



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Competencias digitales y uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución
Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima – Hualmay, 2023

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía

Autor

Elmer Castillo Banda

Asesor

Dr. Manuel Alcides Changana García

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

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

Indicar nombre de la Facultad/Escuela o Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Elmer, Castillo Banda	45459770	10/07/2024
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Changana Garcia, Manuel Alcides	15741036	<u>0000-0001-9224-9265</u>
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Gavedia García De Hajar, Gladys Margot	15855951	<u>0000-0003-2514-4572</u>
M(o). Garcia Grimaldo, Riss Paveli	40730807	<u>0000-0002-8096-8606</u>
Dra. Luperdi Ríos, Fiorella Victoria	45639625	<u>0000-0001-7038-6488</u>

COMPETENCIAS DIGITALES Y USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SANTA ROSA DE LIMA – HUALMAY, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	10%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.esPOCH.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

A mis padres. Mamá Lucila Banda Núñez, Papá José Inocente Castillo Diaz, Este logro es un testimonio de su inmenso amor y dedicación. Agradezco por las lecciones de vida que me han impartido y por el cariño que siempre me han brindado. A mi hija, Elizabeth Xiomara Castillo Irigoien, como sabes que eres y serás lo más importante en mi vida, hoy he dado un paso más para servir de ejemplo a la persona que más amo en este mundo. Gracias a ti he decidido subir un escalón más y crecer como persona y profesional. Esperó que un día comprendas que te debo lo que soy ahora y que este logro sirva de herramienta para guiar cada uno de tus pasos

Elmer Castillo

AGRADECIMIENTO

A mis maestros de maestría y a mi asesor de tesis Manuel Alcides Changan García por su dedicación y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan anhelada. Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria en mi futuro profesional.

Elmer Castillo

RESUMEN

La investigación: “Competencias digitales y uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima – Hualmay, 2023”, es un proyecto de investigación que tiene como objetivo conseguir el posgrado en Ciencias de la Gestión Educativa con mención en Pedagogía de la escuela de postgrado de la UNJFSC- Huacho. El procedimiento que se usó se encuentra entre los métodos de investigación fundamental, de tipo descriptivo, correlacional, no experimental y la hipótesis inicial fue: “Las competencias digitales se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023”. Para la investigación, la población fue de 434 y la muestra estuvo formada por 204. El instrumento principal usado en el estudio fue el cuestionario, el cual se ejecutó en las dos categorías. Los resultados evidencian que existe asociación de intensidad buena entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023

El autor

Palabras clave: competencias, digitales, dispositivos, móviles

ABSTRACT

The research: “Digital skills and use of mobile devices in students of the Santa Rosa de Lima Parish Educational Institution – Hualmay, 2023”, is a research project that aims to achieve a postgraduate degree in Educational Management Sciences with a mention in Pedagogy. from the UNJFSC-Huacho graduate school. The procedure that was used is among the fundamental research methods, descriptive, correlational, non-experimental and the initial hypothesis was: “Digital skills are related to the use of mobile devices in students of the Santa Rosa Parish Educational Institution of Lima-Hualmay, 2023”. For the research, the population was 434 and the sample consisted of 204. The main instrument used in the study was the questionnaire, which was executed in the two categories. The results show that there is a good intensity association between digital skills and the use of mobile devices in students of the Santa Rosa de Lima Parish Educational Institution- Hualmay, 2023

The author

Keywords: skills, digital, devices, mobile

INDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
Elmer.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INDICE	ix
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE FIGURAS	xii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción de la realidad problemática	13
1.1. Formulación de problema.....	15
1.1.1. Problema general.....	15
1.1.2. Problemas específicos	15
1.2. Objetivos.....	16
1.2.1. Objetivo general	16
1.2.2. Objetivos específicos	16
1.3. Justificación de la investigación	16
1.4. Delimitaciones del estudio	18
1.5. Viabilidad del estudio	19
1.6.1 Evaluación Técnica	19
1.6.2 Evaluación Ambiental.....	19
1.6.3 Evaluación Financiera.....	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes	20
2.1.1. A nivel Internacional.....	20
2.1.2. A nivel Nacional.....	21
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. Competencias digitales	25

2.2.2. Dispositivos móviles	36
Importancia de dispositivos móviles	43
Clasificación de dispositivos móviles	44
2.3. Bases filosóficas.....	46
2.4. Definición de términos básicos.....	46
2.5. Hipótesis	47
2.5.1. Hipótesis general	47
2.5.2. Hipótesis específicas	47
2.6. Operacionalización de Variables	48
3.1. Población y muestra.....	50
3.1.1. Población.....	50
3.1.2. Muestra.....	51
3.2. Técnicas para el procesamiento de la información	53
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	54
4.1. Análisis de los resultados	54
4.2. Generalización entorno la hipótesis central.....	59
CAPITULO V DISCUSIÓN	67
5.1. Discusión de los resultados	67
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
6.1. Conclusiones	69
6.2. Recomendaciones.....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	71
5.1. Fuentes documentales	71
5.2. Fuentes bibliográficas	71
5.3. Fuentes electrónicas.....	71
INSTRUMENTO 01	74
INSTRUMENTO 02	75
3.3. Matriz de consistencia	77

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X	48
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y	49
Tabla 3. Población de estudio.....	51
Tabla 4. Muestra de estudio.....	52
Tabla 5. Competencias digitales.....	54
Tabla 6. Alfabetización en información y datos.....	55
Tabla 7. Comunicación y colaboración	56
Tabla 8. Creación de contenido digital	57
Tabla 9. Uso de dispositivos móviles.....	58
Tabla 10. Las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles	59
Tabla 11. La alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles	61
Tabla 12. La comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles.....	63
Tabla 13. La creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles	65

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Competencias digitales	54
Figura 2. Alfabetización en información y datos	55
Figura 3. Comunicación y colaboración	56
Figura 4. Creación de contenido digital.....	57
Figura 5. Uso de dispositivos móviles	58
Figura 6. Las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles	60
Figura 7. La alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles	62
Figura 8. La comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles	64
Figura 9. La creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles	66

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El empleo de las nuevas tecnologías y internet requiere aumentar los conocimientos digitales para no estar atrasado en la humanidad en permanente transformación, debido a la pandemia de COVID-19, se ha intensificado la necesidad de poseer personas adiestradas, dentro de un mundo cada vez más conectado y en virtualidad (Vives, 2020). En las laboriosas actividades de muchos estados toman como empleados a personas que tienen habilidades digitales adelantadas, las habilidades digitales significan todas las posibilidades que proveen el uso y administración de herramientas digitales y también el empleo de las redes y la comunicación (UNESCO, 2018). Debido a eso, las habilidades digitales se han vuelto fundamentales dentro de la formación por competencias, siendo importante en el caso de los ciudadanos en general.

En nuestra era actual, conocida como sociedad de la información y el conocimiento, el avance continuo de las tecnologías de la información y las comunicaciones ha revolucionado la forma en que generamos, procesamos, almacenamos y transmitimos información. Atrás quedaron los días de entornos estáticos confinados a una única ubicación; ahora hemos adoptado configuraciones dinámicas y móviles. Este cambio ha abierto nuevas vías para acceder a la información, que ya no se limitan a un lugar fijo. La llegada de Internet móvil ha hecho posible acceder a una gran cantidad de información mientras viaja. Es importante señalar que no nos referimos a los servicios tradicionales de telefonía móvil, sino a la amplia gama de contenidos, servicios y aplicaciones específicamente diseñados para

usuarios móviles, independientemente de su plataforma de acceso o la tecnología subyacente.

A nivel mundial, algunos estados han iniciado la creación de proyectos y planes en torno a las competencias digitales. En el año 1990, México empezó a ejecutar un programa de información y comunicación para alumnos, que se apoyaba en la internet. El Brasil de 1990, se implementó el Programa Nacional de Tecnología Educativa (ProInfo), que se asió en el equipamiento y la capacitación de los docentes (UNESCO, 2014). En el 2013, el Ministerio de Educación de Colombia creó las Competencias TIC con el objetivo de mejorar la calidad del profesorado, la propuesta se basó en una matriz de habilidades digitales para el magisterio (Hernández, Gamboa y Ayala, 2014). En el año 2014, el Instituto de Educación y Tecnología de Chile creó una nueva tabla de habilidades en el ámbito de las Tic orientadas al aprendizaje (HTPA) que reemplaza a la anterior del año 2008 (Enriquez-Coronel et al).2018). Como se puede ver, las naciones y sus instituciones prioritariamente usan las herramientas de información y capacitación digital para los profesores y los estudiantes.

