



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Resiliencia en las competencias digitales de docentes de una
Institución Educativa, San Juan de Lurigancho, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación**

AUTORA:

Lindo Nuñez, Meri Nancy (ORCID: 0000-0002-6778-3447)

ASESOR:

Mg. Perez Perez, Miguel Angel (ORCID: 0000-0002-7333-9879)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis hijos por ser mi fuente de motivación e inspiración para poderme superar cada día más y así poder luchar para que la vida nos depara un futuro mejor.

A mis compañeros y amigos presentes y pasados, quienes sin esperar nada a cambio compartieron su conocimiento, alegrías y tristezas que durante este tiempo estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Agradecimiento

Gracias a Dios por permitirme disfrutar de mi familia, gracias a mis padres por ser los principales motores de mis sueños, en cada decisión y proyecto, gracias a la vida porque cada día me demuestra lo hermosa que es y lo justa que puede llegar a ser, gracias a mi familia por permitir cumplir mis metas.

Finalmente agradezco desde lo más profundo de mi corazón a todas aquellas personas que contribuyeron en mi formación y carrera profesional. Que Dios los colme de bendiciones

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de consistencia	44
Anexo 2: Instrumento.....	46
Anexo 3: Tabla de operacionalización de variables	50
Anexo 4: Base de datos de confiabilidad	52
Anexo 5: Base de datos del estudio	54
Anexo 6: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia.	
Experto 1.....	60

Anexo 7: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 1.....	62
Anexo 8: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia. Experto 2	64
Anexo 9: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 2.....	63
Anexo 10: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia. Experto 3.....	68
Anexo 11: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 3.....	70
Anexo 12: Carta de presentación.....	72

Índice de tablas

	Pág.	
Tabla 1	Docentes, Criterios de inclusión y exclusión	15
Tabla 2	Confiabilidad de los instrumentos de las variables	17
Tabla 3	Validez de los cuestionarios resiliencia y competencias digitales	18
Tabla 4	Resiliencia de docentes de una institución educativa	20
Tabla 5	Interacción familiar de docentes de una institución educativa.	21
Tabla 6	Interacción con otros de docentes de una institución educativa	
	222	
Tabla 7	Habilidades individuales de docentes de una institución educativa	23
Tabla 8	Competencias digitales de docentes de una institución educativa	24
Tabla 9	Aprendizaje de docentes de una institución educativa	24
Tabla 10	Informacional de docentes de una institución educativa	26
Tabla 11	Comunicativa de docentes de una institución educativa	27
Tabla 12	Cultura digital de docentes de una institución educativa	28
Tabla 13	Tecnológica de docentes de una institución educativa	29
Tabla 14	Prueba de normalidad para la resiliencia y las competencias digitales	30
Tabla 15	Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo	31
Tabla 16	Resumen del modelo	31
Tabla 17	Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo	32
Tabla 18	Resumen del modelo	32
Tabla 19	Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo	33
Tabla 20	Resumen del modelo	33
Tabla 21	Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo	34
Tabla 22	Resumen del modelo	34

Índice de Figuras

		Pág.
Figura 1	Diagrama correlacional causal	13
Figura 2	Diagrama de barras de la resiliencia de docentes	20
Figura 3	Diagrama de barras de la interacción familiar de docentes	21
Figura 4	Diagrama de barras de la interacción con otros de docentes	22
Figura 5	Diagrama de barras de las habilidades individuales de docentes	23
Figura 6	Diagrama de barras de las competencias digitales en docentes	24
Figura 7	Diagrama de barras del aprendizaje en docentes	25
Figura 8	Diagrama de barras de lo informacional en docentes	26
Figura 9	Diagrama de barras de lo comunicativo en docentes	27
Figura 10	Diagrama de barras de la cultura digital en docentes	28
Figura 11	Diagrama de barras de lo tecnológico en docentes	29

Resumen

El presente estudio, lleva por título: Resiliencia en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020 y tiene como objetivo general determinar la influencia de la resiliencia en las competencias digitales. Para ello se utilizó una investigación básica, con el diseño de investigación no experimental, descriptiva correlacional causal, pues se buscó determinar el grado de incidencia entre las variables. Se consideró una muestra de 30 docentes de la institución educativa, de quienes se reservó la identidad por temas éticos y a quienes se le aplicó la técnica de la encuesta, a través de un cuestionario que fue validado por juicio de expertos y también se realizó la prueba piloto para determinar la confiabilidad a través del coeficiente Alpha de Cronbach, con un valor de 0,923 para el instrumento que midió la resiliencia y de 0,947 para el instrumento empleado en las competencias digitales. El estadístico utilizado fue la regresión logística, para muestras no paramétricas, estos estudios evalúan el grado de influencia entre variables, midiendo, cuantificando y analizando la relación. De acuerdo con los resultados obtenidos se afirmó que existe una incidencia de la resiliencia en las competencias digitales en 19.6% en la institución educativa de San Juan de Lurigancho 2020.

Palabras clave: Resiliencia, competencias digitales, habilidades sociales.

Abstract

The present study is entitled: Resilience in the digital competences of teachers of an educational institution, San Juan de Lurigancho, 2020 and its general objective is to determine the influence of resilience in digital competences. For this, a basic research was used, with the non-experimental, descriptive causal correlational research design, since it was sought to determine the degree of incidence between the variables. A sample of 30 teachers from the educational institution was considered, whose identity was reserved for ethical issues and to whom the survey technique was applied, through a questionnaire that was validated by expert judgment and the test was also performed pilot to determine reliability through Cronbach's Alpha coefficient, with a value of 0.923 for the instrument that measured resilience and 0.947 for the instrument used in digital skills. The statistic used was logistic regression. For non-parametric samples, these studies evaluate the degree of influence between variables, measuring, quantifying and analyzing the relationship. According to the results obtained, we can affirm that there is an incidence of resilience in digital competences in 19,6% in the educational institution of San Juan de Lurigancho, 2020.

Keywords: *Resilience, digital skills, social skills.*

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la persona implica diversas dimensiones, una de ellas es lo cognitivo, entre las que se resaltan las diversas materias que se imparten en la escuela, sin embargo la dimensión cognitiva no son lo único que debe aprenderse en la escuela, el aprendizaje implica al mismo tiempo el desarrollo de otras dimensiones o competencias en la persona, esto sumado al contexto actual en que se requiere un mayor desarrollo de las competencias digitales que deben realizarse por parte de todas las personas sin dejar de lado las actividades que rutinariamente realizaban, esto implica una mayor posibilidad de tener estrés lo que podría generar una menor motivación en el desempeño al desarrollar las labores académicas y en los diversos procesos de aprendizaje de competencias digitales. El sector educativo no es la excepción y los docentes pes a dicho contexto vienen desarrollando sus actividades en las nuevas condiciones, tal como señala Belykh (2019), la resiliencia tiene que ver con la búsqueda del éxito del individuo en un determinado ámbito, que podría ser el académico con un adecuado manejo de emociones, esto es, superar las contradicciones del contexto al que ha sido sometida la persona para lograr objetivos de aprendizaje.

La tecnología se ha implementado en diversos ámbitos de la sociedad, en esa medida se hace necesario, evaluar y retroalimentar los aprendizajes que se hayan logrado al respecto y potenciarlos, por ello la necesidad de desarrollar las competencias digitales son más evidentes, la globalización tecnológica, la innovación tecnológica ha hecho que se rompan ciertos paradigmas sobre cómo realizar las sesiones de clase y continuar con el proceso educativo de acuerdo al nuevo contexto. Por otro lado Pascual et al. (2019) señala que las competencias digitales son un pre requisito interdisciplinar para que los estudiantes puedan acceder por completo a las nuevas y diversas posibilidades que tienen las tecnologías en miras a un mejor aprendizaje.

En el Perú la situación es similar a lo acontecido en todo el mundo, está claro que somos una economía emergente lo que implica que ciertas tecnologías aún no han llegado en todo su potencial, pero las competencias digitales deben desarrollarse en función al contexto y las condiciones con que se cuentan. En el uso de internet su uso es considerable en diversos sectores de la sociedad, es

cierto que existen problemas en acceso a internet y en la constancia de la señal pues esta presenta subidas y bajadas en ciertas zonas del país. El presente estudio parte de la necesidad del docente para realizar el proceso de enseñanza, en su nivel formativo en cuanto a competencias digitales. La adhesión de las tecnologías de comunicación e información en el proceso de aprendizaje enseñanza y en la vida en general permite el desarrollar competencias diversas y en particular las digitales y de los ambientes de aprendizaje donde los recursos digitales.

Tal como señala Lévano et al. (2019) debido al gran avance de la tecnología, la sociedad en el campo del conocimiento apunta de forma inevitable a los avances tecnológicos, por ello es imperativo que se adapte; por ello todos debemos avanzar en el aprendizaje o desarrollo de competencias que nos permitan desenvolvemos mejor en el mundo digital. Analizando esto desde otro punto de vista, debe considerarse el conocimiento previo de los docentes en este contexto digital que será el punto de partida para establecer nexos, algunos evidentes y otros no. Todo este proceso de incorporación tecnológica en diversos aspectos de la sociedad, nos muestra un cambio generacional sin precedentes, donde la interacción y lo mediático es lo característico, este proceso, incidirá en el perfil del nuevo ciudadano y del docente que debe desarrollar las competencias digitales ya sea por iniciativa propia o por inercia.

El presente estudio aborda esta problemática señalada, la necesidad de desarrollar las competencias digitales que tiene el docente frente a los cambios disruptivos en la sociedad, frente al embate de la era digital. En el Perú también se observa dichas contradicciones, sin embargo con el ánimo de delimitar el estudio, se ha considerado una institución educativa en el distrito de San Juan de Lurigancho, donde los docentes no son ajenos a la necesidad de desarrollar sus competencia digitales y que producto de la rápida digitalización en la enseña, requieren prácticamente en el acto aprender y enseñar todo aquello que tenga que ver con lo digital. De ello la necesidad de los docentes por desarrollar las competencias digitales es imperante y requieren una actitud resiliente frente al entorno altamente cambiante y digital que está atravesando.

El problema general: ¿Cuál es la incidencia de la resiliencia en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de

Lurigancho, 2020?, los problemas específicos fueron; (a) ¿Cuál es la incidencia de la interacción familiar en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020?; (b) ¿Cuál es la incidencia de la interacción con otros en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020?; (c) ¿Cuál es la incidencia de las habilidades individuales en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020?.

Respecto a la justificación teórica de la investigación, esta se basa en el planteamiento de Guizado et al. (2019) sobre las competencias digitales, donde resalta la necesidad de su incorporación en el campo educativo. La justificación metodológica se basa en la construcción de un instrumento que dé cuenta de la resiliencia y las competencias digitales en el contexto educativo y que sea aplicable a la realidad actual en el distrito de San Juan de Lurigancho. La justificación práctica se centra en confirmar la relación entre la resiliencia y las competencias digitales en una realidad específica que es la I.E. Abraham Valdelomar el distrito de San Juan de Lurigancho.

El objetivo general fue: Determinar la incidencia de la resiliencia en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. Los objetivos específicos fueron: (a) Determinar la incidencia de la interacción familiar en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020; (b) Determinar la incidencia de la interacción con otros en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020; (c) Determinar la incidencia de las habilidades individuales en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

La hipótesis general fue: La resiliencia incide en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. Las hipótesis específicas fueron: (a) La interacción familiar incide en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020; (b) La interacción con otros incide en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020; (c) La habilidades individuales inciden en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes nacionales, se consideró a Vargas et al. (2019), quien en su estudio sobre competencias digitales en los docentes con las aplicaciones en internet, considero que las competencias digitales están conformadas por diversos aspectos que debe adquirir el docente para perfeccionar su formación para el desarrollo de su actividad docente, considera cinco dimensiones que conforman las competencias digitales, orientadas a la alfabetización digital, a la colaboración mediante redes sociales, crear contenidos en línea, tener seguridad de lo que obtenemos y a resolver problemas que puedan presentarse, en la investigación participaron 50 docentes, resaltó entre sus conclusiones una correlación positiva entre las competencias digitales y el uso de aplicaciones en línea por lo que recomendó promover el impulso de las competencias digitales en los docentes y la comunicación colaborativa entre profesores y estudiantes en entornos virtuales.

Por otro lado, Lévano et al. (2019), en su estudio incluye las competencia digitales entendiéndolas desde el panorama educativo como instrumentos de gran utilidad que permite el desarrollo de actitudes y conocimientos por los que las personas obtienen habilidades que facilitan la transmisión de conocimientos generando innovación, suma a esto la necesidad de asumirlas como los logros más prácticos y medibles de la formación en la alfabetización digital. Señalaron como conclusión que las instituciones escolares no deben estar soslayadas de la transformación digital, se hace urgente caminos transformación de carácter académico, organizacional, humanístico y científico, el no poner en un primer plano el desarrollo de competencias digitales puede ser un alto costo futuro para los proceso educativos de aquellas sociedades y dicho avance implica una participación colectiva, el desarrollo individual no es suficiente para enfrentar el acelerado desarrollo del contexto digital.

Así mismo Ramos (2019), en su estudio sobre las tecnologías de comunicación e información y el desarrollo en las competencias digitales, definió este último como la alfabetización informacional, entendiendo que muchos de los docentes pertenecen a una generación anterior a la existencia de los medios digitales o como se conoce en el medio, son migrantes digitales, también requiere lograr una mejor comunicación y colaboración en espacios virtuales para crear

contenidos de aporte colectivo, aprender a resolver problemas y evitar los riesgos que se puedan presentar en dichos entornos, estos elementos logran una mejor participación en el proceso educativo. En la investigación participaron 100 docentes señaló como conclusión que existe correlación entre las variables estudiadas, por lo que recomendó a los directores de la institución realizar actualizaciones respecto al empleo de las tecnologías de comunicación e información en función de elevar el conocimiento y las competencias digitales de forma creativa y colectiva.

Por su parte Guizado (2019), en su indagación respecto a las competencias digitales en los Olivos, consideró que el gran avance de la ciencia y el conocimiento e general han impulsado el desarrollo tecnológico, lo que demanda de forma paralela un desarrollo similar en la educación, y sabiendo que el docente y el estudiante son lo fundamental en todo proceso educativo, se hace necesario que los docentes desarrollen las competencias digitales, pero esto no solo se ha convertido en un requisito, sino en una obligación impostergable, define las competencias digitales como el logro del uso crítico y seguro de la tecnología de información tanto en lo laboral, en el tiempo libre y en la comunicación. En el estudio participaron 215 docentes, entre sus conclusiones señaló que un 24% del desarrollo a nivel profesional de los docentes se explica por las competencias digitales, por lo que recomendó unir esfuerzos para incentivar a los profesores en el aprendizaje de herramientas digitales.

