



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Recursos digitales y Logros de Aprendizaje en estudiantes de
secundaria en una Institución Educativa del Manu, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:

Cahuascanco Quispe, Elsa (ORCID: 0000-0002-4991-7229)

ASESORA:

Dra.Céspedes Cáceres, Gina Katherine (ORCID: 0000-0002-8163-0930)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a los estudiantes de las comunidades de la provincia del Manu, sobre todo a aquellos que se encuentran en zonas rurales, por el esfuerzo que realizan por culminar sus estudios y en futuro ser profesionales que aportan al desarrollo de su comunidad, de la región y del país. Asimismo, a los docentes de las comunidades de Yomibato, Tayacome, Pantiakolla, Shipitiare, Palotoa, por comprometerse con la formación integral de los estudiantes de las zonas rurales, mi gratitud con ellos.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por iluminar mis pensamientos y guiar mis pasos hacia el logro de objetivos. A los docentes que fortalecen mi formación profesional, sobre todo, a mi asesora Gina que en todo momento me alentó de continuar con el trabajo de investigación. A mi familia, por haber ocupado el tiempo que les corresponde. A mis hijos por darme el apoyo en momentos difíciles.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Variables y operacionalización.....	17
3.3. Población, muestra y muestreo.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	18
3.5. Procedimientos:.....	20
3.6. Método de análisis de datos:.....	20
3.7. Aspectos éticos:.....	20
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	28
VI. CONCLUSIONES.....	34
VII. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Validez y confiabilidad del cuestionario recursos digitales.....	19
Tabla 2. Descripción del nivel de recursos digitales	21
Tabla 3. Descripción del nivel de recursos digitales en sus dimensiones.....	21
Tabla 4. Descripción del nivel de logros de aprendizaje	22
Tabla 5. Nivel de recursos digitales y logros de aprendizaje según género.....	23
Tabla 6. Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en variables y dimensiones.....	24
Tabla 7. Correlación de Spearman entre recursos digitales y logros de aprendizaje	25
Tabla 8. Correlación entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje	26
Tabla 9. Correlación entre competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje	26
Tabla 10. Correlación entre competencia de telefonía y logros de aprendizaje ..	27

Índice de gráficos y figuras

Figura 1	Esquema del diseño de investigación.....	17
-----------------	--	----

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si existe relación significativa en los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu. Es de tipo básico de diseño no experimental porque no se manipularon las variables, de corte transversal y correlacional porque se relacionó las dos variables en un solo momento. La población estuvo conformada por 175 alumnos del nivel secundario, la muestra fue de manera intencional por conveniencia, integrada por 121 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario de recursos digitales. El instrumento fue validado por expertos determinando su confiabilidad por el Alfa de Cronbach y para la variable logros de aprendizaje se empleó los registros auxiliares. En el análisis de datos se pudo determinar que, si existe una relación significativa entre los recursos digitales y logros de aprendizaje, donde el coeficiente de correlación es de $\rho = 0.626$ y la significancia de $p = 0.030$. En conclusión, esto nos demuestra que es una relación directa, es decir a mayores recursos digitales, mayores logros de aprendizaje.

Palabras clave: Recursos digitales, logros de aprendizaje, comunicación virtual.

Abstract

The objective of this research was to determine if there is a significant relationship in digital resources and learning achievements in high school students from an educational institution in Manu. It is of a basic type of non-experimental design because the variables were not manipulated, cross-sectional and correlational because the two variables were related in a single moment. The population consisted of 175 high school students, the sample was intentionally for convenience, made up of 121 students. For data collection, the survey technique was used and the digital resources questionnaire was used as an instrument. The instrument was validated by experts, determining its reliability by Cronbach's Alpha and auxiliary records were used for the learning achievement variable. In the data analysis it was possible to determine that, if there is a significant relationship between digital resources and learning achievements, where the correlation coefficient is $\rho = 0.626$ and the significance of $p = 0.030$. In conclusion, this shows us that it is a direct relationship, that is, to greater digital resources, greater learning achievements.

Keywords: Digital resources, learning achievements, virtual communication.

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia COVID-19 que surgió en un país asiático, extendida a nivel de Europa, llegando al continente americano trajo muchos cambios en el ámbito laboral, económico, social y educativo. Tal es así que para el año 2020 en el Perú para salvaguardar la salud de la población se dictaron ciertas medidas: los confinamientos, el trabajo remoto o virtual. En educación se suspendieron las clases presenciales en todos los niveles, dando paso a las clases a distancia. Flores (2020), menciona que para las clases a distancia se necesita que los docentes cuenten con habilidades tecnológicas y habilidades para elaborar materiales. Estos dos aspectos son acciones que se están fortaleciendo al desempeño docente.

Lima y Fernández (2017), señalan que es indispensable que los maestros tengan interés de desarrollar conocimientos y habilidades en el manejo de los recursos tecnológicos, porque con el desarrollo de la tecnología los docentes tendrán la necesidad de emplearlos en sus clases. Mendoza (2020) indica que los docentes pueden conocer el uso de la tecnología, pero llevarlo a los procesos pedagógicos se requiere de un contexto planificado con sentido para que se logre el objetivo. De nada sirve si el docente tiene el conocimiento del uso de la tecnología digital si ello no acompaña con los procesos didácticos de estos tiempos de pandemia, cuando el docente no tiene la presencia física del estudiante, tal como señalan Cascante y Villanueva (2020), que los maestros deben reflexionar de los procesos didácticos pertinentes de acuerdo al contexto actual, deben tener una mirada a las estructura y características del estudiantado.

En el artículo 27 de la Ley General de educación N°28044 establece que la educación a distancia es una forma del sistema educativo, caracterizada por la interacción simultánea o ejecutada entre los partícipes de la educación, facilitados por las herramientas tecnológicas que propician el aprendizaje autónomo. Solórzano (2017), manifiesta que el aprendizaje autónomo es el proceso intelectual, mediante el cual el estudiante pone de manifiesto sus estrategias cognitivas, metacognitivas para obtener conocimiento.

Balladares (2020) indica que los gobiernos, las escuelas, las universidades han tenido que implementar la educación remota, para dar continuidad el servicio educativo. Han adecuado el servicio en línea con los pocos medios tecnológicos

que contaban. Ahora más que nunca se requiere el internet para concretizar la educación remota y que llegue a toda la población estudiantil, pero la realidad es dura, porque no todas las familias cuentan con los recursos económicos para tener internet y menos con la tecnología necesaria para la educación de sus hijos. López (2020) señala que la educación remota es una metodología que permite a los estudiantes que se encuentren en distintos lugares pueda recibir el servicio educativo sin estar presentes físicamente en la escuela. Tiene un alto grado de autonomía para decidir los tiempos para desarrollar las actividades académicas. En ese sentido actualmente en el país se viene dando el servicio a distancia o remota. El Ministerio de Educación, para dar continuidad del servicio educativo implementó la estrategia Aprendo en Casa, según la Resolución Viceministerial N° 160-2020-MINEDU. Esta propuesta es emitida por medios de comunicación: radio, televisión, redes sociales e internet. Los docentes para brindar el servicio a distancia tienen que hacer uso de la tecnología, y el medio más fácil es el celular que mediante el dispositivo de WhatsApp. Según Fernández, Leiva y López (2018) el profesionalismo, en el manejo de la tecnología hará que el docente desarrolle con mayor efectividad los procesos didácticos. Para que se logre el profesionalismo es necesario que se capacite al docente en las competencias digitales de manera urgente, en vista que es apremiante en estos tiempos de pandemia (Gonzales, 2021).

La implementación de la educación a distancia mostró la precariedad del sistema educativo en diversos países de América Latina. Las autoridades de las instituciones educativas y las universidades tuvieron que tomar medidas inmediatas para asegurar los aprendizajes, replanteando el uso de la tecnología, de la metodología, el currículo, las estrategias. Esta situación ha evidenciado la brecha digital existente entre los estudiantes, que provienen de hogares de bajos recursos económicos, que no les ha permitido el acceso a la educación quedándose fuera de ella tal como lo manifiestan (Martínez y Feito, 2021).

En la región de Madre de Dios la situación educativa no es ajena a lo que sucede a nivel nacional, específicamente en la provincia del Manu, donde el mayor número de Instituciones educativas se encuentran en zonas rurales, y el menor número en zona urbana. Los estudiantes de estos colegios provienen de hogares de muy bajos recursos económicos y los padres de familia no pueden adquirir un dispositivo móvil

que tenga las aplicaciones necesarias para recibir la educación remota. Los docentes que tienen a cargo el servicio educativo, el 90% provienen de Puno y Juliaca, y por salvaguardar su salud realizan el trabajo remoto, quedándose en su lugar de origen. En este sentido se inició la educación a distancia sin tener en cuenta las habilidades tecnológicas de los docentes y la situación de los estudiantes.

Frente a lo ya mencionado, debemos preguntarnos si realmente los estudiantes están logrando aprendizajes, si los maestros están empleando los dispositivos digitales adecuados para el desarrollo de las competencias, por ello se plantea los problemas específicos de investigación: ¿Existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021? ¿Existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021? ¿Existe relación significativa en la competencia de telefonía y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021?

De la misma forma se plantean los objetivos específicos de investigación: Determinar si existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. Determinar si existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. Determinar si existe relación significativa en la competencia de telefonía y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. Asimismo, se plantea la hipótesis nula de investigación: No existe relación significativa en los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria en una institución educativa del Manu, 2021. Como hipótesis específicas se plantea: Si existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria en una institución educativa del Manu 2021. Si existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual y logros de aprendizajes en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021. Si existe relación significativa en la competencia de telefonía y logros de aprendizajes en los estudiantes de secundaria en una institución educativa del Manu 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Para tener sustento científico sobre la investigación de los recursos digitales y logros de aprendizaje, se ha tomado en cuenta las siguientes investigaciones científicas de nivel internacional

Villén (2020) su investigación tuvo como objetivo conocer los temores, reacciones, formación en las competencias digitales y la importancia de las TIC del profesorado en educación. Fue un estudio cuantitativo, no experimental de tipo descriptivo, frecuencia y correlacional. La población estuvo conformada por docentes españoles y muestra fue de 1000 docentes. Para la recolección de datos se empleó como instrumento un formulario Google de preguntas, con respuesta de opción múltiple. Los hallazgos que dieron en este trabajo fueron, que los docentes antes de la pandemia creían que era necesario conocer el manejo de las TIC y llevar a la práctica en las secciones de aprendizaje, pero en la actualidad tienen que considerarlo de manera urgente. Concluyendo que los docentes tienen la necesidad de fortalecer los conocimientos y habilidades en el uso de la tecnología y aplicarlas en sus actividades docentes para la formación integral del contexto actual.

Cipagauta (2021) La investigación que realizó tuvo como objetivo de comprender el papel de las nuevas tecnologías digitales en los cambios de las experiencias de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación fue de corte cualitativa y alcance descriptivo-correlacional, el diseño corresponde a una investigación no experimental. La población y muestra fue conformada por 44 alumnos y 8 docentes. El instrumento que se empleó fue las entrevistas semiestructuradas, la sistematización de la información demuestra que los estudiantes reconocen los cambios que han generado las tecnologías digitales en los aprendizajes. Concluyendo que el uso de la tecnología digital en los procesos formativos trae beneficios en obtener la información de forma inmediata. Con referente a los dispositivos personales: celulares, tabletas, computadoras pueden elaborar trabajos colaborativos. Con respecto a los docentes, reconocen que el uso de la tecnología digital debe ser obligatorio por la virtualidad que caracteriza a las escuelas en la actualidad.

Delbono (2019) Realizó una investigación que tuvo como objetivo conocer cómo se configuran los entornos personales de aprendizaje de las estudiantes, identificando las tecnologías digitales que los integran, sus usos, interiorización e integración a los procesos didácticos. Se utilizó una metodología cualitativa a partir de los argumentos científicos. La población estuvo conformada por once casos de estudiantes. Los instrumentos que se utilizaron fueron; una entrevista biográfica y otra focalizada. Los resultados demostraron que debe elaborarse un modelo teórico que comprenda tres aspectos principales: Identidad, Currículum y Aprendizaje donde se incorpore las tecnologías digitales. Concluyendo; que es determinante proponer un modelo teórico que incluya como eje principal la tecnología digital, en vista que en estos tiempos funciona como soporte en la vida académica y social de las estudiantes.

Valencia (2020) realizó un trabajo de investigación que tuvo como objetivo determinar en qué medida la formación, acompañamiento de las herramientas digitales tienen algún efecto en los aprendizajes de los estudiantes. Esta investigación fue de carácter cualitativa descriptiva, de enfoque cualitativo. La población estuvo integrada por tres profesores, para acopiar los datos se utilizó como instrumento las encuestas y las observaciones en distintos momentos. Los resultados que se encontraron fueron; que la formación, acompañamiento en el uso de las herramientas digitales mejoran el desempeño docente, llegando con mayor facilidad a los estudiantes. Concluyendo que la implementación de las herramientas digitales facilitó el aprendizaje de los estudiantes, y permitió trabajar la virtualidad docente. Se verificó que el uso de herramientas digitales fortalece el trabajo pedagógico de los docentes y eleva el nivel académico de los estudiantes.

