



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Alfabetización Digital en Estudiantes del Tercer Ciclo de Educación
Primaria, Moyobamba, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciado en Educación Primaria**

AUTORES:

Solis Cardenas, Katherine Yanina (ORCID: [0000-0002-5285-7079](https://orcid.org/0000-0002-5285-7079))

Uceda Delgado, Dagny Lucely (ORCID: [0000-0002-4679-8869](https://orcid.org/0000-0002-4679-8869))

ASESOR:

Mg. Orbegozo Davila, Luis Alberto (ORCID: [0000-0002-4089-6513](https://orcid.org/0000-0002-4089-6513))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LIMA-PERÚ

2021

Dedicatoria

Agradezco a Dios por demostrarme que sin sacrificio no se puede llegar al éxito, a mi familia, en especial a mi primogénito Santino, el mejor motivo para seguir creciendo profesionalmente, pero sobre todo a mí, por la dedicación y compromiso.

Katherine Yanina Solis Cardenas

Agradezco al Dios altísimo, fuente de todo saber y poder, quien hace sabio al simple y da fuerzas al que no lo tiene, a mi singular familia que fueron el eje y sostén de este proceso de mi carrera profesional .A mis honorables y dignos profesores.

Dagny Lucely Uceda Delgado

Agradecimiento

En primer lugar agradecemos a Dios por darnos la oportunidad de llegar hasta este peldaño, con salud y con los recursos necesarios. A nuestros maestros, por ser guías en el desarrollo de nuestra investigación

Índice de contenido

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II.MARCO TEÓRICO.....	3
III.METODOLOGÍA.....	11
3.1.Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	13
3.3. Población, muestra y muestreo.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos Éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	25
VI. CONCLUSIONES.....	28
VII. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS.....	

Índice de tablas

Tabla 1. Medidas de tendencia central en la variable Alfabetización Digital y sus dimensiones	18
Tabla 2. Frecuencias y porcentajes de la variable alfabetización digital.....	19
Tabla 3. Frecuencias y porcentajes de la dimensión instrumental.....	20
Tabla 4. Frecuencias y porcentajes de la dimensión cognitiva.....	21
Tabla 4. Frecuencias y porcentajes de la dimensión cognitiva.....	22
Tabla 5. Frecuencias y porcentajes de la dimensión comunicativa....	23
Tabla 6. Frecuencias y porcentajes de la dimensión axiológica.....	24

Índice de figuras

Figura 1. Descripción de los porcentajes de la variable alfabetización digital.....	19
Figura 2. Descripción de los porcentajes de la dimensión instrumental...	20
Figura 3. Descripción de los porcentajes de la dimensión instrumental...	21
Figura 4. Descripción de los porcentajes de la dimensión cognitiva.....	22
Figura 5. Descripción de los porcentajes de la dimensión comunicativa...	23
Figura 6. Descripción de los porcentajes de la dimensión axiológica.....	24

Resumen

La alfabetización digital es un conjunto de competencias importantes porque permite en los estudiantes adquirir habilidades para el uso de herramientas tecnológicas, las cuales han ido ganando terreno en el contexto educativo y más aún por la aparición del virus Covid -19, estas habilidades tuvieron que ser adaptadas por los estudiantes para el aprendizaje virtual. Se planteó describir el nivel de alfabetización en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria, mediante un estudio cuantitativo no experimental, descriptivo. Se trabajó con 150 estudiantes moyobambinos del nivel primario, quienes fueron elegidos de 4 instituciones educativas de manera aleatoria. Los resultados se adquirieron mediante el cuestionario que se envió a través de un link de Google Forms. En razón a la variable, los estudiantes en formación obtuvieron un porcentaje moderado en la investigación, en cuanto a las dimensiones, estas indicaron que los estudiantes poseen un nivel más alto en relación a la dimensión comunicativa y nivel bajo en la dimensión cognitiva. Se observaron algunos obstáculos para el envío y repartición del cuestionario debido a que se dependía de un celular o un sujeto para difundirlos. En futuros estudios, se recomienda llevar a cabo la investigación a mayor profundidad, ampliando la muestra, y así obtener más realce.

Palabras clave: alfabetización digital, conectivismo, educación primaria, estudiantes, tecnologías digitales.

Abstract

Digital literacy is an important set of competencies because it allows students to acquire skills for the use of technological tools, which have been gaining ground in the educational context and even more so due to the appearance of the Covid -19 virus, these skills had to be adapted by students for virtual learning. It was proposed to describe the level of literacy in students of the third cycle of primary education, through a non-experimental, descriptive quantitative study. We worked with 150 Moyobambino students at the primary level, who were chosen randomly from 4 educational institutions. The results were acquired through the questionnaire that was sent through a Google Forms link. Due to the variable, the students in training obtained a moderate percentage in the research, regarding the dimensions, these indicated that the students have a higher level in relation to the communicative dimension and a low level in the cognitive dimension. Some obstacles were observed for the sending and distribution of the questionnaire due to the dependence on a cell phone or a subject to disseminate them. In future studies, it is recommended to carry out the investigation in greater depth, expanding the sample, and thus obtain more enhancement.

Keywords: connectivism; digital literacy; digital technologies; primary education; students.

I. INTRODUCCIÓN

La alfabetización digital es la capacidad del individuo para realizar diferentes actividades en ambientes digitales. A este concepto se le adjunta la destreza para encontrar, indagar y examinar a profundidad los datos al usar la tecnología (Becker et al., 2015). Esto se entendió como la nueva forma de comunicación. Otros autores manifestaron que la alfabetización digital incluye al juego como una herramienta tecnológica (Rose et al., 2020). La alfabetización digital está influenciada por factores como: (a) Juegos digitales, (b) Gamificación virtual, (c) Habilidades de conocimiento y habilidades digitales. Los juegos digitales y la gamificación son parte del proceso de enseñanza (Holguin – Alvarez et al., 2019). Por lo cual, la alfabetización digital tiene como fundamento instruir sobre las competencias digitales mediante actividades complejas, retadoras y genuinas (Pontinen et al., 2020). Entre los resultados más resaltantes, se encontró que las habilidades de conocimiento más las habilidades digitales, ambas, se enlazan a la hora de realizar la comprensión de textos de conocimientos funcionales y críticos en estudiantes (Polizzi et al., 2020). Lo descrito originó el estudio en razón de las necesidades por conocer el nivel de alfabetización digital en los alumnos a través de la indagación dentro de las instituciones más representativas del distrito de Moyobamba.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2020) indicó sobre cómo el 67% carecen de herramientas digitales (Tablet, laptop), el 69% de los jóvenes indican que habían aprendido por su cuenta a utilizar herramientas tecnológicas y el 39% habían aprendido de algún amigo o familiar cercano para alfabetizarse. Asimismo, se encontró otro porcentaje menor para aquellos niños y jóvenes que desaprovecharon la oportunidad de aprender programas educativos y cursos online que se visualizan en las plataformas virtuales Learning (2019) En el Perú, el acceso a las herramientas tecnológicas no garantizó la inclusión digital, esta brecha se manifiesta de manera notable al visualizar el 85% en las zonas rurales del país a comparación del 15% en zona urbana (Agencia Andina, 2020). Por otro lado, el portal de noticias MNC Moyobamba, informó que el departamento de San Martín, capital Moyobamba, el 82% de los habitantes que cursan el nivel de educación básica regular están desprovistos de

herramientas digitales, contrario a lo que ofreció el Ministerio de Educación (Tablet).

El presente trabajo tuvo como propósito conocer las nuevas formas de obtener información en la medida como utilizan las herramientas tecnológicas los alumnos del tercer ciclo del nivel primario. Se optó por este tema de investigación debido a que algunas escuelas carecen de herramientas digitales, evitando el crecimiento de la tecnología de la información y la comunicación. Esto implicaría que muchos de los estudiantes de educación primaria de las instituciones educativas públicas, queden excluidos de la comunidad digital perjudicando su aprendizaje en niveles educativos de alta exigencia de dominio de las tecnologías en su paso por estudios superiores. Ahora bien, al recolectar información sobre cuanto los estudiantes saben sobre alfabetización digital para el uso de los instrumentos virtuales, se obtuvo estadísticas a través de cuestionarios. Esta investigación se realizó en las instituciones educativas de Moyobamba, San Martín.

De acuerdo a lo planteado anteriormente se formulan los siguientes problemas de investigación, ¿Cuál es el nivel de la alfabetización digital de los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria del distrito de Moyobamba? Entre las preguntas específicas, el estudio se refiere a las dimensiones: (a) Habilidades instrumentales (b) Habilidades cognitivas (c) Habilidades comunicativas (d) Habilidades axiológicas. El objetivo general de esta investigación fue describir el nivel de la alfabetización digital en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria en el distrito de Moyobamba. Los objetivos específicos también se refirieron a describir el nivel de las dimensiones: (a) habilidades instrumentales (b) habilidades cognitivas (c) habilidades comunicativas (d) habilidades axiológicas.

II. MARCO TEÓRICO

De acuerdo a algunas investigaciones implicadas en el área de la educación en una muestra de 1540 estudiantes, se encontró que existe mayor inclinación por alfabetizar digitalmente en sus relaciones sociales en lugar de hacerlo por sí mismos, al utilizar tecnologías Moreno et al. (2021). En otros estudios, se encontró que existe la necesidad de que las competencias digitales se incluyan en la programación curricular en la enseñanza de los profesores (Aguilar & García, 2008). Asimismo, Jin et al. (2020) elaboraron su investigación con 715, 705 y 569 estudiantes coreanos de tercer grado de primaria y otros dos grados del nivel secundaria respectivamente. Los resultados arrojaron que los alumnos del nivel secundario tuvieron mayor nivel de alfabetización digital al compararse con los estudiantes del nivel primario.

Tirado et al. (2019) realizaron trabajos con 4 grupos de menores mexicanos entre 10 y 12 años, en los cuales se encontraron tácticas en base al desarrollo de objetos o recursos digitales que permitan el logro de la alfabetización digital. Por otro lado, Behnamnia et al. (2020) mencionaron que la alfabetización digital incita a la creatividad de los alumnos a través de los juegos digitales, siendo este el enlace para permitir con mayor frecuencia la participación de los estudiantes en los medios digitales. Quiñonez et al. (2020) señalaron que 60 estudiantes mexicanos desarrollaron habilidades digitales de manera innata y que desarrollaron el uso responsable de la Internet por la concientización que les fomentan en sus escuelas. De los cuales, el 78 % de los niños tuvo un dominio ilimitado al momento de hablar sobre tecnologías.

Fernández et al. (2017) mencionaron que 30 profesores españoles conocen sobre alfabetización digital, pero con un dominio básico. De igual manera, Saavedra et al. (2020) nos mencionaron en una muestra similar, que España tiene 36,6% de mayor producción científica sobre alfabetización tecnológica, seguido de México (19,4%), Venezuela (10,8%) y Argentina (8,6%). Por lo tanto, se mencionó que en el contexto europeo como en el latinoamericano hay interés por la alfabetización tecnológica. Froilán, (2019) realizaron un estudio de la población de zonas rurales del Perú donde se encontró que el 13.2% de la comunidad estudiantil tenían acceso a internet en sus hogares solo para fines recreativos, demostrando que los estudiantes utilizan más el internet para el

manejo de las redes sociales (Facebook), (Instagram), (Whatsapp) que para fines educativos.

Acevedo et al. (2018), trabajaron con 100 alumnos estadounidenses de aproximadamente 5 a 11 años de edad, de quienes se obtuvo datos sobre el uso de Internet, se probó que el 55% de ellos tenían habilidades digitales. De igual manera, se demostraron que una de las ventajas en los niños es el consumo a temprana edad de las herramientas tecnológicas Ferreiro (2012). En el estudio de Peñalva et al. (2018) trabajaron con 1800 participantes peruanos, la encuesta demostró el impacto que generó en los nativos digitales, de las cuales el 40% carece de preparación en las herramientas digitales y el 35% tuvo que adaptarse e innovar en el tema de alfabetización digital. Zhang & Zhu (2016) realizaron una investigación con 50 estudiantes coreanos del sexto de primaria, como resultado obtuvieron que los estudiantes mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación pueden recopilar información de manera diaria.

Behnamnia et al. (2020a) encontraron que las herramientas digitales pueden animar al desarrollo de la resolución de problemas y las tareas en los niños. Estos mismos autores argumentaron que el uso de los juegos educativos ayuda al desarrollo de la interacción social, socioemocionales y cognitivas (Behnamnia et al., 2020b). En un estudio empírico, 21 estudiantes entre las edades de 6 a 8 años, se demostró que la base para enseñar la alfabetización digital es a través de actividades complejas, desafiantes y auténticas (Pöntinen et al., 2020) Asimismo, Polizzi, (2020) menciona sobre la alfabetización digital y cómo contribuye a la experiencia para interactuar y evaluar el contenido en línea. Cabero et al. (2015) encontraron que las estrategias basadas en desarrollos de los recursos digitales y herramientas virtuales permite el logro de la alfabetización digital.

Altuna et al. (2018) trabajaron una investigación dentro de 21 centros educativos con 89 participantes en grupo de 3 - 6 integrantes, concluyendo que se necesita herramientas tecnológicas para experimentar, innovar nuevas formas de buscar y de aprender, de exponer y de compartir, de hacer y de relacionarse. Acevedo et al. (2020) mencionaron que el 61% empleó nuevas tecnologías para la programación escolar, 41% no manejó tecnología para implantar diálogo con sus estudiantes, el 42,5% empleó actividades en las sesiones virtuales con el uso de recursos complementarios. En España se realizó

la formación permanente hacia la incorporación de las tecnologías, proponiendo al *E-learning* alcanzar las capacidades y destrezas en la enseñanza, para la estructuración de cursos y plataformas, siendo actividades para el desarrollo de competencias con alumnos, padres y profesores Taylor, (2017).