De forma semejante Anticona, Cabello y Gamarra (2018) en su estudio sobre competencias digitales, las definieron como el tener pericia o dominar con facilidad las herramientas virtuales, manejar entornos digitales de forma ágil, esto da origen a una compleja alfabetización múltiple, siendo el resultado de habilidades, conocimientos, actitudes en torno a la tecnología que además debe aprenderse de forma rápida, dicha práctica se obtiene aplicando las tecnologías de comunicación e información. En el estudio participaron sesenta docentes, señalaron entre sus conclusiones que pese a tener un desarrollo de las competencias digitales, es necesario incorporar mecanismos que permitan potenciarlas, recomendaron incluir en sus evaluaciones de calidad criterios para medir en los docentes el desarrollo de las competencias digitales, también

fomentar el empleo de las tecnología de la comunicación e información a través de capacitaciones para todos los que participan del proceso educativo.

Paralelamente Briceño (2016) quien aplicó un programa para desarrollar las competencias digitales, las definió en el entorno educativo como la capacidad que tienen las personas para resolver de forma eficaz y autónoma las contradicciones que es posible que se presenten en los entornos virtuales y que en esa medida debe ser transversal a todas las materias impartidas, incluso en la solución de problemas nuevos que exija el contexto educativo buscando innovar, esto es, no esperar a que se generen problemas, sino anticiparse a ellos, en esa medida debe aportar en la solución de tareas, comunicación, gestión de información, colaboración, compartir y crear de nuevo contenido, de forma crítica, ética, reflexiva y segura. Señaló que los resultados fueron óptimos en los profesores de la Universidad Señor de Sipán, por ello recomendó que se incentive a los docentes a que apliquen diversos programas de capacitación.

Respecto a los antecedentes internacionales se consideró a Lévano et al. (2019) quien en su indagación en España sobre las competencias digitales en docentes en universidades españolas, definió como la evaluación constante de su aprendizaje y que este debe ser interdisciplinario, el docente debe agregar una visión crítica al desarrollo de las competencias digitales pues si bien muchos jóvenes estudiantes conocen de su manejo, lo ponen en práctica generalmente para relacionarse socialmente o para el ocio. En el estudio participaron 559 personas y subrayó entre sus conclusiones que existen debilidades importantes sobre el ordenamiento y planificación de alto tráfico de información a la que acceden, por lo que el provecho no es el más eficiente, por otro lado es necesario desarrollar un conocimiento sobre solución de aspectos técnicos que puedan presentarse en el proceso de aprendizaje enseñanza.

De Vera y Gambarte (2019), realizaron un estudio sobre la resiliencia en docentes en la Universidad Pública de Navarra, definieron la resiliencia como una fortaleza que la persona desarrolla frente a situaciones adversas, que ayuda a resistir y superar sucesos que generan estrés, reinventarse a sí mismo, e incluso terminar con mayor autoestima de la experiencia vivida. Tuvo una participación de 167 profesores buscando la relación entre la resiliencia y *burnout*, concluyendo que en presencia de un contexto de adversidad laboral, los profesores con mayor

resiliencia no llegan a quemarse en términos de *burnout* laboral, por tanto la resiliencia disminuye la vulnerabilidad del *burnout*, recomendaron que una actitud positiva frente al complejo contexto educativo se relaciona y desarrolla con la confianza que ayuda a la autoeficacia, al autocontrol, a sentirse competente y desarrollar otras capacidades.

Por su parte Chiecher y Melgar (2018), en su análisis sobre innovaciones educativas direccionadas a elevar las competencias digitales, consideraron que las competencias digitales serán requeridas en un pronto futuro desempeño profesional por ello es imperativo ponerlas en práctica en el breve plazo, además este desarrollo no debe ceñirse a lo individual, sino que debe generarse en entornos colaborativos, es así como el desarrollo se puede agilizar. Consiguieron la participación de 151 personas, concluyeron la importancia de incorporar en el proceso de aprendizaje enseñanza las tecnologías de comunicación e información, ya que el mundo está pasando por un proceso en que la tecnología tiene mayor presencia, la educación no debería quedar ajena a dicho proceso, solo el 10% señaló haber tenido experiencia en escritura colaborativa a través de entornos virtuales y la mitad conocía pero no había participado directamente.

Por otro lado Llistosella (2018), en su indagación sobre la resiliencia, la conceptúa como la capacidad de desarrollarse psicológicamente sanos y socialmente exitosos pese a vivir o haber nacido en una situación adversas o de elevado riesgo, diferenció tres dimensiones, interacción personal, interacción familiar y habilidades sociales. Logro la participación de 1451 personas concluyendo que la resiliencia es influenciada por el contexto cultural en el que la persona se desenvuelve, esto implica la sociedad y la familia, en ese sentido, dentro de la escuela es importante generar una mayor capacidad de resiliencia para afrontar la presencia de situaciones adversas, para ello una trato adecuado y una mentalidad positiva son de vital importancia.

También Belykh (2018), en su investigación sobre la resiliencia y su relación con la inteligencia emocional, consideró un modelo del que se desprenden niveles que se pueden aplicar al ámbito educativo, a saber, actitudes y competencias que permitan un mejor aprendizaje, coherencia de vida, autoestima que permita afrontar las adversidades, búsqueda de sentido, estrategias de adaptación y apertura ante nuevas experiencias no permanecer estático frente a un contexto

cambiante, entre sus conclusiones señala que en promedio todos tenemos al menos cinco fortalezas desarrolladas sobre las que se sostiene la resiliencia pudiendo desarrollar otras fortalezas más. Concluyó que el desarrollo de la psicología educativa ha formulado modelos con gran potencial para la práctica docente.

Respecto al fundamento teórico de la presente investigación, se parte por la primera variable, es decir, la resiliencia, al respecto Llistosella (2018), parte por señalar que la palabra resiliencia tiene origen latino “resilio”, que etimológicamente significa volver atrás, volver de un salto o rebotar, también se emplea el término para referirse a la capacidad que tienen ciertos materiales en volver a su estado inicial luego de haber sido expuestos a fuerzas que lo deforman. En el campo social, este concepto se toma para referirse a la actitud de algunas personas de crecer sanos psicológicamente y hasta exitosos, pese a haber nacido en entornos desfavorables, por lo que se les conoce como resilientes. Para ello, reconoce en la resiliencia cuatro dimensiones, que son: Individual, relacional, cultural y comunitario. Esta perspectiva incluye los recursos, las capacidades y factores de protección, riesgo y sistemas del contexto a través de la educación cultural y sus partes. La resiliencia es posible que varíe de una realidad cultural a otra pues depende de una serie de factores que se relacionan y que interaccionan entre ellas en la sociedad.

En la dimensión individual se considera asertividad, habilidades para la resolución de problemas, autoeficacia, tener la capacidad de vivir con un nivel de incertidumbre, perspicacia y autoconciencia, empatía, ser optimista, tener metas, objetivos y aspiraciones, tener un equilibrio entre dependencia e independencia de los demás, sentido del humor y sentido del deber, en la dimensión relacional considera la calidad educativa y crianza, la competencia social, tener un guía o mentor que sea positivo y modelos a tomar, relaciones positivas con los demás, en la dimensión cultural considera estar adherido a instituciones religiosas, ser tolerante con otros puntos de vista y con las ideologías así como otras creencias, manejo aceptable del disloque cultural y las modificaciones en los valores, mejorar uno mismo y la mejora de la comunidad, tener objetivos y una concepción de vida, identificación cultural y espiritual, estar fortalecido culturalmente y en la dimensión comunitaria se considera oportunidades para lo laboral de acuerdo con la edad,

se evita el exponerse a la violencia (familia, compañeros, comunidad), el gobierno provee vivienda, seguridad y recreación, actividades significativas, nivel de tolerancia de parte de la sociedad con las conductas de elevado riesgo y problemáticas, percepción de una igualdad a nivel social, acceso a la educación y a la escuela, a la información, al conocimiento y a los medios y recursos de aprendizaje.

Por otro lado Segovia (2020) considera que en la actualidad, la resiliencia en el entorno educativo se considera como la aptitud de recobrar, acomodarse y recuperar con adecuada disposición ante ciertas adversidades, para desarrollar una mayor competitividad tanto en lo social y académico. También Angulo et al. (2016) indicaron que la resiliencia entendida como un recurso psicológico o social con que cuenta la persona para poder vivir en medio de un contexto contrario. En el mismo orden de ideas Gardner y Stephens (2019), quienes plantearon que la difusión de una capacidad de resiliencia entre los individuos expuestos a diferentes elementos de riesgo es relevante para el desarrollo de la persona en buen estado a nivel físico y psicológico. Toda persona, sea profesor, estudiante, niño, niña, adulta, joven o anciana, en cualquier etapa de su vida requiere desarrollar la resiliencia, comprendida, en el proceso educativo, como el ser capaz de resistir, desarrollar la fuerza para enfrentar los cambios en la vida en diversos aspectos tanto personales, familiares como laborales.

Los docentes, en su participación dentro de su labor, transcurre por diversas situaciones tanto positivas y negativas; pero es necesario apreciar que dentro de cada situación existen elementos positivos que se pueden rescatar; en ese sentido, Panez y Silva (2002), la resiliencia refiere a la “capacidad cognitiva, emocional y sociocultural de los individuos o grupos que permiten enfrentar, reconocer y cambian constructivamente experiencias que pueden causar o causaron daño y que por tanto amenazan su desarrollo”. Entonces, mientras se relacionan los educadores y maestros también pueden ayudar a aumentar la resiliencia de los estudiantes, incorporando modelos de educación basados en fomentar motivación y confianza (Gardenerd y Stephens-Pisecco, 2019). Por su parte, Belykh (2018) manifestó que los elementos en relación con la práctica de la resiliencia tienen, en sí, un alto potencial que orientan al fortalecimiento emocional y la toma de poder de las personas en el contexto del proceso educativo. También

McKay (2018) señaló que la resiliencia se requiere en todos los profesores pero especialmente en los profesores que se encuentran en un proceso inicial o de formación, pues permitiría un mejor desenvolvimiento como profesional con una adecuada preparación, capaz de lograr un nivel maduro que se corresponda con su profesión.

Por su parte Llistosella (2018) agrega que la resiliencia es la capacidad que tienen los individuos de desarrollarse psicológicamente sanos y socialmente exitosos, esto es sobresalir en lo laboral o educativo a pesar de vivir o nacer en condiciones adversas, de alto riesgo, con diversas necesidades económicas, familiares y sociales, la definió metodológicamente bajo tres dimensiones, interacción con otros que busca medir el autoconocimiento de sus necesidades y fortalezas frente a los demás, interacción familiar que apunta a analizar el entorno más cercano de la persona y como contribuye o dificulta el desarrollo personal y habilidades individuales que apuntan a analizar la relación con el entorno.

Respecto a las competencias digitales Briceño (2016) señala que el cambio en la enseñanza incorporando las tecnologías de comunicación e información necesita que los profesores incorporen nociones mínimas sobre las mismas, que le permitan sumarlas en las diversas experiencias en el proceso de aprendizaje enseñanza. Por otro lado Carrera y Coiduras (2012) señalan que el desarrollo de las competencias digitales debe entenderse como transversales, solo se logra si el docente está capacitado, manifestando un nivel de dominio adecuado y suficiente para sumarla en la actividad de formación que desarrolla y en los componentes que son parte de las competencias digitales del docente.

Briceño (2016), indica que en la educación se discute actualmente un nuevo enfoque, el enfoque por competencias, este busca obtener igualdad de opciones para la población a través de la educación. La enseñanza basada en competencias inicia como respuesta a las necesidades de lograr una educación de calidad, indicados en la transformación de los perfiles profesionales que las empresas y la humanidad demandan. Discutir sobre competencia, es considerar una visión de la educación innovadora de reciente aplicación en las instituciones. Sin embargo, la educación que se ofrece en las instituciones educativas continúa preparando a estudiantes para la producción, para el trabajo industrial, pero no prioriza el desarrollo del conocimiento.

Pascual et al. (2019), considera que las competencias digitales están conformadas por cinco dimensiones a saber: acceso a la información, creación de contenidos, comunicación, seguridad y resolución de problemas. Contemplando en el acceso a la información la búsqueda y filtrado, navegación, la evaluación de la información y el almacenamiento y recuperación de la información. En la dimensión comunicación se incluye interacción a través de los medios digitales, compartir contenidos e información, participación ciudadana en línea, colaboración con medios digitales, netiqueta y gestión de la identidad digital. En la creación de contenidos incluye el desarrollo de contenidos, integración y estructuración y programación. En seguridad incluye protección de dispositivos, protección de datos personales e identidad digital, protección de la salud y protección del entorno. Resolución de problemas técnicos, identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, innovación y uso de las tecnologías de forma creativa, identificación de lagunas en la competencia digital.

Finalmente Guizado et al. (2019) señala que las competencias digitales en los docentes es el saber desenvolverse en los entornos virtuales, de formas innovadora, segura y crítica de las tecnologías de comunicación e información como un recurso que les permita llegar a obtener como parte de su logro profesional, aprendizajes, entretenimiento, información y comunicación con la sociedad, en el contexto de la institución educativa. El docente debe considerar la importancia de incorporar a su currículo los recursos digitales necesarios que le permita una interacción con los estudiantes y de ese modo desarrollar cada vez mejor y de forma innovadora el proceso de aprendizaje enseñanza. Considera cinco dimensiones en las competencias digitales, estas son; aprendizaje, informacional, comunicativa, cultura digital y tecnológica.

La primera dimensión es la de aprendizaje que se refiere al proceso de análisis y transformación de la información al conocimiento, entendiendo la información como un conjunto de datos ordenados y al conocimiento como la información socializada. La segunda dimensión es la informacional que implica la obtención, evaluación y el tratamiento del conjunto de información en entornos digitales. La tercera dimensión es la comunicativa que directamente se refiere a la comunicación interpersonal y a nivel social. La cuarta dimensión es la cultura digital que es el conjunto de prácticas sociales y culturales en la sociedad del

conocimiento digital. Finalmente, la quinta dimensión es la tecnológica que se refiere al conocimiento y dominio con cierta experticia de entornos virtuales.

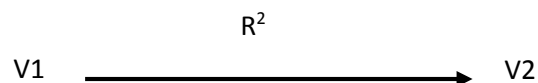
III.METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de tipo básica, según Sánchez y Reyes citados por Caballón (2016) el estudio de tipo aplicada busca que la información tenga utilidad, esto es, se convierta en algo nuevo y creativo. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, su diseño es no experimental, de nivel correlacional causal, busca medir la influencia de la resiliencia en el desarrollo de las competencias digitales y no se manipula ninguna de las variables de estudio, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), cuando señalan que este diseño describe la relación entre dos o más variables, en ciertos casos, correlacionalmente y en otros en su relación de causa-efecto. Por ello los diseños que son no experimentales, correlacionales-causales pretenden analizar relaciones causales.

Figura 1

Diagrama correlacional causal.



V1: Representa la variable independiente: Resiliencia.

R^2 : Prueba de regresión logística.