Venegas (2017) realizó un estudio con la finalidad de evaluar un programa de enseñanza de la matemática, en base a una selección de recursos digitales, en esta investigación utilizó la metodología desde una perspectiva epistemológica de corte empírico-analítico con un enfoque mixto que combina estrategias metodológicas cuantitativas y cualitativas. La población y muestra estuvo integrada por 46 estudiantes del nivel primaria. Para la obtención se utilizó el instrumento las entrevistas semiestructuradas. Los resultados que se obtuvieron se centran en la valoración que realizan los estudiantes con respecto al empleo de los recursos

digitales para comprender con facilidad la matemática, haciéndola más comprensiva y motivadora. Concluyendo que los estudiantes valoran positivamente el uso del programa “aprendamos matemática en un solo clic”.

Dentro de los trabajos de investigación que dan soporte al objeto de estudio se tiene los trabajos a nivel nacional

Olivares (2021) la investigación que realizó tuvo como objetivo establecer la relación de los recursos digitales y el aprendizaje virtual. Esta investigación fue de tipo básico, el diseño es no experimental y de nivel descriptivo correlacional. La población y muestra fue de 82 alumnos. Para recoger datos se empleó como instrumento dos cuestionarios con escala Likert con 5 alternativas de respuestas. Los hallazgos que se encontraron fue que los contenidos virtuales y los recursos digitales se relacionan positivamente. Concluyendo que hay una correlación positiva moderada entre las variables de recursos digitales y aprendizaje virtual

Larico (2020) realizó un estudio cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo. La metodología que empleó fue el enfoque cuantitativo y el tipo de investigación fue descriptivo correccional y con un diseño no experimental. La población estuvo constituida por 114 estudiantes y la muestra por 95. Para el acopio de datos se utilizó como instrumento dos cuestionarios: uno para medir los recursos digitales y el otro para medir el trabajo colaborativo. Los resultados indican que; si existe relación entre el uso de recursos digitales y el trabajo colaborativo, el grado de relación es positiva alta entre las dos variables. Esta determinación se obtuvo por la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson que fue de 0.702 puntos. Concluyendo que existe una correlación positiva moderada entre las variables de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo.

Gavilano (2021) realizó una investigación con el objetivo de saber la influencia de las herramientas digitales en el logro de aprendizaje. Fue una investigación de tipo aplicativo de método hipotético deductivo y el diseño fue no experimental, correlacional causa, transeccional. Para el estudio se consideró una población de 539 alumnos y la muestra fue 225. Para la recolección de datos se tuvo en cuenta el instrumento el cuestionario. Los resultados que se dieron es que

si tiene una relación moderada la influencia de herramientas digitales y logros de aprendizaje. Concluyendo que las herramientas digitales no influyen en los logros de aprendizaje.

Tapara (2020) realizó un trabajo de investigación que tuvo como objetivo conocer si los directores desarrollaban una gestión que se relacione con las competencias digitales de los docentes. La metodología que se utilizó el hipotético deductivo porque se midió las dos variables, la población y muestra fue de 80 docentes. El instrumento utilizado fue el cuestionario y la técnica la encuesta como resultado que si existe relación significativa entre la gestión pedagógica y las competencias digitales. Concluyendo que si existe una correlación positiva alta, es decir a mayor gestión pedagógica mayor será el uso de las competencias digitales.

Sanmartín (2020) realizó una tesis doctoral que tuvo como objetivo crear un modelo de competencias digitales para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes de nivel superior. Estudio de tipo descriptivo. La población objeto de estudio fue de 2204 estudiantes, una muestra de 119 alumnos para el recojo de información se empleó como instrumento una encuesta de 22 interrogantes con respuestas cerradas. Los resultados permitieron conocer que los docentes emplean las competencias digitales y ello fortalece los procesos de aprendizaje. Concluyendo que el modelo de competencias digitales ha integrado nuevas herramientas digitales para potenciar los procesos de aprendizaje.

Moya (2021) realizó una investigación que tuvo como objetivo de conocer la relación que existe entre los recursos digitales y logros de aprendizaje. La metodología fue cuantitativa con el diseño no experimental. La población y muestra fue de 76 estudiantes, para el recojo de información se empleó un instrumento cuya medición fue de escala Likert, para el recojo de información sobre logros de aprendizaje se empleó un cuestionario. Llegando a la conclusión que el uso de los recursos digitales tiene una dependencia mínima en los logros de aprendizaje.

Las teorías que sustentan a la primera variable recursos digitales, considerando que a la fecha todo recurso digital funciona con la conectividad, tal como señalan Giraldo y Álvarez (2019) que para obtener, leer, comprender la información se tiene que recurrir a la conectividad, es decir tener el servicio de

internet. Una vez que el estudiante se compenetre con la información es capaz de lograr conocimientos básicos que minutos antes desconocía, pero gracias de estar conectado a un dispositivo personal logra conocimiento y se evidencia un cambio de conducta. En ese sentido los docentes, profesores van a tender su mirada a esta teoría y llevarla a la práctica.

En esa línea se ha considerado a Siemens (2004, citado por Gutiérrez, 2012) indica que el conectivismo está definido como una teoría del aprendizaje en la era digital. Visto desde ese ángulo, el autor da a entender que en la actualidad la tecnología desempeña una función principal en las organizaciones industriales en las corporaciones, y ha llegado con mayor amplitud al campo educativo, sobre todo en tiempos de pandemia que a nivel mundial la única forma de recibir el servicio educativo es por un medio tecnológico: un aula virtual, video llamada, mensajes de textos, las redes sociales, etc., pero para que llegue la información tiene que existir la conectividad.

El conectivismo se sustenta en los siguientes principios: primero la diversidad de opiniones que tienen los involucrados en el proceso, aunque no se conozcan físicamente. Segundo es tener la información al alcance, y a partir de ello se compara, se selecciona, se sintetiza. Por ello se dice que el aprendizaje es un proceso de conexión con fuentes. Tercero el conocimiento puede encontrarse en dispositivos electrónicos, se difunde a través de las redes sociales. Cuarto los conocimientos son cambiantes, por ello es necesario actualizarlo. Quinto la toma de decisiones sobre la información que se recepciona o se emita. El principio fundamental de la conectividad es el de alimentar y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo, la habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y definiciones es importante la selección del qué aprender y el significado de la información ingresante, es visto a través de las gafas de una realidad cambiante.

Digital Future Society (2020) indica que la brecha digital se debe entender como el desconocimiento del uso de los dispositivos electrónicos. Las familias con mayores recursos, presentan mejores niveles académicos, y disponen de recursos tecnológicos en beneficio en la formación de sus hijos. Una familia proporciona a sus hijos medios tecnológicos como soporte para la educación, pero debe prevalecer la autorregulación, que debe partir del estudiante. Según Crisol, Herrera

y Montes (2020) la educación a distancia necesariamente tiene que existir el manejo de estrategias en el uso de los recursos digitales, brindándole al estudiante una diversidad de plataformas, aplicaciones web que le permitan continuar aprendiendo, y lograr objetivos.

Por otro lado, tenemos a Reyes (2008) donde que señala que la nueva tecnología ha llegado a las aulas para incorporarse a la enseñanza aprendizaje, por ello se necesita que los docentes estén fortalecidos en el uso de las herramientas tecnológicas. En el mundo digital todo se transforma, sin embargo, desde la posición del maestro, el conocimiento llega desde cualquier punto del planeta, la responsabilidad está en la persona que recepciona y tenga la madurez de no perder el mensaje. Por ello es necesario incidir en la práctica de hábitos digitales, dentro de las aulas y fuera de ellas.

Asimismo, Alhuay (2020) indica que los recursos digitales responden a las necesidades de distintas situaciones contextuales, por ello es indispensable que se capacite al personal docente y administrativo para trabajar con esa mirada de gestión escolar y lograr los propósitos programados. En esa línea, Espino (2018) indica que los estudiantes son nativos digitales, por lo tanto, el maestro necesita capacitarse para realizar sus sesiones de aprendizaje donde integre las competencias digitales de los estudiantes, puesto que tienen mayor dominio de ello y alcanzar aprendizajes que fortalezcan su autonomía. Igualmente, Mateo (2021) indica que los recursos digitales como material didáctico, deben ser aplicados considerando los propósitos de aprendizaje para el desarrollo de capacidades y lograr aprendizajes significativos. Al utilizar estos recursos el aprendizaje se convierte dinámico y motivador en la educación remota o a distancia.

Townsend (2000, citado por Quiroz, 2009) señala que los recursos digitales son los dispositivos electrónicos que están al alcance de todo individuo que tiene acceso a internet y redes sociales, pero requiere clasificarlos para un mayor entendimiento y funcionamiento de los mismos. La clasificación es en tres grupos: Los transmisivos; son los que apoyan de manera directa que los mensajes emitidos por el emisor lleguen de manera eficiente al receptor. En este grupo tenemos a las bibliotecas digitales, enciclopedias digitales, tutoriales para reforzar los conocimientos, lugares en la red para identificar y distribuir información.

Los activos; son los que dinamizan, facilitan la actividad digital, haciéndole atractiva para el usuario. En este grupo encontramos a los digitalizadores e impulsores de imágenes y sonido, los juegos, las competencias individuales en redes, los traductores y correctores de idiomas, las herramientas de productividad (las hojas de cálculo, procesador de textos, procesador de gráficos). Los Interactivos; en este grupo necesariamente se tiene que interactuar con un individuo, porque se requiere la interacción de ambos. Los interactivos son las pizarras digitales, las videoconferencias que permitir la comunicación sincrónica, los chats, los foros, los correos electrónicos, los blogs que permiten realizar diálogos asincrónicos.

Según Ricoy, Feliz y Sevillano (2010) para hacer uso de los recursos digitales se requiere habilidades y destrezas que el estudiante pone en práctica al momento de su uso, y estas se denominan competencias digitales. Por lo tanto, en esta investigación se tiene como dimensiones a las siguientes. La primera es la competencia genérica bienal, que se define como las habilidades básicas para hacer uso de los recursos digitales, como por ejemplo: el saber el funcionamiento de una computadora, los programas, el software que contiene. La segunda dimensión es la comunicación virtual, que Ricoy et ál. (2010) la define como la capacidad de recepcionar y emitir información, expresando sentimientos, ideas a través de los recursos digitales.

La comunicación virtual es la que más se emplea en los servicios educativos a distancia, o semipresencial, haciendo uso de los foros, el chat del WhatsApp, las videoconferencias, por Zoom, Google Meet, que actualmente están siendo utilizado por un porcentaje mayoritario de docentes de todos los niveles. La tercera dimensión es la competencia de telefonía que es definida como la capacidad de comunicarse con otro individuo que se encuentra en distinto espacio, para ello se usa el celular. Actualmente 85% de los estudiantes cuentan con un celular que les permite recibir el servicio educativo, existe un 15% que no cuenta con un celular.

Con referencia a la segunda variable logros de aprendizaje las teorías que sustentan son el conductismo, tal como lo señalan Moreno et ál. (2017) que el aprendizaje son los cambios de conducta que se observa en el individuo, después del proceso de los eventos que haya recibido. El aprendizaje se da cuando el

estudiante da una respuesta apropiada. Una de los factores principales para lograr aprendizajes son las condiciones ambientales, sin importar los procesos mentales que el estudiante podría poseer, solo se espera que den las respuestas esperadas, frente a la recompensa que recibirá o el estímulo que da el docente.

Otra teoría que sustenta los logros de aprendizaje es la teoría constructivista que argumenta que el aprendizaje se da través de significados por las experiencias, que son consideradas como procesos mentales, aquella realidad que el niño tiene frente a lo nuevo que va conocer. Para esta teoría lo importante es considerar las experiencias del entorno que son capaces de transmitir frente a situaciones del mundo real, de esa forma los estudiantes transfieren los conocimientos del mundo externo hacia su cerebro, y con ello surgen las interpretaciones personales de un acontecimiento. Lo importante para el constructivismo son las experiencias que tiene el niño, es decir mientras más experiencias significativas tenga un niño su aprendizaje será oportuno (Figuerola, Muñoz, Vinício y Zavala, 2017).

También es necesario mencionar que el aprendizaje es significativo tal como lo señala De Zubiría (2006) que la teoría ausubeliana permite evidenciar entre los tipos de aprendizaje y enseñanza. De acuerdo con esta posición el aprendizaje puede ser repetitivo o significativo, según como haya aprendido el individuo, se relaciona de forma arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva. Frente a ello, Dorys (2015) se afirma que un aprendizaje significativo es cuando los nuevos conocimientos se vinculan con los conocimientos previos de los que disponía el estudiante. Un aprendizaje repetitivo es cuando los conocimientos nuevos no se pueden vincular con los conocimientos previos. En caso de darse será de una forma mecánica y de poca duración.