La variable de alfabetización digital se conceptualiza como la adquisición de competencias e incremento de las aptitudes para la indagación, clasificación, restablecimiento de la información y dominación, al emplear recursos y lenguajes informáticos. Moreira et al. (2015). Otros autores lo definieron como conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y técnicas necesarias para utilizar las herramientas digitales, planificando el conocimiento al emplear las tecnologías de la información y la comunicación (Vidal, 2021). Así como, Bhatt & Mackenzie (2019), mencionaron el significado de alfabetización digital como el uso de tecnología de red para navegar e interpretar el significado de mensajes digitales. La alfabetización en internet está casi siempre agregado en la definición de “alfabetización tecnológica” (Pereira et al., 2017).

La alfabetización digital suscita datos necesarios para ser usuario de la información tecnológica (Aguilar & García, 2008). Además, los mismos autores señalaron que en el campo educativo se demanda un desarrollo hacia una pedagogía activa implicada en el estudiante, basado en los recursos tecnológicos. Por otro lado, Cabero & Barroso (2015) conceptualizaron a la alfabetización digital como los individuos con bajo conocimiento o habilidades básicas en el manejo y uso de las herramientas digitales, obteniendo competencias que le permitan acceder a niveles satisfactorios en las diferentes áreas. Otros autores señalaron, que la alfabetización digital tiene por objeto estructurar una educación que logre cubrir las necesidades heterogéneas de la sociedad (Amiama & Mayor, 2017).

Así como, Agudo et al. (2012) puntualizaron el significado de alfabetización digital como cultura digital vigente reflejada en la pluriculturalidad de la información, a través de diferentes herramientas digitales, [plataformas digitales] [redes sociales], adaptándose a computadoras y teléfonos móviles. La globalización digital ha incorporado en nuestra sociedad mundial la superación del aislamiento en el que nos encontrábamos sumidos en siglos anteriores. En efecto, los estudiantes y formadores necesitan alcanzar niveles que nos proporcionen la habilidad y la capacidad necesarias respecto a esto (García et

al., 2020). Asimismo, Martín et al. (2017) señalaron que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación va enlazado a la dinámica innovadora de los avances significativos en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en la educación.

Además, Area et al. (2012), refirieron que la alfabetización digital es una formación instrumental imprescindible para cualquiera persona porque es una habilidad necesaria, sin la cual escapa la posibilidad de obtener aprendizajes nuevos de mayor complejidad cultural e intelectual. La alfabetización es más que un grupo medido de destrezas, es un modo de aprendizajes. El grado de información y habilidad previo que tiene cada individuo para estar en capacidad de procesar la nueva información y los datos que surge a partir de nuevos descubrimientos García, (2017). Según, Cabero et al. (2018), la alfabetización digital es una pluralidad de elementos que nos brindan una solvente eficiencia de trabajo en un ambiente digital, que facilita la participación idónea en la comunicación, en redes sociales y transformación de conocimientos.

De igual manera, Gómez et al. (2018) manifestó que la alfabetización digital es la dominación de varias capacidades que permitirá a los alumnos indagar y analizar, conocer y detectar, criticar y explicar un grupo de conocimientos que permiten el pensamiento crítico y que el alumno transforme la información en conocimiento. Dornaletche (2015) la alfabetización digital en los estudiantes incrementa y potencializa la transformación del aprendizaje, motivo por el cual se debe considerar tres parámetros básicos: aprender de las TIC, aprender sobre las TIC y aprender con las TIC, solo así será una herramienta intelectual y relevante en el aprendizaje. También, García et al. (2019) señalaron que la alfabetización digital en los alumnos significa más que conocimientos funcionales y capacidad de buscar en internet y presentar diapositivas, significa brindar a los alumnos una diversidad y una extensa gama de herramientas tecnológicas, donde desarrollen competencias digitales de forma cooperativa, ingeniosa y crítica.

Un gran número de educadores estaban desprovistos de las innovaciones tecnológicas como para el uso a las herramientas digitales desde la perspectiva del conectivismo. Asimismo, Gonzales et al. (2015) mencionaron que el docente actual debe conocer las herramientas digitales y saber que es importante el recurso digital para incentivar a los estudiantes, estimulándoles, para que sean

constructores de un aprendizaje. Según Gutiérrez et al. (2010) es importante que los educandos sepan que nos encontramos en la era digital y considere el conectivismo como una gran oportunidad para establecer estrategias en torno a ellas, para lograr las competencias que necesiten las generaciones actuales y futuras. Además, Holguin- Alvarez et al, (2020) señalaron que la alfabetización digital es la unión de saberes y competencias imprescindibles en la persona para brindar una información en los aprendizajes.

La alfabetización digital es el uso técnico de las herramientas tecnológicas y la aptitud para usarlas Holguin- Alvarez et al. (2020) con actitud crítica respecto a la utilización y la selección de información que puede dar Galvez, (2019). Por ello, la alfabetización es fundamental en este siglo (Aguaded et al., 2015) (Cifuentes et al., 2020) manifestaron tres elementos de alfabetización: En primer lugar, alfabetismo instrumental; señalando al reconocimiento y uso de aplicativos y herramientas virtuales. Se encontró el conocimiento de dispositivos tecnológicos (plataformas virtuales).El alfabetismo informacional; señala el acceso y valoración de la información (redes sociales). Por último, el alfabetismo comunicacional referido a comunicarse efectivamente utilizando los materiales digitales.

La dimensión instrumental es la competencia que se relaciona al dominio técnico de cada tecnología, es decir, el conocimiento práctico del Hardware y del Software que emplea cada medio digital (Moreira et al., 2015). De igual manera, otro autor mencionó que la dimensión instrumental es saber acceder y buscar información en distintos tipos de medios, tecnologías, bases de datos o bibliotecas online (Moreira, 2015; Orozco, 2020). Según García, (2017) la dimensión instrumental se encuentra dentro del conjunto de componentes y programas tecnológicos (Moreira, 2015; García, 2017). El avance tecnológico significa que los pobladores del siglo veintiuno logren los conocimientos y habilidades para que laboren con herramientas informáticas. Por ello, el manejo de lo instrumental conforma las dimensiones de alfabetización digital Area & Pessoa (2012).

Kim et al. (2008) la dimensión cognitiva, es la competencia que se relaciona al obtener instrucción y capacidades específicas que permitan rastrear, clasificar, reflexionar, entender y rehacer el inmenso cúmulo de información a la que se ingresa mediante las nuevas tecnologías. Del mismo modo, instruirse al

usar de manera eficiente la información. Moreira, (2015). Según Orozco, (2020) la dimensión cognitiva es aprender a utilizar de forma inteligente la información para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente (Moreira, 2015; Orozco, 2020).

Según Erstad, (2016) señalo que la dimensión cognitiva es ser capaz de crear diversas formas de información, crear diversas páginas web, desarrollando herramientas digitales como el software, la dimensión permite adquirir valores críticos y éticos, actitudes, toman de conciencia de las herramientas tecnológicas, es decir conocer los beneficios y riesgos que trae la utilización de la internet. Asimismo, Poblete et al. (2013), señalo que la comunicación se apoya en los medios digitales a través de las relaciones interpersonales que se generan mediante los ordenadores. Sin embargo, para utilizar adecuadamente el software y el hardware es necesario adquirir lo que se conoce como competencias informáticas. La dimensión comunicativa es la competencia relacionada al desarrollo en conjunto de actitudes positivas hacia la comunicación e interacción personal con otros sujetos a través de las tecnologías (Moreira et al., 2015).

Según Area, (2015) menciona que la dimensión comunicativa es el conocimiento de expresarse, opinar y comunicarse a través de las herramientas digitales. Es la dimensión que nos permite expresarse, comunicarse y difundir la información, interactuar en las redes sociales (WhatsApp) (Facebook) (Messenger) producir textos, que permite desarrollar la tarea colaborativa, la expresión, tolerancia, respeto, y la empatía en las redes social. La dimensión comunicativa tiene dos puntos fundamentales la habilidad de interactuar e interrelacionarse por los medios de la tecnología (WhatsApp) (Facebook) (Messenger) (Zoom) (Meet) difundiendo conocimientos a través de herramientas digitales. La dimensión axiológica, es la competencia relacionada con adquirir y desarrollar valores éticos, democráticos y críticos hacia la tecnología, es decir, saber usar ética y democráticamente la información (Moreira et al., 2015).

Por otro lado, Aguaded, (2015), considero que la dimensión axiológica es fundamental para el desarrollo de personalidades morales autónomas y críticas Caldeiro & Aguaded, (2014). Erstad et al. (2016) afirmó que la dimensión axiológica es conocer la ética y en forma democrática la información. Esta dimensión permite obtener valores críticos y actitudes, generando conciencia del

uso de las herramientas digitales, es conocer las fortalezas, oportunidades, debilidades y riesgos que trae el uso de las tecnologías. (Moreira, 2015; Aguaded, 2013; Erstad, 2016). Dezuani et al. (2012) señalaron que los individuos activos e independientes, son capaces de desarrollar una autonomía crítica que a vez transmitirán valores. Asimismo, Area, (2015) señaló que la dimensión axiológica son actitudes y valores críticos y éticos sobre la comunicación y la información.

La dimensión axiológica relacionada a la tecnología es saber utilizar éticamente y democráticamente la información. Esto significa formar al individuo para que pueda reconstruir, dar un significado a la múltiple información que se tiene extraescolarmente en las múltiples herramientas digitales de la sociedad del siglo veintiuno, desarrollar las habilidades para usar y expresarse de forma inteligente, crítica y éticamente. La investigación se basó en la teoría conectivista de Siemens (2004), quien menciona que el aprendizaje es a través de fuentes y medios de información especializada, es decir, que el almacenamiento, fuentes de información, aumento de la conexión, conocimiento actualizado y la toma de decisiones, permite que el estudiante logre obtener conocimientos que pueda desarrollar constantemente. Asimismo, aduce que el conectivismo nace del constructivismo y el cognitivismo, para iniciar el nuevo aprendizaje digital.

Este aprendizaje inicio con la interacción de varios individuos en un mundo de redes (Siemens, 2010). Por otro lado, (Gutiérrez, 2012) mencionó que el conectivismo detalla los efectos que tiene la tecnología en el aprendizaje significativo y en la comunicación. Ovalles (2014), mencionó que el conectivismo ha sido desarrollado por Siemens, una teoría de aprendizaje para la sociedad del conocimiento, basado en las limitaciones de las teorías anteriores, donde explica la importancia de la utilización de las herramientas tecnológicas en la alfabetización digital. García et al. (2019) afirmó que en el siglo veintiuno se dio inicio a la era digital, la gran revolución técnica, sociocultural y económica, por ellos las herramientas tecnológicas evolucionaron abismalmente cada día. Es importante que la sociedad, se actualice en el uso de las herramientas tecnológica.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación

Dentro de la metodología de investigación se concluyó que es de tipo básica porque sirve de soporte a la investigación aplicada o tecnológica; y fundamental porque es esencial para el desarrollo de la ciencia (Ñaupas, 2014). Comprende dos niveles, aunque algunos como (Selltiz et al., 2014) distinguen tres niveles: el exploratorio, descriptivo y el explicativo. Por otro lado (Hernández et al. 2018), respaldaron que es de tipo básico porque no se tiene la necesidad de generar algún cambio o manipulación en la variable para efectos experimentativos. Es decir, este tipo de estudio es aquella que está encaminada a la investigación de nuevos estudios sin algún objetivo práctico determinado (Pimienta & Orden, 2017). En nuestro proyecto se desarrolló este tipo de investigación básico que se ampara en los fundamentos teóricos y los procedimientos metodológicos, que nos sirven para entender y comprender las dimensiones como (a) Instrumental (b) Cognitiva (c) Comunicativa (d) Axiológica y que a su vez describiremos como parte de nuestra variable alfabetización digital.

El tipo de escala es Ordinal, ya que las variables se pudieron ubicar en rangos o clasificarse de acuerdo a características específicas, es decir, ordenarse de mayor a menor o menor a mayor, pero siempre acogiéndose a unos criterios de evaluación (Ñaupas, 2014), en el estudio se aplicó este tipo de escala Ordinal porque se observaron fundamentos teóricos de la variable y las dimensiones, a partir de teorías genéricas es decir, enfoques teóricos o posturas del conocimiento científico como el conectivismo, constructivismos y de teorías sustantivas basadas en definiciones, conceptos. El enfoque es cuantitativo porque utilizó el recojo de información y el análisis de datos para responder preguntas de investigación, también, porque confía en la medición de variables e instrumentos de investigación Bisquerra et al. (2014).

Diseño de investigación

El diseño es de tipo no experimental (Hernández et al., 2018), ya que esta investigación no intentó manipular la variable como tampoco afectar en su normal desarrollo, por esta razón, el estudio busco analizar la variable tal como se presenta en la naturaleza de la muestra del estudio. En esta investigación se evaluó la única variable alfabetización digital, por medio de una muestra aleatoria de 150 estudiantes de escuelas públicas y privadas en Moyobamba, para adquirir el nivel de alfabetización digital con respecto a las cuatro dimensiones. Los

resultados se exhibieron en tablas, gráficas y porcentajes. Se desarrolló el cálculo, la mediana, el promedio, la moda, el valor y otras medidas de tendencia.