En el territorio peruano, a partir del 2016 se encuentra en vigor el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), el cual establece los conocimientos que se deben desarrollar para adquirir competencias y hace parte por primera vez la tratativa de la competencia digital que tiene el estudiantado de los distintos niveles, grados y áreas, a través de la cual se despliega en los ambientes virtualizados producidos por las Tic (MINEDU, 2016b).

La investigación se realizará en la I.E Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 donde se describirán y asociarán las variables en estudio.

1.1. Formulación de problema

1.1.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre la alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?

¿Cómo se da la relación entre la comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?

¿Cómo se da la relación entre la creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?

1.2.Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

1.2.2. Objetivos específicos

Establecer la relación entre la alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Determinar la relación entre la comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Establecer la relación entre la creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

1.3.Justificación de la investigación

1.3.1. Metodológica: La investigación sobre competencias digitales y el uso de dispositivos móviles es crucial en la actualidad debido al impacto significativo que

la tecnología ha tenido en todos los aspectos de la sociedad. Aquí hay una justificación para llevar a cabo una investigación en este tema:

Importancia en la Era Digital: Estamos inmersos en una era digital en la que la tecnología y los dispositivos móviles son omnipresentes. Comprender las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles se ha vuelto esencial para la participación efectiva en la sociedad, la educación y el mundo laboral.

En el ámbito laboral, las competencias digitales son cada vez más valoradas. Las organizaciones buscan empleados que estén cómodos utilizando tecnología y dispositivos móviles para mejorar la productividad y la eficiencia en el trabajo.

El uso de dispositivos móviles ha cambiado la forma en que consumimos información, entretenimiento y nos relacionamos con los demás. Investigar estos cambios proporciona información valiosa sobre la evolución de la sociedad y la cultura.

La investigación puede abordar los desafíos asociados con el uso de dispositivos móviles, como la adicción a la pantalla y la privacidad en línea, al tiempo que explora las oportunidades que ofrecen estos dispositivos para el acceso a la información y la participación cívica.

Es esencial comprender las competencias digitales para abordar la brecha digital que puede surgir entre aquellos que tienen acceso y habilidades digitales y aquellos que no, contribuyendo así a una sociedad más inclusiva.

Guiar Políticas y Prácticas Educativas: La investigación en competencias digitales y uso de dispositivos móviles puede proporcionar orientación para el desarrollo de políticas educativas y prácticas pedagógicas que preparen a las personas para un mundo digital en constante cambio.

En conclusión, la investigación sobre competencias digitales y el uso de dispositivos móviles es esencial para entender y abordar los desafíos y oportunidades que surgen en la era digital, así como para preparar a individuos y comunidades para participar de manera efectiva en un mundo cada vez más tecnológico.

1.3.2. Pedagógica. Se justifica la investigación desde el campo pedagógico permitiendo Transformación de la Educación: La educación ha experimentado una transformación significativa debido a la integración de la tecnología. Es crucial investigar cómo las competencias digitales afectan el aprendizaje y cómo los dispositivos móviles se utilizan como herramientas educativas.

Teórico. La investigación en este campo contribuirá al conocimiento general sobre cómo la sociedad contemporánea se adapta y utiliza la tecnología, y cómo estas adaptaciones afectan a diversos aspectos de la vida cotidiana. A medida que la tecnología evoluciona, surgen nuevas competencias digitales. La investigación puede ayudar a identificar y comprender estas competencias emergentes, lo que a su vez puede influir en la educación y la formación profesional.

1.4. Delimitaciones del estudio

a. Disponibilidad de tiempo

En cada ocasión en la que fue necesario que la investigación se desarrollara, se aplicara y se interpretara por la investigadora misma, está por su parte, debía realizar

una labor dentro de una franja de tiempo plana, esto causó que la disponibilidad de tiempo sea escasa.

b. Limitados medios económicos

La ejecución de la investigación demandó un esfuerzo económico que, por ser de autofinanciamiento del mismo investigador, tuvo ciertas dificultades. A pesar de ello y, en consideración de la necesidad de financiarla, se fue posible hacer un pago por los costos soportados con fondos propios.

1.5. Viabilidad del estudio

1.6.1 Evaluación Técnica

En el trabajo de grado se contemplaron los componentes necesarios para su elaboración, de acuerdo a lo aconsejado por la escuela de posgrado de la Universidad Faustino de Huacho.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su carácter de estudio descriptivo que está estrictamente relacionado con la academia, no ha causado ningún tipo de daño ecológico en ninguna de las partes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

Los fondos para la investigación y su cobertura fueron adecuadamente resguardados por la investigadora.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel Internacional

Agila (2022) en *“El desarrollo de habilidades en el contexto digital a través del aprendizaje activo en ambientes de estudio con características M-Learning”*. El presente estudio tiene como propósito examinar el desarrollo de habilidades en los alumnos de la modalidad de educación a distancia y en modo abierto, con experiencia en el uso de una tableta digital como instrumento de estudio, mezclando el concepto de actividad en los ambientes m-learning, con el fin de comprobar los fundamentos de la investigación en relación a la competencia digital, de modo que se consiguió responder a la siguiente pregunta de estudio: ¿Cómo se desarrolla la habilidad de los alumnos cuando se mezcla la actividad con los recursos m-learning? Los provechos obtenidos en el análisis de cuantía y explicados con el análisis de cuantía, posibilitan dar a conocer que los métodos activos utilizando dispositivos móviles, apoyan el desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes de graduación a distancia y de modo abierto.

Román (2017) en *“El empleo del móvil y la influencia que tiene en las actividades escolares y familiares de los alumnos de primer año del colegio Sagrados Corazones, de la ciudad de Quito”*. Las herramientas tecnológicas simbolizadas por artefactos inteligentes que se vayan haciendo más pequeñas y versátiles cada vez la vida de los seres humanos, le resultarán cómodos,

accesible, de simple manejo, y poseen características que se acoplan a las herramientas de negocios y estudio, además de que posibilitan la comunicación con personas que están a cientos de kilómetros de distancia. Sin embargo, esto no es óptimo cuando se tiene que analizar la posible influencia que tiene el uso injerto de tecnología como el celular en lugares como la escuela o el hogar, y que genera muchas dudas acerca de los efectos que tiene sobre las personas, en particular en el ámbito de las relaciones interpersonales, y de las actividades escolares y comunicativas en el hogar. Tomando como ejemplo una investigación, el presente trabajo de grado pretende determinar la influencia que tiene utilizar un celular en los jóvenes y en su comunidad educativa y familiar, sin dejar de lado que además es una herramienta fundamental para la comunicación y el conocimiento, y que además ha generado transformaciones importantes en la sociedad, siendo necesario utilizarlo de manera correcta y sacar provecho de todas las aplicaciones que vienen con el celular. Se considera importante distinguir los aspectos positivos y los negativos asociados con el uso del celular, y desarrollar estrategias que beneficien a una cultura de responsabilidad, consideración a las normas y el desarrollo de nuevos hábitos y conocimientos acerca de la utilización de las nuevas tecnologías, y aprovechar las posibilidades que tiene en la actualidad la tecnología en todos los ámbitos de la sociedad.

2.1.2. A nivel Nacional

Jaramillo (2021) en “*Competencias digitales de estudiantes de quinto grado de secundaria de dos instituciones educativas del Callao, 2020*”. El objetivo del

estudio fue hallar las distinciones importantes del nivel de habilidad digital que tienen los estudiantes del quinto grado de secundaria en dos colegios de la zona de Callao, en el 2020. Gracias a la evolución de la internet y a las novedosas herramientas, no se tiene conocimiento de qué forma los alumnos exploten sus habilidades en el ámbito digital. El punto de vista de la investigación fue de tipo cuantitativo, de tipo fundamental, y tiene el objetivo de realizar un estudio descriptivo, con comparación de características. La comunidad estaba compuesta por estudiantes del quinto grado de la escuela secundaria en dos colegios de la zona Callao, se consideró el tamaño de la muestra a partir de 167 personas, se usó un cuestionario modificado y avalado por 3 expertos que tenía una alta fiabilidad, este fue probado con 20 personas y dio como resultado un Alfa de Cronbach de 0,84. Las conclusiones evidenciaron que no existen distinciones importantes en la capacidad digital de las muestras estudiadas, y que la prueba U de Mann-Whitney de $p = 0,164 > 0,05$ fue demasiado imprecisa para determinar si las muestras eran similares o no. De modo que, no es rechazada la hipótesis de que no hay diferencia.