Es conveniente señalar que todo proceso de aprendizaje va acompañado de estrategias para facilitar el aprendizaje en los estudiantes, por ello en ese contexto citamos a Flores y Márquez (2020) que señalan que producto de la pandemia hubo confinamientos, las familias se vieron obligados a contar con herramientas tecnológicas, y los docentes se vieron en la necesidad de adecuarse a esta nueva forma de trabajo. En este proceso se necesita saber si realmente se están logrando los aprendizajes, puesto que todos los sujetos que participaron en este estudio lograron demostrar que aprendieron y utilizaron los medios digitales, fortaleciendo

su desarrollo personal. También es conveniente conocer que estrategias se están utilizando para lograr aprendizajes, tal como señala Vargas (2020) que las estrategias son el conjunto de acciones que emplea el estudiante para resolver una situación problemática y se apoya del pensamiento crítico.

De la misma forma es necesario saber que estrategias didácticas estás empleando los docentes en esta nueva forma de enseñanza, en ese sentido Vialart (2020) indica que los docentes han tenido que realizar cambios en las estrategias didácticas para la enseñanza en la virtualidad utilizando nuevos formatos, nuevas formas inclinadas a la investigación donde los estudiantes gestionan su aprendizaje autónomo, asistidos por las TIC, sobre todo utilizando el celular con conectividad apoyándose en los soportes tecnológicos que facilita el trabajo del docente y del estudiante. Considerando que las estrategias son las que motivan al estudiante a lograr aprendizajes. En la virtualidad las estrategias didácticas se extraen provecho de toda la información y las aplicaciones que brinda la tecnología digital.

El año 2020 y 2021, se habla con mucha precisión el desarrollo de las competencias que el estudiante debe lograr al término de un ciclo, sin embargo falta interiorizar, practicar, el proceso del desarrollo de las competencias que debe alcanzar el alumno y demostrar que ha logrado habilidades cognitivas para enfrentar a situaciones académicas mucho más complejas, la estrategia que más acerca a desarrollo de competencias es el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es el más adecuado para desarrollar competencias en la etapa formativa del estudiante, según el Ministerio de educación (2015, citado por Casa, Huatta y Mancha, 2019) es una estrategia con alto grado de motivación que consiste en plantear situaciones desafiantes, retadoras que tengan que ver con problemas de la comunidad, región, del país y del mundo, y que impulsen al estudiantes a dar soluciones desde su perspectiva, porque entrará en contacto con la misma realidad, donde indagará, e investigará tomando como punto de partida el método científico para construir el nuevo conocimiento.

Es necesario comprender a cabalidad del desarrollo de las competencias sobre todo en esta coyuntura que los estudiantes están ligados a un dispositivo electrónico, y realizan el trabajo autónomo, según Tobón (2004 citado por Bejar y Medina, 2021) son las habilidades, valores, actitudes que se funden en el

aprendizaje. Es por ello que una competencia encierra una serie de capacidades que el estudiante en el proceso formativo debe lograr. En este tiempo se logra evidenciar los valores, la ética que el estudiante ha ido fortaleciendo durante su formación, porque sin la necesidad de la presencia física del docente el estudiante envía sus producciones para que el docente pueda realizar la evaluación formativa, dándole a conocer sus necesidades de aprendizaje.

Efectivamente la aplicación de la evaluación formativa bien desarrollada, donde el docente realiza un análisis interpretativo de la evidencia que hace llegar el estudiante determina el logro de aprendizaje, para ello se necesita que el docente domine este análisis reflexivo complementado con la retroalimentación, realice una verdadera evaluación con una visión transformadora que requiere el currículo por competencias (Mollo y Medina, 2020).

Cuando decimos que el docente tiene que realizar un análisis reflexivo sobre las actividades académicas del estudiante, también en ese momento se está realizando una autoevaluación, está elaborando conocimientos bajo circunstancias de tener una evidencia y que le haya llegado por la tecnología digital. Esas interpretaciones que realiza el docente se sustentan en el conocimiento que ha podido lograr y contrastarla con la información que se encuentra en los medios informáticos que tiene a disposición (Kreis y Gastaminza, 2020).

Según Abril (2021) el proceso de aprendizaje en tiempos de pandemia se toma en cuenta la teoría social cognitiva de Bandura que se sustenta en varias disciplinas sociales y los mediadores del aprendizaje social cognitivo como es: el ambiente, el pensamiento, la motivación. Al producirse el aprendizaje se tiene que tomar en cuenta la influencia de los factores externos. En la construcción del aprendizaje influye en las experiencias que trae consigo y los factores externos de su entorno. Entre más experiencias tenga el estudiante estaría garantizando su aprendizaje, pero las presiones sociales, las crisis familiares, la pérdida de algún familiar en esta pandemia sirven como cimiento en los aprendizajes. De la misma forma los recursos digitales son los mediadores externos en el proceso de aprendizaje, porque la teoría social cognitiva considera el contexto, es ahí que entra a tallar los recursos digitales, las aplicaciones, el mismo celular, serán como apoyo al proceso de aprendizaje

Otra teoría del aprendizaje que se ajusta a las condiciones actuales es el conectivismo como una teoría de la era digital, tal como señala Gargicevich (2020) esta teoría surge para explicar el aprendizaje con el soporte de la TIC, se centra en que los usuarios de los recursos tecnológicos no solo sean consumidores de la información, sino que debe producir conocimientos utilizando la tecnología informática de la comunicación. También plantea que los estudiantes deben crear sus propias redes de aprendizaje y llevarlos a la sostenibilidad, actualizando la información, las investigaciones que son el punto de partida para resolver problemas que tiene la sociedad y potenciar el conectivismo interactuando con los demás.

Según MINEDU (2016) en el currículo Nacional de la Educación Básica, señala que, para medir los logros de aprendizaje, se parte por el enfoque de la evaluación formativa, que valora el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de la información que recoge el docente. Con ello el maestro valora el desempeño de los alumnos con respecto al desarrollo de las competencias. Es muy importante identificar el nivel de logro, para encaminarlos a conseguir niveles altos de complejidad cognitiva, donde el estudiante ponga en manifiesto habilidades, capacidades que resuelvan los problemas que enfrentan en situaciones académicas, y alcancen los estándares de aprendizajes de acuerdo al grado y al área curricular.

Méndez (1993) indica que para Piaget; los saberes se construyen gradualmente, y que la adquisición de conocimientos no se puede atribuir a únicamente a la herencia ni al ambiente. El niño cuando interacciona con el medio elabora sus estructuras mentales, y al hacerse más difíciles, le permiten una mejor adaptación. Por ello es necesario que el niño interactúe con los de su entorno para que pueda vivenciar experiencias de acuerdo a la edad. Esas actividades son las experiencias que le servirá para construir sus nuevos aprendizajes.

MINEDU (2020) señala que el proceso de evaluación para el aprendizaje tiene por finalidad la mejora continua de los procesos de aprendizajes y el desarrollo de las competencias, a través de la retroalimentación que el docente debe realizar. Para ello el maestro debe analizar e interpretar, emitir un juicio de valor sobre la evidencia que el estudiante haya producido, a fin de saber si está desarrollando la

competencia. Ello permitirá reflexionar sobre las necesidades, intereses de aprendizajes de los estudiantes. De la misma forma podrá realizar una autoevaluación de la práctica pedagógica. La evaluación para el aprendizaje es el camino para determinar el nivel de logro de la competencia. La evaluación formativa debe darse de manera permanente, siguiendo una secuencia, y teniendo en cuenta, las siguientes interrogantes: ¿Qué se espera que logre el estudiante? ¿Qué sabe hacer o qué aprendido el estudiante? ¿Qué debe hacer para continuar aprendiendo? Estas preguntas encaminan al maestro a realizar los procesos pedagógicos con certeza, pueda decir con mayor precisión si su estudiante está logrando lo que se ha propuesto, o cuanto le falta para poner en acción las habilidades cognitivas, y sobre todo identificar que estrategias que fortalezcan su aprendizaje.

Según MINEDU (2020) los aprendizajes se miden por el nivel de logro de las competencias que muestra el estudiante en sus actuaciones o en sus productos que realiza como resultado de actividades de aprendizajes. Estos niveles de logro son descripciones de las situaciones que realiza el estudiante con respecto al propósito de aprendizaje. Dan información sobre el estado del desarrollo de la competencia, al estudiante, al docente y a la familia. Considerando que los aprendizajes se miden por los niveles de logro, es necesario que el docente y el estudiante tengan la claridad del objetivo que se pretende alcanzar desde el inicio de clases.

Las dimensiones que se tomarán en cuenta para medir los logros de aprendizaje, principalmente se centrarán en las evidencias y con instrumentos pertinentes para determinar el nivel de logro en el desarrollo de las competencias, según MINEDU (2020) para valorar el nivel de logro de los aprendizajes se usará la escala que está establecida en el Currículo Nacional de la Educación Básica del 2016.

En la primera dimensión; logro destacado, en este nivel indica que el estudiante ha alcanzado estándares cognitivos de nivel superior y que es capaz de enfrentar situaciones académicas poniendo de manifiesto todas las habilidades y destrezas para resolver ante una situación problemática.

La segunda dimensión; está señalada como logro esperado, quiere decir que el estudiante demuestra que resuelve con facilidad todas las actividades de aprendizaje en el tiempo programado. La tercera dimensión; en proceso, indica que el estudiante está próximo a cerca al nivel del desarrollo de la competencia. Si se encuentra estudiantes con este nivel, se les tiene que acompañar, orientar para que puedan recorrer el camino para lograr el conocimiento que se espera.

La cuarta dimensión; en inicio, es muy probable que en un aula, encontremos ciertos estudiantes que tienen un progreso mínimo en el desarrollo de la competencia. Es necesario que el docente identifique, y priorice a estos estudiantes para que sean atendidos en sus necesidades de aprendizajes, con un acompañamiento por un tiempo razonable y los estudiantes se sientan seguros, fortalecidos en sus conocimientos y puedan avanzar con naturalidad a otros niveles de aprendizaje.

Huerta (2018) indica que la evaluación de los aprendizajes tiene que estar planificado, no se puede asegurar el logro de aprendizaje en el estudiante en una sola evidencia, por ello es necesario que los docentes al desarrollar las competencias, tal como se exige con el modelo educativo que tiene el país, tiene que primar las precisiones de lo que se quiere evaluar y responder a las incertidumbres que tiene el estudiante que con una solo evidencia puede determinar su aprendizaje. Una evaluación por el enfoque por competencias debe tener claridad en los desempeños, criterios, indicadores donde se articule la planificación, ejecución y la evaluación. Es por ello que el docente tiene que tener un conocimiento cabal de las dimensiones que ha alcanzado el estudiante en un determinado ciclo.

III. METODOLOGÍA

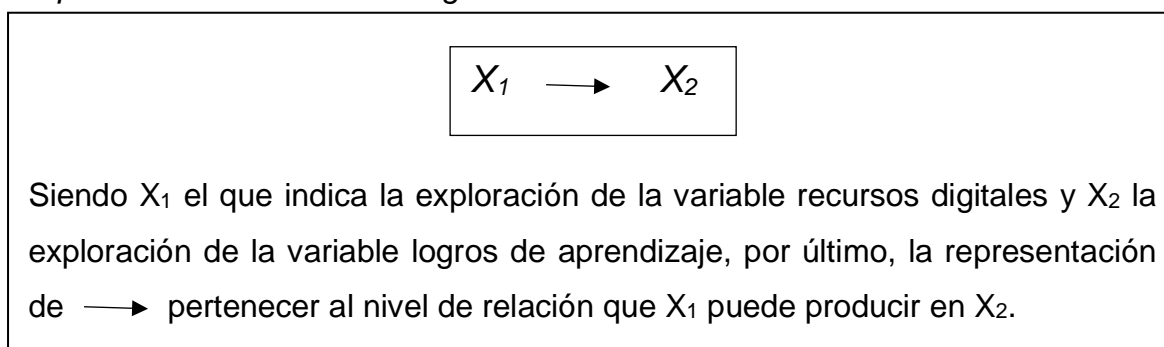
3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: El presente trabajo de investigación es de tipo básico porque parte de un marco teórico, con la meta de originar conceptos y teorías para elevar el conocimiento científico (Ortega, 2017).

Diseño de investigación: El diseño de investigación fue no experimental porque en ningún momento se manipulan las variables, de corte transversal porque se recogió los datos una sola vez, y correlacional porque se relacionó las dos variables de investigación en un solo momento (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Tal y como se señala en el siguiente esquema:

Figura 1

Esquema del diseño de investigación



3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Recursos digitales (Independiente - cuantitativa)

Definición Conceptual: Según Cabral (2019) la definición de recursos digitales de acuerdo con el glosario de la Bibliotecología y ciencias de la información, es cualquier documento realizado y repartido por medios electrónicos y que son recepcionados por usuarios que tienen conectividad.

Definición operacional: Cuestionario de recursos digitales de Gavilano (2021) y adaptado a la realidad sociocultural y escolar por la autora de esta investigación. Con 19 ítems que miden las dimensiones competencia medial genérica (10 ítems), competencia comunicación virtual (5 ítem) competencia telefonía (4 ítems). Preciado mediante la escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta; (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi siempre, (5) Siempre.