La investigación fue descriptiva, según (Hernández et al., 2010) se buscó especificar el nivel, el uso de las herramientas digitales, las características, las cualidades, las habilidades y los perfiles de los individuos, grupos, comunidades que facilite el análisis e interpretación. Para recoger o medir información de manera personal o conjunta sobre alfabetización digital.

Según Muggenburg (2007) el corte es transversal, se recopilaron datos de un momento, con la finalidad de saber el nivel de la variable. Se recogió los datos en el periodo del tercer trimestre del año 2021, para observar los cambios positivos o negativos en el nivel de alfabetización digital.

3.2. Variables de operacionalización

Definición conceptual

La alfabetización digital es la habilidad para adquirir competencias y capacidades sobre las tecnologías de la información y la comunicación (González et al., 2015) .Y que a su vez le permite al individuo realizar diversas actividades, haciendo y comprendiendo el uso de la información en diversos formatos que se presentan en un medio digital (Moreno et al., 2021).

Definición operacional

La alfabetización digital es un conjunto de capacidades que poseen los alumnos al comprender, utilizar, analizar y crear contenidos a través de los medios digitales (Jin et al., 2020), los alumnos interactúan con las herramientas digitales de forma eficaz y segura para obtener los aprendizajes esperados. La

variable está conformada por cuatro dimensiones los cuales son: instrumental, cognitiva, comunicacional y axiológica (Merma et al., 2013)

Indicadores

Instrumental. Dominio técnico de la tecnología, conocimiento práctico del Hardware (mouse, teclado, cámara), conocimiento práctico del software (plataforma, disco duro, explorador).

Cognitiva. Auto instrucción sobre el uso de medios, rastrea información, clasificar información, reflexionar sobre la información hallada, reconstruir la información adquirida.

Comunicativa. Actitudes positivas hacia la comunicación, actitudes positivas hacia la interacción personal en medios digitales, actitudes positivas hacia las actividades virtuales.

Axiológica. Valores éticos hacia la tecnología, valores democráticos hacia la tecnología, valores críticos hacia la tecnología.

Dominio técnico de la tecnología

Encontrar información en las bibliotecas virtuales, almacenar información en plataformas virtuales y/o hardware (El disco duro) (La memoria RAM), organizar, seleccionar los contenidos encontrados (páginas web) (repositorios) (redes sociales) analizar e interpretar la información obtenida, planificar contenidos y datos virtuales.

Comunicación y colaboración

La interacción verbal en herramientas virtuales (páginas web) (repositorios) (redes sociales) , la interacción en intercambio de información en medio digital, la interacción escrita en medio digitales (foros) (debates), adecuar o editar los contenidos virtuales.

Seguridad

Emplear medidas de seguridad digital, proteger los datos personales, impulsar la alfabetización digital, impulsar la protección de los dispositivos personales, garantizar la protección de la información.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Según Hernández et al. (2014) la población es el grupo de todos los casos que concuerden con determinadas especificaciones. Asimismo, Arias (2012) señaló que la población es el grupo limitado o ilimitado de individuos con una peculiaridad común, así logrando obtener las conclusiones de la investigación. Una población se define como un conjunto finito o infinito de sujetos que tienen las actitudes, ubicación geográfica, características y necesidades (Fachelli et al., 2015). En el presente trabajo se consideró como población a un grupo integrado por 1500 estudiantes de tercer ciclo de educación primaria del distrito de Moyobamba (Departamento San Martín, Perú) de cuatro unidades escolares públicas siendo un 51% de primer grado y un 49 % de segundo grado.

Muestra

En lo que respecta a la muestra, esta fue de tipo no probabilística, se define como un subconjunto de sujetos pertenecientes a una población determinada y que son tomados de forma estadística o directa (Hernández, 2015). En el estudio se optó por una muestra que incluyó a 150 estudiantes del nivel primaria de la Educación Básica Regular en el distrito de Moyobamba, San Martín, los cuales provinieron de cuatro instituciones públicas de dicho contexto. El 30 % de la población fue de género masculino y el 70% del género femenino, el rango de edad es de 6 a 8 años. El promedio de edad de los estudiantes del primer grado es de 6 a 7 años y los estudiantes del segundo grado presentaron un promedio de 7 a 8 años de edad. En cuanto al nivel socioeconómico, el 20% de estudiantes es del nivel muy pobre, el 30% de estudiantes es del nivel pobre, el 50% de estudiantes es del nivel no pobre. Todos los participantes que fueron integrados en la muestra estuvieron bajo la condición del consentimiento informado de sus padres.

Muestreo

El muestreo es no probabilístico es el método de encontrar la muestra en relación a la población, el cual el investigador realizó la elección de criterios que

de adapten a las investigaciones de los integrantes a incluir en la muestra. Taylor, (2017). En el estudio se optó por los siguientes criterios de exclusión: (a) Estudiantes que no posean herramientas tecnológicas para comunicarse, (b) Estudiantes que no estén en el rango de edad, (c) Estudiantes repitentes a partir de dos años atrás, (d) Estudiantes con discapacidad severa. Chávez, (2019).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio se aplicó la técnica encuesta virtual. El instrumento se denominó Cuestionario de alfabetización digital, y consta de 44 preguntas, el tipo de respuesta será de escala de Likert, de tres alternativas: (a) Bajo, con valor 1, (b) moderado valor 2, (c) alto con valor 3. El tiempo de empleo para la aplicación fue de una hora y treinta minutos, la distribución del enlace del formulario fue a través del aplicativo WhatsApp, previamente se realizó una charla en Google Meet para brindar indicaciones a los docentes de cada grado sobre el instrumento.

La validación se hizo a través de un juicio de cinco expertos, quienes evaluaron los criterios: claridad, adecuación y relevancia del instrumento mediante una ficha de validación, con un resultado total del 100% aprobado. Para que exista una mayor formalidad en la ejecución de nuestro estudio, se envió una carta de presentación a los directivos de parte de las investigadoras respaldadas por la Universidad. Posteriormente, para la fiabilidad se realizó una prueba piloto con 30 individuos de muestra, lo que permitió calcularse en el programa SPSS 21 el índice de alfa de Cronbach, siendo de 0,986 por lo cual fue confiable.

3.5. Procedimientos

Para la realización del estudio, primero se gestionó los permisos a través de los directivos, enviándoles las cartas de presentación de manera presencial durante una semana a los centros educativos, explicándoles el motivo de nuestra llegada hacia la institución, esperando su previa aceptación. Una vez aprobada la solicitud, se informó para la firma de consentimiento al colegio y para el consentimiento de los padres o tutores que se encuentren a cargo de los alumnos implicados en el estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

Una vez obtenida la información de la recolección de datos, se inició la descarga de las respuestas en Google Forms, para luego ser tabulados en el programa Excel, para posteriormente, interpretarlos de manera estadística. En el estudio se tuvo presente el número de la muestra y los niveles de medición ordinal (bajo, moderado y alto) que se usaron en la variable alfabetización digital, a través del programa SPSS 21, en el cual el promedio de los puntajes se visualizaron y mencionaron de manera específica en las tablas y las figuras, con el propósito de enseñar las diferencias de las cifras que se alcanzaron de forma estadística.

3.7. Aspectos éticos

En la investigación se acataron los aspectos éticos, principalmente el anonimato de la identidad de los estudiantes y los centros educativos que participaron. Por tal motivo, se empezó a recolectar sus datos de manera confidencial mediante códigos cuantificables. Este proyecto se caracterizó por ser original debido a que la información recolectada se analizó sin cambiar los datos. Por otro lado, las referencias que se utilizaron para los conceptos, teorías y enfoques en el estudio se redactaron de manera legítima, ya que se citaron a todos los autores con el modelo APA 7 con el propósito de evitar algún tipo de plagio. Se consideró los siguientes aspectos éticos en la investigación: (a) Respeto a las personas: Se solicitó una carta firmada por parte de la dirección de la institución educativa donde se manifieste la autorización la realización del proyecto, así como el conocimiento de cada una de los trabajos a desarrollarse, evitando molestias o influir negativamente en el desarrollo del trabajo de los docentes y del estudio, (b) No maleficencia: Se interactuó con los docentes sobre la importancia de cada una de los trabajos a desarrollarse, acordando la confidencialidad necesaria para cada uno de ellos y de los estudiantes que se encuentran involucrados en el estudio, (c) Justicia: Se realizó un análisis documental y teórico, basado en diferentes fuentes.

IV. RESULTADOS

41. Análisis de tendencia central

Tabla 1

Medidas de tendencia central en la variable Alfabetización Digital y sus dimensiones

Medida	<i>X</i>	<i>Mo</i>	<i>Mdn</i>	<i>Mín.</i>	<i>Máx.</i>
Alfabetización digital	90.17	101	89.50	76	106
Instrumental	37.53	36	37.50	29	44
Cognitiva	16.33	17	17	13	24
Comunicativa	18.90	18	19	14	24
Axiológica	16.40	15	16	12	21

Nota *X*= Media, *Mo*= Moda, *Mdn*= Mediana, *Min*= Mínimo, *Máx.*= Máximo

En la Tabla 1 se observa un aproximado entre el promedio y el puntaje mínimo con una diferencia 14.17 puntos obtenidos en la variable alfabetización digital, la lejanía entre el promedio y el puntaje máximo es 15.83 puntos. La moda nos señala puntuaciones cercanas al máximo. Para la dimensión instrumental se visualiza una cercanía de 6.47 puntos entre el promedio y el puntaje máximo, mientras que el resultado mínimo presenta una lejanía de 8.53 puntos.

La repetición de los datos en los puntajes se acerca a la puntuación mínima. Con respecto a la dimensión cognitiva se muestra un acercamiento entre el promedio y el puntaje mínimo con 3.33 puntos, también se nota, una distancia de 7.67 puntos en relación al máximo.

En cuanto a la dimensión comunicativa se denota un acercamiento de 4.9 puntos en relación del promedio y el puntaje mínimo, a su vez tiene una separación 5.1 en referencia con la mayor su puntuación. De igual manera, la dimensión axiológica nos presenta una ligera proximidad de 4.4 entre el promedio y el puntaje mínimo, asimismo tiene una dispersión de 4.6 con el mayor puntaje. Sin embargo, la constante moda se encuentra alrededor del puntaje mínimo tanto para la dimensión cognitiva, comunicativa y axiológica.

42 Análisis de datos descriptivos

Variable Alfabetización digital

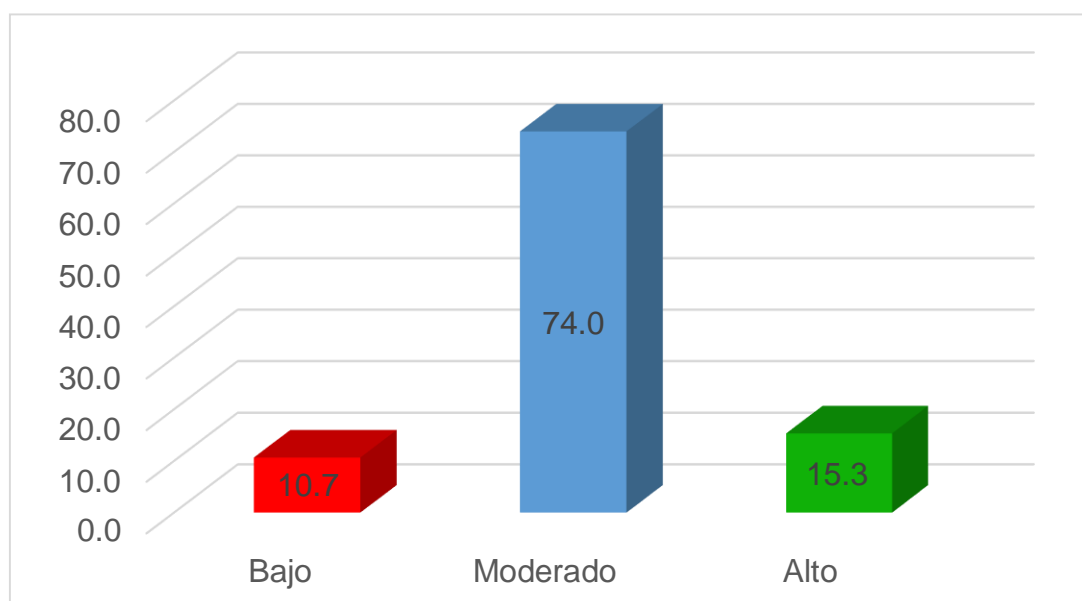
Tabla 2

Frecuencias y porcentajes de la variable alfabetización digital

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	16	10.7	10.7	10.7
Moderado	111	74.0	74.0	84.7
Alto	23	15.3	15.3	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Figura 1

Porcentaje de la variable alfabetización digital



En la tabla 2 se presenta 84.7 % de la muestra de participantes que representa a los individuos que carecen de alfabetización digital. Por otro lado, solo un aproximado del 15 % de los estudiantes evaluados demuestra un nivel alto.