V2: Representa la variable dependiente: Competencias digitales.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Resiliencia

La variable resiliencia contiene tres dimensiones y estas contienen indicadores del siguiente modo: La primera dimensión es la interacción familiar que contiene los indicadores conocimiento y participación, la segunda dimensión es la interacción con otros que contiene los indicadores manejo de valores y sentimiento de pertenencia y la tercera dimensión es las habilidades individuales que contiene los indicadores autoestima y autocontrol.

Variable 2: Competencias digitales

La variable competencias digitales contiene cinco dimensiones y estas contienen indicadores del siguiente modo: La primera dimensión es Aprendizaje y contiene los indicadores navegación, búsqueda y filtrado, evaluación de la información, almacenamiento y recuperación de la información, la segunda dimensión es Informacional y contiene los indicadores: Interacción a través de los medios digitales, compartir información y contenidos, participación ciudadana en línea, colaboración con medios digitales, netiqueta, gestión de la identidad digital, la tercera dimensión es la Comunicativa y contiene los indicadores de Desarrollo de contenidos, integración y estructuración, programación, la cuarta dimensión es la cultura digital y contiene los indicadores de protección de dispositivos, protección de datos personales e identidad digital, protección de la salud y protección del entorno y la quinta dimensión es la Tecnológica que contiene los indicadores de Resolución de problemas técnicos, identificación de necesidades y respuestas tecnológicas, innovación y uso de las tecnologías de forma creativa, identificación de lagunas en la competencia digital.

3.3. Población, muestra y muestreo.

La población estuvo compuesta por todos los docentes de la institución educativa N° 116 Abraham Valdelomar, San Juan de Lurigancho 2020, cantidad que asciende a 36 docentes, de acuerdo con lo que señalan Hernández, Fernández y Baptista (2016) al referirse a la población del estudio como el conjunto de objetos o personas que tiene características similares y que están involucrados en el estudio.

Respecto a los criterios de inclusión, participaron todos los docentes en planilla del año 2020. En cuanto a los criterios de exclusión, no se presentaron casos, sin embargo se tomó las medidas de tiempos adecuado para que los docentes tengan una suficiente conectividad y puedan responder a la encuesta que se realizó de forma virtual.

De este modo la lo conformó toda la población indicada, es decir, por los 36 docentes de una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho 2020. Por lo que fue tipo censo. El muestreo según Hernández et al (2014) es el procedimiento de selección de una parte del todo siendo el todo la población, en este estudio el muestreo fue no probabilístico ya que se tomó al total. La unidad de análisis es el docente de una institución educativa pública en San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 1

Docentes, Criterios de inclusión y exclusión

Cantidad docentes	Nivel	Criterio de inclusión	Criterio de exclusión
36	Secundaria	Que se encuentre en planilla 2020	Conectividad y disposición.

Nota: Elaboración propia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Se empleó la técnica de la encuesta, el instrumento fue el cuestionario validado por juicio de expertos, también se consideró la fiabilidad del instrumento, tal como señala Hernández, Fernández y Baptista (2016) los instrumentos deben dar cuenta en su medición de lo que se requiere medir y mostrar constancia cada vez que se aplique el instrumento.

Instrumento para medir la resiliencia.

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario de Resiliencia.

Autor: Llistosella (2018) adaptado por Meri Lindo.

Año: 2020.

Administración: Individual y virtual.

Duración: 20 minutos aproximadamente.

Objetivo: Determinar el nivel de resiliencia.

Ítem: 32

Significación: Evalúa 3 dimensiones que conforman el instrumento las cuales son interacción familiar, interacción con otros y habilidades individuales.

Edad: adultos.

Instrumento para medir las competencias digitales.

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario de Competencias digitales.

Autor: Guizado et. al (2019) adaptado por Meri Lindo.

Año: 2020.

Administración: Individual y virtual.

Duración: 20 minutos aproximadamente.

Objetivo: Determinar el nivel de competencias digitales.

Ítem: 25

Significación: Evalúa 5 dimensiones que conforman el instrumento las cuales son aprendizaje, informacional, comunicativa, cultura digital y tecnológica.

Edad: adultos.

Para la confiabilidad, se aplicó la prueba piloto aun grupo de 23 docentes de otra institución educativa, luego a los datos de aplicó el estadístico Alpha de Cronbach donde se estableció que los instrumentos tienen un grado de confiabilidad alto con un valor de 0,923 para la variable resiliencia y de 0,947 para la variable competencias digitales.

Tabla 2

Confiabilidad de los instrumentos de las variables

Resiliencia y competencias digitales.

Estadísticas de fiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Resiliencia	0,923	32
Competencias digitales	0,947	25

Nota: Elaboración propia.

De ello, se estableció que el nivel de confiabilidad de ambos instrumentos fue excelente con valor de 0,923 para la Resiliencia y de 0,947 para la variable Competencias digitales. Esto de acuerdo con George y Mallery (2003), que califican al coeficiente de Alpha de Cronbach mayor a 0.9 como excelente.

Coeficiente alpha > 0.9 es excelente.

Coeficiente alpha > 0.8 es bueno.

Coeficiente alpha > 0.7 es aceptable.

Coeficiente alpha > 0.6 es cuestionable.

Coeficiente alpha > 0.5 es pobre.

Coeficiente alpha < 0.5 es inaceptable.

La validez del instrumento se realizó a partir del juicio de experto, para ello se sometió a tres profesionales, quienes se muestran en la tabla siguiente:

Tabla 3

Validez de los cuestionarios resiliencia y competencias digitales

Expertos	Resultados
Experto 01: Ventura Sairitupac Lorena del Pilar	Aplicable
Experto 02: Burgos Vera Oscar Augusto	Aplicable
Experto 03: Ángeles Sairitupac Fiorella Susana	Aplicable

Nota: elaboración propia.

3.5. Procedimientos

Se identificó el problema de investigación, luego se encontró los antecedentes respecto al tema de estudio, se definió la teoría a emplear en cuanto a la resiliencia y las competencias digitales, luego se estableció el diseño a seguir en el presente estudio, para construir los instrumentos que se validaron por juicio de expertos, donde se mostró suficiencia, así mismo se obtuvo la confiabilidad, para luego aplicar el estudio en la muestra seleccionada.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos primero se procedió a ordenar la información recabada en las encuestas y se realizó los niveles con el software Microsoft Excel, para la estadística descriptiva se utilizó las tablas de frecuencias mediante el programa del SPSS versión 25 de ello se obtuvo las tablas y las gráficas correspondientes, luego en la estadística inferencial para realizar la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico conocido como regresión logística mediante el programa SPSS versión 25, debido a que los datos no tenían una distribución normal, esto luego de realizar la prueba de normalidad con el estadístico Shapiro Wilk a través del software SPSS versión 25.

3.7. Aspectos éticos

Se pudo conversar y acordar con las autoridades de la institución la aplicación de los instrumentos. También se consideró guardar reserva de los datos de identidad de los docentes de la institución educativa N° 116 Abraham Valdelomar de San Juan de Lurigancho 2020. Así mismo para la prueba de originalidad de la presente investigación se empleó el software Turniting.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Variable independiente

Tabla 4

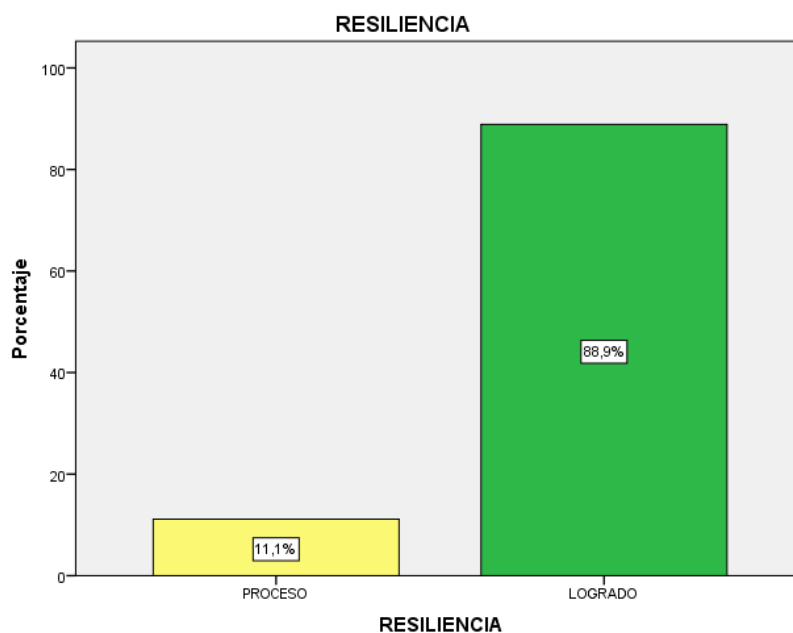
Resiliencia de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

RESILIENCIA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	4	11,1	11,1	11,1
	LOGRADO	32	88,9	88,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 2

Diagrama de barras de la resiliencia de docentes.



En cuanto a la variable resiliencia en los docentes, el 11,1% se encuentra en un nivel de proceso, mientras que el 88,9% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 5

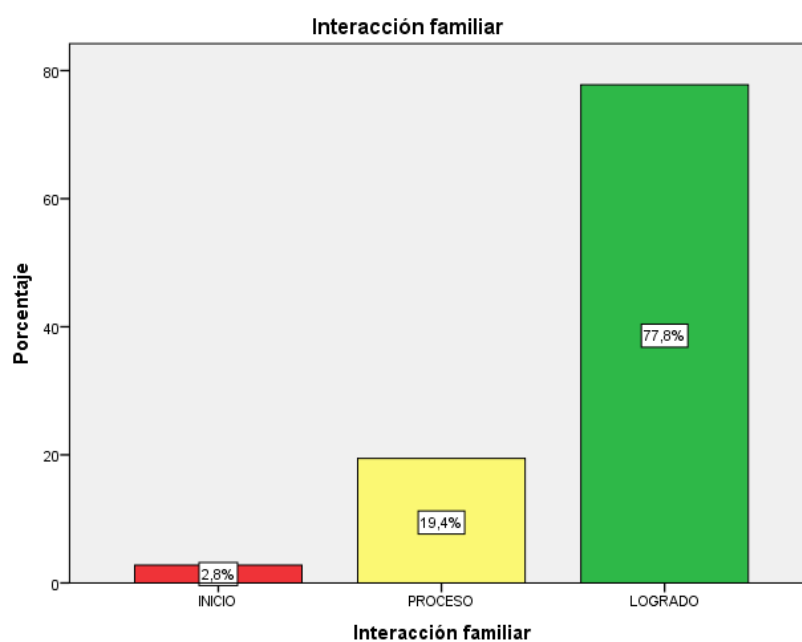
Interacción familiar de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

INTERACCIÓN FAMILIAR					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	1	2,8	2,8	2,8
	PROCESO	7	19,4	19,4	22,2
	LOGRADO	28	77,8	77,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 3

Diagrama de barras de la interacción familiar de docentes.



En cuanto a la dimensión interacción familiar en los docentes, el 2,8% se encuentra en un nivel de inicio, el 19,4% se encuentra en un nivel de proceso y el 77,8% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 6

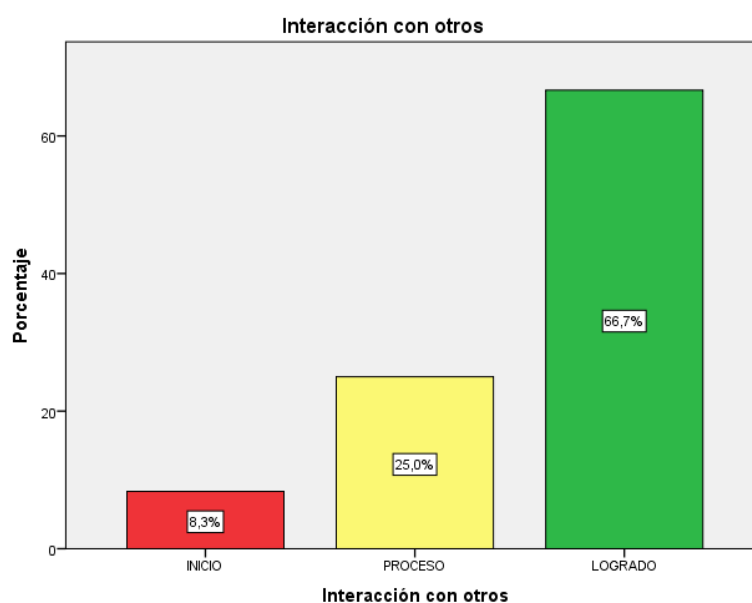
Interacción con otros de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

INTERACCIÓN CON OTROS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	3	8,3	8,3	8,3
	PROCESO	9	25,0	25,0	33,3
	LOGRADO	24	66,7	66,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 4

Diagrama de barras de la interacción con otros de docentes.



En cuanto a la dimensión interacción con otros en los docentes, el 8,3% se encuentra en un nivel de inicio, el 25,0% se encuentra en un nivel de proceso y el 66,7% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 7

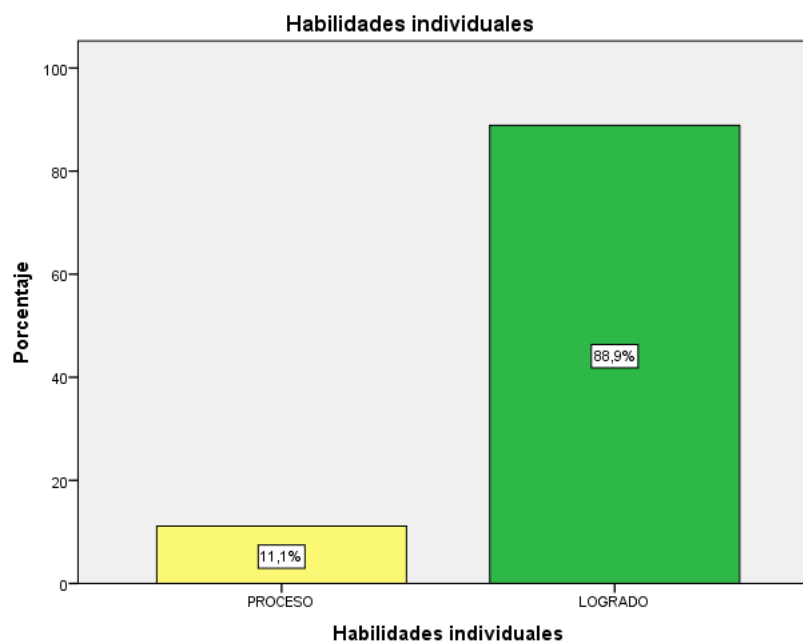
Habilidades individuales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

HABILIDADES INDIVIDUALES					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	4	11,1	11,1	11,1
	LOGRADO	32	88,9	88,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 5

Diagrama de barras de las habilidades individuales de docentes.