Indicadores: Recursos digitales, documentos de texto, presentaciones, clases virtuales, laptop, componentes, internet, navegar, riesgos, aplicación, interactuar, redes sociales, clases virtuales, videoconferencias, acceder sin dificultad, celular, comunicarse, aplicaciones, educativos.

Escala de Medición: Fue de tipo ordinal.

Variable 2: Logros de aprendizaje (Dependiente - cuantitativa)

Definición conceptual: Son medidos por descripciones del nivel que haya alcanzado el estudiante (MINEDU, 2016).

Definición operacional: Los aprendizajes se interpretan con AD logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C en inicio.

Indicadores: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado, cuando el estudiante evidencia respecto de demostrar sus habilidades, cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado, cuando el estudiante muestra un progreso mínimo.

Escala de Medición: Fue de tipo ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: La población fue finita y estuvo conformada 175 estudiantes de una institución educativa del Manu, distribuidos en 8 secciones de 1^o a 5^o de secundaria.

Criterios de inclusión: Los estudiantes matriculados en el año 2021 en el nivel secundario del primer al 5to de secundaria de una institución educativa del Manu.

Criterios de exclusión: Estudiantes que por diversas razones no pudieron conectarse los días que se aplicó el cuestionario.

Muestra: Fue constituido por 121 estudiantes de una institución educativa de secundaria del Manu.

Muestreo: Fue un muestreo no probabilístico de manera intencional por conveniencia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la variable recursos digitales se llevó mediante la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue el Cuestionario de Recursos Digitales (CRD). En la

variable logros de aprendizaje se tomó las notas de las áreas priorizadas del tercer bimestre del año en curso. A continuación, se detalla la ficha técnica, la validez y confiabilidad del instrumento:

Nombre: Recursos digitales.

Autor: Gavilano (2021).

Año de edición: 2021.

Dimensiones: Competencia bienal general, competencia comunicación virtual, competencia de telefonía.

Ámbito de Aplicación: 225 estudiantes de la institución educativa nuestra señora del Rosario.

Administración: Individual y colectiva.

Objetivo: Recoger información sobre herramientas digitales.

Campo de aplicación: Estudiantes de secundaria.

Aspectos a evaluar: La escala está constituida por 21 ítems y divididos en tres dimensiones: competencia bienal general (10) competencia de comunicación virtual (6) y competencia de telefonía (5).

Calificación: Nunca (1), casi nunca (2), A veces (3), casi siempre (4), siempre (5).

Categorías: De 21 - 48 (bajo), 49 - 78 (medio) ,79 - 105 (alto).

Validez: Se realizó mediante el criterio de 5 jueces expertos.

Confiabilidad: Se realizó mediante el coeficiente estadístico de Alfa Cronbach.

Tabla 1.

Validez y confiabilidad del cuestionario recursos digitales

Jueces Expertos	Especialidad	Observaciones	Aprobado
Mgtr. Luis Alberto Quicaño Pariona	Educación	Apto para su aplicación	Si
Mgtr. Luis Tacilla Tafur	Docencia universitaria	Apto para su aplicación	Si
Mgtr. Walter Baca Chinchayo	Educación	Apto para su aplicación	Si
Mgtr. Juana Melina Vásquez Medrano	Educación	Apto para su aplicación	Si
Mgtr. Jhemy Quispe Aquise	Docencia universitaria	Apto para su aplicación	Si
Confiabilidad	Alfa de Cronbach		
	0.806		

Fuente. Fichas de validación de expertos y confiabilidad de escala

3.5. Procedimientos

Como primera instancia se validó por medio del criterio de cinco jueces especialistas, el instrumento a utilizar; para después ser aplicado en una muestra piloto de estudiantes, para de esa forma, mediante el método estadístico Alfa de Cronbach poder desarrollar la confiabilidad. Luego, con el instrumento ya validado y con fiabilidad, se solicitó el permiso correspondiente a los padres de familia mediante el consentimiento informado. A su vez, se conversó con los profesores del nivel secundaria para que se pueda aplicar el cuestionario a la muestra planteada, mediante un formulario de Google, explicándose el propósito de los estudios. Después, por medio de los docentes de las áreas priorizadas se extrajeron las notas del tercer bimestre de cada estudiante participante en el estudio. Finalmente, se obtuvieron los resultados y se respondieron a las hipótesis.

3.6. Método de análisis de datos

Se empleó el IBM SPSS Statistics 25 para realizar el estudio descriptivo e inferencial, en donde se realizó la frecuencia, porcentaje, análisis de normalidad Kolmogorov-Smirnov, correlación de Spearman en los datos, para obtener los resultados evidenciados.

3.7. Aspectos éticos

Se tomó en cuenta la confidencialidad de los resultados, se respetó la autoría del autor, el consentimiento informado, el código de ética de la investigación, la utilización de normas APA séptima edición, los derechos de autor y el reglamento de investigación de la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 2.

Descripción del nivel de recursos digitales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	37	30.6 %
Medio	53	43.8 %
Alto	31	25.6 %
Total	121	100.0 %

Se pudo observar que, en cuanto a los niveles de recursos digitales en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, el 30.6 % se encontró ubicado en un nivel bajo de recursos digitales, el 43.8 % en un nivel medio y el 25.6 % presentó un nivel alto.

Tabla 3.

Descripción del nivel de recursos digitales en sus dimensiones

Nivel	Competencia medial genérica		Competencia de comunicación virtual		Competencia de telefonía	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	37	30.6 %	39	32.2 %	43	35.5 %
Medio	48	39.7 %	48	39.7 %	64	52.9 %
Alto	36	28.8 %	34	28.1 %	14	11.6 %
Total	121	100.0 %	121	100.0 %	121	100.0 %

En la dimensión competencia medial genérica, se tuvo como resultado en los estudiantes en una Institución Educativa del Manu que, el 30.6 % se encontró en un nivel bajo, el 39.7 % presentó un nivel medio y el 28.8 % se ubicó en un nivel alto. En la dimensión competencia de comunicación virtual, el 32.2 % se encontró en un nivel bajo, el 39.7 % en un nivel medio y el 28.11 % en un nivel alto. En la dimensión competencia de telefonía, el 35.5 % se encontró en un nivel bajo, el 52.9 % en un nivel medio y el 11.6 % en un nivel alto.

Tabla 4.*Descripción del nivel de logros de aprendizaje*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	1.7 %
Proceso	8	6.6 %
Esperado	96	79.3 %
Destacado	15	12.4 %
Total	121	100.0 %

Se pudo apreciar que los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, manifestaron que un 12.4 % se encontró en un logro de aprendizaje destacado, evidenciando un aprendizaje más allá de lo esperado. Asimismo, el mayor porcentaje de estudiantes se encontró en el nivel esperado de logros de aprendizaje con un 79.3 %, esto demostró que existe un manejo satisfactorio en todas las materias propuestas. También, se evidenció que el 6.6 % de estudiantes presentaron un nivel en proceso, expresando que están próximos al nivel académico esperado. Por último, se contempla que el 1.7 % de estudiante se encuentra en un nivel de inicio, dando a entender que necesitan reforzar las competencias estudiadas.

Tabla 5.*Nivel de recursos digitales y logros de aprendizaje según género*

Variables	Género	Bajo	Medio	Alto	Total
Recursos digitales	Masculino	24	26	21	71
	Femenino	13	27	10	50
Total %		30,5%	43,9 %	25,6 %	100 %

		Inicio	Proceso	Esperado	Destacado	Total
Logros de aprendizaje	Masculino	1	4	59	7	71
	Femenino	1	4	37	8	50
Total %		1.6 %	6,6 %	79,4 %	12,4 %	100 %

En la tabla 5 se pudo observar que en la variable recursos digitales, género masculino, 24 estudiantes se encuentran en un nivel bajo, 26 estudiantes en un nivel medio y 21 en un nivel alto; a la par, en el género femenino, 13 estudiantes se encuentran en un nivel bajo, 27 en un nivel medio y 10 en un nivel alto. En la variable logros de aprendizaje, género masculino, 1 estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, 4 en nivel en proceso, 59 en un nivel esperado y 7 en un nivel destacado; a la par, en el género femenino, 1 estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, 4 en un nivel en proceso, 37 en un nivel esperado y 8 en un nivel destacado de logros de aprendizaje.

Análisis inferencial

Tabla 6.

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov en variables y dimensiones

Variables - dimensiones	Estadístico	gl.	p
Recursos digitales	.093	121	.013
Competencia medial genérica	.091	121	.016
Competencia de comunicación virtual	.093	121	.012
Competencia de telefonía	.132	121	.000
Logros de aprendizaje	.398	121	.000

Nota. gl. = grados de libertad, p = significancia.

Se pudo observar los resultados adquiridos en la prueba de normalidad tanto de variables como dimensiones, con el propósito de identificar si los datos tienen o no una distribución normal. Para ello, se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov ya que la muestra es de más de cincuenta individuos, con una confianza de 95% y significancia de 5%. En donde todos los resultados demuestran que son menores a $p < 0.050$, rechazando así, la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir los datos no tienen una distribución normal y por lo tanto aplicaremos una prueba estadística no paramétrica.

Contraste de hipótesis general

Hipótesis alterna (H_1): Si existe relación significativa en los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa en los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Tabla 7.*Correlación de Spearman entre recursos digitales y logros de aprendizaje*

Variabes	ρ	p	N
Recursos digitales - Logros de aprendizaje	.626**	.030	121

Nota. ρ = coeficiente de correlación, p = significancia y N = muestra.

Para llevar a cabo la correlación entre las variables se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en donde se pudo observar que $p=0.030$ y por lo tanto es menor a $p<0.050$ y según la regla de decisión aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la nula. Por lo tanto, si existe una alta relación significativa entre recursos digitales y logros de aprendizaje $\rho= 0.626$, esta relación es directa, es decir, a mayores recursos digitales, mayores logros de aprendizaje.

Contraste de hipótesis específica 1

Hipótesis alterna (H_1): Si existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Tabla 8.*Correlación entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje*

Dimensión-Variable	ρ	p	N
Competencia medial genérica - Logros de aprendizaje	.716**	.019	121

Nota. ρ = coeficiente de correlación, p = significancia y N = muestra.

Asimismo, para la correlación entre la dimensión competencia medial genérica y la variable logros de aprendizaje, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en donde se pudo observar que $p=0.019$ siendo menor a $p<0.050$ y según la regla de decisión aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la nula. Por lo tanto, si existe una alta relación significativa entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje $\rho=0.716$, esta relación es directa, es decir, a mayor competencia medial genérica, mayores logros de aprendizaje.

Contraste de hipótesis específica 2

Hipótesis alterna (H_1): Si existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Hipótesis nula (H_0): No existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021.

Tabla 9.*Correlación entre competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje*

Dimensión-Variable	P	p	N
Competencia de comunicación virtual - Logros de aprendizaje	.858**	.013	121

Nota. ρ = coeficiente de correlación, p = significancia y N = muestra.

Para determinar la correlación entre la dimensión competencia de comunicación virtual y la variable logros de aprendizaje, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en donde se pudo observar que $p=0.013$ siendo menor a $p<0.050$ y según la regla de decisión aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la nula. Por lo tanto, si existe una alta relación significativa entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje $\rho=0.858$, esta relación es directa, es decir, a mayor competencia de comunicación virtual, mayores logros de aprendizaje.

Tabla 10.

Correlación entre competencia de telefonía y logros de aprendizaje

Dimensión-Variable	ρ	p	N
Competencia de telefonía - Logros de aprendizaje	.771**	.040	121

Nota. ρ = coeficiente de correlación, p = significancia y N = muestra.

Para determinar la correlación entre la dimensión competencia de telefonía y la variable logros de aprendizaje, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en donde se pudo observar que $p=0.040$ siendo menor a $p<0.050$ y según la regla de decisión aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la nula. Por lo tanto, si existe una alta relación significativa entre competencia de telefonía y logros de aprendizaje $\rho=0.771$, esta relación es directa, es decir, a mayor competencia de telefonía, mayores logros de aprendizaje.

V. DISCUSIÓN

En este apartado se verifica y discute los resultados que se obtuvieron, con los objetivos planteados, tomando en cuenta las hipótesis de estudio propuestas.

Con relación al objetivo general de la investigación, el cual fue determinar si existe relación significativa en los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. Los resultados arrojan, por medio del método no paramétrico de Spearman, que sí existe una alta relación significativa entre recursos digitales y logros de aprendizaje, esta relación es directa, es decir, a mayores recursos digitales, mayores logros de aprendizaje. Estos resultados se detallan en el análisis descriptivo e inferencial de este estudio, demostrando que los educandos se ubican en un nivel medio de recursos digitales y a su vez en un nivel esperado de logros de aprendizaje. Estos hallazgos demuestran que en ambas las variables de investigación, los elementos se ubican en un nivel moderado, es decir, ni altos ni bajos recursos digitales y logros de aprendizaje. Estos hallazgos detallan que el objetivo general de investigación se cumplió conforme a lo planificado y deseado.