Dimensión 1: Instrumental

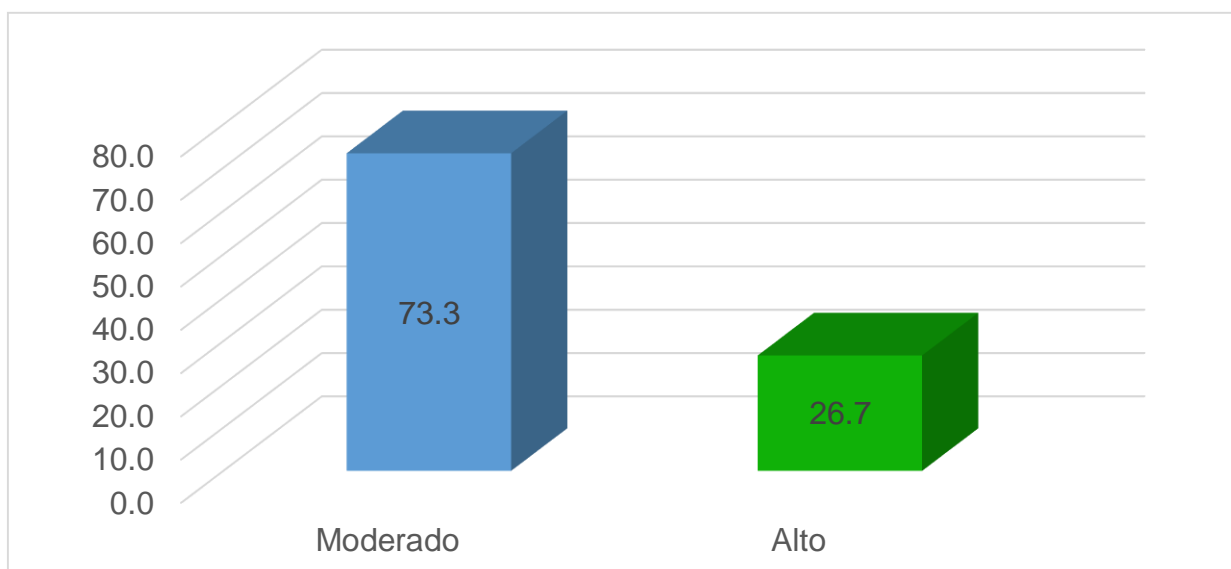
Tabla 3

Frecuencias y porcentajes de la dimensión instrumental

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Moderado	110	73.3	73.3	73.3
Alto	40	26.7	26.7	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Figura 2

Porcentaje de la dimensión instrumental



La tabla 3 indica aproximadamente que más del 73 % de los alumnos encuestados demuestran debilidad en los indicadores que se relacionan al dominio técnico de la tecnología, al conocimiento práctico del Hardware y lo que involucra a las herramientas o elementos tecnológicos, así también, al conocimiento práctico del software lo que implicaba el manejo de navegadores como Mozilla, Firefox, Chrome e Internet Explorer. Por otra parte, más del 27 % de los estudiantes restantes manifiestan un alto nivel.

Dimensión 2: Cognitiva

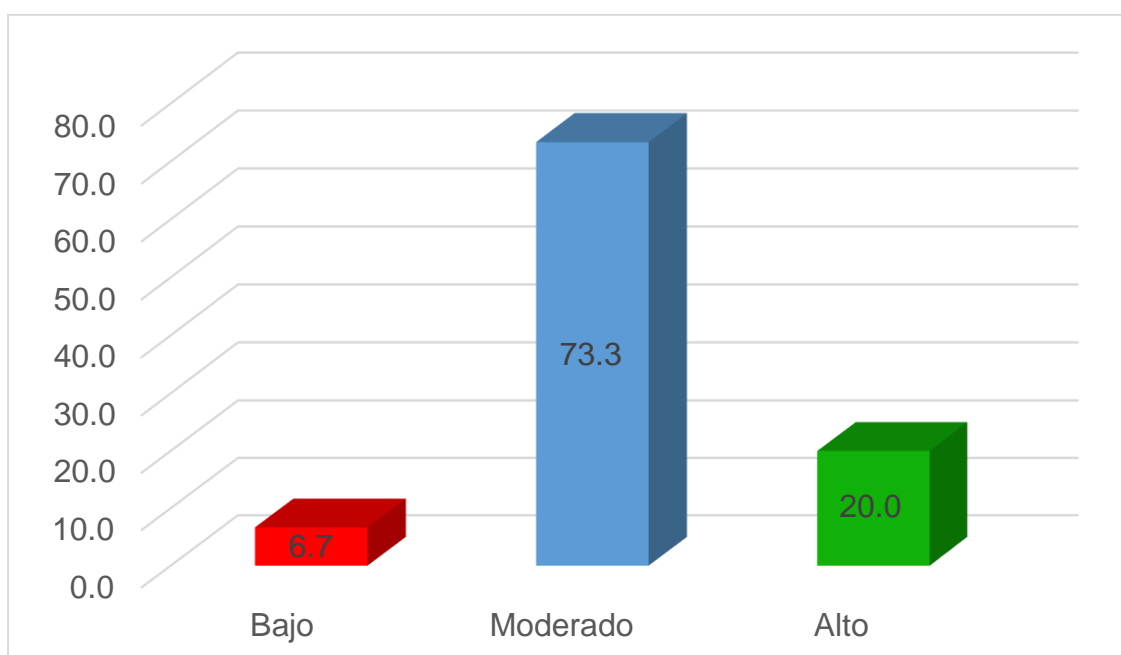
Tabla 4

Frecuencias y porcentajes de la dimensión cognitiva

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	10	6.7	6.7	6.7
Moderado	110	73.3	73.3	80.0
Alto	30	20.0	20.0	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Figura 3

Porcentaje de la dimensión cognitiva



La tabla 4 percibe que el 80 % de los escolares encuestados manifiestan deficiencia en la dimensión cognitiva, esto indica que los colegiales demuestran bajo rendimiento al usar de manera eficiente la información que obtienen, de igual manera, no analizan ni reflexionan sobre los conocimientos adquiridos, tienen bajo desenvolvimiento en las habilidades digitales como rastrear, clasificar, entender y rehacer lo que en su mayoría no les permite llegar a sus objetivos. En cambio, más del 20 % del grupo expresa un nivel eficaz.

Dimensión 3: Comunicativa

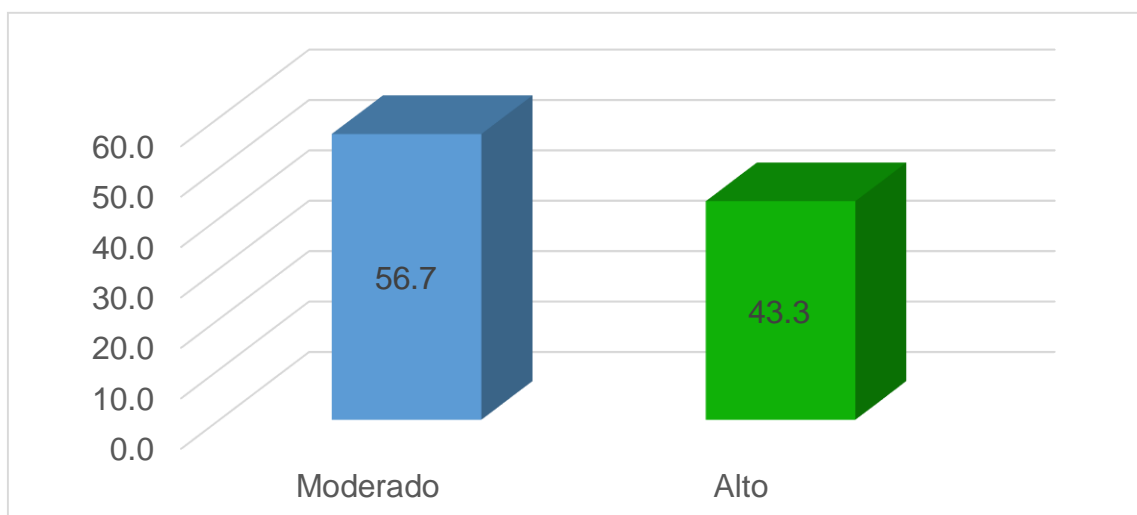
Tabla 5

Frecuencias y porcentajes de la dimensión comunicativa

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Moderado	85	56.7	56.7	56.7
Alto	65	43.3	43.3	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Figura 4

Porcentaje de la dimensión comunicativa



Los resultados de la tabla 5 presentan al 56.7 % de los consultados quienes muestran un nivel medio en referencia a la dimensión comunicativa, específicamente en los siguientes indicadores; actitudes positivas hacia la comunicación, mediante reuniones con sus compañeros de clase para organizar círculos de estudio virtual, actitudes positivas hacia la interacción personal en medios digitales utilizando como herramientas aplicativos para las tareas grupales y actitudes positivas hacia las actividades virtuales tales como su colaboración activa en las sesiones de clases. Sin embargo, más del 43 % de educandos presentan un nivel alto.

Dimensión 4: Axiológica

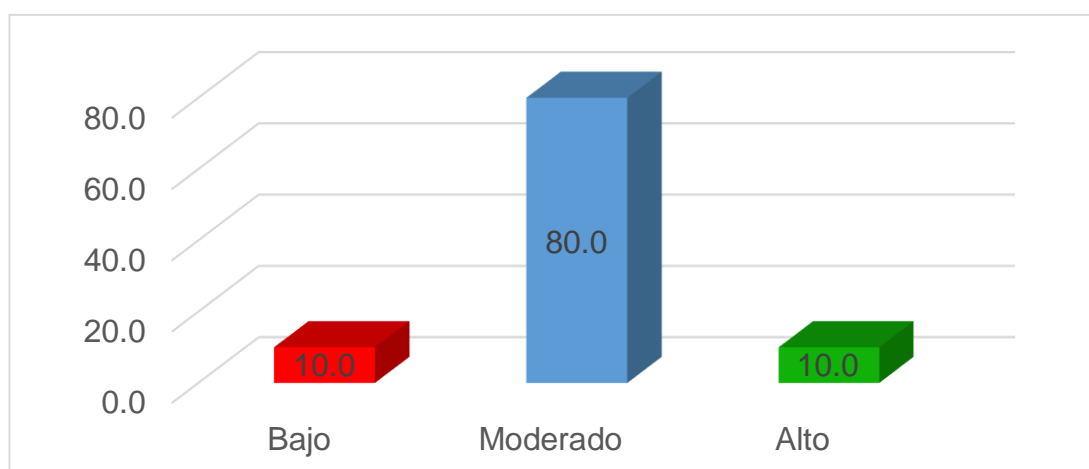
Tabla 6

Frecuencias y porcentajes de la dimensión axiológica

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	15	10.0	10.0	10.0
Moderado	120	80.0	80.0	90.0
Alto	15	10.0	10.0	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Figura 5

Porcentaje de la dimensión axiológica



Los resultados de la tabla 6 evidencian que el 90 % de los escolares consultados expresan vulnerabilidad en la dimensión axiológica, particularmente en algunos de estos indicadores tales como, los valores éticos hacia la tecnología los cuales involucran los gustos sobre las imágenes o ideas que se muestran en el internet sin saber desligar información positiva, así también, valores democráticos hacia la tecnología que les permiten el respeto a las normas para ingresar a una página web y por último los valores críticos hacia la tecnología sin saber utilizar de manera adecuada el tiempo en el internet ya que su mayor consumo se inclina hacia juegos recreativos.

V. DISCUSIÓN

El estudio a profundidad que se realizó en la variable alfabetización digital demostró que el nivel de alfabetización de los estudiantes Moyobambinos del tercer ciclo de educación primaria es intermedio, en semejanza con lo investigado por Peñalva et al., (2018) quienes demostraron que en el Perú un porcentaje de 35 % de colegiales desconocen cómo extraer información usando la tecnología. La mayor cantidad de alumnos señalaron un nivel moderado al alfabetizarse digitalmente; sin embargo, también se obtuvo un bajo porcentaje en algunas respuestas que contestaron los mismos encuestados. Gran cantidad de la muestra no conoce como explotar las nuevas formas de obtener información utilizando las herramientas tecnológicas, esto evitaría el proceso de aprendizaje de los alumnos en sus clases. Cabe recalcar, que un grupo reducido de estudiantes demostró un nivel eficiente cuando nos referimos a la variable.

De igual manera, otro autor resaltó la importancia de usar las habilidades digitales y de conocimiento, ambas, aplicadas a la tecnología, evitando perjudicar la sucesión de aprendizaje en clase (Polizzi et al., 2020). Esto se dio por consecuencia, de que se encuentran desprovistos de medios tecnológicos en la zona, lo que evitaría que se utilicen a la tecnología como herramienta de aprendizaje. También, Area (2012), indicó que, para obtener conocimientos de mayor dificultad tanto en el contexto intelectual y cultural, es sumamente necesario potenciar el desarrollo sobre alfabetización digital en los escolares a través de los gestores del proceso educativo para conseguir el progreso de sus competencias de aprendizaje de manera integral.

En razón a la dimensión instrumental enfoca a una cantidad superior que indica un nivel regular en los estudiantes en referencia al dominio técnico de la tecnología, en los saberes funcionales del Hardware al utilizar las herramientas o elementos tecnológicos y a la praxis del Software al usar navegadores de internet. Sin minimizar el porcentaje de alumnos encuestados que mostró un nivel alto en la primera dimensión. Con respecto al objetivo uno: Describir el nivel de la dimensión instrumental en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria en el distrito de Moyobamba, los resultados demuestran similitud a otros autores como García (2017), quien mencionó que los alumnos obtiene uso moderado alto de las herramientas tecnológicas, como la computadora, las

Tablet o celulares, también se deduce que presentan un dominio moderado sobre los aplicativos que ayuden a evolucionar sus aprendizajes (Zoom, Meet, Chrome).

Además, el resultado también coincide con Siemens (2004), en su teoría el conectivismo, quien nos menciona sobre la destreza para usar los recursos digitales y causar un ambiente de aprendizaje, es decir contar con la instrucción y habilidad en el manejo de los dispositivos que les permitan poder mejorar sus conocimientos accediendo a la información. Por otro lado, los resultados encontrados también se contradicen con la posición de Reyes (2018), quien señala que el dominio de la dimensión instrumental no alfabetiza digitalmente a los estudiantes porque los conocimientos digitales aportan acceso a la información en su gran mayoría, permitiéndoles entender cómo utilizarlas.