Vargas (2019) en *“La competencia digital y el empleo de herramientas de Web 2.0 por parte de los docentes de una escuela privada de 2018”*. El estudio se centra en un principio en la lucha contra la competencia de los digital, adoptando el término de autor de una importante publicación y tomando como parámetro el Marco Común de la Competencia Digital Docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación, Cultura e deporte del gobierno español y de la UNESCO, teniendo en cuenta los estándares de la de competencias en

tecnología para profesores. Además, se hace una descripción de ciertas herramientas de la web 2.0 que sirven como soporte para la formación en persona o en forma virtual, desde los blog, herramientas para almacenar cosas en la red y el uso de Plataformas de e-learning. A fin de contrastar el estudio se creó una encuesta entre los Docentes de distintas áreas, edades y profesiones que ejercen su labor en una universidades privada, de la cual se evidencia la significativamente relación que existe entre la competencia digital y el empleo de Aplicaciones de la web 2.0 y que tan importante es para estos docentes incorporar en los métodos de enseñanza tradicional, la utilización de herramientas de la información favorecidos por ellos mismos y de sus propios alumnos. Este estudio se aspira a ser un modelo para todos los docentes de universidades que quieran utilizar la tecnología en el ámbito de la educación con el fin de aumentar su calidad de enseñanza y intentar transformarse en profesores 2.0.

Alca (2022) en *“Las habilidades digitales y su efecto en la buena práctica de la enseñanza que brindan los docentes de la escuela profesional de ingeniería. Universidad de Tacna- 2022”*. aspiró encontrar la manera de establecer relaciones de correlación entre las dos variables a través del estudio y análisis de los acontecimientos que interesaron al investigador. Sobre esta base, se estudió en cuanto a su tipo de relación, descripción y transección, las variables fueron codificadas como V1 y V2 para las habilidades digitales y buenos ejemplos de enseñanza, respectivamente. A través de ello, se optó por una muestra censal que contenía 33 profesores de la zona de análisis, a quienes se les administró los cuestionarios que les pedían que evaluaran las circunstancias

mencionadas. De esta manera, los datos fueron procesados de forma descriptiva e inferencial, lo que implicó que se obtuvieron entendimientos acerca de los hallazgos, debido a que la prueba de Spearman's arrojó p-valores inferiores a 0,05 (63,6 %), además del aspecto organizativo (60,6 %) y didáctico (39,9 %).

Casquero (2019) en *M-learning: "Utilización de móviles como asistencia a los métodos de estudio en estudiantes de 5to y 6to grado de la escuela IDAT-2015-2"*. El punto de vista fue el de un cuantitativo con el fin de examinar las maneras y métodos utilizados por los estudiantes de administración para estudiar la utilización de herramientas electrónicas en el aprendizaje. El género de investigación fue No experimental y transeccional. El proyecto fue en el contexto de una investigación para observar la relación entre las variables en análisis. El cosmos fue en el año 1846 los estudiantes que se presentaron a las clases, la población fue en el mismo año los alumnos que se apuntaron en la administración y la muestra fue en el mismo año los escogidos por sorteos aleatorios estratificados por afinidad por ciento por ciento. Las conclusiones más importantes fueron que el 51.2% de los alumnos tienen móviles, el 54.4% tienen smartphones, el 18.4% tienen tablets además el 93.5% de quienes utilizan su dispositivo móvil para comunicarse, el 88% de quienes utilizan las redes sociales y el 66.4% que lo utilizan para aprender. En la relación entre las variables no hay una contribución significativamente grande por parte de los dispositivos móviles a las estrategias de pensamiento más importantes, no obstante, sí hay una contribución significativamente grande a las estrategias de sustento del aprendizaje y a las deambularías cognitivas. Se acabó de que los

móviles (smartphones, celulares y tablets) con características propias, como la disposición de un par de cámaras de fotografía y vídeo, un grabador de audio y la posibilidad de conectarse a Internet y por otro lado las apps a las cuales se puede hacer referencia a través de apps de navegación, apps de email y apps de redes sociales, causan que los estudiantes de administración creen estrategias de estudio en parte. Estos eventos se llevan a cabo mayormente en la esfera cognitiva, como es el caso de la búsqueda de conocimiento, la transmisión de información por email y casi nada en la esfera Metacognitiva, que es la programación de las actividades de estudio y la autoevaluación. Lo mismo sucede en las tácticas de la capa de sustento, es decir, los trabajos en conjunto y colaborativo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Competencias digitales

2.2.1.1. Definiciones

Las habilidades en el ámbito digital se definen como la capacidad de utilizar herramientas de la información y la comunicación (TIC) de manera correcta y eficaz para conseguir, gestionar, integrarse, evaluar y comunicarse con respecto a distintos contextos. Siguientemente, se exponen ciertos conceptos de habilidades en el ámbito digital sugeridos por diversos especialistas:

Paul Gilster: Paul Gilster, en su libro "Digital Literacy" (Alfabetización Digital), define competencia digital como "la habilidad de entender y usar la información en múltiples formatos proveniente de una amplia variedad de fuentes cuando es presentada a través de las computadoras".

Jordi Adell y Linda Castañeda: En su obra "Competencias TIC para el aprendizaje y la evaluación", los autores definen las competencias digitales como la capacidad de indagar, conseguir, gestionar y comunicar información, y de transformarse en conocimiento.

Según su obra "The Class: Living and Learning in the Digital Age" (La Clase: Vivir y Aprender en la Era Digital), la capacidad digital es definida como "la habilidad de participar de manera eficaz y cuidadosa en la sociedad de la información".

European Commission (Comisión Europea): La Comisión Europea ha propuesto una definición de competencias digitales en el contexto de la "Digital Competence Framework for Citizens" (Marco de Competencia Digital para Ciudadanos). Según este marco, las competencias digitales incluyen el uso crítico y seguro de las TIC para el trabajo, el ocio y la comunicación.

UNESCO: La UNESCO, en el informe "Digital Literacy in Education" (Alfabetización Digital en Educación), define las competencias digitales como "la habilidad de usar las TIC para expresar y desarrollar ideas y para entender y resolver problemas".

INTEF (2018, p. 8):

La Competencia digital implica la utilización del trabajo, los recreos y la comunicación en forma segura y crítica usando las TIC. Con el apoyo de habilidades en TIC elementales: utilizar un computador para almacenar, preservar, producir, examinar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).

Las habilidades digitales son las abilities, conocimientos y estrategias que posibilitan el uso inteligente, creative y safe de la Informática dentro de áreas como la enseñanza, el trabajo o la conversación.

Las habilidades digitales no se limitan a educarse y desarrollar conocimientos sobre tecnología. También están vinculados a la recolección de conocimientos, valor, actitud, norma y ética relacionados a las TIC con el fin de utilizarlos al máximo. También, aviejan la contemplación y el uso responsable de la información obtenida a través de su utilización.

Estas definiciones expresan la importancia de pasar más allá de la simple utilización de la tecnología en un sentido técnico, además resaltan la necesidad de comprender, estudiar y utilizar la información de manera crítica y creative en una internet que se renueva constantemente. Se considera que la competencia digital es fundamental para la sociedad actual, debido a que tiene una influencia en la contribución de los ciudadanos, la enseñanza, el trabajo y otras áreas de la existencia común.

Dimensiones de la competencia digital

Para ser digitalmente hábil se requiere adquirir una serie de habilidades, conocimientos y actitudes: alrededor de tres grandes ejes se organizan estos componentes:

Alfabetización en información y datos

La alfabetización en información y datos se refiere a la capacidad de buscar, evaluar, utilizar y gestionar información de manera efectiva, así como comprender y aplicar conceptos relacionados con datos. En un mundo cada vez más digital y conectado, estas habilidades son esenciales para participar de manera informada en la sociedad y aprovechar al máximo la abundancia de información y datos disponibles. Aquí hay algunas dimensiones clave de la alfabetización en información y datos:

Búsqueda de Información: Involucra la capacidad de identificar fuentes relevantes, utilizar estrategias de búsqueda efectivas en entornos en línea y evaluar la calidad y la fiabilidad de la información encontrada.

Evaluación Crítica: Los individuos deben poder evaluar críticamente la información que encuentran, considerando la fuente, la relevancia, la objetividad y la actualidad. Esto incluye la capacidad de reconocer sesgos y evaluar la validez de argumentos.