En cuanto a la dimensión habilidades individuales en los docentes, el 11,1% se encuentra en un nivel de inicio y el 88,9% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 8

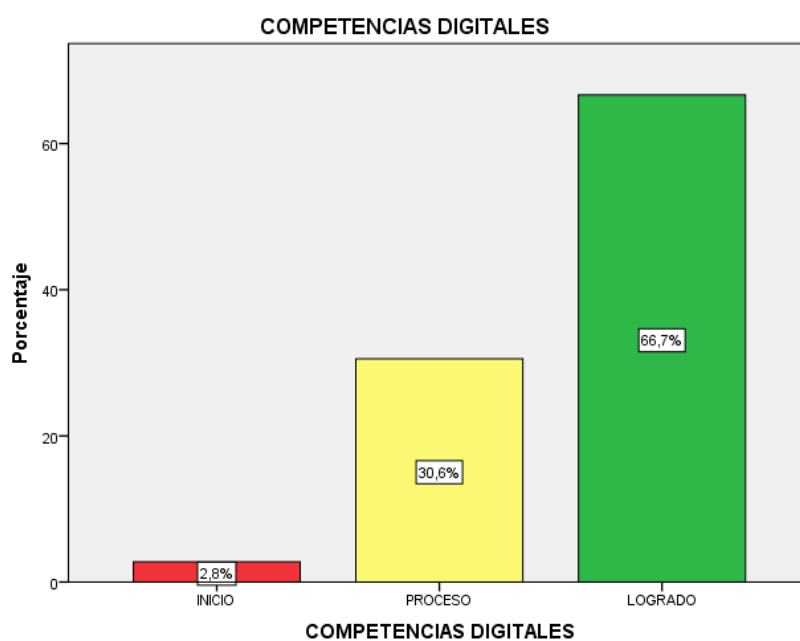
Competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

COMPETENCIAS DIGITALES					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	1	2,8	2,8	2,8
	PROCESO	11	30,6	30,6	33,3
	LOGRADO	24	66,7	66,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 6

Diagrama de barras de las competencias digitales en docentes.



En cuanto a la variable competencias digitales en los docentes, el 2,8% se encuentra en un nivel de inicio, el 30,6% se encuentra en un nivel de proceso y el 66,7% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 9

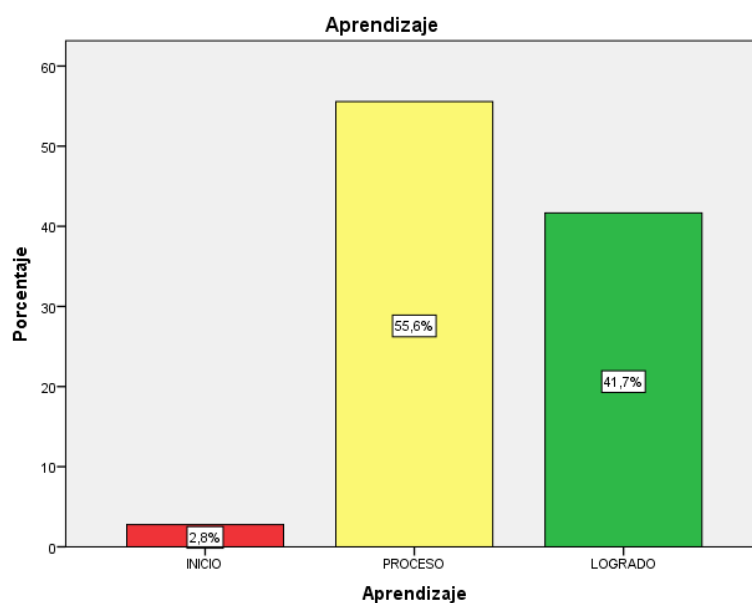
Aprendizaje de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

APRENDIZAJE					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	1	2,8	2,8	2,8
	PROCESO	20	55,6	55,6	58,3
	LOGRADO	15	41,7	41,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 7

Diagrama de barras del aprendizaje en docentes.



En cuanto a la dimensión aprendizaje en los docentes, el 2,8% se encuentra en un nivel de inicio, el 55,6% se encuentra en un nivel de proceso y el 41,7% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 10

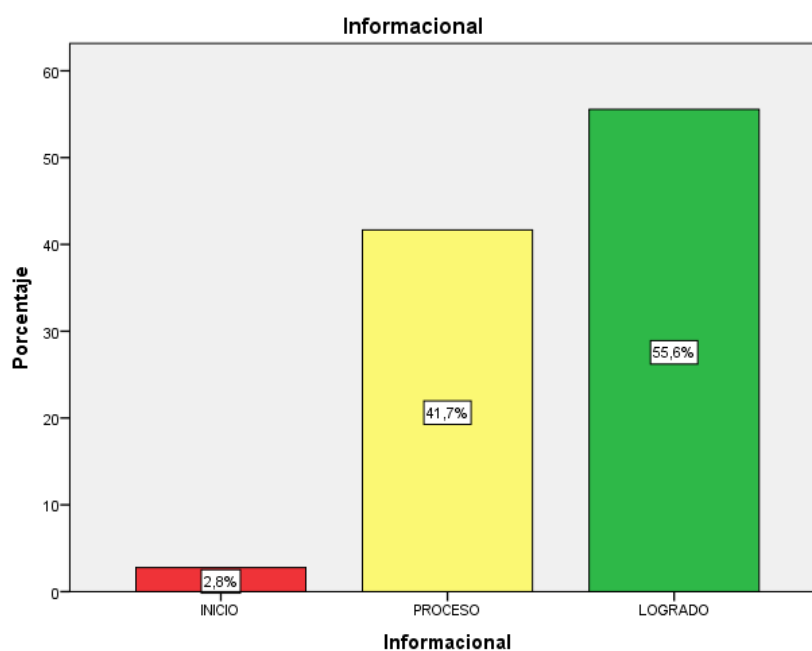
Informacional de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

INFORMACIONAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	1	2,8	2,8	2,8
	PROCESO	15	41,7	41,7	44,4
	LOGRADO	20	55,6	55,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 8

Diagrama de barras de lo informacional en docentes.



En cuanto a la dimensión informacional en los docentes, el 2,8% se encuentra en un nivel de inicio, el 41,7% se encuentra en un nivel de proceso y el 55,6% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 11

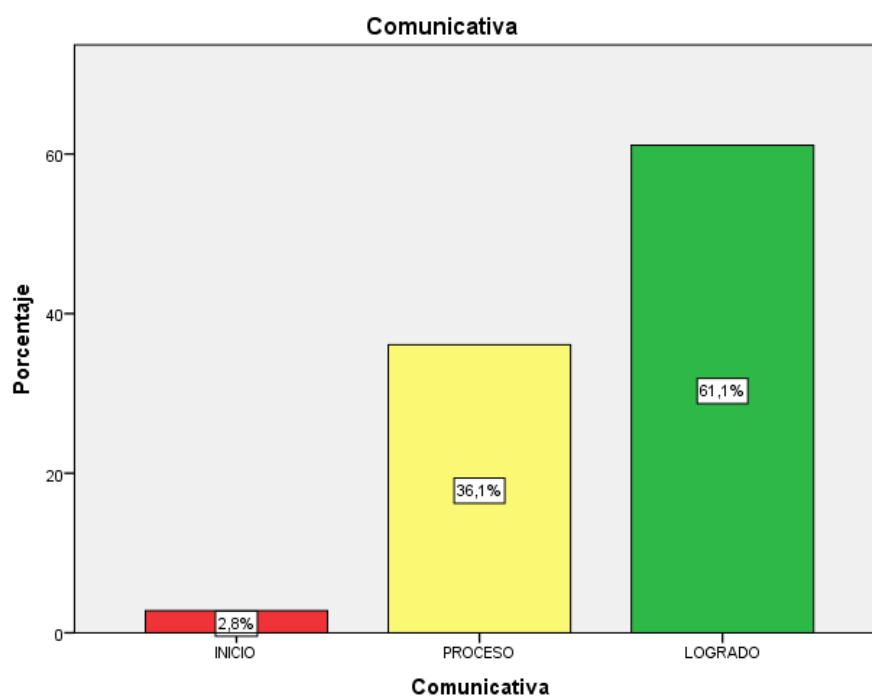
Comunicativa de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

COMUNICATIVA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	1	2,8	2,8	2,8
	PROCESO	13	36,1	36,1	38,9
	LOGRADO	22	61,1	61,1	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 9

Diagrama de barras de lo comunicativo en docentes.



En cuanto a la dimensión comunicativa en los docentes, el 2,8% se encuentra en un nivel de inicio, el 36,1% se encuentra en un nivel de proceso y el 61,1% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 12

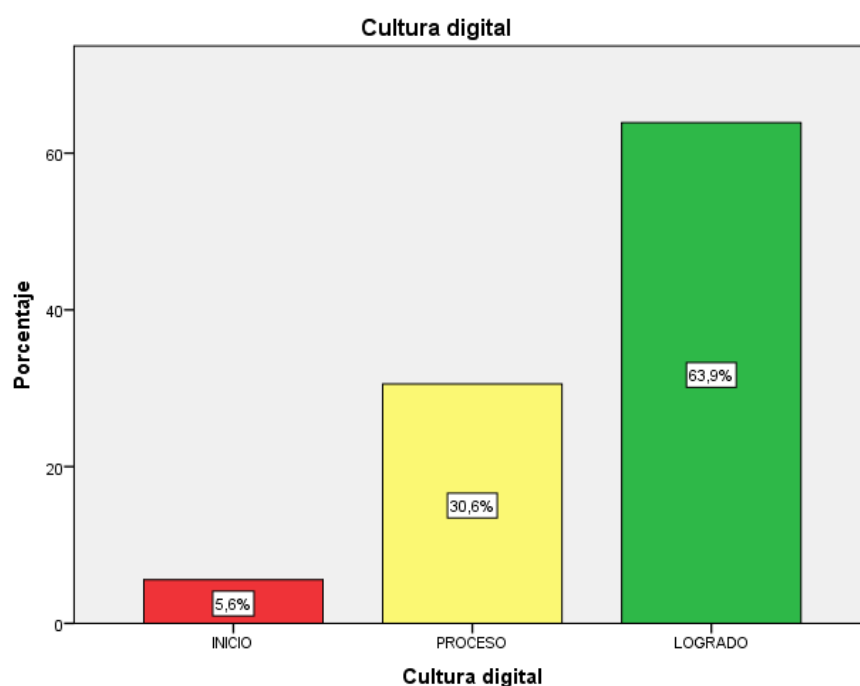
Cultura digital de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

CULTURA DIGITAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	2	5,6	5,6	5,6
	PROCESO	11	30,6	30,6	36,1
	LOGRADO	23	63,9	63,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 10

Diagrama de barras de la cultura digital en docentes.



En cuanto a la dimensión cultura digital en los docentes, el 5,6% se encuentra en un nivel de inicio, el 30,6% se encuentra en un nivel de proceso y el 63,9% se encuentra en un nivel de logrado.

Tabla 13

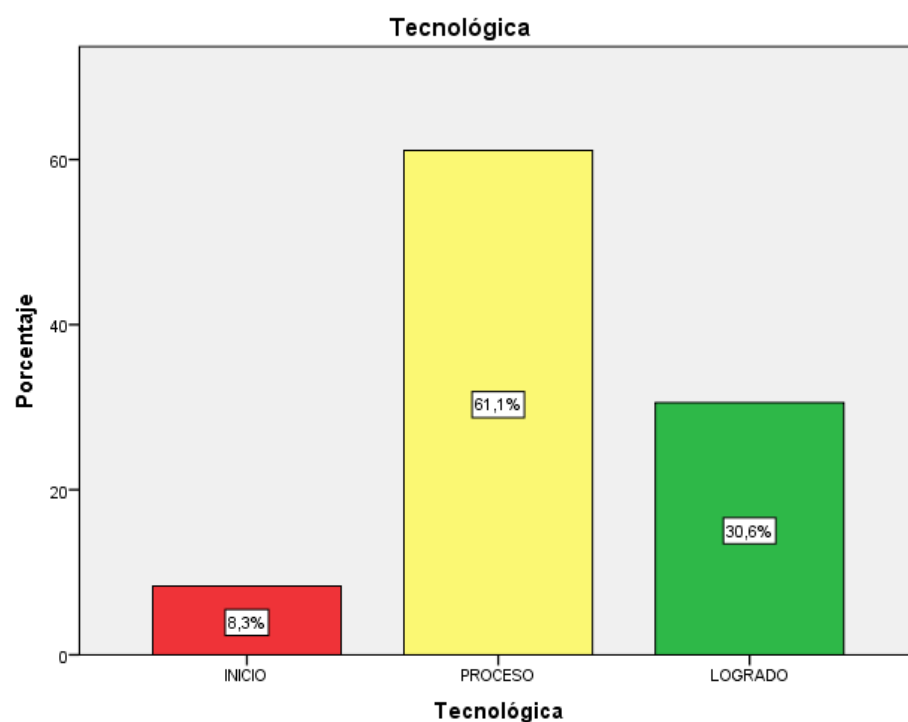
Tecnológica de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.

TECNOLÓGICA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	3	8,3	8,3	8,3
	PROCESO	22	61,1	61,1	69,4
	LOGRADO	11	30,6	30,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Nota: SPSS 25

Figura 11

Diagrama de barras de lo tecnológico en docentes.



En cuanto a la dimensión tecnológica en los docentes, el 8,3% se encuentra en un nivel de inicio, el 61,1% se encuentra en un nivel de proceso y el 30,6% se encuentra en un nivel de logrado.

Para determinar si empleamos estadísticos paramétricos o no, realizamos la prueba de normalidad.

Hipótesis de normalidad

H(0): La resiliencia y las competencias digitales tienen una distribución normal.

H(a): La resiliencia y las competencias digitales no tienen una distribución normal.

Si $p > 0.05$, se acepta la hipótesis nula H(0) y se rechaza la hipótesis alterna H(a).

Si $p < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula H(0) y se acepta la hipótesis alterna H(a).

Tabla 14

Prueba de normalidad para la resiliencia y las competencias digitales.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resiliencia	0,940	36	0,042
Competencias digitales	0,962	36	0,026

Nota: SPSS 25

Dado que la cantidad de observaciones es menor a 50 en cada muestra, el estadístico a emplear es Shapiro-Wilk, observando que el nivel de significancia de la resiliencia es $p=0,042 < 0,05$ y de las competencias digitales es $p=0,026 < 0,05$, por ello se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, entonces las variables en el presente estudio no tienen una distribución normal, con lo que se emplea un estadístico no paramétrico en la prueba de hipótesis, en este estudio se empleara la regresión logística.

Resultados inferenciales

Hipótesis general

H(1): La resiliencia incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

H(0): La resiliencia no incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 15

Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo.