En razón a la dimensión cognitiva muestra una cantidad superior en el indicador deficiente en dicha dimensión, lo que deduce que los alumnos del tercer ciclo del distrito de Moyobamba tienen una tenencia negativa moderada al utilizar los datos que obtienen, así mismo, les cuesta analizar y meditar sobre la información adquirida, su limitado desenvolvimiento en las destrezas digitales tales como: (a) investigar (b) seleccionar (c) entender (d) rehacer no les permite lograr sus objetivos. También se pudo observar otro porcentaje mínimo que expresa lo contrario, es decir, indica un nivel eficaz en esta dimensión.

En relación al objetivo dos: Describir el nivel de la dimensión cognitiva en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria en el distrito de Moyobamba, los resultados concuerdan con la posición Matamala (2018) quien infirió que los alumnos tienen un dominio moderado en las destrezas relacionadas a la búsqueda de la información de modo crítica y constructiva en el desarrollo de sus aprendizajes, de igual manera indica que tienen un manejo regular para crear y editar contenido nuevo en diversos formatos. Igualmente, el resultado coincide con Siemens (2014), en su investigación sobre la Teoría el Conectivismo, en referencia al uso de los datos brindados por la red las cuales no siempre son confiables, es por eso la necesidad de contar con el conocimiento de como indagar en fuentes confiables, esto les permitiría lograr un nivel más alto de comprensión y discernimiento de la información consultada.

En razón a la dimensión comunicativa presentó un porcentaje medio alto, puntualmente en actitudes positivas hacia la comunicación, a través de

reuniones con sus compañeros de estudio organizando grupos de clases virtuales, actitudes positivas hacia la interacción personal a través de medios tecnológicos usando instrumentos digitales para las labores interpersonales y actitudes positivas hacia las acciones virtuales tales como la elaboración activa en los aprendizajes de clases. Por otro lado un grupo presentó un alto nivel en dicha dimensión. Referente al objetivo tres: Describir el nivel de la dimensión comunicativa en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria en el distrito de Moyobamba, los teóricos refirieron que la dimensión comunicativa es la habilidad para comunicarse eficazmente utilizando las herramientas tecnológicas, mediante el mejoramiento de las mensajerías (WhatsApp, Messenger). Asimismo, la aludida dimensión integra reglas de comportamientos que conllevan a una conducta eficiente García (2017).

Del mismo modo Siemens (2004), en su Teoría del Conectivismo indica que la capacidad para comunicarse produce un desarrollo continuo e interactuar en redes superando las capacidades de comunicarse generando siempre mayor aprendizaje, en efecto tener habilidades comunicativas contribuye en la escala de conocimiento, aprendizaje cooperativo, técnicas de comunicación e interés para mejorar sus aprendizajes. Estos resultados se compatibilizan con la postura de George y Martínez (2021), deduciendo que el manejo de la dimensión comunicativa es de absoluta importancia para la educación en una sociedad digitalizada.

En razón a la dimensión axiológica los resultados se inclinaron hacia un porcentaje regular con tendencia baja en relación a algunos indicadores así como: (a) los valores éticos en relación a la tecnología los que involucran preferencias sobre ideas e imágenes los cuales se observan en las páginas de internet, sin saber discernir información positiva, (b) valores democráticos hacia la tecnología accediendo de manera respetuosa a los acuerdos para entrar a un sitio web (c) valores críticos hacia la tecnología desconociendo el uso idóneo del tiempo en el consumo del internet, ya que en su mayoría son utilizados para juegos recreativos.

Con respecto al objetivo cuatro: Describir el nivel de la dimensión axiológica en los estudiantes del tercer ciclo de educación primaria en el distrito de Moyobamba, los resultados concuerdan con la posición de García (2017), quien menciona que los alumnos están conscientes de lo importante que es el

manejo de las tecnologías de información y comunicación, así como también de su desarrollo en los medios digitales, asimismo, se deduce que al interrelacionarse en las diversas plataformas digitales (páginas web, redes sociales), obtienen influencia en la formación de su identidad referente a comportamientos éticos y democráticos. También, se encontró similitud con Siemens (2004) en su Teoría del Conectivismo, esta se encuentra en relación a las competencias para evolucionar en medios digitales de forma democrática y ética al utilizar la información, es decir, ser capaz de actuar moralmente regido a sus valores.

V. CONCLUSIONES

1. Se pudo concluir en la variable AD, que más del 60% de estudiantes moyobambinos del tercer ciclo de educación primaria carecieron de capacidades y habilidades para utilizar herramientas digitales en el contexto educativo. Menos del 20% dispuso de actitudes y destrezas en el uso de la tecnología.

2. En relación a la dimensión instrumental, se mostró que más del 70% de los alumnos encuestados tienen poco nivel cuando se habla sobre el dominio técnico, conocimiento práctico y todo lo que involucra a las herramientas tecnológicas, solo un poco más del 25 % evidencio un alto nivel al utilizar las herramientas.

3. Se puede señalar que en la dimensión cognitiva más del 80 % de los educandos presentan deficiencia al utilizar la información, al analizar, al reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos. Sin embargo, más del 15 % presento un nivel eficaz.

4. Se puede aseverar que en la dimensión comunicativa, más del 50 % de los encuestados muestran un nivel medio, habilidad insuficiente para establecer y gestionar interacción personal en medios digitales. Más del 30 % demostró un nivel alto en la capacidad para relacionarse utilizando las herramientas digitales.

5. Se descubrió en la dimensión axiológica, que más del 90% de los escolares demostró un nivel de incapacidad para discernir sobre información encontrada en la virtualidad (videos, páginas web, imágenes), menos del 10 % utiliza de manera adecuada su tiempo en el internet.

.

VI. RECOMENDACIONES

En razón con los resultados se obtuvo que la dimensión cognitiva arrojó un porcentaje mayor en el nivel bajo, teniendo está mucha importancia al momento de buscar, seleccionar, analizar y comprender la información, por lo cual, se recomienda a las instituciones educativas poner mayor énfasis en la enseñanza de estas herramientas digitales, para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

A los investigadores que realicen futuros estudios semejantes, se les sugiere realizar interrogantes escuetas y precisas en los formularios Google Forms, para así evitar el hastío del participante.

REFERENCIAS

- Acevedo-Duque, Á.; Argüello, A.; & Turcios, P. (2020). Competencias del docente en educación online en tiempo de COVID-19: Universidades Publicas de Honduras. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI (Número especial 2), 206-224. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0>
- Agudo, S., Pascual, M. & Fombona, J. (2012). Uses of digital tools among the elderly. *Comunicar*, 20(39), 193-201. <http://dx.doi.org/10.3916/C39-2012-03-10>
- Aguaded-Gómez, Caldeiro-Pedreira, M.C; & I. (2013). Alfabetización comunicativa y competencia mediática en la sociedad hipercomunicada. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*. 9(1) ,37-54. <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/379/380>
- Aguilar, A., & García, M. (2008). Education in mobility. *Comunicar*, 16(31), 699-708. <http://dx.doi.org/10.3916/c31-2008-03-070>
- Akemi, R., Antunes, J. & Oliveira, S. (2017). Text mining and semantics: a systematic mapping study. *Journal of the Brazilian Computer Society*. 23(9), 7-22. <http://dx.doi.org/10.1186/s13173-017-0058-7>
- Altuna, J.; Sáenz, E.; & Lareki, A. (2018). Menores en situación de riesgo: El factor edad en la gestión de sus datos personales y el acceso a contenidos inadecuados en Internet. *XXVI Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa (JUTE)-n aurkeztutako komunikazioa*. (28 y 29 de junio)
- Amiama, C. & Mayor, C. (2017). Digital reading and reading competence: The influence in the Z generation from the Dominican Republic (2017). *Comunicar*, 25(52), 105-113. <http://dx.doi.org/10.3916/C52-2017-10>
- Area, M; & Amador, G. (2012). La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje

competente. *Revista Española de Documentación Científica*.2 (1), 46-74.<https://doi.org.10.3989/redc.2012.mono.977>

Area, M. & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Becker, T.; Bakker, S.; Douma, I.; Poel,J.; & Scheltena, K. (2015). Teaching children digital literacy through design based learning with digital toolkits inschools. *International Journalof Child - ComputerInteraction*, 1-10. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijcci.2015.12.001>

Behnamnia, N.; Kamsin, A.; & Binti, M.A. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>

Bhatt, I., & Mackenzie, A. (2019). Just Google it! Digital literacy and the epistemology of ignorance. *Teaching in Higher Education*, 24(3), 302–317. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1547276>

Cabero, J. & Barroso, J. (2015). *Nuevos retos en tecnología educativa* .Editorial Síntesis.

Cabero, J. & Fernández, B. (2018). Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 119-138. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20094>

Chavez, F. (2019). *Programa de alfabetización digital “Compu@Net” para desarrollar las competencias en el uso de las TIC en los docentes de la Institución Educativa N° 00884 de Los Olivos – Nueva Cajamarca*. [Tesis de maestría]. Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto. <http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/3770/MAEST.GE ST.EDUC.%20->

[%20Froil%c3%a1n%20Ch%c3%a1vez%20R%c3%ados%20.pdf?seque
nce=1&isAllowed=y](#)

Dornaletche-Ruiz, J; Buitrago-Alonso, A; &Moreno-Cardenal, L. (2015). Categorización, selección de ítems y aplicación del test de alfabetización digital online como indicador de la competencia mediática, *Revista a Científica de Comunicación y Educación*, 22, 177-185. <https://doi.org/10.3916/C44-2015-19>

Ferreiro, S. (2012). Dealing with diversity and digital culture. *International Information and Library Review*, 29(2), 237-245. <http://dx.doi.org/10.1080/10572317.1997.10762432>

Fernández-Montalvo, J; Peñalva, A; Irazabal, I; & López, J. (2017). Effectiveness of a digital literacy programme for primary education students. *Cultura y Educación*.29 (1), 1-30. <https://doi.org/10.1080/11356405.2016.1269501>

Fondo de las Naciones Unidas (1 de diciembre del 2020). Dos tercios de los niños en edad escolar del mundo no tienen acceso a Internet en el hogar. *UNICEF*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/dos-tercios-ninos-edad-escolar-mundo-no-tienen-acceso-internet-en-hogar>

García-Ruiz, R; Armando, M; Arenas-Fernández, A, Ugalde, C; & Ugalde, C. (2020). Alfabetización mediática en Educación Primaria. Perspectiva internacional del nivel de competencia mediática. *Revista de Medios y Educación*, 58 (1), 217-236. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.74535>

García, R., Ramírez, A. & Rodríguez, M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Comunicar*, 22(43), 15-23. <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-01>

García, S. (2017). Alfabetización Digital. *Razón y Palabra*, 21(98) ,66-81. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199553113006.pdf>

George, C., Martinez, R.(2021). Alfabetización digital en la educación. Revisión sistemática de la producción científica en SCOPUS. *Revista de Educación a Distancia. Núm. 66, Vol. 21. Artíc. 5.*

<http://dx.doi.org/10.6018/red.444751>

González, C., Fanjul, C. & Cabezuelo, F. (2015). Use, consumption and knowledge of new technologies by elderly people in France, United Kingdom and Spain. *Comunicar*, 23(45), 19-27.

<http://dx.doi.org/10.3916/C45-2015-02>

Gómez, D; Alvarado, R; Martínez, M; & Díaz, C. (2018). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Revistas de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes.1 (2)*, 1-5.

<https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.16.62611>

Gutiérrez, A. & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital, *Comunicar*, 19(38), 31-39.

<http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-03>

Gutiérrez, A., Palacios, A., & Torrego (2010). Digital Tribes in the University Classrooms. *Comunicar*, 17(34), 173-181. [http://dx.doi.org/10.3916/C34-](http://dx.doi.org/10.3916/C34-2010-03-17)

[2010-03-17](http://dx.doi.org/10.3916/C34-2010-03-17)

Hernández, R. (2018). Media and information literacy: *An integrated approach for the 21st century*. Oxford: Elsevier.