Uso Ético de la Información: La alfabetización en información implica un entendimiento de los problemas éticos relacionados con el uso de la información, como el respeto por los derechos de autor, la privacidad y la atribución adecuada de fuentes.

Gestión de Información: Incluye habilidades para organizar, almacenar y recuperar información de manera eficiente. Esto puede implicar el uso de herramientas tecnológicas para la gestión de archivos y la creación de sistemas de organización personal.

Habilidades en Datos: La alfabetización en datos se refiere a la capacidad de comprender, interpretar y trabajar con datos. Esto incluye la interpretación de gráficos y visualizaciones, así como la comprensión de conceptos estadísticos básicos.

Toma de Decisiones Informada: Las personas alfabetizadas en información y datos están mejor equipadas para tomar decisiones informadas en función de la información disponible. Pueden sopesar evidencia, considerar diferentes perspectivas y llegar a conclusiones fundamentadas.

Comunicación Efectiva: La alfabetización en información implica la capacidad de comunicar de manera efectiva la información encontrada, ya sea de forma oral, escrita o a través de presentaciones visuales.

Aprendizaje Permanente: Dado que la tecnología y la información están en constante evolución, la alfabetización en información y datos también implica un compromiso con el aprendizaje continuo. Esto puede incluir la actualización de habilidades tecnológicas y la adaptación a nuevas formas de información.

Empoderamiento Ciudadano: La alfabetización en información y datos es esencial para el empoderamiento ciudadano. Permite a las personas participar activamente en la sociedad, comprender los problemas actuales y contribuir de manera significativa al diálogo público.

Desarrollo Profesional: En el ámbito laboral, la alfabetización en información y datos es cada vez más importante. Las habilidades para buscar, analizar y aplicar información de manera efectiva son valiosas en una variedad de profesiones.

La alfabetización en información y datos es, por lo tanto, una habilidad integral que va más allá de la simple adquisición de conocimientos; implica el desarrollo de habilidades críticas y la capacidad de adaptarse a un entorno de información en constante cambio.

La comunicación y colaboración digital: La comunicación y colaboración son componentes fundamentales de la competencia digital en la era actual. Estas habilidades no solo se aplican a nivel personal, sino que también son cruciales en entornos educativos y laborales. Aquí hay aspectos clave de la comunicación y colaboración dentro del contexto de la competencia digital:

Comunicación Digital: Habilidades de Escritura: Incluyen la capacidad de redactar mensajes claros y efectivos en diversos contextos, como correos electrónicos, mensajes instantáneos, redes sociales y documentos en línea.

Comunicación Visual: La competencia digital implica la capacidad de utilizar elementos visuales (imágenes, gráficos, videos) de manera efectiva para transmitir información y mensajes.

Participación en Redes Sociales: Implica el uso responsable y efectivo de plataformas de redes sociales para comunicarse, compartir información y participar en discusiones.

Colaboración Digital: Trabajo en Equipo en Línea: Incluye la colaboración efectiva en proyectos y tareas a través de herramientas en línea como Google Docs, Microsoft Teams o plataformas de gestión de proyectos.

Videoconferencias: La capacidad de participar en reuniones virtuales y colaborar con personas ubicadas en diferentes lugares geográficos mediante el uso de herramientas de videoconferencia.

Plataformas Colaborativas: Uso efectivo de plataformas que permiten compartir documentos, archivos y recursos en línea para facilitar la colaboración continua.

Habilidades Interpersonales en Línea: Respeto Digital: Implica el respeto por otros usuarios en entornos en línea, el reconocimiento de la diversidad de perspectivas y la participación en discusiones de manera constructiva.

Gestión de Conflictos: La capacidad de manejar conflictos de manera efectiva y constructiva, incluso en entornos virtuales.

Seguridad y Privacidad: Conciencia de Seguridad: Incluye la comprensión de prácticas seguras en línea, como la protección de contraseñas, la identificación de posibles amenazas y el conocimiento de cómo mantener la privacidad en línea.

Protección de Datos: La competencia digital implica la comprensión y aplicación de políticas y prácticas para proteger la privacidad y la seguridad de los datos personales y profesionales.

Acceso y Evaluación de Información: Búsqueda Efectiva: La capacidad de buscar información de manera efectiva en línea, evaluar la calidad de la información y determinar su relevancia.

Citas y Atribución: La competencia digital implica la habilidad de citar fuentes de manera adecuada y atribuir correctamente la información utilizada.

Desarrollo de Contenido Colaborativo: Edición Colaborativa: Uso de herramientas que permiten la edición y creación de contenido de manera colaborativa, como wikis o plataformas de edición en línea.

Aprendizaje Colaborativo en Línea: Participación en Entornos de Aprendizaje Virtual: Incluye la colaboración efectiva en plataformas de aprendizaje en línea, foros y discusiones virtuales.

La competencia digital en comunicación y colaboración no solo se trata de dominar herramientas tecnológicas, sino también de desarrollar habilidades interpersonales, éticas y de seguridad en entornos digitales. Estas habilidades son esenciales para el éxito personal, académico y profesional en la sociedad contemporánea.

La creación de contenido digital: La creación de contenido digital implica la generación y desarrollo de materiales en formato digital para diversos propósitos, como informar, entretener, educar o promover. Este proceso implica el uso de herramientas y tecnologías digitales para producir contenido visual, auditivo o interactivo. Aquí hay algunos pasos y consideraciones clave para la creación de contenido digital:

Definir Objetivos y Audiencia: Objetivos Claros: Antes de comenzar, establece claramente el propósito de tu contenido digital. ¿Es educativo, informativo, promocional o de entretenimiento?

Conoce a tu Audiencia: Identifica a tu audiencia objetivo. Comprender quiénes son te ayudará a adaptar el contenido para satisfacer sus necesidades e intereses.

Planificación del Contenido: Estructura y Flujo: Diseña la estructura y el flujo de tu contenido. Organiza la información de manera lógica y coherente.

Guión o Esquema: Crea un guión o esquema para tu contenido, especialmente si incluye elementos visuales o multimedia.

Seleccionar Formato y Medios: Tipo de Contenido: Decide qué tipo de contenido es más adecuado para tu mensaje (texto, imágenes, videos, infografías, presentaciones, etc.).

Medios Multimedia: Si utilizas multimedia, asegúrate de seleccionar imágenes, videos o audio de alta calidad.

Herramientas y Plataformas: Herramientas de Creación: Utiliza herramientas digitales adecuadas para tu tipo de contenido. Por ejemplo, herramientas de diseño gráfico, editores de video, plataformas de presentación, etc.

Plataformas de Publicación: Elige las plataformas donde compartirás tu contenido. Puede ser tu propio sitio web, redes sociales, blogs, plataformas de video, entre otros.

Diseño Visual y Estilo: Consistencia Visual: Mantén una apariencia visual consistente para fortalecer la identidad de tu marca o mensaje.

Usabilidad: Asegúrate de que tu contenido sea fácil de entender y navegar.

Optimización para Dispositivos Móviles: Responsive Design: Asegúrate de que tu contenido sea accesible y se vea bien en dispositivos móviles mediante el uso de diseño responsivo.

Incorporar Interactividad: Elementos Interactivos: Si es apropiado, considera agregar elementos interactivos, como encuestas, cuestionarios, enlaces interactivos, etc.

Revisión y Edición: Revisión de Contenido: Revisa el contenido para corregir errores gramaticales, ortográficos o de formato.

Pruebas de Funcionamiento: Realiza pruebas para asegurarte de que cualquier elemento interactivo o multimedia funcione correctamente.

Difusión y Promoción: Estrategia de Marketing: Desarrolla una estrategia de difusión y promoción para que tu contenido llegue a tu audiencia objetivo.

SEO: Si es relevante, optimiza tu contenido para los motores de búsqueda (SEO) para aumentar su visibilidad en línea.

Recopilación de Retroalimentación: Comentarios y Análisis: Recopila comentarios y analiza el rendimiento de tu contenido. Utiliza estas respuestas para mejorar futuras creaciones.

La creación de contenido digital es un proceso dinámico que puede adaptarse a diferentes objetivos y audiencias. Al emplear estas consideraciones y seguir estos pasos, podrás generar contenido digital efectivo y atractivo.

Habilidades digitales instrumentales

Se trata de habilidades y destrezas para el manejo de herramientas, utilización de dispositivos, apps y tecnología. Las que más se demandan son:

- La creación y utilización del email.
- El empleo de las planillas y de las hojas de cálculo.
- La elaboración de exhibiciones por canales de TV.
- El procedimiento de descarga e instalación de apps.
- La elaboración de videos y de materiales en digital.
- El empleo de las redes sociales con el fin de distribuir escritos y figuras.
- El empleo de herramientas informáticas especializadas.