Pruebas ómnibus de coeficientes de modelo				
		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	4,135	1	0,042
	Bloque	4,135	1	0,042
	Modelo	4,135	1	0,042

Nota: SPSS 25

Como el valor de $p= 0.042 < 0.05$, se rechaza H(0) y se acepta H(1), por lo que la resiliencia incide significativamente en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 16

Resumen del modelo

Resumen del modelo			
Paso	Logaritmo de la verosimilitud -2	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	24,877	0,109	,196

Nota: SPSS 25

De acuerdo con la tabla 16, el 19.6% de la variación de las competencias digitales es explicada por la resiliencia.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1:

H(1): La interacción familiar incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

H(0): La interacción familiar no incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 17

Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo.

Pruebas ómnibus de coeficientes de modelo				
		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	4,135	1	0,042
	Bloque	4,135	1	0,042
	Modelo	4,135	1	0,042

Nota: SPSS 25

Como el valor de $p = 0.042 < 0.05$, se rechaza H(0) y se acepta H(1), por lo que la interacción familiar incide significativamente en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 18

Resumen del modelo

Resumen del modelo			
Paso	Logaritmo de la verosimilitud -2	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	24,877	0,109	0,196

Nota: SPSS 25

De acuerdo con la tabla 18, el 19.6% de la variación de las competencias digitales es explicada por la interacción familiar.

Hipótesis específica 2:

H(1): La interacción con otros incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

H(0): La interacción con otros no incide en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 19

Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo.

Pruebas ómnibus de coeficientes de modelo				
		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	4,135	1	0,042
	Bloque	4,135	1	0,042
	Modelo	4,135	1	0,042

Nota: SPSS 25

Como el valor de $p= 0.042 < 0.05$, se rechaza H(0) y se acepta H(1), por lo que la interacción con otros incide significativamente en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 20

Resumen del modelo

Resumen del modelo			
Paso	Logaritmo de la verosimilitud -2	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	24,877	0,109	0,196

Nota: SPSS 25

De acuerdo con la tabla 20, el 19.6% de la variación de las competencias digitales es explicada por la interacción con otros.

Hipótesis específica 3:

H(1): Las habilidades individuales inciden en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

H(0): Las habilidades individuales no inciden en las competencias digitales en docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 21

Pruebas ómnibus sobre los coeficientes del modelo.

Pruebas ómnibus de coeficientes de modelo				
		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Paso 1	Paso	1,609	1	0,025
	Bloque	1,609	1	0,025
	Modelo	1,609	1	0,025

Como el valor de $p= 0.025 < 0.05$, se rechaza H(0) y se acepta H(1), por lo que las habilidades individuales inciden significativamente en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020.

Tabla 22

Resumen del modelo

Resumen del modelo			
Paso	Logaritmo de la verosimilitud -2	R cuadrado de Cox y Snell	R cuadrado de Nagelkerke
1	27,403	0,044	0,079

De acuerdo con la tabla 22, el 7.9% de la variación de las competencias digitales es explicada por las habilidades individuales.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados en la contrastación de la hipótesis general se determinó que la resiliencia influye significativamente en las competencias digitales en un 19,6% en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, pues $p=0,042<0,05$. Estos resultados coinciden con los encontrados por Vargas et al. (2019), quien en su estudio sobre competencias digitales en los docentes, considera de gran relevancia en los docentes para afrontar el nuevo contexto de virtualidad, ante esto los docentes requieren tener una actitud resiliente, que le permita pese a un contexto adverso afrontar los nuevos retos que se le imponen a la escuela.

De acuerdo a los resultados en la contrastación de la primera hipótesis específica se determinó que la interacción familiar influye significativamente en las competencias digitales en un 19,6% en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, pues $p=0,042<0,05$. Estos resultados coinciden con los encontrados por Ramos (2019), en su estudio sobre competencias digitales considero a los docentes como migrantes digitales que proceden de otra generación y que la actualidad le impone un nuevo canal de comunicación, frente a ello la interacción en su entorno más cercano, esto es, la familia, juega un papel importante, pues es la familia el primer espacio donde se incorporan nuevos conocimientos a partir de necesidades concretas, estos elementos forman parte de la resiliencia por lo que una mayor resiliencia permite el desarrollo de las competencias digitales.

De acuerdo a los resultados en la contrastación de la segunda hipótesis específica se determinó que la interacción con otros influye significativamente en las competencias digitales en un 19,6% en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, pues $p=0,042<0,05$. Estos resultados coinciden con los encontrados por Guizado (2019), quien en su estudio sobre competencias digitales señala que estas no son solo un requisito, pues se ha convertido en algo indispensable en el nuevo contexto, por lo que de forma colaborativa en la interacción con otros docentes y otras personas en general se generaran mecanismos eficientes para afrontar la nueva realidad.

De acuerdo a los resultados en la contrastación de la tercera hipótesis específica se determinó que las habilidades individuales influyen significativamente en las competencias digitales en un 7,9% en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, pues $p=0,025 < 0,05$. Estos resultados coinciden con los encontrados por Briceño (2016), quien en su estudio sobre competencias digitales las consideró como la capacidad que tienen las personas para afrontar de forma autónoma y eficaz las contradicciones que se presenten en entornos virtuales, por lo que en campo educativo debe ser transversal a todas las materias o asignaturas escolares, esto implica el desarrollo de habilidades individuales, que permitan una mayor creatividad e innovación en el proceso educativo.

VI. CONCLUSIONES

Conclusión General

El objetivo general se cumplió en razón a que los resultados de la hipótesis general señalan que, según los estudios, de acuerdo a la regresión logística ($B = -23,251$) indica una influencia de la resiliencia en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, con un grado de significancia $p=0,042 < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión Específica 1

El primer objetivo específico se cumplió en razón a que los resultados de la primera hipótesis específica señalan que según los estudios, de acuerdo a la regresión logística ($B = -23,251$) indica una influencia de la interacción familiar en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, con un grado de significancia $p=0,042 < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión Específica 2

El segundo objetivo específico se cumplió en razón a que los resultados de la segunda hipótesis específica señalan que según los estudios, de acuerdo a la regresión logística ($B = -23,251$) indica una influencia de la interacción con otros en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, con un grado de significancia $p=0,042 < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión Específica 3

El tercer objetivo específico se cumplió en razón a que los resultados de la tercera hipótesis específica señalan que según los estudios, de acuerdo a la regresión logística ($B = -2,015$) indica una influencia de las habilidades individuales en las competencias digitales en los docentes de una Institución educativa, San Juan de Lurigancho 2020, con un grado de significancia $p=0,025 < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

En vista de la primera conclusión la resiliencia, se debe incentivar en los docentes, a través de talleres o programas de capacitación, en las diversas actividades cotidianas que realizamos, pues en la actualidad se hace aún más urgente. Esto implica la participación activa de los docentes, directivos y personal administrativo en general, pero no solo se constriña a solo algunos. También se debe considerar que es parte de las habilidades blandas y aportan al desarrollo de la inteligencia emocional y de este modo permitirá desarrollar las competencias digitales.

Segunda:

En vista de la segunda conclusión la interacción familiar se debe incentivar, esto implica, desarrollar programas que apunten a la participación de la familia, con la finalidad de crear un ambiente propicio para el aprendizaje del docente, que esta debe apuntar en mayor medida al desarrollo de las competencias digitales.

Tercera:

En vista de la segunda conclusión, en cuanto a la interacción con otros, implica el análisis del medio donde el docente se desenvuelva, ya sea en grupos de amistad u otras espacios donde realiza actividades sociales, lo cual procurarse tener un ambiente favorable para el estudio, para el aprendizaje de nuevos conocimientos, que apunten principalmente al desarrollo de las competencias digitales.

Cuarta:

En vista de la tercera conclusión, respecto a las habilidades sociales, se recomienda, realizar programas que incentiven su desarrollo, enfocado en desarrollar habilidades que permitan una mayor y mejor interacción con los demás, estos programas se pueden enfocar en la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, liderazgo auténtico, etc.

REFERENCIAS

- Aguilar, N. (2015). *La investigación acción participativa en procesos de desarrollo comunitario*. Revista Interuniversitaria Pedagogía Social. <https://www.redalyc.org/pdf/1350/135043653010.pdf>
- Alayza, A. (2017). *La formación docente inicial y su relación con la satisfacción del estudiante de la facultad de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Chosica. Perú. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1341/TM%20CE-Du%203111%20A1%20-%20Alayza%20Bettocchi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Angulo, R., Cuevas, T., García, F., Mortis, G. y Valdés, Y. (2013). *Competencias digitales en docentes de educación secundaria. Municipio de un Estado del Noroeste de México*. Perspectiva Educativa. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328170007.pdf>
- Anticona, F., Cabello, H. y Gamarra, C. (2019). *Competencias digitales y el desempeño docente. De la carrera de administración de empresas de una Universidad privada de Lima*. Perú. <http://repositorio.utp.edu.pe/handle/UTP/2777>
- Belykh, M. (2018). *Resiliencia e inteligencia emocional: Bosquejo de modelo integrador para el desarrollo del saber ser del estudiante*. Revista Iberoamericana de Educación Superior. Universidad Nacional Autónoma de México. www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S200728722019000300158&lng=es&nrm=iso
- Briceño, N. (2016). *Programa "Docente 2.0" para el desarrollo de las competencias digitales de los docentes*. Chiclayo, Perú.
- Brush, T. y Hew, K. (2006). *Integrating technology into K-12 teaching and learning: current knowledge gaps and recommendations for future research*. Educational Technology Research and Development.
- Castellanos, T., Sánchez, G. y Calderero, F. (2017). *Nuevos Modelos Tecno pedagógicos. Competencia Digital de los Alumnos Universitarios*. Revista Electrónica de Investigación Educativa. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S16074041201700010001

- Chiecher, M. y Melgar, P. (2019). *¿Lo saben todo? Innovaciones educativas orientadas a promover competencias digitales en universitarios*. Revista apertura. Universidad de Guadalajara, México.
- Cózar-Gutiérrez, G. (2016). *Conocimiento y Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) según el Estilo de Aprendizaje de los Futuros Maestros*. Formación universitaria.
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062016000600010
- De Vera, H. y Gambarte, T. (2019). *Burnout y factores de resiliencia en docentes de educación secundaria*. Universidad Pública de Navarra, España.
- Degoy, C. y Luque, M. (2013). *El rol docente ante las adicciones tecnológicas. ¿Factor de protección o de riesgo?* Revista Iberoamericana De Educación.
- Eynon, Q. y Helsper, R. (2010). *Digital natives: where is the evidence?* British Educational Research Journal.
- Fernández, A. y Fernández, C. (2016). *Generation Z's Teachers and their Digital Skills*, Comunicar.
- Fernández, A y Torres, R. (2015). *Actitudes Docentes y Buenas Prácticas con TIC del Profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía*. Revista Complutense de Educación.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/28020/Actitudes%20docentes-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fombona, D. y Pascual, A. (2013). *Audiovisual Resource in formal and informal learning: Spanish and Mexican students attitudes international Education Studies*.
- Francia, P. (2019). *Competencias digitales y educación*. Universidad César Vallejo. Perú.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S230779992019000200022&script=sci_arttext

Goleman, M. y Daniel, A. (1995). *Emotional intelligence*, United States of America, New York, Bantam Books.

González, F. (2015). *Identificación de Factores que Afectan el Desarrollo de la Inclusión Digital*. Revista Virtual de la Universidad Católica del Norte.

Guell, M. (2006). *¿Por qué he dicho blanco si quiero negro? Técnicas asertivas para el profesorado y formadores*. Barcelona: Grao.

Guizado, B. (2019). *Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima – Perú*.

<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1574/1885>

Guo, M., Dobson, A. y Petrina, B. (2008). *Digital natives, digital immigrants: an analysis of age and ict competency in teacher education*. Journal of Educational Computing Research.

Hernández, A., Fernández, B. y Baptista, H. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: Mc Grawhill

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hsu, Y., Wang, A. & Runco, C. (2013). *Middle school science teachers' confidence and pedagogical practice of new literacy*. Journal of Science Education and Technology.

Maderick, A., Shaoan, C., Hartley, M. y Marchand, N. (2015). *Preservice Teachers and Self-assessing Digital Competence*. Journal of Educational Computing Research.

Martínez, G. (2010). *Construcción y análisis psicométrico de un Cuestionario de evaluación de la resiliencia*.

http://www.unizar.es/abarrasa/tea/200910_25906/serrano2010.pdf

Masten, F. y Herbers, G. (2008). *Promoting Competence and Resilience in the school context*. Professional School Counseling.

<https://doi.org/10.5330/PSC.n.2010-12.76>

Pascual, F. (2019). *Competencias digitales en los estudiantes del grado de maestro de educación primaria. El caso de tres universidades españolas*. Revista formación universitaria, Vol. 12. España.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062019000600141

Pascual, F. (2019). *Teoría multifacético*. Universidad Nacional de Misiones. Argentina. Revista científica Visión de Futuro.

<https://www.redalyc.org/pdf/3579/357935466001.pdf>

Pozos, A. y Tejada, B. (2018). *Competencias Digitales en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas*. Revista digital de investigación de docencia.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v12n2/a04v12n2.pdf>

Prat, C. y Doval, D. (2003). *Construcción y Análisis de Escalas*, en Lévy, J. y Varela, J. (eds.). Análisis Multivariable para las Ciencias Sociales, 1ª Ed., Madrid, Pearson-Prentice Hall.

Pulido, B. y Herrera, C. (2018). *Predictors of Happiness and Emotional Intelligence in Secondary Education*. Revista Colombiana de Psicología.

Ramos, F. (2019). *Uso de las TIC y competencias digitales en docentes de la I.E. Ciro Alegría, SJL*. Lima, Perú.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39342>

Rangel, J. (2015). *Competencias Docentes Digitales: Propuesta de un Perfil*, ISSN: 1133-8482, *Píxel-Bit*. Revista de Medios y Educación.

<https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959015.pdf>

Reyes, T. (2017). *Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos*. Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas.

<https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954320013.pdf>

Salanova, A., Schaufeli, C., Llorens, F., Peiró, L. y Grau, L. (2000). *Desde el burnout al engagement: ¿una nueva perspectiva?* Revista de Psicología del Trabajo y las Organizaciones.

Sendín, A., Gaona, B. y García, H. (2014). *Nuevos Medios: Usos Comunicativos de los Adolescentes*. Perspectivas desde los Nativos Digitales, ISSN: 1134-1629, Estudios sobre el Mensaje Periodístico.

Vargas, F., Briñez, T., Segura, A. y Nieto, C. (2016). *Creencias irracionales, síndrome de Burnout y adicción al trabajo en las organizaciones*. Psicogente. <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v19n35/v19n35a12.pdf>

Vargas, N. (2019). *La competencia digital y el uso de aplicaciones Web 2.0 en docentes de una universidad privada - 2018*. Universidad Tecnológica del Perú. Lima.