Holguin–Alvarez, J.; Apaza-Quispe, J.; Ruiz-Salazar, J.M.; & Picoy Gonzales,J.A. (2020). Competencias digitales en directivos y profesores en el contexto de educación remota del año 2020. *Revista Venezolana de Gerencia*, 623-643. <https://doi.org/10.52080/rvgluzv26n94.10>

Holguin-Alvarez, J.; Garay, P.; & Amasifuen, V. (2020) Digital Competence in the Elderly and University Students: Didactic Interaction from the use of Social

Networks, *International Journal of Emerging Technologies in Learning* (IJET) 16 (4). <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v16i04.18519>

Holguin-Alvarez, J.; Villena-Guerrero, M.; Soto-Hidalgo, C., Panduro-Ramírez, J.; & (2020) Digital competences, distributed leadership and teacher resilience in pandemic contexts. *Revista Venezolana de Gerencia* 4. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i4>

Jin, K. Y.; Reichert, F.; Cagasan, L-P.; De la Torre, J.; & Law, N.(2020). Measuring digital literacy across three age cohorts: Exploring test dimensionality and performance differences, *Computers & Education, Science Direct*, 157, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103968>

Kim, P., Miranda, T. & Olaciregui, C. (2008). Pocket School: Exploring mobile technology as a sustainable literacy education option for underserved indigenous children in Latin America. *International Journal of Educational Development*, 28(4), 435-445. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijedudev.2007.11.002>

Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and information literacy. *Media and Communication*, 7(2), 4-13. <http://dx.doi.org/10.17645/mac.v7i2.1931>

Matamala, Carolina (2018). Búsqueda de información en Internet: ¿nativos o cleptómanos digitales?”, ponencia presentada en el 4º Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa. <http://amieedu.org/actascimie16/wp-content/uploads/2016/06/Contribution309-1.pdf>

Ministerio de Educación (24 de septiembre de, 2020). Distribuirá más de 4 mil tablets a docentes de la región (17 de abril, 2021). <https://moyobamba.com/minedu-distribuir-mas-de-4-mil-tablets-a-docentes-de-la-region/>

- Moreno-Morilla, C; Guzmán-Simón, F; & García-Jiménez, E. (2021). Digital and information literacy inside and outside Spanish primary education schools. *Learning, culture and social interaction magazine*, 28(1), 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2020.100455>
- Moreno, A. (2019). Estudio bibliométrico de la producción científica en Web of Science: Formación Profesional y blended learning. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 56, 149-168. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i56.08>
- Merma, G; Peiro, S; & Gavilan,D. (2013). Perspectivas sobre educación en valores en tiempos de crisis. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 15 (1), 151-160. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322128446009>
- Rose, P.; Habgood, M. P.; & Jay, T. (2020) Designing Programming Gameto Improve Children’s Procedural Abstraction Skills in Scratch. *Journal of Educational Computing*, 0(0) 1–40. <http://dx.doi.org/10.1177/0735633120932871>
- Reyes, N. (2018) Gestión del talento humano y desempeño laboral del personal administrativo de la municipalidad distrital de Chancay. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2846>
- Peñalva, A; & Napal, M. (2018).Competencia digital y alfabetización digital de los adultos. *International Journal of New Education*, 1 (1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.24310/IJNE1.1.2018.4892>
- Pereira, L., Jorge, A. & Brites, M. (2017). Media education competitions: An efficient strategy for digital literacies? *Italian Journal of Sociology of Education*, 9(1), 77-92. <http://dx.doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-15>
- Pontinen, S. ; & Sinikka, R-Z . (2020) . Pedagogical aspects to support students’evolving digital competence at school. *European Early Childhood*

Education Research Journal, 28 (2), 182-196.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735736>

Taylor, A. (2017). Social work and digitalisation: bridging the knowledge gaps. *Social Work Education*, 36(8), 869-879.
<http://dx.doi.org/10.1080/02615479.2017.1361924>

Tirado, R., Mendoza, D., Marín, I. & Mendoza, M. (2017). The relativity of sociodemographic determinism on the digital divide in high school students in Ecuador. *International Journal of Communication*, 11, 1528-1551.

Vidal, I. M. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar y su impacto en estudiantes vulnerables. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 351-365. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>

Zhang, H., & Zhu, C. (2016). A Study of Digital Media Literacy of the 5th and 6th Grade Primary Students in Beijing (2016) *Asia-Pacific Education Researcher*, 25(4), 579-592. <http://dx.doi.org/10.1007/s40299-016-0285-2>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables.

Dimensiones	Definición conceptual	Indicadores	Preguntas /ítems	Rangos/ Puntajes
Instrumental	La dimensión instrumental es la competencia que se relaciona al dominio técnico de cada tecnología, es decir, el conocimiento práctico del Hardware y del Software que emplea cada medio digital (Moreira et al, 2015).	Dominio técnico de la tecnología	1. El mouse sirve para seleccionar objetos ubicados en la pantalla. 2. El teclado es útil para utilizarlo como herramienta de redacción de oficina. 3. La cámara es un dispositivo útil que permite grabar videos y guardarlos en la PC.	Inicio=17-29 Proceso=30-42 Logro=43-51 Bajo =1 Moderado=2 Alto=3
		Conocimiento práctico del Hardware (mouse, teclado, cámara)	4. Se utilizar el mouse para seleccionar, ejecutar, mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora.	

			<p>5. Se utilizar el teclado para redactar, seleccionar, ejecutar, mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora.</p> <p>6. Se utilizar la cámara para recolectar información gráfica.</p> <p>7. Los discos duros sirven para almacenar el contenido y los datos digitales.</p> <p>8. Los USB utilizan memoria flash para guardar datos.</p>	
		<p>Conocimiento práctico del software (plataforma, disco duro, explorador)</p>	<p>9. Manejo navegadores como Mozilla , Firefox, Chrome e Internet Explorer.</p> <p>10.Utilizo chats para intercambiar información</p> <p>11.Puedo enviar imágenes o documentos por chat de whatsApp</p>	

			<p>12. Se adjuntar documentos a un correo electrónico</p> <p>13. Utilizo programas de software (Camp, Tool, MiMind), para la realización de mapas conceptuales.</p> <p>14. Accedo a plataformas digitales con facilidad (Zoom, Meet)</p> <p>15. Selecciono páginas web para encontrar información de todo tipo.</p> <p>16. Evaluo la información de las redes sociales antes de utilizarlas</p> <p>17. Evaluo la información de las páginas web desconocidas, antes de utilizarlas.</p>	
--	--	--	---	--

Cognitiva	La dimensión cognitiva, es la competencia que se relaciona al obtener instrucción y capacidades específicas que permitan rastrear, clasificar, reflexionar, entender y rehacer el inmenso cúmulo de información a la que se ingresa mediante las nuevas tecnologías. Del mismo modo, instruirse al usar de manera eficiente la información. Moreira, (2015).	Auto instrucción sobre el uso de medios	18. Me capacito para utilizar plataformas desconocidas para mi aprendizaje. 19. Me preparo para utilizar programas como Power Point y Word.	Inicio=10-17 Proceso=18-25 Logro=26-30 Bajo=1 Moderado=2 Alto=3
		Rastrea información	20. Busco información en Google Académico 21. Realizo búsquedas temáticas a través Yahoo!.	
		clasificar información	22. Utilizo carpetas para guardar mis archivos PDF o Word. 23. Selecciono y guardo mis documentos en Drive y/o Usb	
		Reflexionar sobre la información hallada	24. Analizo los contenidos que encuentro en Blogs.	

			25. Medito sobre la información que encuentro en Internet Explorer.	
		Reconstruir la información adquirida	26. Edito videos obtenidos de la Internet. 27. Elaboro diapositivas en Power Point.	
Comunicativa	La dimensión comunicativa es la competencia relacionada al desarrollo en conjunto de actitudes positivas hacia la comunicación e interacción personal con otros sujetos a través de las tecnologías. Moreira, (2015).	Actitudes positivas hacia la comunicación	28. Me reúno con mis compañeros para organizar un círculo de estudio virtual. 29. Colaboro en la realización de proyectos a distancia a través de herramientas digitales.	Nunca =1 A veces=2 Siempre=3 Bajo=1 Moderado=2 Alto=3

		<p>Actitudes positivas hacia la interacción personal en medios digitales</p>	<p>30. Me comunico utilizando las redes como Messenger, para realizar tareas grupales.</p> <p>31. Me comunico utilizando las redes como Whatsapp, para realizar tareas grupales</p> <p>32. Analizo los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas y conversaciones de chat</p> <p>33. Participo en debates a través de entornos virtuales.</p>	<p>Nunca =1 A veces=2 Siempre=3</p>
		<p>Actitudes positivas hacia las actividades virtuales</p>	<p>34. Debo participar en los foros virtuales.</p> <p>35. Deseo participar en juego de roles. .</p> <p>36. Estoy dispuesto a colaborar en las clases virtuales.</p>	<p>Nunca =1 A veces=2 Siempre=3</p>

Axiológica	La dimensión axiológica, es la competencia relacionada con adquirir y desarrollar valores éticos, democráticos y críticos hacia la tecnología, es decir, saber usar ética y democráticamente la información. Moreira, (2015).	Valores éticos hacia la tecnología	<p>37. Conozco los riesgos de compartir imágenes y fotos en las redes sociales.</p> <p>38. Me gustan las imágenes o ideas que se muestran en internet.</p> <p>39. Reconozco la importancia de usar contraseñas para mi seguridad.</p>	<p>Nunca =1</p> <p>A veces=2</p> <p>Siempre=3</p>
		Valores Democráticos Hacia La Tecnología	<p>40. Respeto las normas para entrar a una página web.</p> <p>41- Demuestro respeto ante los acuerdos de convivencia.</p>	<p>Nunca =1</p> <p>A veces=2</p> <p>Siempre=3</p>

		Valores críticos hacia la tecnología.	42. Utilizo autores y los referencio en mis trabajos. 43. Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet. 44 Organizo mi tiempo recreativo en la Internet.	Nunca =1 A veces=2 Siempre=3
--	--	---------------------------------------	--	------------------------------------

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

Cuestionario de Alfabetización Digital

Edad: ...

Sexo: ...

Grado: ...

Nivel

Socioeconómico:

Medio:...

Pobre: ...

Muypobre:...

A continuación se presentan las siguientes preguntas. Para esto debes responder con la mayor sinceridad posible a cada uno de los ítems que aparecen en el siguiente recuadro.

		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1.	El mouse sirve para seleccionar objetos ubicados en la pantalla.			
2.	Se utilizar el mouse para seleccionar, ejecutar, mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora.			
3.	Selecciono páginas web para encontrar información de todo tipo.			
4.	Se utilizar el teclado para redactar, seleccionar, ejecutar, mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora.			
5.	Puedo enviar imágenes o documentos por chat de whatsApp			
6.	El teclado es útil para utilizarlo como herramienta de redacción de oficina.			
7.	Se utilizar la cámara para recolectar información gráfica.			
8.	Utilizo programas de software (Camp, Tool, MiMind), para la realización de mapas conceptuales.			

9.	<i>La cámara es un dispositivo útil que permite grabar videos y guardarlos en la PC.</i>			
10.	<i>Se adjuntar documentos a un correo electrónico</i>			
11.	<i>Evalúo la información de las redes sociales antes de utilizarlas</i>			
12.	<i>Evalúo la información de las páginas web desconocidas, antes de utilizarlas.</i>			
13.	<i>Los USB utilizan memoria flash para guardar datos</i>			
14.	<i>Los discos duros sirven para almacenar el contenido y los datos digitales.</i>			
15.	<i>Accedo a plataformas digitales con facilidad (Zoom, Meet)</i>			
16.	<i>Me capacito para utilizar plataformas desconocidas para mi aprendizaje.</i>			
17.	<i>Utilizo chats para intercambiar información</i>			
18.	<i>Realizo búsquedas temáticas a través Yahoo!.</i>			
19.	<i>Manejo navegadores como Mozilla, Firefox, Chrome e Internet Explorer.</i>			
20.	<i>Analizo los contenidos que encuentro en Blog</i>			
21.	<i>Medito sobre la información que encuentro en Internet Explorer.</i>			
22.	<i>Edito videos obtenidos de la Internet.</i>			
23.	<i>Busco información en Google Académico</i>			
24.	<i>Me preparo para utilizar programas como Power Point y Word.</i>			
25.	<i>Me reúno con mis compañeros para organizar un círculo de estudio virtual.</i>			
26.	<i>Colaboro en la realización de proyectos a distancia a través de herramientas digitales.</i>			
27.	<i>Analizo los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas y conversaciones de chat</i>			
28.	<i>Debo participar en los foros virtuales.</i>			

29.	<i>Me comunico utilizando las redes como Messenger, para realizar tareas grupales.</i>			
30.	<i>Utilizo carpetas para guardar mis archivos PDF o Word.</i>			
31.	<i>Selecciono y guardo mis documentos en Drive y/o Usb</i>			
32.	<i>Edito videos obtenidos de la Internet.</i>			
33.	<i>Estoy dispuesto a colaborar en las clases virtuales.</i>			
34.	<i>Deseo participar en juego de roles.</i>			
35.	<i>Participo en debates a través de entornos virtuales</i>			
36.	<i>Me comunico utilizando las redes como Whatsapp, para realizar tareas grupales</i>			
37.	<i>Demuestro respeto ante los acuerdos de convivencia.</i>			
38.	<i>Organizo mi tiempo recreativo en la Internet.</i>			
39.	<i>Utilizo autores y los referencio en mis trabajos.</i>			
40.	<i>Me gustan las imágenes o ideas que se muestran en internet.</i>			
41.	<i>Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet.</i>			
42.	<i>Conozco los riesgos de compartir imágenes y fotos en las redes sociales.</i>			
43.	<i>Respeto las normas para entrar a una página web.</i>			
44.	<i>Reconozco la importancia de usar contraseñas para mi seguridad.</i>			

Tabla de Baremación

DIMENSIÓN	LOGRO	PROCESO	INICIO
Instrumental	43-51	30-42	17-29
Cognitiva	30 - 26	25 - 18	17-10
Comunicativa	27 - 23	22-16	15-9
Axiológica	24-20	19-14	13-8
Variable	124-120	96-90	62-56

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,986	44

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	115,55	26351,389	-,255	,991
P2	127,87	25737,183	-,342	,987
P3	128,39	25641,178	,238	,987
P4	127,84	25613,740	,415	,987
P5	127,74	25559,531	,716	,987
P6	128,16	25476,206	,746	,987
P7	128,35	25397,903	,830	,987
P8	128,84	25315,940	,908	,987
P9	128,32	25283,226	,909	,986
P10	128,71	25199,880	,945	,986
P11	129,06	25124,729	,980	,986
P12	128,90	25081,624	,958	,986
P13	128,06	25062,996	,967	,986
P14	127,74	25028,398	,968	,986
P15	127,32	24996,426	,984	,986