Las competencias digitales más demandadas

Ciberseguridad. A pesar de que la seguridad de la información es una esfera complicada, deberíamos tener, como mínimo, conocimientos elementales.

Servicio al cliente. Las compañías toman en consideración la posesión de herramientas de ayuda a distintos tercero, como los CRM o las redes sociales.

Marketing. Ser capaz de vender y gestionar los artículos de un **blog es adicionalmente uno de los habilidades en internet más demandados.**

Las redes sociales. No es suficiente con aumentar la altura de las fotografías y publicarlas. Tendríamos que aprender la manera en la que se planifica un estrategia en las redes sociales, por ejemplo, Twitter, Facebook o Instagram.

Requiere menos recursos de lo que hace falta para reproducir un vídeo o una imagen en alta definición. Dar a conocer y preservar contenido de importancia a través de guías o infografías será muy valorado.

Nuevas formas de hacer negocios y tecnología en la nube. Utilizar herramientas en la Nube o estar al tanto de cuestiones de e-commerce es ya fundamental en varias compañías.

Software específico. Contener las actividades de análisis de información o administración de empresas nos dará muchos puntos para encontrar trabajo.

El posicionamiento en internet. Entender la manera en la que opera un motores de búsqueda para que los contenidos que nosotros brindamos se posicionen entre los primeros puestos de resultados.

2.2.2. Dispositivos móviles

2.2.2.1. Definición

La definición de dispositivos móviles puede variar según el contexto y la evolución tecnológica, pero en general, se refiere a dispositivos electrónicos portátiles que permiten la comunicación, el acceso a información y la realización de diversas tareas. Aquí hay algunas definiciones de dispositivos móviles proporcionadas por expertos y autores en el campo de la tecnología:

Gordon Bell y Jim Gemmell: "Dispositivos móviles son dispositivos electrónicos de mano con capacidad de comunicación que permiten a las personas realizar una amplia variedad de tareas en movimiento."

Fuente: "Total Recall: How the E-Memory Revolution Will Change Everything" (Gordon Bell y Jim Gemmell, 2009).

Jason Hiner: "Un dispositivo móvil es un pequeño dispositivo de mano que tiene tanto capacidad de procesamiento como conexión inalámbrica, y generalmente ofrece capacidades de computación, comunicación y entretenimiento."

Fuente: "The 10 hottest smartphones of 2017" (Jason Hiner, 2017).

Cisco Systems: "Un dispositivo móvil es un término general para cualquier computadora de mano o portátil que incluye un sistema operativo y es capaz de conectarse a otras redes inalámbricas o por cable."

Fuente: Cisco Systems, "What is Mobile Device? - Definition from Techopedia."

Javier Sánchez Bolado: "Un dispositivo móvil es un dispositivo electrónico de pequeño tamaño, fácil de transportar, que integra funciones de procesamiento, comunicación y almacenamiento, y que permite el acceso a servicios y aplicaciones a través de redes inalámbricas."

Fuente: "Mobile Learning: hacia una nueva forma de aprender y enseñar"
Sánchez, Javier (2011)

Isuu (2006)

Los dispositivos móviles, como computadoras portátiles, teléfonos celulares, teléfonos inteligentes, asistentes digitales personales (PDA), reproductores de

audio portátiles, iPods, relojes conectados y plataformas de juegos, están equipados con un procesador y una memoria. Estos dispositivos ofrecen varias opciones de entrada, incluidos teclados, pantallas y botones, así como múltiples formas de salida, como texto, gráficos, pantallas, vibraciones, audio y cables. Se pueden conectar a Internet o utilizar sin conexión, dependiendo de si los materiales han sido almacenados previamente.

Libre (2023)

El dispositivo móvil (móvil device), también llamado computadora de bolsillo o de mano (palmtop o handheld), es un tipo de computadora de tamaño reducido, con capacidades de procesamiento, con internet, con memoria, y pensada específicamente para una función, pero que es posible que otras labores se puedan realizar con mayor facilidad.

Admsaludv (31)

Un artefacto móvil se puede caracterizar como un instrumento de tamaño diminuto, con ciertas habilidades de procesamiento, con una conexión permanente o parpadeante a una red, con una memoria limitada, y que fue concebido específicamente para una labor, sin embargo es posible que realice otras que sean de mayor generalidad.

Estas definiciones destacan la portabilidad, la capacidad de comunicación y el acceso a diversas funciones como características clave de los dispositivos móviles. La evolución constante de la tecnología móvil ha llevado a una amplia variedad de dispositivos,

incluyendo teléfonos inteligentes, tabletas, relojes inteligentes y más, cada uno con capacidades únicas.

Dimensión de dispositivos móviles

Tecnología: como dimensión de los dispositivos móviles se refiere a los avances y capacidades tecnológicas incorporadas en estos dispositivos para ofrecer funciones cada vez más avanzadas. Aquí se exploran algunas dimensiones clave de la tecnología en dispositivos móviles:

Capacidad de Procesamiento: Los dispositivos móviles incorporan microprocesadores potentes que les permiten ejecutar aplicaciones y realizar tareas computacionales complejas.

Conectividad: Redes Los dispositivos móviles están equipados con tecnología inalámbrica (como Wi-Fi y Bluetooth) que permite la conexión a redes y otros dispositivos para compartir información y recursos.

Sensores Múltiples: Los dispositivos móviles cuentan con una variedad de sensores, como acelerómetros, giroscopios, sensores de luz y proximidad, que permiten la interacción y la percepción del entorno.

Pantallas de Alta Resolución: La tecnología de pantalla en dispositivos móviles ha evolucionado para incluir pantallas de alta resolución, tecnología OLED, y capacidades táctiles y de gestos.

Almacenamiento y Memoria: La mayoría de los dispositivos móviles utilizan almacenamiento flash para ofrecer capacidades de almacenamiento significativas y rápidos tiempos de acceso a datos.

Sistemas Operativos Móviles Avanzados: Android e iOS son ejemplos de sistemas operativos móviles avanzados que aprovechan la tecnología para ofrecer una experiencia de usuario fluida y permitir la ejecución de aplicaciones sofisticadas.

Los dispositivos móviles han mejorado significativamente en términos de capacidades fotográficas, con cámaras de alta resolución, capacidades de grabación de video y características avanzadas como la realidad aumentada.

Tecnologías de Seguridad: La tecnología de seguridad en dispositivos móviles incluye métodos avanzados de autenticación, como reconocimiento facial, huellas dactilares y tecnología de reconocimiento de iris.

Baterías de Alta Capacidad: Aunque aún es un desafío, la tecnología de baterías en dispositivos móviles ha mejorado para proporcionar mayor capacidad y eficiencia energética. Además, las funciones de gestión de energía ayudan a optimizar el consumo de energía.

Frameworks y Herramientas de Desarrollo: La tecnología de desarrollo ha avanzado con la introducción de frameworks y herramientas que permiten a los desarrolladores crear aplicaciones sofisticadas y compatibles con múltiples plataformas.

Actualizaciones de Software: Los dispositivos móviles reciben actualizaciones de software periódicas para mejorar la seguridad, agregar nuevas funciones y optimizar el rendimiento, demostrando la importancia de la tecnología en la evolución continua de estos dispositivos.

La tecnología como dimensión de los dispositivos móviles es esencial para proporcionar una experiencia avanzada y funcional. La rápida evolución tecnológica continúa impulsando mejoras en la eficiencia, la conectividad y las capacidades de estos dispositivos.

Aplicación: La aplicación como dimensión de los dispositivos móviles se refiere al software diseñado específicamente para ejecutarse en estos dispositivos, proporcionando funcionalidades diversas y mejorando la experiencia del usuario. Aquí se exploran aspectos clave de la dimensión de la aplicación en dispositivos móviles:

Aplicaciones Nativas: están diseñadas específicamente para un sistema operante específico (por ejemplo, iOS o Android) y utilizan de manera óptima las características del dispositivo.

Aplicaciones web: Accesibles a través de un navegador de internet para móviles, esto eliminaría la necesidad de instalación, sin embargo tendría ciertas limitaciones en comparación a las apps nativas.

Aplicaciones Híbridas: Combinan elementos de aplicaciones nativas y web, permitiendo cierta portabilidad entre diferentes plataformas.