Asimismo, es necesario recalcar que la variable recursos digitales también es conocida por los nombres de herramientas digitales, competencias digitales y tecnología digital. Partiendo de ello, los hallazgos encontrados en este estudio coinciden con los de Gavilano (2021) en donde trabajo con 225 escolares. También, Olivares (2021) tuvo resultados en su estudio tipo básico, con 82 escolares, que existe una correlación positiva moderada de $\rho = 0.619$ entre los recursos digitales y el aprendizaje virtual. Finalmente, Moya (2021) en su estudio con 76 alumnas, pudo evidenciar que los logros de aprendizaje dependen de un mínimo porcentaje en el uso de recursos digitales.

También, es necesario e importante plasmar diversos estudios parecidos al de esta investigación, pero con distintas variables, ya sea de forma independiente o dependiente. Tal es el caso de Cipagauta (2021) donde trabajó un estudio cualitativo en las tecnologías digitales en educación, con 44 escolares y 8 docentes, obteniendo resultados de gran beneficio para los estudiantes en el ámbito académico.

Por otro lado, Valencia (2020) obtuvo resultados en un estudio cualitativo con 3 docentes, que si se implementación herramientas digitales ayudará a facilitar el proceso enseñanza aprendizaje, esto va a permitir trabajar al docente en la virtualidad que hoy en día se vive. Igualmente, Delbono (2019) en una investigación cualitativa con once participantes, tuvo como hallazgos que es indispensable implementar un modelo teórico que comprenda la tecnología digital en los procesos de aprendizaje, ya que, por medio de ello, ayudará a mejorar el trabajo y tener buenos desempeños académicos.

Asimismo, Larico (2020) pudo obtener hallazgos en escolares del 3º grado del nivel secundario en el área de matemática, que cuando se está en constante manejo de recursos digitales, estas favorecen positivamente en el incremento del desarrollo social y en el aprendizaje de forma asincrónica y sincrónica. Además, Tapara (2020) en su estudio con la UGEL Quispicanchi del Cusco con docentes de cuatro instituciones educativas de la misma, obtuvo resultados que se relacionan significativamente la gestión pedagógica y las competencias digitales, donde a mayor gestión pedagógicas, mayor serán las competencias digitales.

Finalmente, San Martin (2021) en un estudio descriptivo con 119 escolares pudo demostrar que las competencias digitales fortalecen y desarrollan los procesos de la enseñanza aprendizaje.

Estos hallazgos reflejan la teoría del conectivismo, donde se menciona que en la era digital que vivimos actualmente es parte del proceso de aprendizaje en el ámbito educativo y formativo de los escolares. Visto desde ese ángulo, se entiende a esta que, en la actualidad la tecnología desempeña una función principal en las organizaciones industriales y en las corporaciones, llegando con mayor amplitud al campo educativo. En tiempos de pandemia a nivel mundial, la única forma de recibir el servicio educativo es por un medio tecnológico: como un aula virtual, video llamadas, mensajes de textos, redes sociales, u otros. Pero para que pueda llegar la información tiene que existir la conectividad, es por eso que los estudiantes, por medio de esto, pueden intercambiar opiniones, exponer una problemática y expresar sus investigaciones.

Asimismo, señalar el principio del conectivismo ayudará a comprender de forma práctica la teoría y como esta se relaciona con los estudios mencionados anteriormente. El principio del aprendizaje como conocimiento se encuentra en la variedad de puntos de vista, donde el aprendizaje es un proceso de conexión con fuentes de información. Estos pueden residir en artefactos no humanos teniendo la capacidad de alimentar y mantener las conexiones; siendo importante para facilitar el aprendizaje continuo, la habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y definiciones. Donde el aprendizaje es visto a través de las gafas de una realidad cambiante.

Respecto al primer objetivo específico, el cual fue determinar si existe relación significativa en la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. Donde se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en la cual se pudo observar que si existe una alta relación significativa entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje. Esta relación es directa, es decir, a mayor competencia medial genérica, mayores logros de aprendizaje. Estos hallazgos detallan que el primer objetivo específico se cumplió conforma lo plasmado y deseado.

Asimismo, estos resultados se relacionan de forma diferente a los resultados encontrados por Gavilano (2021) donde la competencia medial genérica no influye significativamente con los logros de aprendizaje, siendo la significancia de $p=0.428$ y la correlación de $\rho= 1.695$. Esto detalla que no siempre los resultados obtenidos serán idénticos al objetivo de investigación que se pretende encontrar.

Respecto al segundo objetivo específico, el cual fue determinar si existe relación significativa en la competencia de comunicación virtual en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. En donde se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en la cual se pudo observar que $p=0.019$ siendo menor a $p<0.050$ y según la regla de decisión aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la nula. Por lo tanto, si existe una alta relación significativa entre competencia medial genérica y logros de aprendizaje $\rho= 0.716$, esta relación es directa, es decir, a mayor competencia medial genérica, mayores logros de aprendizaje. Estos

hallazgos detallan que el segundo objetivo específico se cumplió conforma lo plasmado y deseado.

A su vez, estos resultados se relacionan de forma diferente a los hallazgos encontrados por Gavilano (2021) donde la competencia de comunicación virtual no influye significativamente con los logros de aprendizaje, siendo la significancia de $p=0.475$ y la correlación de $\rho= 1.490$. Esto detalla que no siempre los resultados obtenidos serán idénticos al objetivo de investigación que se pretende encontrar.

Respecto al tercer objetivo específico, el cual fue determinar si existe relación significativa en la competencia de telefonía y logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu, 2021. En donde se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal, en la cual se pudo observar que si existe una alta relación significativa entre competencia de telefonía y logros de aprendizaje, esta relación es directa, es decir, a mayor competencia de telefonía, mayores logros de aprendizaje. Estos hallazgos detallan que el tercer objetivo específico se cumplió conforma lo plasmado y deseado.

Estos resultados son de forma diferente a los hallazgos encontrados por Gavilano (2021) donde la competencia de telefonía no influye significativamente con los logros de aprendizaje, pero si existe una correlación alta, siendo la significancia de $p=0.738$ y la correlación de $\rho= 0.608$. Esto detalla que no siempre los resultados obtenidos serán idénticos al objetivo de investigación que se pretende encontrar.

Los resultados encontrados en los tres objetivos específicos dan gran realce a los logros de aprendizaje, de esa manera se evidencia que si el estudiante recibe capacitación e intervención en los recursos digitales, los logros de aprendizaje serán mucho más elevados. Esto se corrobora con lo que menciona el MINEDU (2020) donde el proceso de evaluación para el aprendizaje tiene por finalidad la mejora continua de los procesos de aprendizajes y el desarrollo de las competencias, a través de la retroalimentación que el docente realiza. Para ello el maestro debe analizar e interpretar para emitir un juicio de valor sobre la evidencia que el estudiante haya producido, a fin de saber si está desarrollando la

competencia. Ello permitirá reflexionar sobre las necesidades e intereses de aprendizajes de los estudiantes.

Frente a ello, Dorys (2015) afirma que el educando debe tener un aprendizaje significativo donde los nuevos conocimientos se vinculen con los conocimientos previos. A la par, Méndez (1998) indica que para Piaget, los saberes se construyen gradualmente, y que la adquisición de conocimientos no se puede atribuir únicamente a la herencia ni al ambiente. Es eso que, el educando cuando interactúa con los que lo rodea, elabora sus estructuras mentales y al hacerse más difíciles, le permiten una mejor adaptación. Esas actividades son las experiencias que le servirá para construir nuevos aprendizajes referentes a los recursos digitales.

De la misma forma Figueroa et ál. (2017) afirma que la teoría del constructivismo para que el estudiante logre aprendizajes prima las experiencias de su contexto, esas experiencias las va contrastar con la realidad que se le muestra en la información que se le brinda al estudiante, en ese proceso construye su aprendizaje de acuerdo a la interpretación personal que le dé. Más aún que actualmente se trabaja con experiencias de aprendizaje que considera situaciones de la realidad donde el estudiante debe responder a los retos que responden a los aprendizajes que está logrando.

Asimismo, Gargicevich (2020) plantea que el hecho de contar con toda la información a la mano, porque en la actualidad el mayor número de estudiantes están conectados a un dispositivo personal, debe generar el interés de producir información y compartirla con sus compañeros u otras personas que tengan interés en el tema. Los recursos digitales es un inicio para que los estudiantes sean capaces de producir pequeños videos, y de esa forma están aportando con información verídica que nace a partir de las aulas virtuales o a partir de sus propios espacios definidos por ellos.

Por último, es conveniente señalar a Abril (2021) donde señala que en tiempos de pandemia, la teoría que se aplica en el logro de aprendizaje es el de Bandura, porque para que haya aprendizajes prima los factores externos, como las experiencias que tiene el estudiante, más aún en esta etapa todas las familias han pasado por problemas que el estudiante se ha sentido afectado, es por ello que las

experiencias de aprendizaje que se han presentado en la estrategia “Aprendo en Casa” han sido desarrolladas a la realidad del contexto actual, facilitando las actividades académicas. Entonces no solo el uso de recursos digitales ha facilitado el aprendizaje, sino también la teoría, el medio y el contexto.

VI. CONCLUSIONES

1. De la investigación realizada se comprueba que existe una relación directa y significativa entre los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu.
2. De la investigación realizada se comprueba que existe una relación directa y significativa entre la competencia medial genérica y logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución educativa del Manu.
3. De la investigación realizada se comprueba que existe una relación directa y significativa entre la competencia de comunicación virtual y logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu.
4. De la investigación realizada se comprueba que existe una relación directa y significativa entre la competencia de telefonía y logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu.

VII. RECOMENDACIONES

1. Recomendar a los especialistas de la UGEL Manu a realizar talleres sobre el fortalecimiento de las competencias digitales para los docentes en vista que se ha evidenciado que el empleo de recursos digitales contribuye a los logros de aprendizaje. De la misma forma identificar las estrategias digitales para llegar con dominio a los estudiantes.
2. Recomendar a los directores y subdirectores que realicen planes de monitoreo sobre el uso de los recursos digitales e identificar las posibles aplicaciones de la web que utilizan los estudiantes, en vista que dentro de las dimensiones que encierra los recursos digitales se ha encontrado que los estudiantes están conectados o saben utilizar los aplicativos de la web que podrían llevarlos por otros extremos.
- 3.-Recomendar a los docentes de las instituciones educativas del Manu utilizar los recursos digitales como medios estratégicos en los procesos de aprendizajes, y no solo como un simple dispositivo de comunicación con los estudiantes. Convertir los recursos digitales en herramientas de trabajo académico para el docente y estudiante.
4. A los futuros investigadores, tener en cuenta la poca investigación e información en la variable recursos digitales, a su vez, relacionar con otras variables de mayor impacto teniendo una muestra más amplia y representativa.

REFERENCIAS

- Abril, L. M. S. (2021) *proceso de aprendizaje en la pandemia*. *Panorama*, 15(28), 188-205. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v15i28.1823>
- Alhuay, M. L. E. (2020). *Gestión educativa y recursos digitales en los docentes de una institución educativa privada de Mirones Bajos, Lima, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66388>
- Balladares, B. J. A. (2020). *Una educación remota en tiempos de contingencia académica (Ensayos)*. <http://hdl.handle.net/10644/7399>
- Bejar, N. y Medina, E. (2021). Competencias ontoepistemológicas en la virtualidad. *Revista Eduweb*, 15(2), 77-85. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2021.15.02.7>
- Cabral, V. B. (2019) *Recursos y medios digitales de información: Elementos teóricos y su uso desde la Bibliotecología* (1.ª edición). Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de investigación Bibliotecológicas y de la información. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsebk&AN=2554874&lang=es&site=eds-live>
- Casa, C.M.D., Huatta, P. S. y Mancha, P. E. E. (2019). Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia para el desarrollo de competencias de educación secundaria. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 10(2), 111-121. <http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.10.2.383>
- Cascante, F. N. y Villanueva, S. L. E. (2020). Formación docente en didáctica universitaria en la pandemia: entre la reflexión pedagógica y la instrumentalización. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 7(2). <http://doi.org/10.29156/inter.7.2.11>
- Cipagauta, E. A. P. (2021) *Tecnologías digitales en educación: ¿Ruptura o resignificación? : Experiencias de enseñanza y aprendizaje mediadas por tecnologías en una universidad privada de Bogotá* [Tesis de maestría,

Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL.
<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80327>

Congreso de la república del Perú. (2003, 28 de Julio). *Ley 28044. Ley general de educación*. Plataforma digital única del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118378-28044>

Crisol, M. E., Herrera, N. L. y Montes, S. R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society (EKS)*, 21, 13. <https://doi.org/10.14201/eks.23448>

De Zubiría, S. J. (2006). *Los modelos pedagógicos hacia una pedagogía dialogante* (2.^a edición). Cooperativa editorial magisterio. (Original publicado en 2006).

Delbono, G. V. (2019). *El uso de las tecnologías digitales que forman parte de los entornos personales de aprendizaje de las estudiantes de la Escuela de Parteras* [Tesis de maestría, Universidad de la República (Uruguay)]. Repositorio institucional Udelar.