<http://repositorio.utp.edu.pe/handle/UTP/2159>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: Resiliencia en las competencias digitales de docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES				
<p>Problema General ¿Cuál es la incidencia de la resiliencia en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020?</p> <p>Problemas Específicos. PE1: ¿Cuál es la incidencia de la interacción familiar en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020? PE2: ¿Cuál es la incidencia de la interacción con otros en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020? PE3: ¿Cuál es la incidencia de las habilidades individuales en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020?</p>	<p>Objetivo General Determinar la incidencia de la resiliencia en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.</p> <p>Objetivos Específicos OE1: Determinar la incidencia de la interacción familiar en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. OE2: Determinar la incidencia de la interacción con otros en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. OE3: Determinar la incidencia de las habilidades individuales en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.</p>	<p>Hipótesis General La resiliencia incide en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.</p> <p>Hipótesis Específicos HE1: La interacción familiar incide en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. HE2: La interacción con otros incide en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020. HE3: Las habilidades individuales incide en las competencias digitales en docentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho, 2020.</p>	Variable 1: Resiliencia				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
			Interacción familiar	Conocimiento. Participación.	Del 1 al 7.	Nunca (1). Algunas veces (2).	Inicio [33 – 64] Proceso [65 – 96] Logrado [97 – 128]
			Interacción con otros	Manejo de valores. Sentimiento de pertenencia.	Del 8 al 17.	Muchas veces (3). Siempre (4).	
			Habilidades individuales	Autoestima. Autocontrol. Proyección a futuro.	Del 18 al 32		
					Variable 2: Competencias digitales		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
Aprendizaje	Navegación, búsqueda y filtrado. Evaluación de la información. Almacenamiento y recuperación de la información.	Del 1 al 5	Nunca (1). Algunas veces (2).	Buena [51 – 101] Regular [102 – 153] Mala			

			<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Informacional</td> <td>Interacción a través de los medios digitales. Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea. Colaboración con medios digitales. Netiqueta Gestión de la identidad digital.</td> <td>Del 6 al 10</td> <td rowspan="4">Muchas veces (3). Siempre (4).</td> <td rowspan="4">[154 – 204]</td> </tr> <tr> <td>Comunicativa</td> <td>Desarrollo de contenidos. Integración y estructuración. Programación</td> <td>Del 11 al 14</td> </tr> <tr> <td>Cultura digital</td> <td>Protección de dispositivos. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud. Protección del entorno.</td> <td>Del 15 al 20</td> </tr> <tr> <td>Tecnológica</td> <td>Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa. Identificación de lagunas en la competencia digital.</td> <td>Del 21 al 25.</td> </tr> </tbody> </table>	Informacional	Interacción a través de los medios digitales. Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea. Colaboración con medios digitales. Netiqueta Gestión de la identidad digital.	Del 6 al 10	Muchas veces (3). Siempre (4).	[154 – 204]	Comunicativa	Desarrollo de contenidos. Integración y estructuración. Programación	Del 11 al 14	Cultura digital	Protección de dispositivos. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud. Protección del entorno.	Del 15 al 20	Tecnológica	Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa. Identificación de lagunas en la competencia digital.	Del 21 al 25.
Informacional	Interacción a través de los medios digitales. Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea. Colaboración con medios digitales. Netiqueta Gestión de la identidad digital.	Del 6 al 10	Muchas veces (3). Siempre (4).	[154 – 204]													
Comunicativa	Desarrollo de contenidos. Integración y estructuración. Programación	Del 11 al 14															
Cultura digital	Protección de dispositivos. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud. Protección del entorno.	Del 15 al 20															
Tecnológica	Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa. Identificación de lagunas en la competencia digital.	Del 21 al 25.															
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA POR UTILIZAR														
<p>TIPO: Aplicada.</p> <p>DISEÑO: Correlacional Causal</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo, con un enfoque cuantitativo</p>	<p>POBLACIÓN: Docentes de secundaria de la Institución educativa Abraham Valdelomar San Juan de Lurigancho.</p> <p>Muestra: Todos los docentes de secundaria de la Institución educativa Abraham Valdelomar San Juan de Lurigancho. Es censal.</p>	<p>Variable 1: Técnicas: encuesta Instrumentos: cuestionario Autor: Adaptado por Meri Lindo de Llistosella (2018).</p> <p>Variable 2: Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario Autor: Adaptado por Meri Lindo de Guizado et al. (2019).</p>	<p>DESCRIPTIVA: Tablas de frecuencias.</p> <p>INFERENCIAL: Regresión logística</p>														

Anexo 02: Instrumentos.

INSTRUMENTO DE RESILIENCIA:

I. INSTRUCCIONES

Estimado(a) docentes de la IE “Abraham Valdelomar de San Juan de Lurigancho: En el siguiente cuestionario se presenta una serie de enunciados sobre Resiliencia de los docentes de secundaria de la institución, la intención es conocer su opinión personal acerca de cada una de ellas. Lea con cuidado y marque con (X) una sola alternativa por cada enunciado según la leyenda. Las respuestas serán reservadas y tienen carácter anónimo. Muchas gracias.

Nunca	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
1	2	3	4

VARIABLE N° 1: RESILIENCIA						
INDICADORES	N°	DIMENSIÓN 1: INTERACCIÓN FAMILIAR	1	2	3	4
Conocimiento.	01	Mi familia me apoya en los momentos difíciles.				
	02	Me siento a salvo junto a mi familia.				
	03	Mi familia lo sabe todo sobre mí.				
Participación.	04	Disfruto de las tradiciones familiares con mis parientes.				
	05	Hablo sobre cómo me siento con al menos un integrante de mi familia				
	06	Disfruto de las tradiciones de mi comunidad.				
	07	Sé dónde acudir dentro de mi comunidad cuando tengo algún problema.				
DIMENSIÓN 2: INTERACCIÓN CON OTROS						
Manejo de valores.	08	Mis valores me permiten una relación positiva con mi entorno.				
	09	Siento que soy tratado con igualdad por las personas que me rodean, a pesar de que haya diferencias de etnia, genero, religión o cultura.				
	10	Tengo personas de referencias que me sirvan de guía y apoyo.				
Sentimiento de pertenencia.	11	Mis amigos me apoyan.				
	12	La gente piensa que soy una persona divertida.				

	13	Si tengo hambre siempre hay suficiente comida para alimentarme.				
	14	Mis amigos me apoyan en momentos difíciles.				
	15	Siento que formo parte de mi escuela.				
	16	Participo en actividades fuera de la escuela (deportivas, religiosas, artísticas, voluntariado).				
	17	Doy apoyo a mis compañeros.				
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES INDIVIDUALES						
Autoestima.	18	Conozco personas que son un ejemplo a seguir.				
	19	Tener una educación académica es importante para mí.				
	20	Sé comportarme teniendo en cuenta las normas sociales.				
	21	Ante algún problema soy consciente de mis emociones y actúo según como me siento en el momento.				
	22	Intento finalizar todo lo que empiezo				
	23	Tengo fe y confianza en mí para conseguir mis objetivos.				
Autocontrol.	24	A pesar de las dificultades suelo sonreír. Me considero una persona con buen sentido del humor.				
	25	Puedo solucionar mis problemas sin hacerme daño ni hacer daño a terceras personas.				
	26	Puedo demostrar a los demás que soy una persona adulta y responsable.				
	27	Soy consciente de mis puntos fuertes.				
Proyección a futuro.	28	Mi fortaleza me ayuda a seguir adelante y alcanzar mis objetivos.				
	29	Tengo la oportunidad de desarrollar habilidades que me serán útiles en el futuro (habilidades relacionadas con un oficio y habilidades sociales)				
	30	Tengo aspiraciones y una visión de futuro clara y realista.				
	31	Tiendo a tomar mis propias decisiones y no me dejo llevar por los demás.				
	32	Soy capaz de adaptarme a los cambios.				

INSTRUMENTO DE COMPETENCIAS DIGITALES

I. INSTRUCCIONES

Estimado(a) docentes de la IE “Abraham Valdelomar de San Juan de Lurigancho: En el siguiente cuestionario se presenta una serie de enunciados sobre Competencias Digitales de los docentes de secundaria de la institución, la intención es conocer su opinión personal acerca de cada una de ellas. Lea con cuidado y marque con (X) una sola alternativa por cada enunciado según la leyenda. Las respuestas serán reservadas y tienen carácter anónimo. Muchas gracias.

Nunca	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
1	2	3	4

VARIABLE N° 1: COMPETENCIAS DIGITALES						
INDICADORES	N°	DIMENSIÓN 1: APRENDIZAJE	1	2	3	4
Navegación, búsqueda y filtrado. Evaluación de la información. Almacenamiento y recuperación de la información.	01	Crea diversos tipos de textos, con íconos, sonidos y gráficos en la computadora				
	02	Realiza cualquier tipo de publicación en la red.				
	03	Desarrolla proyectos y resuelve problemas académicos en entornos digitales.				
	04	Utiliza la red para desarrollar las sesiones de enseñanza aprendizaje.				
	05	Utiliza las TIC como instrumento para la innovación.				
DIMENSIÓN 2: INFORMACIONAL						
Interacción a través de los medios digitales. Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea. Colaboración con medios digitales. Netiqueta. Gestión de la identidad digital.	06	Usa sistemas informáticos para acceder a información, recursos y servicios.				
	07	Utiliza diferentes fuentes de búsqueda según el tipo y el formato de la información: texto, imagen, datos numéricos, mapa, audiovisual y audio				
	08	Guarda, archiva y recupera la información en Internet.				
	09	Conoce herramientas y recursos para la buena gestión del conocimiento en ámbitos digitales.				
	10	Evalúa la utilidad de la información, los recursos y los servicios disponibles.				
DIMENSIÓN 3: COMUNICATIVA						
Desarrollo de contenidos. Integración y estructuración. Programación	11	Se comunica mediante dispositivos digitales.				
	12	Verifica la calidad y el contenido de la comunicación atendiendo a las necesidades propias y de los demás.				
	13	Utiliza herramientas de elaboración colectiva de su conocimiento en tareas y proyectos educativos				

	14	Participa proactivamente en entornos virtuales de aprendizaje, redes sociales y espacios colaborativos.				
DIMENSIÓN 4: CULTURA DIGITAL						
Protección de dispositivos	15	Contribuye al aprendizaje mutuo con herramientas digitales				
	16	Orienta adecuadamente la identidad digital en Internet.				
Protección de datos personales e identidad digital	17	Actúa de forma legal respecto a los derechos de propiedad del software				
Protección de la salud	18	Respeto los diferentes ámbitos de propiedad de los contenidos digitales.				
Protección del entorno	19	Reflexiona sobre la dimensión social y cultural de la sociedad del conocimiento.				
	20	Propicia el ejercicio responsable de la ciudadanía digital.				
DIMENSIÓN 5: TECNOLÓGICA						
Resolución de problemas técnicos	21	Utiliza con eficacia los dispositivos informáticos propios de las TIC.				
Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	22	Utiliza las funciones de navegación en dispositivos informáticos en Internet.				
	23	Apoya en la configuración del software de la institución educativa				
Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa	24	Instala, actualiza y desinstala software o dispositivos informáticos.				
	25	Cuida de los dispositivos, el software y los contenidos o servicios digitales empleados.				

Anexo 03: Tabla de operacionalización de variables.

Variable: Resiliencia.

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos para las dimensiones	Niveles y rangos para la variable
Interacción familiar	Conocimiento. Participación.	1 al 7	Nunca (1). Algunas veces (2). Muchas veces (3). Siempre (4).	Inicio. [7 – 13] Proceso. [14 – 21] Logrado. [22 – 28]	Inicio. [32 – 63] Proceso. [64 – 96] Logrado. [97 – 128]
Interacción con otros	Manejo de valores. Sentimiento de pertenencia.	8 al 17		Inicio. [10 – 19] Proceso. [20 – 30] Logrado. [31 – 40]	
Habilidades individuales	Autoestima. Autocontrol. Proyección a futuro.	18 al 32		Inicio. [15 – 29] Proceso. [30 – 45] Logrado. [46 – 60]	

Nota: Adaptado de Llistosella (2018).

Variable Competencias digitales

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos para las dimensiones	Niveles y rangos para la variable
Aprendizaje	Navegación, búsqueda y filtrado. Evaluación de la información.	1	Nunca (1). Algunas veces (2). Muchas veces (3). Siempre (4).	Buena. [5 – 9]	Buena. [15 – 29] Regular. [50 – 75] Mala. [76 – 100]
	Almacenamiento y recuperación de la información	al 5		Regular. [10 – 15] Mala. [16 – 20]	
Informacional	Interacción a través de los medios digitales.	6 al 10		Buena. [5 – 9]	
	Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea. Colaboración con medios digitales. Netiqueta.			Regular. [10 – 15] Mala. [16 – 20]	
	Gestión de la identidad digital.				
Comunicativa	Desarrollo de contenidos. Integración y estructuración. Programación.	11 al 14	Buena. [4 – 7] Regular. [8 – 12] Mala. [13 – 16]		
Cultura digital	Protección de dispositivos. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud. Protección del entorno.	15 al 20	Buena. [6 – 11] Regular. [12 – 18] Mala. [19 – 24]		
Tecnológica	Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa. Identificación de lagunas en la competencia digital.	21 al 25	Buena. [5 – 9] Regular. [10 – 15] Mala. [16 – 20]		

Nota: Adaptado de Guisado et. Al. (2019).

Anexo 04: Base de datos de confiabilidad

RESILIENCIA																																	
	INTERACCIÓN FAMILIAR							INTERACCIÓN CON OTROS										HABILIDADES INDIVIDUALES															
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
D01	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
D02	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
D03	4	3	2	4	2	2	3	4	4	4	2	3	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	
D04	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	
D05	4	4	3	3	3	2	1	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	
D06	4	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	
D07	4	4	4	2	4	2	2	4	3	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	
D08	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	1	2	3	2	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4
D09	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
D10	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	
D11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
D12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
D13	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	
D14	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
D15	2	4	2	2	2	2	1	4	2	2	1	3	4	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	3	4	
D16	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	
D17	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	
D18	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
D19	4	4	3	3	4	2	2	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	
D20	4	4	2	4	4	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	1	4	4	4	3	2	4	2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	
D21	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
D22	1	2	1	2	1	2	1	3	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	3	2	4	3	
D23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

COMPETENCIAS DIGITALES																								
APRENDIZAJE					INFORMACIONAL					COMUNICATIVA				CULTURA DIGITAL						TECNOLÓGICA				
P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
3	2	2	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	1	1	3
2	2	1	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	3	4	3	4	2	1	3
3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	3
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3
3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	2	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4
3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	2	3
3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	1	2
2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	3
2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4
2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	3
3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Anexo 05: Base de datos del estudio.

Variable: Resiliencia.