App Store y Google Play: Las principales plataformas para la distribución de aplicaciones, proporcionando un mercado centralizado para que los usuarios descarguen e instalen aplicaciones.

Lenguajes de Programación: El desarrollo de aplicaciones móviles puede realizarse utilizando diversos lenguajes como Swift y Objective-C para iOS, y Java y Kotlin para Android.

Frameworks: Herramientas y frameworks como React Native, Flutter y Xamarin facilitan el desarrollo multiplataforma.

Diseño Responsivo: Adaptación de la interfaz para diferentes tamaños de pantalla y orientaciones, garantizando una experiencia coherente en varios dispositivos.

Actualizaciones y Mejoras Continuas:

Parches de Seguridad: Las actualizaciones regulares corrigen errores y vulnerabilidades de seguridad, mejorando la estabilidad y el rendimiento de la aplicación.

Conexión con Plataformas Externas: Muchas aplicaciones se integran con servicios externos, como redes sociales, servicios de mapas, almacenamiento en la nube y más.

APIs (Interfaz de Programación de Aplicaciones): Permiten la integración de funciones externas y la comunicación entre aplicaciones y servicios.

La dimensión de la aplicación en dispositivos móviles es fundamental para la funcionalidad y la utilidad general de estos dispositivos. La diversidad de aplicaciones y su constante evolución contribuyen significativamente a la versatilidad y la adopción masiva de los dispositivos móviles en la vida cotidiana.

Movilidad:

La movilidad como dimensión de los dispositivos móviles se refiere a la capacidad de estos dispositivos para ser transportados y utilizados en diversos entornos y ubicaciones, permitiendo a los usuarios acceder a información y realizar tareas mientras están en movimiento. Aquí se exploran aspectos clave de la movilidad en relación con los dispositivos móviles:

Tamaño y Peso: Los dispositivos móviles son diseñados para ser livianos y compactos, lo que facilita su transporte en bolsillos, carteras o mochilas.

Redes Móviles: La capacidad de conectarse a redes móviles, como 4G o 5G, permite a los usuarios acceder a Internet y realizar funciones en línea sin depender de conexiones cableadas.

Acceso en Cualquier Lugar: Los dispositivos móviles permiten a los usuarios acceder a información, aplicaciones y servicios desde prácticamente cualquier ubicación, siempre que haya cobertura de red.

GPS y Otros Sensores: La inclusión de sensores de ubicación, como el GPS, permite a los dispositivos móviles determinar la posición del usuario y proporcionar servicios basados en la ubicación, como mapas y direcciones.

Flexibilidad de Uso: Los dispositivos móviles se adaptan a una variedad de entornos, desde oficinas hasta entornos al aire libre, permitiendo a los usuarios trabajar y comunicarse en diferentes contextos.

Duración de la Batería: La duración de la batería es esencial para la movilidad. Los avances en eficiencia energética permiten que los dispositivos móviles funcionen durante períodos más largos sin necesidad de recarga.

Flexibilidad de Conexión: Permite la conexión con accesorios y dispositivos periféricos, como auriculares, altavoces, teclados y wearables.

Aplicaciones de Productividad en Movimiento: Las aplicaciones diseñadas para la productividad móvil, como suites de oficina, facilitan la creación y edición de documentos mientras se está en movimiento.

Pantallas Táctiles: La capacidad de interactuar mediante pantallas táctiles facilita la navegación y la entrada de datos, eliminando la necesidad de periféricos adicionales.

Transporte Público: Los dispositivos móviles son comúnmente utilizados en situaciones de transporte público para leer, trabajar o entretenerse.

Deportes y Actividades al Aire Libre: La resistencia y portabilidad de los dispositivos móviles los hace ideales para su uso durante actividades al aire libre.

Importancia de dispositivos móviles

Riesgos (2023)

En la actualidad pensar sin la presencia de tales móviles es imposible, debido a que a través de ellos nos relacionamos, programamos encuentros, acordamos recordatorios, nos entretenemos o, simplemente, nos sirve como puntos de recreación, entre otras cosas.

Sites (s.f.)

En la actualidad, en el ámbito de la tecnología, existen diversas herramientas a nivel mundial que hacen parte de la vida cotidiana, estas son denominadas "Dispositivos móviles".

La importancia de estos dispositivos móviles en la actualidad es proporcional a la dependencia que se genera a causa de aquellos que los utilizan como parte de su existencia, en especial por las razones de trabajo o simplemente por hacer un uso recreacional o como simple entretenimiento.

Onretrieval (s.f.)

¿Qué sería de nosotros sin un móvil hoy en día? Lo trasladamos a sitios a los que nos dirigimos, y es casi de igual importancia que un buen recipiente de agua. Y es que no es posible dejarlo atrás. Nadie duda de la importancia de la tecnología móvil. Es tan importante, que abarca muchas disciplinas como la de manejo de datos confidenciales. En este sentido, no hay dudas de que debemos cuidar y resguardar nuestra información, razón por la cual no dudemos de tener contacto con algún servicio de recuperación de datos.

En su informe anual, El estado de la industria móvil global, advierte que dentro de cinco años como máximo, las empresas que no realicen la mayor parte de su negocio digital en teléfonos móviles se volverán irrelevantes, y que en la próxima década ocurrirán más cosas que en la última. Variedad.

Esto también confirma que la tecnología 4G se está desarrollando tan rápido como la 3G.

Clasificación de dispositivos móviles

ClasificacionDE (s.f.)

Los dispositivos móviles se dividen en uso laboral general, uso de entretenimiento, uso de control y uso específico de información.

Propósito General del Trabajo. Ingresan al campo con mayores avances operativos, desde computadoras hasta tabletas y teléfonos inteligentes, se caracterizan por el desarrollo de la generalización de actividades y la síntesis de funciones.

Fines de entretenimiento. Entre ellos se encuentran todos los equipos que brindan a las personas mucha diversión o liberan la mente y el estrés activando y desarrollando juegos.

control. Permiten mejorar de alguna manera la comunicación, de hecho, tenemos teléfonos que pueden servir para desarrollar cada sistema operativo y sistema de comunicación a través de diversas aplicaciones.

Especializado en información. Incluye una amplia variedad de dispositivos, desde teléfonos y relojes hasta los propios cajeros automáticos, todos los cuales permiten y facilitan el intercambio de información.

Ferrer (s.f.)

Dentro de la clasificación de los productos de tecnología móvil con interacciones, existen tres clases; la primera son los productos de navegación y datos limitados, estos últimos funcionan por medio del electromagnetismo que posibilita el ingreso a la internet entre móviles, tienen la capacidad de realizar llamadas, enviar instantáneas, agendas y algunos juegos, ciertas clases poseen cámara y un reproductor de video y música. Es importante mencionar que estos son los más antiguos en el presente.

El segundo tipo de dispositivos son los de navegación inicial, estos poseen las características de los primeros y además son capaces de enviar y recibir emails a través de ciertas aplicaciones que se pueden descargar, tienen un sistema operativo similar a Android y además cuentan con un servicio de email, un browser y un acceso inicial a la internet; la cámara es de mayor y mejor calidad. Las últimas versiones de estos productos poseían pantallas táctiles.

El tercer y postrero de los tipos de dispositivos, se llama así mismo los dispositivos de navegación mejorada, también conocidos como Smartphones o móviles inteligentes. Estos tienen habilidades parecidas a las de un computador;

los móviles poseen las características de los dos primeros tipos, sin embargo poseen sistemas operacionales más sobresalientes como son las últimas versiones de Android y de iOS. Además, poseen una navegación por la web avanzada, un editor de documentos, un número muy alto de apps para móviles con diferentes características y unas cámaras frontales y posteriores de alta definición.

2.3. Bases filosóficas

El sustento ontológico: para esclarecer la esencia del problema de la ciencia, el objeto de estudio y la zona de actuación desde la percepción de su importancia en el ámbito de la realidad, para esto el procedimiento de investigación científica sirve como instrumento que desvela su naturaleza objetivo-subjetiva.

El sustento de la epistemología: que otorga fiabilidad a la investigación científica, su producto teórico y su importancia para el ámbito de conocimiento de la ciencia en cuestión.

El sustento lógico: es la fiabilidad de la construcción, el sentido y la importancia de la investigación en su conjunto y, de las piezas que lo conforman, en particular.

El sustento de la metodología: hace una presupuesta de la aceptación de una reglas de oro la cual se basa en la capacidad de integración de métodos, procedimientos y formas de pensar, en concordancia con la manera en la que se investigación la realidad por las ciencias.