<https://hdl.handle.net/20.500.12008/23179>

Digital Future Society. (2020, 20 de abril). *Julio Cabero Almenara y la brecha digital social de los hogares*. Consultado el 22 de setiembre de 2021. <https://digitalfuturesociety.com/es/qanda/julio-cabero-almenara-y-la-brecha-digital-social-de-los-hogares/>

Fernández, M. E., Leiva, O. J. J. y López, M. E. (2018). Competencias digitales en la Educación superior. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 12(1), 213-231. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.12.558>

Figuroa, C. H. I., Muñoz, C. K. E., Vinício, L. E. y Zavala, U. D. F. (2017). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Open Journal Systems en Revista: REVISTA DE ENTRENAMIENTO*, 4(1), 01-12.

<http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/2312>

- Flores, R. V. R., y Márquez, A. G. L. (2020). Logros de aprendizaje, herramientas tecnológicas y autorregulación del aprendizaje en tiempos de Covid 19. *Journal of business and entrepreneurial studies: JBES*, 4(3), 102-109.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7887985>
- Gargicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el conectivismo como nueva teoría de aprendizaje en la era digital. *Agromensajes*, 5-8.
<https://fcagr.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2020/05/01AM56.pdf>
- González, F. M. O. (2021). Competencias digitales del docente de bachillerato ante la enseñanza remota de emergencia. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(1), 6-19. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1991>
- Gutiérrez, C. L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas y posibles limitaciones. *Revista educación y tecnología*, (1), 111-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4169414>
- Hernández, R. S., Fernández, C. C., y Baptista, P. L. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw Hill.
<https://dspace.scz.ucb.edu.bo/dspace/bitstream/123456789/166/1/1646.pdf>
- Huerta, R. M. (2018). Evaluación basada en evidencias, un nuevo enfoque de evaluación por competencias. *Revista de Investigaciones de la Universidad Le Cordon Bleu*, 5(1), 159-171.
<https://doi.org/10.36955/RIULCB.2018v5n1.0011>
- Kreis, M. M y Gastaminza, F. (2020, 12 de noviembre). *#InvestigáEnCasa: producir conocimiento en tiempos de pandemia* [ponencia]. Encuentro de Becarios de Posgrado de la UNLP (EBEC), Buenos Aires, Argentina.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/117037>
- Larico, H. R. (2020). *Relación entre el uso de recursos digitales y el aprendizaje colaborativo en el área de matemática de los estudiantes del 3° de educación secundaria de la Institución Educativa Libertadores de América*

del distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2018 [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio de Tesis – UCSM. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10169>

López, M. L. R. (2020). La educación remota de emergencia, virtualidad y desigualdades: pedagogía en tiempos de pandemia. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(5), 98-107.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.5-2.347>

Martínez, N. J. R. y Feito, A. R. (2021). La educación en tiempos de pandemia: una situación excepcional y cambiante. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 14(1), 4-13.

<https://doi.org/10.7203/RASE.14.1.20273>

Méndez, S. Z. (1993). *Aprendizaje y cognición* (1.^a edición). Universidad Estatal a Distancia. (Original publicado en 1993).

Mendoza, C. L. (2020). Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 50, 343-352. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.119>

Ministerio de Educación. (2016, 3 de junio). *Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU*. Plataforma digital única del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/169249-281-2016-minedu>

Ministerio de Educación. (2020, 1 de abril). *Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU*. Plataforma digital única del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/466108-160-2020-minedu>

Ministerio de Educación. (2020, 8 de mayo). *Resolución Ministerial N° 193-2020-MINEDU*. Plataforma digital única del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/563848-193-2020-minedu>

- Mollo, F. M. y Medina, Z. P. (2020). La evaluación formativa: Hacia una propuesta pedagógica integral en tiempos de pandemia. *Maestro y Sociedad*, 17(4), 635-651.
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5235/4751>
- Moya, C. M. E. (2021). *Los recursos digitales en los logros de aprendizaje en la institución educativa emblemática 6050 Juana de Arco de Dammert de Miraflores, Lima 2020* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Institucional de la USMP.
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/8385>
- Olivares, P. C. Y. (2021). *Recursos digitales y el aprendizaje virtual de los estudiantes de computación del CETPRO San Martín de Porres- Lima, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68332>
- Ortega, J. G. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andin Research Society*, 8(2), 155-156.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008
- Ricoy, C., Feliz, T. y Sevillano, L. (2010). Competencias para la utilización de las herramientas digitales en la sociedad de la información. *Educación XXI*, 13(1), 199-219.
<https://doi.org/10.5944/educxx1.13.1.283>
- Sanmartín, R. B. H. (2020). *Modelo de competencias digitales para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el instituto Superior Tecnológico Simón Bolívar Guayaquil Ecuador, 2019* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/8385>

- Tapara, P. A. D. (2020). *La gestión pedagógica y las competencias digitales de los docentes de cuatro instituciones educativas de la Unidad de Gestión Educativa Local de Quispicanchi, Cusco – 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/58805>
- Valencia, A. J. (2020). *Uso de herramientas digitales: Práctica de aula de profesores de Básica primaria en I.E. Esperanza-Cali* [Tesis de Maestría, Universidad ICESI]. Biblioteca Digital – Universidad icesi.
http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/87698
- Vargas, M. G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129.
http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf
- Venegas, O. J. C. (2017). *Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria. Escuela de primaria* [Tesis de doctorado, Universidad de Salamanca]. Repositorio Documental de la Universidad de Salamanca.
<http://hdl.handle.net/10366/137426>
- Vialart, V. M. N. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVI-19. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 34(3).
<https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2020/cem203o.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
VARIABLE RECURSOS DIGITALES:						
<p>Problema general: ¿Existe relación significativa en los Recursos digitales y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021?</p> <p>Problemas específicos: ¿Existe relación significativa en la Competencia medial genérica y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021?</p>	<p>Objetivo general: Determinar si existe relación significativa en los Recursos digitales y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar si existe relación significativa en la Competencia medial genérica y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.</p>	<p>Hipótesis general: Si existe relación significativa en los Recursos digitales y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas: Si existe relación significativa en la Competencia medial genérica y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
			Competencia medial genérica	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales • Documentos de texto • Presentaciones • Clases virtuales • Laptop • Componentes • Internet • Navegar • Riesgos • Aplicación 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Ordinal
			Competencia de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar • Redes sociales • Clases virtuales • Videoconferencias • Acceder sin dificultad 	11, 12, 13, 14, 15	N = Nunca CN = Casi Nunca AV = A veces CS = Casi siempre S = Siempre
Competencia de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Comunicarse • Aplicaciones • Educativos. 	16, 17, 18, 19				
LOGROS DE APRENDIZAJE:						

			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	
Educativa del Manu, 2021?	Determinar si existe relación significativa en la Competencia de comunicación virtual y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.	Si existe relación significativa en la Competencia de comunicación virtual y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.	Todos los cursos que llevan durante el año académico.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de portafolio. • Evidencias. • Tareas. • Actividades individuales. • Exámenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • De 0 a 10 = C • De 11 a 13 = B • De 14 a 17 = A • De 18 a 20 = AD 	Ordinal	
¿Existe relación significativa en la Competencia de comunicación virtual y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021?	Determinar si existe relación significativa en la Competencia de comunicación virtual y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.	Si existe relación significativa en la Competencia de telefonía y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.					Ordinal
¿Existe relación significativa en la Competencia de telefonía y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021?	Determinar si existe relación significativa en la Competencia de telefonía y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.	Si existe relación significativa en la Competencia de telefonía y Logros de aprendizaje en los estudiantes de una Institución Educativa del Manu, 2021.					

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN			POBLACIÓN Y MUESTRA		
TIPO	DISEÑO	MÉTODO	POBLACIÓN	TIPO DE MUESTRA	MUESTRA
La presente investigación fue de tipo básica porque inicia de un marco conceptual, con el propósito de crear teorías inéditas y acrecentar el saber científico (Ortega, 2017).	Tuvo un diseño no experimental ya que no hubo adulteración de variables, sostuvo un corte transversal ya que se recogió una sola vez los datos, y correlacional porque se relacionó dos variables de estudio en un momento único (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).	Deductivo	Fue finita y esta fue constituida por 175 estudiantes de una institución educativa del Manu, distribuidos en 8 secciones de 1 ^{ro} a 5 ^{to} de secundaria.	Fue constituido de manera no probabilística en la forma intencionada por conveniencia.	Estuvo constituido de 121 estudiantes de una Institución Educativa del Manu.

ANEXO 2. Matriz de Operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
RECURSOS DIGITALES	Según Cabral (2019) la definición de recursos digitales de acuerdo con el glosario de la Bibliotecología y ciencias de la información, cualquier documento realizado y repartido por medios electrónicos y que son recepcionados por usuarios que tienen conectividad.	Cuestionario de recursos digitales de Gavilano (2021) y adaptado a la realidad sociocultural y escolar por la autora de esta investigación. Con 19 ítems que miden las dimensiones competencia medial genérica (10 ítems), competencia comunicación virtual (5 ítem) competencia telefonía (4 ítems). Preciado mediante la escala tipo Likert con cinco opciones de respuesta; (1) Nunca, (2) Casi	Competencia medial genérica	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos digitales • Documentos de texto • Presentaciones • Clases virtuales • Laptop • Componentes • Internet • Navegar • Riesgos • Aplicación 	Ordinal
			Competencia de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar • Redes sociales • Clases virtuales • Videoconferências • Acceder sin dificultad 	

nunca, (3) A veces,
(4) Casi siempre, (5)
Siempre.

Competencia de
telefonía

- Celular
- Comunicarse
- Aplicaciones
- Educativos

**LOGROS DE
APRENDIZAJE**

Son medidos por descripciones del nivel que haya alcanzado el estudiante (MINEDU, 2016).

Los aprendizajes se interpretan con AD logro destacado, A logro esperado, B en proceso, C en inicio.

Todos los cursos que llevan durante el año académico.

- Presentación de portafolio.
- Evidencias.
- Tareas.
- Actividades individuales.
- Exámenes.

Ordinal.

ANEXO 3. Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO DE RECURSOS DIGITALES

Apellidos y Nombres:.....

Grado y Sección:..... Género:..... Edad:.....

A continuación, encontraras una serie de preguntas que hacen referencia a tu modo de estudiar. Lee cada una de ellas y contesta según los 03 últimos meses de tu vida como estudiante, marcando con una (X) de acuerdo con la siguiente escala de valoración.

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

ÍTEMS	N	CN	AV	CS	S
Dimensión 1: Competencia medial genérica	1	2	3	4	5
01. Utilizo recursos digitales (audios, videos, pdf, otros), para incrementar mi conocimiento.					
02. Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso de Microsoft Word.					
03. Realizo presentaciones utilizando Power Point.					
04. Cuento con una computadora o laptop, para participar en mis clases virtuales.					
05. Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop.					
06. Reconozco los componentes básicos de la computadora como: mouse, teclado, CPU y monitor.					
07. Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar Información que me ayude a realizar mis actividades de aprendizaje.					
08. Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recursos y materiales en la web para complementar mi educación.					
09. Tengo conocimiento sobre riesgos existentes en internet (virus Informáticos) que pueden afectar mis dispositivos tecnológicos.					
10. Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (Celular o tablet) me percato si es confiable y libre de amenazas que pueden poner en peligro mis datos personales.					
Dimensión 2: Competencia de comunicación virtual	1	2	3	4	5
11. Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, Messenger, otros).					

12. Participo de redes sociales (Facebook, Instagram, otros) en las que me relaciono socialmente con mis amigos.					
13. Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom y Google Meet me generan interés en conocer sus diversas funciones.					
14. Las videoconferencias en Zoom y Google Meet, me permiten interactuar con mis compañeros y mis docentes.					
15. Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom y Google Meet).					
Dimensión 3: Competencia de telefonía	1	2	3	4	5
16. Accedo y navego por internet por medio de mi celular.					
17. Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares, amigos y docentes.					
18. Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.					
19. Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir información de mis profesores, enviar mis tareas, retroalimentación y evaluación de parte de mis profesores, etc).					

ANEXO 4. Cálculo del tamaño de la muestra

Considerando que el universo es finito

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{e^2 * (N-1) + (Z^2 * p * q)} = 121$$

Dónde:

Z = Nivel de confianza.

p = Porcentaje de la población que tiene el atributo deseado.

q = Porcentaje de la población que no tiene el atributo deseado = 1-p

N = Tamaño del universo.

E = Error de estimación máximo aceptado.

n = Tamaño de muestra.

