	El estudiante utiliza los medios asincrónicos de comunicación.				
15	El estudiante comunica de modo efectivo información a audiencias diversas en formatos varios.				
16	El estudiante elabora trabajos originales usando los recursos digitales e información actualizada.				

Fuente: Guillén (2022), adaptación: Tesista.

ANEXO 03: Matriz de Consistencia

Título: Estrategias didácticas y competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacocha Lozano, 2024.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Diseño de la Investigación	Métodos y Técnicas	Población y Muestra
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1	Investigación	Método:	Población: 473
¿Cómo se relacionan las estrategias didácticas con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacocha Lozano, 2024?	Definir la relación entre las estrategias didácticas con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacocha Lozano, 2024.	Las estrategias didácticas se relacionan de manera significativa con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo de la Institución Educativa Mercedes Indacocha Lozano, 2024.	<u>Estrategias didácticas</u> Estrategias de enseñanza Estrategias instruccionales Estrategias de aprendizaje Estrategias de evaluación	Descriptivo correlacional Diseño No Experimental	Técnicas: Observación Encuestas	Muestra: 212
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Especificas	<u>Competencias digitales</u>		Instrumentos	
¿Cómo se relacionan las estrategias de enseñanza con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?	Señalar la relación entre las estrategias de enseñanza con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	Las estrategias de enseñanza se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	Competencia informacional Competencia tecnológica Competencia multimedia		Encuesta sobre estrategias didácticas de Guillén (2022), adaptación: Tesista.	
¿De qué manera se relacionan las estrategias instruccionales con las	Indicar la relación entre las estrategias	Las estrategias instruccionales se			Encuesta sobre competencias	

competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?	instruccionales con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	Competencia comunicacional	digitales de Guillén (2022), adaptación: tesista.
¿Cuál es la relación entre las estrategias de aprendizaje con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?	Determinar las estrategias de aprendizaje con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	Las estrategias de aprendizaje se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.		
¿De qué manera se relacionan las estrategias de evaluación con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo?	Señalar la relación entre las estrategias de evaluación con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.	Las estrategias de evaluación se relacionan de modo significativo con las competencias digitales en los estudiantes del VII ciclo.		

M(o) Herminia Leon Vilca
ASESOR

Dr. Daniel Lecca Ascate
PRESIDENTE

Dra Tania Mirtha Condor Peraldo
SECRETARIO

Dr. Carlos Alberto Gutierrez Bravo
VOCAL