2.4. Definición de términos básicos.

Competencias docentes- Sumozas y Nieto (2017, p. (9-11) indican que una habilidad para actuar de manera eficaz en una clase de circunstancias, recopilando y mezclando en tiempo real y de manera pertinente los recursos del intelecto y del corazón.

Competencias tecnológicas. Rodríguez (2014, p.17) dice que las competencias han arribado al ámbito educativo del mundo de manera que cualquier tipo de planteamiento, proyecto o investigación en el ámbito de la educación tiene como mínimo una alusión o sugerencia a la manera en que se está trabajando las competencias elementales que todo ser humano debe desarrollar durante su proceso de formación.

Desarrollo de contenidos.- Se refiere a la creación de contenidos digitales en diferentes formatos, tales como: multimedia, edición y mejora de contenidos propios o ajenos, y utilización de medios digitales y TIC para expresarse creativamente.

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Las competencias digitales se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

2.5.2. Hipótesis específicas

La alfabetización en información y datos se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

La comunicación y colaboración se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

La creación de contenido digital se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

2.6. Operacionalización de Variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Alfabetización en información y datos	<ul style="list-style-type: none"> Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital 	5	Bajo	5 -6
			Medio	7 -8
			Alto	9 -10
Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> Interactuar a través de tecnologías digitales 	5	Bajo	5 -6
			Medio	7 -8
			Alto	9 -10
Creación de contenido digital	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollando contenido digital 	5	Bajo	5 -6
			Medio	7 -8
			Alto	9 -10
Competencias digitales		15	Bajo	15 -19
			Medio	20 -24
			Alto	25 -30

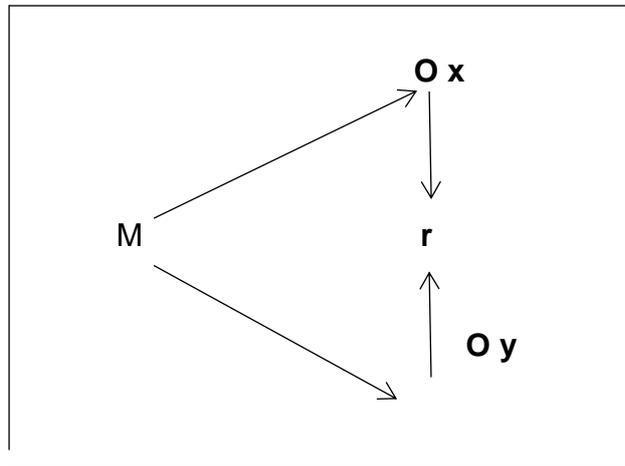
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N items	Categorías	Intervalos
Tecnología	• Conectividad	5	Deficiente	4 -8
	• Dispositivos tecnológicos			
	• Sistema operativo			
Aplicaciones	• Mensajería	5	Aceptable	9 -13
	• Video		Eficiente	14 -20
	• Email			
Movilidad	• Acceso a Internet	5	Deficiente	20 -46
	• Actividades realizadas			
	• Lugares de uso			
Uso de dispositivos móviles		15	Aceptable	47 -73
			Eficiente	74 -100

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Debido a eso, la presente investigación se ubica en el ámbito del Diseño Transeccional o llamado diseño Transversal (No experimental), porque se basa en las distinciones de las variables que se pueden ver y oír en una situación particular, de acuerdo a la manera en que se presentan sin ser manipuladas de manera intencional.



Denotación:

M = Población

Ox = Observación a la variable X.

Oy = Observación a la variable Y.

r = Relación entre variables.

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

Es la totalidad de los componentes que refiere la investigación. De la misma manera lo define Balestrini Acuña (1998) como "Un conjunto limitado o ilimitada de individuos, objetos o componentes que tienen características en común" (p.123).

Estará constituida por 434 estudiantes de la I.E Parroquial Santa Rosa de Lima, Huacho.

Tabla 3. Población de estudio

N	Año	Subpoblación
1	Primero	91
2	Segundo	88
3	Tercero	85
4	Cuarto	84
5	Quinto	86
Total		434

3.1.2. Muestra

La muestra probabilística estratificada estuvo constituida por 204 estudiantes

:

$$n = \frac{Z^2 pq \cdot N}{E^2 (N-1) + Z^2 pq}$$

Donde:

n = ? muestra

Z = 1,96 nivel de confianza, 95%:

p = 0,5 probabilidad de éxito: 50%: 100= 0,5

q = 0,5 probabilidad de fracaso: 50%: 100= 0,5

E = 0,05 nivel de error, 05%: 100= 0,05

N = 434 población

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(434)}{(0.05)^2(434 - 1) + (1.96)^2(0.5) (0.5)}$$

$$n = 204$$

$$Fh = \frac{n}{N}(Nh)$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población.

Nh= subpoblación o grupo

Tabla 4. Muestra de estudio

N	Año	Subpoblacion	Fh	Muestra Estratificada
1	Primero	91	0,470046083	43
2	Segundo	88	0,470046083	42
3	Tercero	85	0,470046083	40
4	Cuarto	84	0,470046083	39
5	Quinto	86	0,470046083	40
Total		434		204

3.1. Técnicas e de recolección de datos

Las Técnicas e instrumentos utilizados en el presente trabajo de investigación se muestran a continuación:

a) Técnicas:

- Análisis Documental y Bibliográfica

- La Encuesta

b) Instrumentos:

- Cuestionario
- Fichas Bibliográficas, Hemerográficas y de Investigación.

3.2. Técnicas para el procesamiento de la información

a. Descriptiva

Luego de la recolección de información, se procedió al tratamiento de la misma, mediante la elaboración de gráficos y tablas estadísticas, que fueron utilizados para ello el SPSS, con el fin de encontrar resultados de la aplicación de los cuestionarios.

b. Inferencial

- La hipótesis central y específicas
- Tablas de doble entrada
- Correlación de Spearman

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 5. Competencias digitales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	20	9,8	9,8	9,8
	Bajo	13	6,4	6,4	16,2
	Medio	171	83,8	83,8	100,0
	Total	204	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

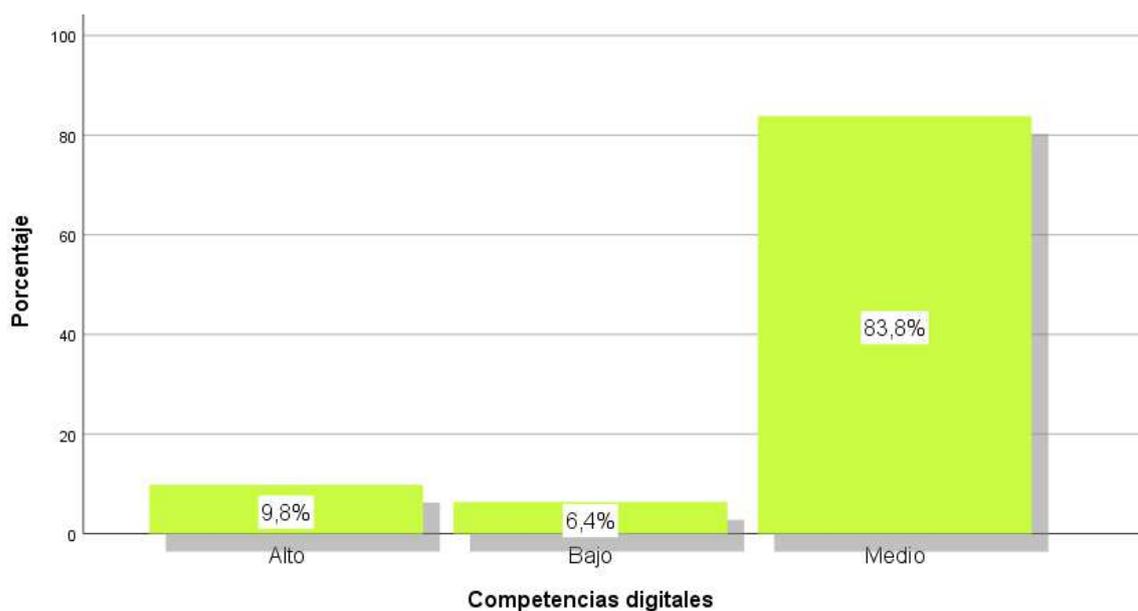


Figura 1. Competencias digitales

De la fig. 1, un 83,8% de e estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 sostienen que alcanzaron un nivel medio en la variable competencias digitales, un 9,8% lograron un nivel alto y un 6,4% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 6. Alfabetización en información y datos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	76	37,3	37,3	37,3
	Bajo	13	6,4	6,4	43,6
	Medio	115	56,4	56,4	100,0
	Total	204	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