ANEXO 5. Validez y Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE RECURSOS DIGITALES

DIMENSIÓN	Nº	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	PUNTAJE TOTAL	PRO MEDIO		
			PERTINENCIA					RELEVANCIA					CALIDAD									
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
COMPETENCIA MEDIAL GENERICA	1	Utilizo recursos digitales (audios, videos, ppt, otros) para incrementar mis conocimientos.				X							X					X		-	12	4
	2	Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso del Microsoft Word					X						X					X		-	14	4.7
	3	Realizo presentaciones utilizando Power Point.				X							X					X		-	12	4
	4	Cuento con una computadora o laptop.				X							X					X		-	12	4
	5	Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop				X							X					X		-	12	4
	6	Reconozco los componentes básicos de la computadora como mouse, teclado, CPU y monitor				X							X					X		-	13	4.3
	7	Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar información que me ayude a realizar mis actividades de aprendizaje.					X						X					X		-	15	5
	8	Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recursos y materiales en la web para complementar mi educación.				X							X					X		-	12	4
	9	Tengo conocimientos sobre riesgos existentes en internet (virus informáticos) que pueden afectar mi dispositivo informático.				X							X					X		-	12	4

	19	Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir información de mis profesores, enviar mis tareas, retroalimentación y evaluación de parte de mis profesores.							X								X									X	-	15	5
--	----	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	----	---

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar a la dimensión específica de la variable.

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

LEYENDA: 1 = Inaceptable

2 = Deficiente

3 = Regular

4 = Bueno

5 = Excelente



Mgtr. Jhemi Quispe Quise
PROFESOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021”.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Recursos Digitales.

3. JUEZ EXPERTO:

Mgtr. Jhemi Quispe Aquisé

4. ESPECIALIDAD:

Docencia Universitaria

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura, y profundidad; por lo tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable de estudio.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI NO

Villa Salvación, 02 de Noviembre del 2021

Mgtr. Jhemi Quispe Quise
PROFESOR



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE RECURSOS DIGITALES

DIMENSIÓN	Nº	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	PUNTAJE TOTAL	PRO MEDIO								
			PERTINENCIA					RELEVANCIA					CALIDAD															
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5											
COMPETENCIA MEDIAL GENERICA	1	Utilizo recursos digitales (audios, videos, ppt, otros) para incrementar mis conocimientos.					X								X											-	15	5
	2	Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso del Microsoft Word				X									X					X						-	13	4.3
	3	Realizo presentaciones utilizando Power Point.				X						X									X					-	13	4.3
	4	Cuento con una computadora o laptop.					X								X						X					-	15	5
	5	Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop				X						X								X						-	12	4
	6	Reconozco los componentes básicos de la computadora como mouse, teclado, CPU y monitor				X						X								X						-	12	4
	7	Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar información que me ayude a realizar mis actividades de aprendizaje.				X						X									X					-	15	5
	8	Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recursos y materiales en la web para complementar mi educación.					X								X						X					-	15	5
	9	Tengo conocimientos sobre riesgos existentes en internet (virus informáticos) que pueden afectar mi dispositivo informático.					X								X						X					-	15	5



	10	Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (celular o Tablet) me percato si es confiable y libre de amenazas que pueden poner en peligro mis datos personales.						X										X		-	15	5
COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN VIRTUAL	11	Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, menssenger, otros)						X										X		-	15	5
	12	Participo en redes sociales (Facebook, Instangram, otros) en los que me relaciono socialmente con mis amigos.					X											X		-	12	4
	13	Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom y Google Meet me generan interés en conocer sus diversas funciones.						X										X		-	15	5
	14	Las videoconferencias en Zoom y Gloogle Meet, me permiten interactuar con mis compañeros y mis profesores.						X										X		-	15	5
	15	Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom y Gloogle Meet)						X										X		-	15	5
COMPETENCIA DE TELEFONIA	16	Accedo y navego por internet por medio de mi celular.						X										X		-	15	5
	17	Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares, amigos y profesores.					X											X		-	12	4
	18	Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.						X										X		-	15	5

	19	Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir información de mis profesores, enviar mis tareas, retroalimentación y evaluación de parte de mis profesores.						X							X					X			-	15	5
--	----	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	---	----	---

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar a la dimensión específica de la variable.

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

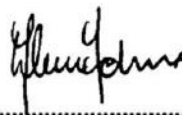
LEYENDA: 1 = Inaceptable

2 = Deficiente

3 = Regular

4 = Bueno

5 = Excelente



.....
 Mg. JUANA MELINA MEDRANO VASQUEZ
 ESPECIALISTA EN EDUCACION



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021”.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Recursos Digitales.

3. JUEZ EXPERTO:

Mgtr. Juana Melina Medrano Vásquez

4. ESPECIALIDAD:

Educación

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura, y profundidad; por lo tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable de estudio.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Villa Salvación, 02 de Noviembre del 2021

.....
Mg. JUANA MELINA MEDRANO VASQUEZ
ESPECIALISTA EN EDUCACION



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE RECURSOS DIGITALES

DIMENSIÓN	Nº	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN															OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	PUNTAJE TOTAL	PRO MEDIO		
			PERTINENCIA					RELEVANCIA					CALIDAD									
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
COMPETENCIA MEDIAL GENERICA	1	Utilizo recursos digitales (audios, videos, ppt, otros) para incrementar mis conocimientos.				X								X					X	-	13	4.3
	2	Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso del Microsoft Word					X							X					X	-	14	4.7
	3	Realizo presentaciones utilizando Power Point.				X								X					X	-	13	4.3
	4	Cuento con una computadora o laptop.					X							X					X	-	14	4.7
	5	Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop				X								X					X	-	13	4.3
	6	Reconozco los componentes básicos de la computadora como mouse, teclado, CPU y monitor					X							X					X	-	14	4.7
	7	Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar información que me ayude a realizar mis actividades de aprendizaje.				X								X					X	-	13	4.3
	8	Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recursos y materiales en la web para complementar mi educación.				X								X					X	-	14	4.7
	9	Tengo conocimientos sobre riesgos existentes en internet (virus informáticos) que pueden afectar mi dispositivo informático.				X								X					X	-	13	4.3



	10	Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (celular o Tablet) me percato si es confiable y libre de amenazas que pueden poner en peligro mis datos personales.					X									X		-	14	4.7
COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN VIRTUAL	11	Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, menssenger, otros)					X									X		-	14	4.7
	12	Participo en redes sociales (Facebook, Instagram, otros) en los que me relaciono socialmente con mis amigos.					X									X		-	14	4.7
	13	Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom y Google Meet me generan interés en conocer sus diversas funciones.					X									X		-	14	4.7
	14	Las videoconferencias en Zoom y Gloogle Meet, me permiten interactuar con mis compañeros y mis profesores.					X									X		-	14	4.7
	15	Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom y Gloogle Meet)					X									X		-	13	4.3
COMPETENCIA DE TELEFONIA	16	Accedo y navego por internet por medio de mi celular.					X								X		-	14	4.7	
	17	Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares, amigos y profesores.					X								X		-	13	4.3	
	18	Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.					X								X		-	14	4.7	

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021”.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Recursos Digitales.

3. JUEZ EXPERTO:

Mgtr. Walter Baca Chinchayo

4. ESPECIALIDAD:

Educación.

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura, y profundidad; por lo tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable de estudio.

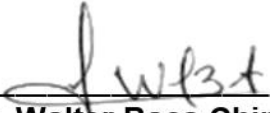
OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Villa Salvación, 02 de Noviembre del 2021



Mgtr. Walter Baca Chinchayo
PROFESOR



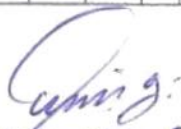
		ayude a realizar mis actividades de aprendizaje																	
	8	Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recursos y materiales en la web para complementar mi educación				X				X									15 5
	9	Tengo conocimientos sobre riesgos existentes en internet (virus informáticos) que pueden afectar mi dispositivo informático.			X				X										12 4
	10	Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (celular o Tablet) me percato si es confiable y libre de amenazas que pueden poner en peligro mis datos personales.				X				X									15 5
COMPETENCIAS DE COMUNICACIÓN	11	Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, menssenger, otros)				X				X									15 5
	12	Participo en redes sociales (Facebook, Instangram, otros) en los que me relaciono socialmente con mis amigos.				X				X									15 5

Copina y
 Mg. Luis A. Quicano Pariona
 R.S. N.º D.L.E N.º 0168-2012



13	Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom y Google Meet me generan interés en conocer sus diversas funciones.				X						X						X										15	5
14	Las videoconferencias en Zoom y Gloogle Meet, me permiten interactuar con mis compañeros y mis profesores.				X						X						X										15	5
15	Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom y Gloogle Meet)				X						X						X									15	5	
16	Accedo y navego por internet por medio de mi celular Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares, amigos y profesores. Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.				X						X						X									15	5	

En


 Mg. Luis A. Quicazo Pariona
 Rg. N.º M. C. E. 0168-2012

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

"Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Recursos digitales

3. JUEZ EXPERTO:

Luis Alberto Quicaño Pariona

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a **validarlo / no validarlo** teniendo en cuenta su forma, estructura, y profundidad; por lo tanto, **permitirá / no permitirá** recoger información concreta y real de la variable de estudio.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación / no apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Villa Salvación, 2 de noviembre del 2021



Mg. Luis Alberto Quicaño Pariona
REG. M.C.E. N° 0168-2012
Firma y sello del Juez



	10	Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (celular o Tablet) me percato si es confiable y libre de amenazas que pueden poner en peligro mis datos personales.					X										X		-	14	4.7
COMPETENCIA DE COMUNICACIÓN VIRTUAL	11	Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicaciones de mensajería instantánea (WhatsApp, menssenger, otros)				X											X		-	14	4.7
	12	Participo en redes sociales (Facebook, Instangram, otros) en los que me relaciono socialmente con mis amigos.				X											X		-	15	5
	13	Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom y Google Meet me generan interés en conocer sus diversas funciones.				X											X		-	15	5
	14	Las videoconferencias en Zoom y Gloogle Meet, me permiten interactuar con mis compañeros y mis profesores.				X											X		-	14	4.7
	15	Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom y Gloogle Meet)				X											X		-	13	4.3
COMPETENCIA DE TELEFONIA	16	Accedo y navego por internet por medio de mi celular.				X											X		-	14	4.7
	17	Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares, amigos y profesores.				X											X		-	13	4.3
	18	Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.				X											X		-	14	4.7

	19	Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir información de mis profesores, enviar mis tareas, retroalimentación y evaluación de parte de mis profesores.					X						X				X	-	15	5
--	----	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	---	----	---

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar a la dimensión específica de la variable.

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

LEYENDA: 1 = Inaceptable

2 = Deficiente

3 = Regular

4 = Bueno

5 = Excelente



Mg. Luis Tacilla Yafur
DNI 10297096

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Manu 2021”.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de Recursos Digitales.

3. JUEZ EXPERTO:

Mgtr. Luis Tacilla Tafur

4. ESPECIALIDAD:

Docencia Universitaria.

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura, y profundidad; por lo tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable de estudio.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO:

SI

NO

Villa Salvación, 02 de Noviembre del 2021



Mg. Luis Tacilla Tafur
DNI 10297096

CONFIABILIDAD DE CUESTIONARIO RECURSOS DIGITALES

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda											
	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	ITEM01	Numérico	8	0	01. Utilizo recursos digitales (audios, videos, pdf, otros), para incre...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	ITEM02	Numérico	8	0	02. Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso de te...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	ITEM03	Numérico	8	0	03. Realizo presentaciones utilizando Power Point.	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	ITEM04	Numérico	8	0	04. Cuento con una computadora o laptop, para participar en mis c...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	ITEM05	Numérico	8	0	05. Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop.	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	ITEM06	Numérico	8	0	06. Reconozco los componentes básicos de la computadora como...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	ITEM07	Numérico	8	0	07. Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar info...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	ITEM08	Numérico	8	0	08. Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen re...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	ITEM09	Numérico	8	0	09. Tengo conocimiento sobre riesgos existentes en internet (virus...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	ITEM10	Numérico	8	0	10. Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológic...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	ITEM11	Numérico	8	0	11. Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicacio...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	ITEM12	Numérico	8	0	12. Participo de redes sociales (Facebook, Instagram, otros) en la...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	ITEM13	Numérico	8	0	13. Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoo...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	ITEM14	Numérico	8	0	14. Las videoconferencias en Zoom y Google Meet, me permiten in...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	ITEM15	Numérico	8	0	15. Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zo...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	ITEM16	Numérico	8	0	16. Accedo y navego por internet por medio de mi celular.	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	ITEM17	Numérico	8	0	17. Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiar...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	ITEM18	Numérico	8	0	18. Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	ITEM19	Numérico	8	0	19. Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir informació...	{1, NUNCA}...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											



Visible: 19 de 19

	ITEM01	ITEM02	ITEM03	ITEM04	ITEM05	ITEM06	ITEM07	ITEM08	ITEM09	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19
1	4	2	2	1	1	3	3	3	3	4	5	3	3	4	2	3	4	3	4
2	3	2	1	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	2	4
3	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4
4	3	3	3	2	5	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4
5	2	2	2	1	5	3	3	4	5	2	2	2	4	5	2	5	2	2	4
6	5	3	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5
7	4	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	5	5	2	5
8	4	3	2	1	1	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4
9	3	3	3	1	1	5	4	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3	2	5
10	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4
11	4	3	2	4	5	4	3	3	5	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3
12	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	5	4	3	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
14	3	3	2	1	5	5	5	4	4	3	5	2	3	4	5	5	5	1	4
15	3	1	1	1	1	4	3	3	4	3	5	4	5	5	3	5	5	3	3
16	3	3	4	3	5	5	4	5	3	3	5	3	5	5	3	3	3	2	5
17	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
18	4	3	3	2	1	4	3	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	5	3
19	3	1	1	1	5	4	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	3	5
20	5	3	2	5	5	5	5	4	2	2	5	5	5	5	5	5	5	2	4
21																			
22																			
23																			
24																			
25																			



- Resultado
 - Registro
 - Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Avisos
 - Escala: RECURS
 - Título
 - Resumen de
 - Estadísticas
 - Estadísticas
 - Estadísticas
 - Estadísticas
 - Registro

Escala: RECURSOS DIGITALES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,806	,838	19

Estadísticas de elemento

	Media	Dev. Desviación	N
01. Utilizo recursos digitales (audios, videos, pdf, otros), para incrementar mi conocimiento.	3,60	1,046	20
02. Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso de texto sencillo haciendo	2,80	,834	20

ANEXO 6. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Albertina Vivanco Castro
identificado(a) con DNI N° 04960689..., madre/padre/apoderado de mi menor
hijo/hija Abel Velasquez Vivanco..., he
sido informado(a) respecto a los datos que se obtendrán en la aplicación del
"Cuestionario de Recursos Digitales" y "Logros de aprendizaje", la cual serán
utilizados con fines de estudio científico. Por lo tanto, **CONVENGO** y **AUTORIZO**
a mi menor hijo(a) a ser partícipe de la investigación titulada: "Recursos digitales
y Logros de Aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución
Educativa del distrito de Manu, 2021" que la investigadora Elsa Cahuascanco
Quispe está llevando a cabo.