P16	127,58	24918,652	,985	,986
P17	128,19	24831,161	,983	,986
P18	128,52	24751,991	,978	,986
P19	128,10	24716,757	,981	,986
P20	128,68	24623,626	,991	,986
P21	128,68	24566,426	,992	,986
P22	128,61	24514,978	,987	,986
P23	127,71	24502,013	,988	,986
P24	127,71	24446,346	,992	,986
P25	127,97	24375,632	,994	,986
P26	128,00	24313,600	,989	,986
P27	128,13	24251,516	,989	,986
P28	127,87	24205,849	,996	,986
P29	127,65	24159,037	,996	,986
P30	127,29	24121,746	,994	,986
P31	127,48	24059,191	,984	,986
P32	128,13	23968,049	,991	,986
P33	127,45	23947,656	,988	,986
P34	127,97	23860,499	,992	,986
P35	127,26	23843,865	,992	,986
P36	126,84	23817,473	,989	,986
P37	126,94	23752,929	,989	,986
P38	127,29	23674,146	,990	,986
P39	128,13	23566,649	,994	,986
P40	126,90	23586,624	,990	,986
P41	127,39	23494,245	,991	,986
P42	127,71	23420,613	,994	,986
P43	127,97	23352,566	,993	,986
P44	127,35	23327,303	,994	,986

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Dimensión	n° ítem	Item	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Instrumental	1.	El mouse sirve para seleccionar objetos ubicados en la pantalla.	X		X		X		
	2.	El teclado es útil para utilizarlo como herramienta de redacción de oficina.	X		X		X		
	3.	La cámara es un dispositivo útil que permite grabar videos y guardarlos en la PC.	X		X		X		
	4.	Utilizo el mouse para seleccionar, ejecutar, mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora	X		X		X		
	5.	Utilizo el teclado para redactar, seleccionar, ejecutar, mover,	X		X		X		
		copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora							
	6.	Utilizo la cámara para recolectar información gráfica.	x		x		x		
	7.	Los discos duros sirven para almacenar el contenido y los datos digitales	x		x		x		
	8.	Los USB utilizan memoria flash para guardar datos.	x		x		x		
	9.	Manejo navegadores como Mozilla, Firefox, Chrome e Internet Explorer.	x		x		x		
	10.	Utilizo chats para intercambiar información	x		x		x		
	11.	Puedo enviar imágenes o documentos por chat de WhatsApp	x		x		x		
	12.	Se adjuntar documentos a un correo electrónico	x		x		x		
	13.	Utilizo programas de software (Cmap, Tool, MiMind), para la realización de mapas conceptuales.	x		x		x		
	14.	Accedo a plataformas digitales con facilidad (Zoom, Meet)	x		x		x		
	15.	Selecciono páginas web para encontrar información de todo tipo.	x		x		x		
	16.	Evalúo la información de las redes sociales antes de utilizarlas	x		x		x		
	17.	Evalúo la información de las páginas web desconocidas, antes de utilizarlas.	x		x		x		
	18.	Me capacito para utilizar plataformas desconocidas para mi aprendizaje.	x		x		x		

	19.	Practico el uso o utilizar programas como Power Point y	X		X		X		
	20.	Busco/informacion en Google	X		X		X		
		Heanizo búsquedas temáticas a través de Yahoo'.	X		X		X		
u		Utilizo carpetas para guardar mis archivos PDF o Word.	X		X		X		
u		Selecciono y guardo mis documentos en Drive y/o USB	X		X		X		
	24.	Analizo/los contenidos que encuentro en blogs.	X		X		X		
	25.	Leí/dito sobre la información que encuentro en internet Explorer.	X		X		X		
		Edito videos obtenidos de la internet.	X		X		X		
		Elaboro diapositivas en Power Inf	X		X		X		
	28.	Le reuní con mis compañeros para organizar un círculo de estudio virtual.	X		X		X		
	29.	Cotabore en la realización de proyectos a distancia a través de herramientas digitales.	X		X		X		
	30.	Me comuniqué utilizando las redes como Messenger, para realizar tareas grupales.	X		X		X		
	31.	Me comuniqué utilizando las redes como WhatsApp, para realizar tareas grupales	X		X		X		
SZ		Analizo los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas y conversaciones de chat	X		X		X		

		Participo en Geoares a través de entornos virtuales.	x			X		X	
		Dejo de participar en Foros virtuales	x			X		X	
		Deseo participar en juegos Online de manera virtual	x			X		X	
		Estoy dispuesto a colaborar en las clases virtuales.	x			X		X	
	37.	Conozco los riesgos de compartir imágenes y datos en las redes sociales.	x			X		X	
	38.	Me gustan las imágenes o ideas que se muestran en internet.	x			X		X	
	39	Reconozco la importancia de usar contraseñas para mi seguridad	x			X		X	
		Respondo /as normas para entrar a una página web.	x			X		X	
Axiológico		Demuestro respeto ante los acuerdos de convivencia.	x			X		1	
		Utilizo autores y las referencias en mis trabajos.	x			X		1	
		Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet.	x			X		1	
	44.	Organizo mi tiempo recreativo en la Internet	x			X		1	

Apellidos y nombres del juez Cántaro Popayán Filomena Aliciá

Especialidad: Educación Primaria.

Fecha de validación: 28.06.2021

Emma.

DNI / CNI. 32041.119

Instrumental	1.	El mouse sirve para smem'onar oemr uocacoa en la panda.	X		X			X	
	2.	El teclado es utili para utilizario xroderamen/aoemdaccén de%una	X		X			X	
	3.	La cámara es un dispositivo que oerrr/e 9ra0ar videos y guorsanos en ia PC:.	X		X			X	
		Utilizo el mouse para seleoclanar, ejecutar mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora	X		X			X	
	5.	Utilizo el teclado para redactar, selem'oriar, eyecufar, mower	X		X			X	
		Utilizo la cámara para recolectar información gráfica.	X		X			X	
	z.	Los aJsoos heros sirven para a/tracenar ei con/enido y Nos aatos aigiraies	X		X			X	
		Nos ass ue/izan memoria flash para guardar <i>datos</i> .	X		X			X	
	s.	uanejo navegadores <i>como / oziia, rirefox, cnrome e internet I=x9Ioret.</i>	X		X			X	
		stuzo cnals para intercambiar	X		X			X	
	11.	Puedo env/ar imagenes o documentos par cnat ae	X		X			X	
	12.	se aajumar aocument:as a un correo eléctnco	X		X			X	
		<i>Cmap, row, ui nd/, pea la sea/zacon de mapas</i>							
	15.	encnritrar innrmacifin we ioao							
		utilizarias							
		Evaluó la información de las antes de u//fizadas.	X		X			X	
	18.	gaCarrmasdesconocmspra miapenozae.							

CogmâYva	19.	Pracnco e/ uso de utilizar programas oomo Power Point y	X		X		X		
	20.	Busco informacian en Google Académico	X		X		X		
		Rea//zo bu:fiquedas temâficas a ftiavés de Yatiao!.	X		X		X		
	u	L////zo rarpetas pa/a guafidar mis arcti/vos PDF o Word.	X		X		X		
		Selecciono y guafiao mls docmentos en Drive yâ L/Sa	X		X		X		
	24.	Analizo los contenidos que encuentro en Blogs.	X		X		X		
	25.	Ivtedito sobre la/nFormac/en que encuentro en internet Explorer.	X		X		X		
		Ed//o videos obtenidos de la internet.	X		X		X		
	"	u/aoooro dzaposi0xas en wer Pain/.	X		X		X		
a&		file reuno con mls companeras para orpan/zar un circulo Oe estudio u//Yua/.	X		X		X		
	29.	Cotaboro en la realizaclán de proyectos a d/stancia a /ravés de herramientas Digltales.	X		X		X		
n	30.	Me comunico utilizando las redes como Messenger, para realizar tareas grupales.	X		X		X		
	31.	Ivte comunlco utituzanao las reoes como Wfialsapp, para rea/tzar tareas grupales	X		X		X		
		Analizo los dlsjntos cedr/os que aparecen en anunc/os, peliculas y conversaciones de char	X		X		X		
u		Part/c/po en debates a liavés ae entomos vinuaies.	X		X		X		
		Debo parlicipar en los Boros viduales	X		X		X		
	35.	Desea participar en juego Oe roles de manera virtual	X		X		X		
		z-sroy aispuesto a cotaborar en las clases v/rtoa/es.	X		X		X		
	37.	Conazco las r/esgas rfe fiompartir imagenes y lotas en las redes soc/a/es.	X		X		X		
	3&	Ivte gustan las /mâgenes a ideas que se muestran en infemer.	X		X		X		
	30	Reconozco la importancia de usar con/rasenas para mi fiegundad.	X		X		X		
		Respeto las nofirmas oara en/rar a una página weD.	X		X		X		

Axiológico	41.	Demuestro respeto ante los acuerdos de convivencia.	x		x		x		
	42.	Utilizo autores y los referencio en mis trabajos.	x		x		x		
	43.	Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet.	x		x		x		
	44.	Organizo mi tiempo recreativo en la Internet.	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: *Samame Gamarra Silvia*

Especialidad: *Psicología educativa. Fecha de validación: 29/06/2021*

Firma:

DNI / CNI: 46179250



Mg. Silvia Samamé Gamarra
Especialista en Psicología Educativa

Instrumental	1.	El mouse sirve para smem'onar ooeMr uocacoa en la panda.	X		X		X	
	2.	El teclado es Util para Utilzario xroderamen/aoemdaccén de%una	X		X		X	
	3.	La camara es un dispositivo uti que oerrt/e 9ra0ar videos y guorsanos en la PC:.	X		X		X	
		Utilizo el mouse para seleoclanar, ejecutar mover, copiary eliminar elementos en la pantalla de la computadora	X		X		X	
	5.	Utilizo el teclado para redactar, smem'onar, ejewuiar, cover	X		X		X	
	la pantalla de la computadora							
	Utilizo la camara para iecoleciar inormacián gráfica.	X		X		X		
	Los 0SDDS OvFOS S/Wefi Fd almacenar e/ can/enido y/as datas oigitaies	X		X		X		
	LosUS8 uP3zanmemk waNasñ	X				X		
	ivitanajo navegadores como va nilla, rirefox, Chrame e Internet Exp/orer.	X		X		X		
	LlhUzo chats pars intercambior	X				X		
11.	Pueoo en<ar imagines a documen/os oar chat de WfiatsApp	X		X		X		
12.	se aoyunrar aocumentos a un correo e/éctnco	X		X		X		
	Acceoo agaCar mas Ogfafes	X		X		X		
	Selecciono paginas sea gara	X		X		X		
	Evaluoo Ya inormac8n Oe fas	X		X		X		
	Evaluoo Ya inormacon Oe fas	X		X		X		
	mi apreoorzaje.							

CogmãYva	19.	Pracneo e/ uso de utilizar programas oomo Power Point y	x		x		x	
	20.	Busoo inrorm on en GÜogüe Accdémica	x		x		x	
		Rea/zo bu:ftiquedas temãfticas a ftivãvës de Yatíoo!.	x		x		x	
	u	L/////zo rarpelas pa/a guafjar mis arcti!vos PDF o Word.	x		x		x	
		Se/ecciono y guafiao mls docnmentos en Drive y/ã L/Sa	x		x		x	
	24.	Anãlizo los contenidos que encuentro en Blogs.	x		x		x	
	25.	Ivtedíto sabre la/nFormac/én que encuentro en internet Explorer.	x		x		x	
		ROIJD VIORO S O DU /g IOBfi 0 • la internet.	x		x		x	
"	u/aoooro dzaposi0xas en wer Pain/.	x		x		x		
	28. fite reuno con mls companeras para ofganizar un ci"rculo Oe estudio virtual.	x		x		x		
	29. Ca/adoro en la rea/vizacion oe promos a cf/stancia a/ravës ae nerramientas aig!tales.	x		x		x		
	30. ivie comuntco utlizanao las redes como Ivlessenger, para realizar tareas grupales.	x		x		x		
	31. Ivie pognu ttipo vjuzzt1100 16s redes como wfialsapp, para realizar tareas grupales	x		x		x		
u	Anãlizo /os o/snnros cãoigas que aparecen en anuncios, peliculas y conversaciones de char	x		x		x		
u	Part/c/po en debates a ftivãvës de eniomos \nrtuales.	x		x		x		
	Debo participar en los Boros viduales	x		x		x		
	Deseo padicipar en juego de ro/es de manera virtual	x		x		x		
	I=stoy a:spuesto a oolo Dorar en lms closes virtuales.	x		x		x		
3r.	Conozco los nesgos de compartir imãgenes y lotas en las reaes sociales.	x		x		x		
3&	Ivite gustan las imagenes o ideas que se muestran en infemer.	x		x		x		
39	neconozco la importancia Oe usar contraseñas para mi	x		x		x		
	Respeto las nofirmas oara en/rar a una pãgina weD.	x		x		x		

41.	Demuestro respeto ante los acuerdos de convivencia.							
42.	Utilizo autores y los referencio en mis trabajos.							
43.	Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet.							
44.	Organizo mi tiempo recreativo en la Internet.							

Apellidos y nombres del juez: Holguin Alvarez, Jhon A.

Especialidad: Psicología Educativa. Fecha de validación: 1 de julio de 2021.

Firma: 

DNI / CNI: 42641226.