	INTERACCIÓN FAMILIAR							D1V 1	ND1V 1	INTERACCIÓN CON OTROS									
	P0 1	P0 2	P0 3	P0 4	P0 5	P0 6	P0 7			P0 8	P0 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7
D0 1	4	4	4	3	4	4	3	26	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3
D0 2	4	4	3	2	3	2	4	22	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4
D0 3	4	4	4	3	4	3	4	26	3	4	4	4	1	3	4	1	4	2	3
D0 4	4	4	4	3	3	2	3	23	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
D0 5	2	3	4	3	3	2	2	19	2	4	3	2	2	2	3	3	4	2	3
D0 6	3	4	2	3	2	2	4	20	2	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2
D0 7	4	4	3	4	3	4	2	24	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4
D0 8	4	4	3	3	2	3	4	23	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	3
D0 9	4	4	3	4	4	2	2	23	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4
D1 0	4	4	3	4	2	4	4	25	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	4
D1 1	4	4	2	2	4	2	4	22	3	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2
D1 2	4	4	3	4	4	3	2	24	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
D1 3	4	4	2	3	3	2	3	21	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3
D1 4	4	3	3	2	3	2	2	19	2	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4
D1 5	4	4	4	4	4	4	3	27	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
D1 6	4	4	2	4	3	3	3	23	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4
D1 7	4	4	3	4	4	4	3	26	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3
D1 8	4	4	3	4	4	3	4	26	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4
D1 9	4	4	4	4	4	4	4	28	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
D2 0	4	4	2	4	3	4	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
D2 1	3	4	3	3	2	2	2	19	2	3	4	2	3	2	3	3	4	2	3

D2	2	3	4	3	3	2	2	2	19	2	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3
D2	3	4	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
D2	4	4	4	4	3	4	3	4	26	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3
D2	5	4	4	4	3	3	3	3	24	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3
D2	6	4	4	4	4	4	4	3	27	3	4	4	4	2	2	3	2	3	3	2
D2	7	4	4	4	4	3	4	4	27	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
D2	8	4	4	4	4	4	4	4	28	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4
D2	9	4	4	4	4	4	4	4	28	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
D3	0	4	4	4	4	4	4	4	28	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
D3	1	3	3	3	3	3	3	3	21	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
D3	2	3	4	3	3	3	4	2	22	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
D3	3	4	4	3	4	4	4	2	25	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4
D3	4	4	4	4	4	4	4	4	28	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
D3	5	2	1	2	2	2	2	2	13	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2
D3	6	4	4	3	4	3	3	2	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

HABILIDADES INDIVIDUALES														D3V 1	ND3V 1	V1	NV 1	
P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P2 4	P2 5	P2 6	P2 7	P2 8	P2 9	P3 0	P3 1	P3 2				
3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	3	11 6	3
4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	47	3	10 6	3
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	55	3	11 1	3
4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	50	3	10 5	3
3	2	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	53	3	10 0	3
3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	40	2	89	2
2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47	3	10 2	3
4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	2	50	3	10 3	3
2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	55	3	11 2	3
4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	55	3	11 4	3
2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	2	80	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	59	3	11 7	3
2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	3	10 9	3
3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	54	3	10 9	3
3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	53	3	11 7	3
3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	52	3	10 9	3
3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	3	11 8	3
3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	56	3	11 4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	3	12 8	3
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	3	10 1	3
2	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	52	3	10 0	3
3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	56	3	10 6	3
4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	54	3	10 6	3
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	56	3	11 6	3

4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	50	3	10	4	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	49	3	10	5	3
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	55	3	11	9	3
3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	56	3	12	1	3
4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	57	3	12	5	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	3	12	6	3
2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	51	3	10	4	3
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	29	1	82		2
4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	55	3	11	6	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	3	12	8	3
2	4	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	38	2	73		2
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	2	97		3

Variable: Competencias digitales.

APRENDIZAJE					D1V 2	ND1V 2	INFORMACIONAL					D2V 2	ND2V 2	COMUNICATIVA				D3V 2	ND3V 2
PO 1	PO 2	PO 3	PO 4	PO 5			PO 6	PO 7	PO 8	PO 9	P1 0			P1 1	P1 2	P1 3	P1 4		
3	4	3	4	4	18	3	4	4	4	3	3	18	3	2	2	2	1	7	1
4	3	3	4	3	17	3	4	4	4	4	3	19	3	3	4	3	4	14	3
2	1	4	4	4	15	2	4	4	3	4	4	19	3	3	4	3	4	14	3
4	4	3	3	3	17	3	4	4	4	4	4	20	3	4	4	2	2	12	2
2	2	2	3	3	12	2	3	4	4	3	4	18	3	3	4	3	3	13	3
2	1	3	4	3	13	2	3	3	3	3	2	14	2	4	4	2	3	13	3
2	2	2	4	3	13	2	4	4	3	3	3	17	3	4	3	2	3	12	2
1	2	1	4	1	9	1	4	4	3	2	3	16	3	2	2	3	2	9	2
3	1	3	3	3	13	2	3	3	3	3	3	15	2	3	3	2	2	10	2
2	2	3	4	3	14	2	3	3	3	4	4	17	3	3	3	3	2	11	2
3	2	2	4	3	14	2	2	2	2	2	2	10	2	2	3	3	3	11	2
4	1	4	4	4	17	3	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	16	3
4	4	4	4	4	20	3	4	4	3	4	4	19	3	3	3	3	3	12	2
2	2	2	2	2	10	2	3	3	2	2	3	13	2	4	3	3	3	13	3
4	4	4	4	4	20	3	3	3	3	3	3	15	2	4	4	4	4	16	3
4	3	3	3	4	17	3	4	4	4	4	3	19	3	4	4	3	3	14	3
3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	12	2
2	2	3	4	4	15	2	4	4	4	4	3	19	3	3	3	3	3	12	2
2	2	2	4	2	12	2	2	2	2	2	2	10	2	4	2	2	2	10	2
2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	8	2
2	1	3	4	4	14	2	3	3	4	3	2	15	2	3	4	3	3	13	3
3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	3	15	2	4	3	4	4	15	3
3	2	2	4	3	14	2	3	3	3	3	3	15	2	3	3	2	2	10	2
2	3	2	4	3	14	2	3	3	3	3	4	16	3	4	4	3	2	13	3
3	3	3	4	3	16	3	4	4	3	3	4	18	3	4	4	3	3	14	3
4	3	3	3	4	17	3	4	4	4	4	4	20	3	4	3	3	3	13	3
4	4	4	4	4	20	3	3	3	2	3	3	14	2	4	3	3	3	13	3
3	2	3	4	4	16	3	4	4	4	3	3	18	3	3	4	4	4	15	3
2	2	4	4	3	15	2	4	4	3	4	4	19	3	3	3	4	3	13	3
4	4	4	3	4	19	3	3	3	3	4	4	17	3	3	4	4	3	14	3
4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	3	15	2	4	3	3	3	13	3
3	2	2	3	3	13	2	3	3	3	3	3	15	2	4	3	3	3	13	3
4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	16	3
4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	16	3
1	2	3	3	4	13	2	2	3	3	3	2	13	2	3	1	2	2	8	2
3	2	2	3	2	12	2	3	1	1	2	2	9	1	4	3	3	3	13	3

CULTURA DIGITAL						D4V2	ND4V2	TECNOLÓGICA					D5V2	ND5V2	V2	NV2
P15	P16	P17	P18	P19	P20			P21	P22	P23	P24	P25				
4	3	4	3	3	3	20	3	3	3	2	4	3	15	2	78	3
4	3	3	3	3	4	20	3	3	4	2	3	1	13	2	83	3
3	4	3	4	4	3	21	3	4	4	3	4	4	19	3	88	3
3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	2	3	4	15	2	82	3
3	4	3	4	4	4	22	3	3	3	3	3	4	16	3	81	3
4	3	4	4	3	3	21	3	3	4	2	3	3	15	2	76	3
3	3	2	3	3	3	17	2	3	2	1	1	2	9	1	68	2
3	2	4	4	4	3	20	3	3	3	2	1	4	13	2	67	2
3	2	3	3	3	3	17	2	3	2	1	1	4	11	2	66	2
3	3	4	4	2	4	20	3	4	3	2	2	4	15	2	77	3
2	2	2	1	2	2	11	1	3	2	1	2	2	10	2	56	2
4	4	2	2	4	4	20	3	4	4	4	4	4	20	3	93	3
3	4	3	3	3	3	19	3	4	3	3	3	3	16	3	86	3
3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	2	2	10	2	64	2
4	4	3	4	4	4	23	3	4	4	4	4	4	20	3	94	3
3	3	2	2	4	4	18	2	4	4	2	3	3	16	3	84	3
3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	2	3	2	13	2	73	2
4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	2	2	2	12	2	77	3
2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	10	2	54	2
2	2	3	3	2	3	15	2	2	2	1	1	1	7	1	50	2
3	4	4	4	3	4	22	3	4	2	2	2	4	14	2	78	3
3	4	4	4	3	4	22	3	3	4	2	3	3	15	2	82	3
3	3	4	4	3	3	20	3	3	3	1	1	3	11	2	70	2
3	3	4	4	3	3	20	3	3	3	1	2	3	12	2	75	2
4	4	2	3	3	4	20	3	3	4	3	3	4	17	3	85	3
3	3	4	4	4	4	22	3	4	4	2	4	4	18	3	90	3
3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	2	2	3	13	2	78	3
3	4	4	4	4	4	23	3	4	4	2	2	3	15	2	87	3
4	3	4	4	3	4	22	3	3	4	2	2	4	15	2	84	3
4	4	4	4	3	4	23	3	4	4	2	3	4	17	3	90	3
4	3	3	3	2	3	18	2	3	3	2	2	4	14	2	76	3
3	3	4	4	3	4	21	3	3	3	2	2	4	14	2	76	3
4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	3	4	4	19	3	99	3
4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	4	4	20	3	100	3
1	1	1	1	1	3	8	1	1	1	1	2	1	6	1	48	1
2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	2	2	2	11	2	57	2

Anexo 06: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia. Experto 1



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA RESILIENCIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN N°1: Interacción familiar							
1	Mi familia me apoya en los momentos difíciles.	✓		✓		✓		
2	Me siento a salvo junto a mi familia.	✓		✓		✓		
3	Mi familia lo sabe todo sobre mí.	✓		✓		✓		
4	Disfruto de las tradiciones familiares con mis parientes.	✓		✓		✓		
5	Hablo sobre cómo me siento con al menos un integrante de mi familia	✓		✓		✓		
6	Disfruto de las tradiciones de mi comunidad.	✓		✓		✓		
7	Sé dónde acudir dentro de mi comunidad cuando tengo algún problema.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°2: Interacción con otros							
8	Mis valores me permiten una relación positiva con mi entorno.	✓		✓		✓		
9	Siento que soy tratado con igualdad por las personas que me rodean, a pesar de que haya diferencias de etnia, género, religión o cultura.	✓		✓		✓		
10	Tengo personas de referencias que me sirvan de guía y apoyo.	✓		✓		✓		
11	Mis amigos me apoyan.							
12	La gente piensa que soy una persona divertida.	✓		✓		✓		
13	Si tengo hambre siempre hay suficiente comida para alimentarme.	✓		✓		✓		
14	Mis amigos me apoyan en momentos difíciles.	✓		✓		✓		
15	Siento que formo parte de mi escuela.	✓		✓		✓		
16	Participo en actividades fuera de la escuela (deportivas, religiosas, artísticas, voluntariado).	✓		✓		✓		
17	Doy apoyo a mis compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°3: Habilidades individuales							
18	Conozco personas que son un ejemplo a seguir.	✓		✓		✓		
19	Tener una educación académica es importante para mí.	✓		✓		✓		
20	Sé comportarme teniendo en cuenta las normas sociales.	✓		✓		✓		
21	Ante algún problema soy consciente de mis emociones y actúo según como me siento en el momento.	✓		✓		✓		
22	Intento finalizar todo lo que empiezo	✓		✓		✓		
23	Tengo fe y confianza en mí para conseguir mis objetivos.	✓		✓		✓		

24	A pesar de las dificultades suelo sonreír. Me considero una persona con buen sentido del humor.	✓		✓		✓	
25	Puedo solucionar mis problemas sin hacerme daño ni hacer daño a terceras personas.	✓		✓		✓	
26	Puedo demostrar a los demás que soy una persona adulta y responsable.	✓		✓		✓	
27	Soy consciente de mis puntos fuertes.	✓		✓		✓	
28	Mi fortaleza me ayuda a seguir adelante y alcanzar mis objetivos.	✓		✓		✓	
29	Tengo la oportunidad de desarrollar habilidades que me serán útiles en el futuro (habilidades relacionadas con un oficio y habilidades sociales)	✓		✓		✓	
30	Tengo aspiraciones y una visión de futuro clara y realista.	✓		✓		✓	
31	Tiendo a tomar mis propias decisiones y no me dejo llevar por los demás.	✓		✓		✓	
32	Soy capaz de adaptarme a los cambios.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ventura Sairitupac Lorena del Pilar **DNI:** 40945081

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Universidad Enrique Guzmán y Valle y Maestra en Problemas de Aprendizaje UCV.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 de octubre del 2020.



Firma del Experto Informante.

Anexo 07: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 1



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	APRENDIZAJE							
1	Crea diversos tipos de textos, con íconos, sonidos y gráficos en la computadora	✓		✓		✓		
2	Realiza cualquier tipo de publicación en la red.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla proyectos y resuelve problemas académicos en entornos digitales.	✓		✓		✓		
4	Utiliza la red para desarrollar las sesiones de enseñanza aprendizaje.	✓		✓		✓		
5	Utiliza las TIC como instrumento para la innovación.	✓		✓		✓		
	INFORMACIONAL							
6	Usa sistemas informáticos para acceder a información, recursos y servicios.	✓		✓		✓		
7	Utiliza diferentes fuentes de búsqueda según el tipo y el formato de la información: texto, imagen, datos numéricos, mapa, audiovisual y audio	✓		✓		✓		
8	Guarda, archiva y recupera la información en Internet.	✓		✓		✓		
9	Conoce herramientas y recursos para la buena gestión del conocimiento en ámbitos digitales.	✓		✓		✓		
10	Evalúa la utilidad de la información, los recursos y los servicios disponibles.	✓		✓		✓		
	COMUNICATIVA							
11	Se comunica mediante dispositivos digitales.	✓		✓		✓		
12	Verifica la calidad y el contenido de la comunicación atendiendo a las necesidades propias y de los demás.	✓		✓		✓		
13	Utiliza herramientas de elaboración colectiva de su conocimiento en tareas y proyectos educativos	✓		✓		✓		
14	Participa proactivamente en entornos virtuales de aprendizaje, redes sociales y espacios colaborativos.	✓		✓		✓		
	CULTURA DIGITAL							
15	Contribuye al aprendizaje mutuo con herramientas digitales	✓		✓		✓		
16	Orienta adecuadamente la identidad digital en Internet.	✓		✓		✓		
17	Actúa de forma legal respecto a los derechos de propiedad del software	✓		✓		✓		
18	Respetar los diferentes ámbitos de propiedad de los contenidos digitales.	✓		✓		✓		
19	Reflexiona sobre la dimensión social y cultural de la sociedad del conocimiento.	✓		✓		✓		
20	Propicia el ejercicio responsable de la ciudadanía digital.	✓		✓		✓		
	TECNOLÓGICA							

21	Utiliza con eficacia los dispositivos informáticos propios de las TIC.	✓		✓		✓	
22	Utiliza las funciones de navegación en dispositivos informáticos en Internet.	✓		✓		✓	
23	Apoya en la configuración del software de la institución educativa	✓		✓		✓	
24	Instala, actualiza y desinstala software o dispositivos informáticos.	✓		✓		✓	
25	Cuida de los dispositivos, el software y los contenidos o servicios digitales empleados.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ventura Sairitupac Lorena del Pilar **DNI:** 40945081

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Universidad Enrique Guzmán y Valle y Maestra en Problemas de Aprendizaje UCV.