Firma

Albertina Vivanco Castro

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Delia Ninantay Hamani
identificado(a) con DNI N° 04960931..., madre/padre/apoderado de mi menor
hijo/hija Daphnee Athil Felipe Ninantay..., he
sido informado(a) respecto a los datos que se obtendrán en la aplicación del
"Cuestionario de Recursos Digitales" y "Logros de aprendizaje", la cual serán
utilizados con fines de estudio científico. Por lo tanto, **CONVENGO** y **AUTORIZO**
a mi menor hijo(a) a ser partícipe de la investigación titulada: "Recursos digitales
y Logros de Aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución
Educativa del distrito de Manu, 2021" que la investigadora Elsa Cahuascanco
Quispe está llevando a cabo.



Firma 04960931

ANEXO 7. Data de la investigación

DATA_RDyLA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	GRADO	Numérico	8	0	GRADO DE LOS ESTUDIANTES	{1, PRIMER...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	GENERO	Numérico	8	0	GENERO DE LOS ESTUDIANTES	{1, MASCU...	9999999999	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	EDAD	Numérico	8	0	EDAD DE LOS ESTUDIANTES	Ninguno	9999999999	8	Derecha	Escala	Entrada
4	ITEM1	Numérico	8	0	01. Utilizo recursos digitales (audios, videos, pdf, otros), para increm...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	ITEM2	Numérico	8	0	02. Creo y edito documentos de texto sencillo haciendo uso de Micr...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	ITEM3	Numérico	8	0	03. Realizo presentaciones utilizando Power Point.	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	ITEM4	Numérico	8	0	04. Cuento con una computadora o laptop, para participar en mis cla...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	ITEM5	Numérico	8	0	05. Enciendo y apago correctamente la computadora o laptop.	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	ITEM6	Numérico	8	0	06. Reconozco los componentes básicos de la computadora como: ...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	ITEM7	Numérico	8	0	07. Accedo y navego por el internet con el propósito de buscar infor...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	ITEM8	Numérico	8	0	08. Al navegar reconozco páginas de confianza que me ofrecen recur...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	ITEM9	Numérico	8	0	09. Tengo conocimiento sobre riesgos existentes en internet (virus in...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	ITEM10	Numérico	8	0	10. Antes de instalar alguna aplicación a mi dispositivo tecnológico (...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	ITEM11	Numérico	8	0	11. Me comunico e interactúo sin dificultad por medio de aplicacione...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	ITEM12	Numérico	8	0	12. Participo de redes sociales (Facebook, Instagram, otros) en las ...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	ITEM13	Numérico	8	0	13. Durante las clases virtuales. El uso de videoconferencia en Zoom...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	ITEM14	Numérico	8	0	14. Las videoconferencias en Zoom y Google Meet, me permiten inte...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	ITEM15	Numérico	8	0	15. Accedo sin dificultad a las videoconferencias por medio de (Zoom...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	ITEM16	Numérico	8	0	16. Accedo y navego por internet por medio de mi celular.	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	ITEM17	Numérico	8	0	17. Utilizo mi celular para comunicarme a menudo con mis familiares...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21	ITEM18	Numérico	8	0	18. Utilizo todas las aplicaciones de mi celular.	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
22	ITEM19	Numérico	8	0	19. Utilizo mi celular con fines educativos como: recibir información d...	{1, NUNCA}...	9999999999	8	Derecha	Ordinal	Entrada
23	NOTAS	Numérico	8	0	LOGRO DE APRENDIZAJE	{1, C (logro ...	9999999999	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	RE_r	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
25	RD_re	Numérico	8	0		{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
26	CMG	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
27	CMG_R	Numérico	8	0		{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
28	CCV	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
29	CCV_r	Numérico	8	0		{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
30	CT	Numérico	8	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Escala	Entrada
31	CT_r	Numérico	8	0		{1, Bajo}...	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos Vista de variables



Visible: 31 de 31 variables

	GRADO	GENERO	EDAD	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13
1	5	2	17	4	2	2	1	1	3	3	3	3	4	5	3	
2	5	1	17	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	5	
3	5	1	16	3	2	1	2	5	5	5	4	4	4	4	4	
4	5	1	17	3	3	3	2	5	5	3	4	4	4	4	3	
5	5	2	17	2	2	2	1	5	3	3	4	5	2	2	2	
6	5	2	16	5	3	2	1	1	5	5	5	5	5	5	5	
7	5	1	17	4	3	3	1	1	4	4	3	4	4	4	3	
8	5	2	16	4	3	2	1	1	5	3	4	5	5	5	5	
9	5	1	16	3	3	3	1	1	5	4	4	5	5	5	5	
10	5	1	17	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	
11	5	1	16	4	3	2	4	5	4	3	3	5	3	3	4	
12	5	1	17	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
13	5	1	17	5	4	3	2	5	5	5	5	5	5	5	4	
14	5	2	16	3	3	2	1	5	5	5	4	4	3	5	2	
15	4	1	17	3	1	1	1	1	4	3	3	4	3	5	4	
16	4	2	15	3	3	4	3	5	5	4	5	3	3	5	3	
17	4	1	18	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
18	4	1	16	4	3	3	2	1	4	3	4	4	5	3	4	
19	4	2	15	3	1	1	1	5	4	5	5	5	4	5	3	
20	4	1	16	5	3	2	5	5	5	5	4	2	2	5	5	
21	4	1	17	5	2	3	1	1	1	4	4	5	5	5	3	
22	4	1	15	3	3	3	1	1	1	5	5	3	5	4	3	
23	4	2	15	3	3	2	2	2	5	4	4	5	5	5	4	
24	4	1	17	3	2	1	1	1	1	3	1	5	3	5	4	
25	4	2	16	3	2	2	1	5	5	5	3	5	5	5	5	



Visible: 31 de 31 variables

	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	NOTAS	RE_r	RD_re	CMG	CMG_R	CCV	CCV_r	CT	CT_r
1	3	4	2	3	4	3	4	3	57	1	26	1	17	1	14	1
2	5	5	5	5	4	4	4	3	82	3	41	3	24	3	17	2
3	4	4	3	5	3	2	4	3	68	1	35	2	19	2	14	1
4	4	5	4	5	4	4	4	3	73	2	36	2	20	2	17	2
5	4	5	2	5	2	2	4	3	57	1	29	1	15	1	13	1
6	5	5	3	5	5	3	5	4	78	3	37	2	23	3	18	2
7	3	3	4	5	5	2	5	4	65	1	31	1	17	1	17	2
8	4	5	3	5	5	5	4	3	74	2	33	1	22	3	19	3
9	3	3	3	3	3	2	5	3	66	1	34	2	19	2	13	1
10	4	5	4	5	4	4	4	3	82	3	43	3	22	3	17	2
11	3	3	4	4	3	4	3	3	67	1	36	2	17	1	14	1
12	4	4	4	4	4	4	4	3	73	2	37	2	20	2	16	2
13	5	5	5	5	5	5	5	3	88	3	44	3	24	3	20	3
14	3	4	5	5	5	1	4	4	69	2	35	2	19	2	15	1
15	5	5	3	5	5	3	3	4	62	1	24	1	22	3	16	2
16	5	5	3	3	3	2	5	4	72	2	38	2	21	2	13	1
17	3	3	3	2	3	3	3	4	54	1	28	1	15	1	11	1
18	5	4	4	3	5	5	3	3	69	2	33	1	20	2	16	2
19	3	5	5	5	5	3	5	3	73	2	34	2	21	2	18	2
20	5	5	5	5	5	2	4	3	79	3	38	2	25	3	16	2
21	4	4	5	4	5	4	5	3	70	2	31	1	21	2	18	2
22	5	5	3	5	5	3	5	3	68	1	30	1	20	2	18	2
23	4	4	5	5	4	4	4	3	74	2	35	2	22	3	17	2
24	5	4	3	5	5	3	4	3	59	1	21	1	21	2	17	2
25	5	5	3	5	5	3	5	4	77	3	36	2	23	3	18	2



Visible: 31 de 31 variables

	GRADO	GENERO	EDAD	ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	f
100	5	2	18	4	3	3	5	4	2	4	5	4	3	3	4	
101	5	1	16	3	3	2	4	4	3	5	4	3	2	2	2	
102	5	2	17	5	5	1	4	3	3	2	4	3	4	5	2	
103	5	1	17	3	3	3	4	5	3	3	3	4	4	4	4	
104	5	1	17	4	2	4	3	2	1	4	2	4	2	3	2	
105	5	1	18	4	2	4	5	4	1	3	4	5	1	4	3	
106	4	1	17	4	3	3	5	5	2	4	3	5	4	5	4	
107	5	2	18	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
108	4	1	16	3	3	2	3	5	2	4	3	3	3	3	2	
109	4	1	16	4	4	1	3	4	3	3	3	3	3	4	4	
110	4	1	16	3	1	1	5	5	5	5	1	1	1	4	5	
111	4	1	16	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
112	4	2	16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
113	4	2	16	5	1	1	5	5	5	2	3	3	3	5	5	
114	4	1	16	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	
115	4	2	16	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	5	
116	3	2	16	4	2	4	2	4	4	2	5	3	5	5	4	
117	3	1	16	3	4	2	3	3	4	3	2	2	2	3	4	
118	3	2	16	3	4	3	4	5	3	4	4	3	5	2	5	
119	3	2	16	5	4	5	2	2	2	4	5	4	5	4	3	
120	3	2	16	4	3	1	5	3	5	4	3	2	1	4	3	
121	3	2	16	4	3	3	5	3	5	2	3	4	3	3	4	
122																
123																
124																



Visible: 31 de 31 variables

	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	ITEM17	ITEM18	ITEM19	NOTAS	RE_r	RD_re	CMG	CMG_R	CCV	CCV_r	CT	CT_r
100	3	4	3	5	4	5	3	3	71	2	37	2	17	1	17	2
101	3	3	2	3	5	4	1	3	58	1	33	1	12	1	13	1
102	3	3	2	4	3	1	5	3	62	1	34	2	15	1	13	1
103	4	4	4	4	4	4	4	3	71	2	35	2	20	2	16	2
104	4	3	4	5	4	3	5	3	61	1	28	1	16	1	17	2
105	5	2	3	4	2	1	4	3	61	1	33	1	17	1	11	1
106	5	4	5	4	5	4	5	1	79	3	38	2	23	3	18	2
107	4	4	4	4	4	4	4	3	75	2	39	3	20	2	16	2
108	5	5	4	5	3	5	5	3	68	1	31	1	19	2	18	2
109	3	4	4	4	4	4	5	3	67	1	31	1	19	2	17	2
110	5	5	5	5	5	5	5	3	72	2	28	1	24	3	20	3
111	5	5	5	5	5	5	5	3	94	3	49	3	25	3	20	3
112	5	5	5	5	5	5	5	3	95	3	50	3	25	3	20	3
113	3	3	3	3	5	5	5	3	70	2	33	1	19	2	18	2
114	4	3	3	4	3	2	5	3	70	2	38	2	18	1	14	1
115	3	5	3	3	3	1	5	3	71	2	40	3	19	2	12	1
116	2	5	5	3	5	1	5	3	70	2	35	2	21	2	14	1
117	5	5	5	5	5	5	5	3	70	2	28	1	22	3	20	3
118	4	4	3	5	3	5	5	4	74	2	38	2	18	1	18	2
119	5	4	5	3	4	5	5	3	76	2	38	2	21	2	17	2
120	2	2	3	3	2	5	5	3	60	1	31	1	14	1	15	1
121	3	2	3	5	4	2	5	3	66	1	35	2	15	1	16	2
122																
123																
124																