Cognitiva	19.	Practico el uso de utilizar programas como Power Point y Word.	x		x		x		
	20.	Busco informacion en Google Académico	x		x		x		
		Realizo búsquedas temáticas a través de Yahoo!	x		x		x		
		Imprimo carpetas para guardar mis archivos PDT o Word.	x		x		x		
		Selecciono y guardo mis documentos en Drive y/o USB	x		x		x		
	24.	Analizo los contenidos que encuentro en Blogs.	x		x		x		
	25.	Busco información sobre la informática que encuentro en Internet Explorer.	x		x		x		
		Edito videos obtenidos de la Internet.	x		x		x		
		Elaboro diapositivas en Power	x		x		x		
Comunicativa	28.	Me reúno con mis compañeros para organizar un círculo de estudio virtual.	x		x		x		
	29.	Colaboro en la realización de proyectos a distancia a través de herramientas digitales.	x		x		x		
	30.	Me comunico utilizando las redes como Messenger, para realizar tareas grupales.	x		x		x		
	31.	Me comunico utilizando las redes como Whatsapp, para realizar tareas grupales	x		x		x		
		Analizo los contenidos que aparecen en anuncios, películas y conversaciones de coal	x		x		x		

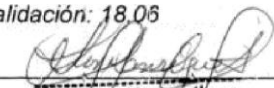
	u	Participo en cteates o través ae entomos vinuaies.	x			X			X		
		Debo participar en los Boros viduales	x			X			X		
		Deseo padicipar en juego de ro/es de manera virtual	x			X			X		
		I=stoya:spueslo a oolo Dorar en lms closes virtuales.	x			X			X		
	3r.	onozco los nesgos de compartir imâgenes y lotas en las reaes sociales.	x			X			X		
	3&	fyie gustan /as imagenes o ideas que se muestran en infemer.	x			X			X		
	39	neconozco la importancia Oe usar contraseñas para mi	x			X			X		
		Respeto las nofirmas oara en/rar a una página weD.	x			X			X		
Axiológico		oeinuestto respeto ante los acueroos de convfvencia.	x			X			X		
		Ufilizo autofe5 y los referencio en mis trabajas.	x			X			X		
		Organizo ml tiempo de aprendizaje en la Internet.	x			X			X		
	44..	Organ/zo mi tiempo ftecreativo en la Internet.	x			X			X		

Apellidos y nombre8 dcl juez: MANñ!IQL. *E ALVAREZ G/OVANNA IVA@NOLIA

Espec. ieli ed. EDU3•ACIDN PRIMARIA- **DOCi”OR4 EN 'IENCIAS' DE LA EDUCACIDN**

Fecha de validación: 18,06

Firma: _____


Giovanna M. Manriquez Alvarez
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ENI / CNI: t t83D398

Instrumental	1.	El mouse sirve para smem'onar oemr uocacoa en la panda.	X		X			X	
	2.	El teclado es utili para usuario xroderamen/aoemdaccén de%una	X		X			X	
	3.	La cámara es un dispositivo utili que oertr//e 9ra0ar videos y guorsanos en ia PC:.	X		X			X	
		Utilizo el mouse para seleoclanar, ejecutar mover, copiar y eliminar elementos en la pantalla de la computadora	X		X			X	
	5.	Utilizo el teclado para redactar, selem'oriar, eyecufar, mower	X		X			X	
	ia pantalla de la computadora								
	Utilizo la cámara para recolectar información gráfica.	X		X			X		
z.	Los disas buros sirven para aimacenaer ei conlenioo y los aatos aigitaies	X		X			X		
	LosUSB u#zanmemcwa0asN pamguaofOao&	X		X			X		
9.	/Uane/o navegadores como iaoziiia, rirefox, Chrome e Internet Exalorer.	X		X			X		
	all zo cnats para intercambiar	X		X			X		
11.	l'ueao enviar imagenes a Oocumen/os par clgat de WfiatfiApp	X		X			X		
< i	se adjuntar documentos a un correo e/éctnco	X		X			X		
	Cmap, cool, iviirir'a, para la real/zac/on de mapas								
	con /aci/load /zoom, weerJ								
15.	enconraf/ntma%on de aoo								
	uillizarlas								
	gáginas u'eo desconmdas, anresde ufazadas.								
e&	pa>a4masoescono oâsgmfa m apinoizae.								

CognomàYva	19.	Pracnco e/ uso de utilizar programas oomo Power Point y	X		X		X		
	20.	Busoo inrorm on en GÜogic Acddémica	X		X		X		
		Rea//zo bu:fiquedas temáficas a tfiavés de Yatoo!.	X		X		X		
	u	L/////zo rarpefas pa/a guafidar mis arctilvos PDF o Word.	X		X		X		
		Selecciono y guafiao mls docmentos en Drive y/á L/Sa	X		X		X		
	24.	Analizo los contenidos que encuentro en Blogs.	X		X		X		
	25.	Ivtedito sobre la/nFormac/en que encuentro en internet Explorer.	X		X		X		
		ROIJD VIORO S O DU /g IOJfi 0 • lu internet.	X		X		X		
	en Power Elaboro diapositivas								
a&	inc reuno n/ompareros para orgariizar un cimulo Oe estudio «annal	X		X		X			
29.	Cotaboro en la realizaclán de proyectos a d/s/anoia a través de herramientas Oigltales.	X		X		X			
30.	Ade comi/n/co u//izantio /as redes como iviessenger, para realizar tareas grupales.	X		X		X			
31.	Te COMUtuco UjliZinOO POS reoes como Wfiatsapp, para realizar tareas gmpales	X		X		X			
n	z406//ZO /O5 6/SAntO5 l@OS que aparecen en anuncios, películas y conversaciones rfe onat	X		X		X			

		Participo en debates a través de entornos virtuales.	X		X		X		
		Deseo participar en Foros virtuales	X		X		X		
		Deseo participar en juegos de roles de manera virtual	X		X		X		
		Estoy dispuesto a colaborar en las clases virtuales.	X		X		X		
	37.	Conozco los riesgos de compartir imágenes y fotos en las redes sociales.	X		X		X		
	38.	Me gustan las imágenes e ideas que se muestran en internet.	X		X		X		
	39	Reconozco la importancia de usar contraseñas para mi seguridad.	X		X		X		
		Respeto las normas para entrar a una página web.	X		X		X		
Axiológico		Demuestro respeto ante los acuseños de ciberbullying.	X		X		X		
		Utilizo fuentes y los referencio en mis trabajos.	X		X		X		
		Organizo mi tiempo de aprendizaje en la Internet.	X		X		X		
	44.	Organizo mi tiempo de recreo en la Internet.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Lilia Portocarrero Pena

Especialidad: Primaria. Fecha de validación: 17 de junio del 2021.

Firma:



DNI / CNI: 00809764

Anexo 4: Autorización de aplicación en la institución.

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Los Olivos, 14 de Junio del 2021:

Mg. Ana Casildo

Directora de la I. E. “ASEANOR MOYOBAMBA “

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo - Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: **“Alfabetización digital en estudiantes del tercer ciclo de educación primaria, Moyobamba, 2021”**, para lo cual deberá aplicar el instrumento: **Cuestionario – Alfabetización digital**, cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas **Katherin Yanina Solís Cardenas; y Dagny Lucely Uceda Delgado**, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula **N°6000028882.; y N° 7000648112.**

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



Aha del Bicen znario del Perfi. TOO años de Independenl"

Moyobamba, 10 de junio de 2021

Dra. Hariella Patricia Gomez Floree
Direotora de la Carrera de EduoacJ n Primaria
Universidad Oeeer Vallejo-UmaNorte

Pcs rmedio de la preset+ie me dirijo a usted pa h+seer de su conoCJmierflo que aoepo
formalrnente que las &udiantes Solis Cardenas. Catherine Yanina curi DNS N"
'4g476405 y Ueeda Mgado Dagry Lucely ron E+NT N" T6676Z54 dz la escuela
Profesional dz Ed on Primsria del IX cido de la Universidad Cesar Valle}r' Uma
None, aplique el iristrrento virtual a las &udiantes del III cJcJo , que tie romo tftulo
Alfs on digital en estudianTes del tercer cJcJo de Edu @ Primaria, h4oyobambs,
2D21. Para lo cual me comprorr+zto adar léadz para el desarrollo dz larrisma.



Mg. Ana Casildo Bedon
Directora

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Los Olivos, 18 de Junio del 2021.

Sra.

DIRECTOR DE M. I. E. "GERMAN TUAOA VELA "

Presente

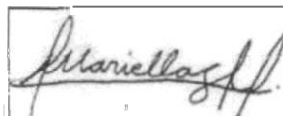
De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo - Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Alfabetización digital en estudiantes del tercer grado de educación primaria, Moyobamba, 2011", para la cual deberá emitir el instrumento: **Cuestionario** - Alfabetización digital, cuya información que será de suma importancia para elaborar el Informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Katherin Yanina Soils Cardenas; y Oagny Lucdy Ucedó Oelgado, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula **N°6001X12648Z**; y **N° 71XXI64612**.

Agradeciendo la atención que brinda a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Ora. MARIAM PATRICIA GÓMARA FLOMS
Directora de la Carrera de Educación Primaria





INSTITUCION EDUCATIVA N° 00474
“German Tejada Vela”
Jr. Pedro Canga N° 222-Telef.042 563514 Moyobamba -Región San Martín

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Moyobamba, 16 de junio de 2021

Señora:

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte

Por medio de la presente me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que acepto formalmente que las estudiantes **Solis Cardenas, Katherine Yanina** con **DNI N° 45476405** y **Uceda Delgado Dagny Lucely** con **DNI N° 76676251** de la escuela Profesional de Educación Primaria del IX ciclo de la Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte, aplique el instrumento virtual a los estudiantes del III ciclo , que tiene como título Alfabetización digital en estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria, Moyobamba, 2021. Para lo cual me comprometo a dar facilidades para el desarrollo de la misma.

Atentamente,



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Los Olivos, 16 de Junio del 2021:

Enith Barbarán Campos

Directora de la I. E. N° 00491 "Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi"

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo - Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: **"Alfabetización digital en estudiantes del tercer ciclo de educación primaria, Moyobamba, 2021"**, para lo cual deberá aplicar el instrumento: **Cuestionario – Alfabetización digital**, cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas **Katherin Yanina Solis Cardenas; y Dagny Lucely Uceda Delgado**, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula **N°6000028882;** y **N° 7000648112.**

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,

Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



Enith Barbarán Campos
DIRECTORA
DNI: 80818878



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00491
“Monseñor Martín Fulgencio Elorza Legaristi”
Jr. Alonso de Alvarado N° 330-Telef.042 56 2526 Moyobamba -Región San
Martín

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Moyobamba, 16 de junio de 2021

Señora:

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte

Por medio de la presente me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que acepto formalmente que las estudiantes **Solis Cardenas, Katherine Yanina** con **DNI N° 45476405** y **Uceda Delgado Dagny Lucely** con **DNI N° 76676251** de la escuela Profesional de Educación Primaria del IX ciclo de la Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte, aplique el instrumento virtual a los estudiantes del III ciclo , que tiene como título Alfabetización digital en estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria, Moyobamba, 2021. Para lo cual me comprometo a dar facilidades para el desarrollo de la misma.

Atentamente,



[Handwritten Signature]
Prof. Earth Bapbaran Campos
DIRECTORA
DNI: 00818870

Año del 81 centenario de la PDRfi: TOO aAos ate Independencia"

Los Olivos, U7 de Junio del 2021.

Sr. Homero Ntiñe2

Oltrector de la I. E. 00479 "Juan Clfmaco Vela Reyes"

Presente


De nuestra mayor consideraci3n:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted paru saludarlo cordialmente en presentacion de la Unlversidad Cesar Vallejo - Filial Limn manifestarle que, tluestras estudiantes estân desarrollando un proyecto de informe de Tesis por esc pcialidad, por lu que recurrimos a su conocida Institucion para solicitarle a usted tenga a bien autcrizar el ingreso a nuestras alurnnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Alfabetlzlaci3n **digital en estudiantes del tercer ciclo de educaci3n prlmarla**, Moyobamba, 2021", para le cual deberâ aplicar el instrumento: Cuestionario - Alfabetizaci3n digital, cuya informaci3n que serâ de suma importancia para elaborar el informs de investigacion para su titulaci3n profesional.

Por to anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alurnnas **Katherln Yanina Solis Cardenas**; y **Dagny Lucely Uceda Delgado**, de la Escuela Profesional de Educaci3n Primaria de IX ciclo, con codigos de matricula **N°6000028882**; y N° **7000648112**.

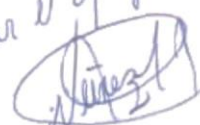
Agradeciendo la atencion que brinde a la presente me despido de usted deseândole mis mejores deseos.

Atentamente,

RECCION E P M No 00479
Juan Clfmaco Vela Reyes
MOYOBAMBA
RECEPCION
Hora: 9:23 Horas
De Reg. Fecha 07-06-21
Firma: 



Dra. MARJÉAA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de EduCaci3n Primaria
Lima Forte

Visto
secretario
coordinar con el subdirector
Roman Vantg Gardb.
para dar el apoyo.




INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00479

"Juan Cifirnao Vega Reyes"

JT6OR SAM MARTIN 269-TeJef. 042-S652B4- Moyobamba -Región San Martín

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Moyobamba, 07 de junio de 2021

Señora:

Ora. Manella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte

Por medio de la presente me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que acepto formalmente que las estudiantes So/Is Cardenas, Katherine Yanra con DNIN° 45476405 y la ceda Delgado Dagny Lt/cefy con DNIN° 76676251 de la escuela Profesional de Educación Primaria del IX ciclo de la Universidad Cesar Vallejo- Lima Norte, aplique el instrumento virtual a los estudiantes del III ciclo, que tiene como título Alfabetización digital en estudiantes del tercer ciclo de Educación Primaria Moyobamba. 2021. Para lo cual me comprometo a dar facilidades para el desarrollo de la misma.

Atentamente,