30 de octubre del 2020.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 08: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia. Experto 2



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA RESILIENCIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN N°1: Interacción familiar							
1	Mi familia me apoya en los momentos difíciles.	✓		✓		✓		
2	Me siento a salvo junto a mi familia.	✓		✓		✓		
3	Mi familia lo sabe todo sobre mí.	✓		✓		✓		
4	Disfruto de las tradiciones familiares con mis parientes.	✓		✓		✓		
5	Hablo sobre cómo me siento con al menos un integrante de mi familia	✓		✓		✓		
6	Disfruto de las tradiciones de mi comunidad.	✓		✓		✓		
7	Sé dónde acudir dentro de mi comunidad cuando tengo algún problema.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°2: Interacción con otros							
8	Mis valores me permiten una relación positiva con mi entorno.	✓		✓		✓		
9	Siento que soy tratado con igualdad por las personas que me rodean, a pesar de que haya diferencias de etnia, género, religión o cultura.	✓		✓		✓		
10	Tengo personas de referencias que me sirvan de guía y apoyo.	✓		✓		✓		
11	Mis amigos me apoyan.							
12	La gente piensa que soy una persona divertida.	✓		✓		✓		
13	Si tengo hambre siempre hay suficiente comida para alimentarme.	✓		✓		✓		
14	Mis amigos me apoyan en momentos difíciles.	✓		✓		✓		
15	Siento que formo parte de mi escuela.	✓		✓		✓		
16	Participo en actividades fuera de la escuela (deportivas, religiosas, artísticas, voluntariado).	✓		✓		✓		
17	Doy apoyo a mis compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°3: Habilidades individuales							
18	Conozco personas que son un ejemplo a seguir.	✓		✓		✓		
19	Tener una educación académica es importante para mí.	✓		✓		✓		
20	Sé comportarme teniendo en cuenta las normas sociales.	✓		✓		✓		
21	Ante algún problema soy consciente de mis emociones y actúo según como me siento en el momento.	✓		✓		✓		
22	Intento finalizar todo lo que empiezo	✓		✓		✓		
23	Tengo fe y confianza en mí para conseguir mis objetivos.	✓		✓		✓		

24	A pesar de las dificultades suelo sonreír. Me considero una persona con buen sentido del humor.	✓		✓		✓	
25	Puedo solucionar mis problemas sin hacerme daño ni hacer daño a terceras personas.	✓		✓		✓	
26	Puedo demostrar a los demás que soy una persona adulta y responsable.	✓		✓		✓	
27	Soy consciente de mis puntos fuertes.	✓		✓		✓	
28	Mi fortaleza me ayuda a seguir adelante y alcanzar mis objetivos.	✓		✓		✓	
29	Tengo la oportunidad de desarrollar habilidades que me serán útiles en el futuro (habilidades relacionadas con un oficio y habilidades sociales)	✓		✓		✓	
30	Tengo aspiraciones y una visión de futuro clara y realista.	✓		✓		✓	
31	Tiendo a tomar mis propias decisiones y no me dejo llevar por los demás.	✓		✓		✓	
32	Soy capaz de adaptarme a los cambios.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ángeles Sairitupac Fiorella Susana **DNI: 41292828**

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Universidad Enrique Guzmán y Valle y Maestra en Problemas de Aprendizaje UCV.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 de octubre del 2020.

Firma del Experto Informante.

Anexo 09: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 2



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS COMPETENCIAS DIGITALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	APRENDIZAJE							
1	Crea diversos tipos de textos, con íconos, sonidos y gráficos en la computadora	✓		✓		✓		
2	Realiza cualquier tipo de publicación en la red.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla proyectos y resuelve problemas académicos en entornos digitales.	✓		✓		✓		
4	Utiliza la red para desarrollar las sesiones de enseñanza aprendizaje.	✓		✓		✓		
5	Utiliza las TIC como instrumento para la innovación.	✓		✓		✓		
	INFORMACIONAL							
6	Usa sistemas informáticos para acceder a información, recursos y servicios.	✓		✓		✓		
7	Utiliza diferentes fuentes de búsqueda según el tipo y el formato de la información: texto, imagen, datos numéricos, mapa, audiovisual y audio	✓		✓		✓		
8	Guarda, archiva y recupera la información en Internet.	✓		✓		✓		
9	Conoce herramientas y recursos para la buena gestión del conocimiento en ámbitos digitales.	✓		✓		✓		
10	Evalúa la utilidad de la información, los recursos y los servicios disponibles.	✓		✓		✓		
	COMUNICATIVA							
11	Se comunica mediante dispositivos digitales.	✓		✓		✓		
12	Verifica la calidad y el contenido de la comunicación atendiendo a las necesidades propias y de los demás.	✓		✓		✓		
13	Utiliza herramientas de elaboración colectiva de su conocimiento en tareas y proyectos educativos	✓		✓		✓		
14	Participa proactivamente en entornos virtuales de aprendizaje, redes sociales y espacios colaborativos.	✓		✓		✓		
	CULTURA DIGITAL							
15	Contribuye al aprendizaje mutuo con herramientas digitales	✓		✓		✓		
16	Orienta adecuadamente la identidad digital en Internet.	✓		✓		✓		
17	Actúa de forma legal respecto a los derechos de propiedad del software	✓		✓		✓		
18	Respeto los diferentes ámbitos de propiedad de los contenidos digitales.	✓		✓		✓		
19	Reflexiona sobre la dimensión social y cultural de la sociedad del conocimiento.	✓		✓		✓		
20	Propicia el ejercicio responsable de la ciudadanía digital.	✓		✓		✓		
	TECNOLÓGICA							

21	Utiliza con eficacia los dispositivos informáticos propios de las TIC.	✓		✓		✓	
22	Utiliza las funciones de navegación en dispositivos informáticos en Internet.	✓		✓		✓	
23	Apoya en la configuración del software de la institución educativa	✓		✓		✓	
24	Instala, actualiza y desinstala software o dispositivos informáticos.	✓		✓		✓	
25	Cuida de los dispositivos, el software y los contenidos o servicios digitales empleados.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Ángeles Sairitupac Fiorella Susana **DNI:** 41292828

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Universidad Enrique Guzmán y Valle y Maestra en Problemas de Aprendizaje UCV.

30 de octubre del 2020.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

Anexo 10: Certificado de validez del instrumento que mide la resiliencia. Experto 3



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA RESILIENCIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN N°1: Interacción familiar							
1	Mi familia me apoya en los momentos difíciles.	✓		✓		✓		
2	Me siento a salvo junto a mi familia.	✓		✓		✓		
3	Mi familia lo sabe todo sobre mí.	✓		✓		✓		
4	Disfruto de las tradiciones familiares con mis parientes.	✓		✓		✓		
5	Hablo sobre cómo me siento con al menos un integrante de mi familia	✓		✓		✓		
6	Disfruto de las tradiciones de mi comunidad.	✓		✓		✓		
7	Sé dónde acudir dentro de mi comunidad cuando tengo algún problema.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°2: Interacción con otros							
8	Mis valores me permiten una relación positiva con mi entorno.	✓		✓		✓		
9	Siento que soy tratado con igualdad por las personas que me rodean, a pesar de que haya diferencias de etnia, género, religión o cultura.	✓		✓		✓		
10	Tengo personas de referencias que me sirvan de guía y apoyo.	✓		✓		✓		
11	Mis amigos me apoyan.							
12	La gente piensa que soy una persona divertida.	✓		✓		✓		
13	Si tengo hambre siempre hay suficiente comida para alimentarme.	✓		✓		✓		
14	Mis amigos me apoyan en momentos difíciles.	✓		✓		✓		
15	Siento que formo parte de mi escuela.	✓		✓		✓		
16	Participo en actividades fuera de la escuela (deportivas, religiosas, artísticas, voluntariado).	✓		✓		✓		
17	Doy apoyo a mis compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN N°3: Habilidades individuales							
18	Conozco personas que son un ejemplo a seguir.	✓		✓		✓		
19	Tener una educación académica es importante para mí.	✓		✓		✓		
20	Sé comportarme teniendo en cuenta las normas sociales.	✓		✓		✓		
21	Ante algún problema soy consciente de mis emociones y actúo según como me siento en el momento.	✓		✓		✓		
22	Intento finalizar todo lo que empiezo	✓		✓		✓		
23	Tengo fe y confianza en mí para conseguir mis objetivos.	✓		✓		✓		

24	A pesar de las dificultades suelo sonreír. Me considero una persona con buen sentido del humor.	✓		✓		✓	
25	Puedo solucionar mis problemas sin hacerme daño ni hacer daño a terceras personas.	✓		✓		✓	
26	Puedo demostrar a los demás que soy una persona adulta y responsable.	✓		✓		✓	
27	Soy consciente de mis puntos fuertes.	✓		✓		✓	
28	Mi fortaleza me ayuda a seguir adelante y alcanzar mis objetivos.	✓		✓		✓	
29	Tengo la oportunidad de desarrollar habilidades que me serán útiles en el futuro (habilidades relacionadas con un oficio y habilidades sociales)	✓		✓		✓	
30	Tengo aspiraciones y una visión de futuro clara y realista.	✓		✓		✓	
31	Tiendo a tomar mis propias decisiones y no me dejo llevar por los demás.	✓		✓		✓	
32	Soy capaz de adaptarme a los cambios.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Existe suficiencia** Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []**

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Burgos Vera Oscar Augusto** DNI: 10673756

Especialidad del validador: **Maestro en Gestión y docente de Metodología de la investigación UCV.**

30 de octubre del 2020.

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 11: Certificado de validez del instrumento que mide las competencias digitales. Experto 3



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS COMPETENCIAS DIGITALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	APRENDIZAJE							
1	Crea diversos tipos de textos, con íconos, sonidos y gráficos en la computadora	✓		✓		✓		
2	Realiza cualquier tipo de publicación en la red.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla proyectos y resuelve problemas académicos en entornos digitales.	✓		✓		✓		
4	Utiliza la red para desarrollar las sesiones de enseñanza aprendizaje.	✓		✓		✓		
5	Utiliza las TIC como instrumento para la innovación.	✓		✓		✓		
	INFORMACIONAL							
6	Usa sistemas informáticos para acceder a información, recursos y servicios.	✓		✓		✓		
7	Utiliza diferentes fuentes de búsqueda según el tipo y el formato de la información: texto, imagen, datos numéricos, mapa, audiovisual y audio	✓		✓		✓		
8	Guarda, archiva y recupera la información en Internet.	✓		✓		✓		
9	Conoce herramientas y recursos para la buena gestión del conocimiento en ámbitos digitales.	✓		✓		✓		
10	Evalúa la utilidad de la información, los recursos y los servicios disponibles.	✓		✓		✓		
	COMUNICATIVA							
11	Se comunica mediante dispositivos digitales.	✓		✓		✓		
12	Verifica la calidad y el contenido de la comunicación atendiendo a las necesidades propias y de los demás.	✓		✓		✓		
13	Utiliza herramientas de elaboración colectiva de su conocimiento en tareas y proyectos educativos	✓		✓		✓		
14	Participa proactivamente en entornos virtuales de aprendizaje, redes sociales y espacios colaborativos.	✓		✓		✓		
	CULTURA DIGITAL							
15	Contribuye al aprendizaje mutuo con herramientas digitales	✓		✓		✓		
16	Orienta adecuadamente la identidad digital en Internet.	✓		✓		✓		
17	Actúa de forma legal respecto a los derechos de propiedad del software	✓		✓		✓		
18	Respeto los diferentes ámbitos de propiedad de los contenidos digitales.	✓		✓		✓		
19	Reflexiona sobre la dimensión social y cultural de la sociedad del conocimiento.	✓		✓		✓		
20	Propicia el ejercicio responsable de la ciudadanía digital.	✓		✓		✓		
	TECNOLÓGICA							

21	Utiliza con eficacia los dispositivos informáticos propios de las TIC.	✓		✓		✓	
22	Utiliza las funciones de navegación en dispositivos informáticos en Internet.	✓		✓		✓	
23	Apoya en la configuración del software de la institución educativa	✓		✓		✓	
24	Instala, actualiza y desinstala software o dispositivos informáticos.	✓		✓		✓	
25	Cuida de los dispositivos, el software y los contenidos o servicios digitales empleados.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Burgos Vera Oscar Augusto **DNI:** 10673756

Especialidad del validador: Maestro en Gestión y docente de Metodología de la investigación UCV.

30 de octubre del 2020.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 12: Carta de presentación.



Escuela de Posgrado

"Año de la universalización de la salud"

Lima, S.J.L. 19 DE OCTUBRE DEL 2020

Carta P. 578 – 2020 EPG – UCV LE

SEÑOR
ROMMEL LIZANDRO CRISPÍN
Director de la I.E. Abraham Valdelomar 116

Asunto: Carta de Presentación de la estudiante MERI NANCY LINDO NUÑEZ.

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentarme MERI NANCY LINDO NUÑEZ identificado(a) con DNI N.° 19936870 y código de matrícula N° 7002838861; estudiante del Programa de MAESTRIA EN EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

RESILIENCIA EN LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2020

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestra estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria con los docentes.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE



Mg. Rommel Lizandro Crispín
DIRECTOR

Dir. Rommel Lizandro Crispín
Director del I.E. Abraham Valdelomar 116

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendíola 6232, Los Olivos, Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Carrío Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Axa.:2516.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.:(+511) 200 9000 Axa.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Axa.: 2850.



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo **Lindo Nuñez Meri Nancy** DNI 19936870. Egresada de la Escuela de posgrado en Educación y Programa académico de Maestría en Educación de la Universidad César Vallejo (Sede Lima-Este),


Declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado: **“Resiliencia en las competencias digitales de docentes de una Institución Educativa, San Juan de Lurigancho, 2020”**

Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha, San Juan de Lurigancho, 05 de febrero de 2021

Apellidos y Nombres del Autor Lindo Nuñez, Meri Nancy	
DNI: 19936870	Firma 
ORCID: 0000-0002-6778-3447	