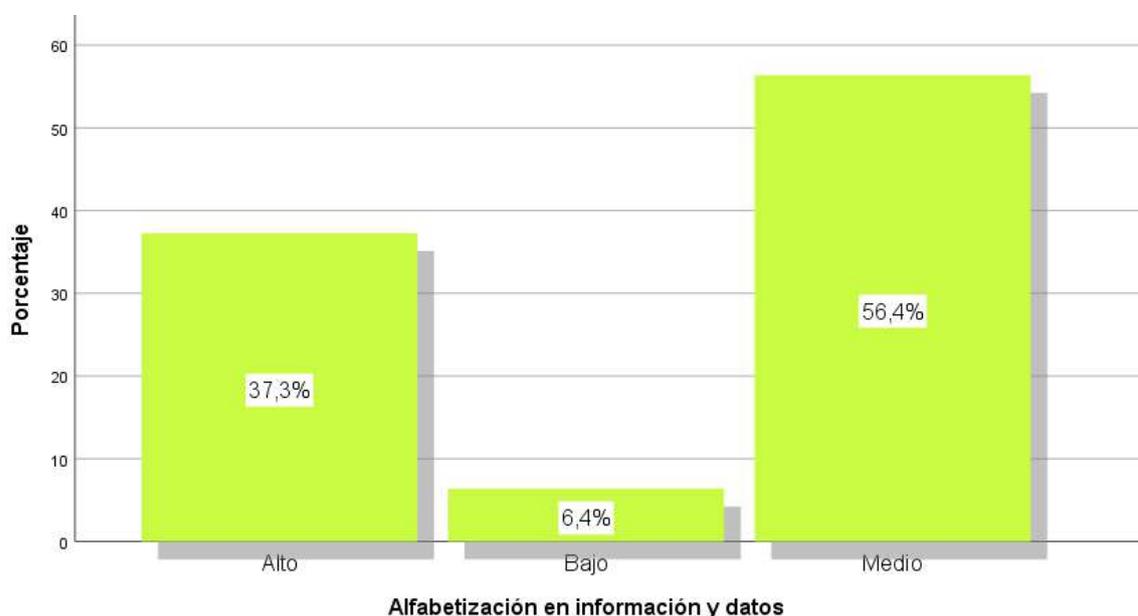


Figura 2. Alfabetización en información y datos

De la fig. 2, un 56,4% de estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión alfabetización en información y datos dentro de las competencias digitales, un 37,3% lograron un nivel alto y un 6,4% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 7. Comunicación y colaboración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	14	6,9	6,9	6,9
	Bajo	21	10,3	10,3	17,2
	Medio	169	82,8	82,8	100,0
	Total	204	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

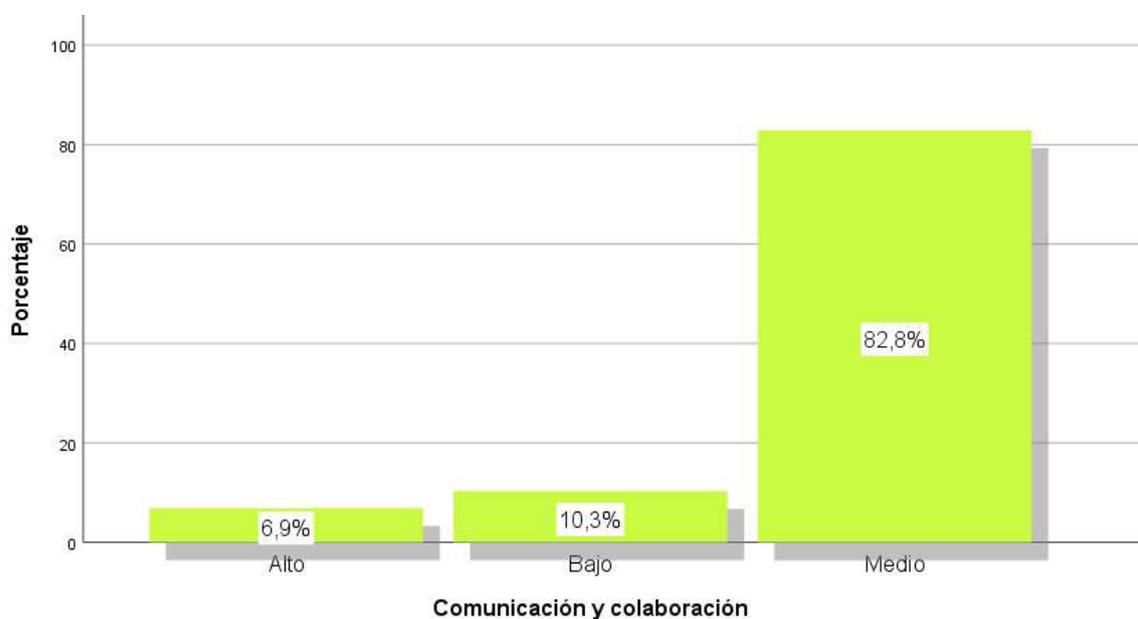


Figura 3. Comunicación y colaboración

De la fig. 3, un 82,8% de estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión comunicación y colaboración dentro de las competencias digitales, un 10,3% lograron un nivel bajo y un 6,9% consiguieron un nivel alto.

Tabla 8. Creación de contenido digital

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	20	9,8	9,8	9,8
	Bajo	21	10,3	10,3	20,1
	Medio	163	79,9	79,9	100,0
	Total	204	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

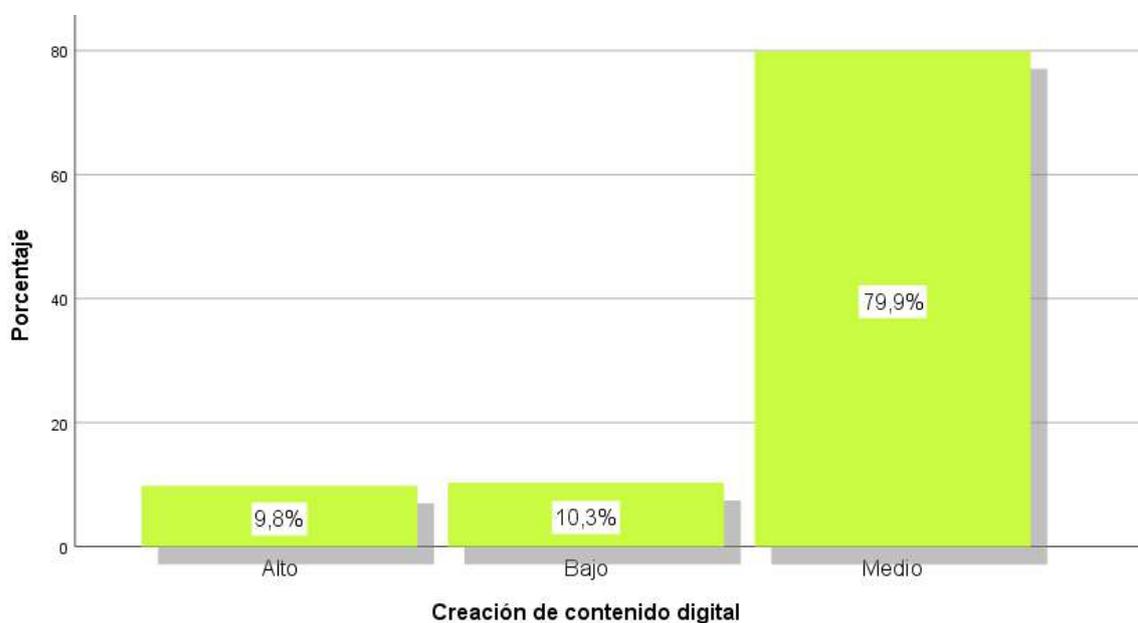


Figura 4. Creación de contenido digital

De la fig. 4, un 79,9% de estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 sostienen que alcanzaron un nivel medio en la dimensión creación de contenido digital dentro de las competencias digitales, un 10,3% lograron un nivel bajo y un 9,8% consiguieron un nivel alto.

Tabla 9. Uso de dispositivos móviles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	23	11,3	11,3	11,3
	Bajo	21	10,3	10,3	21,6
	Medio	160	78,4	78,4	100,0
	Total	204	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

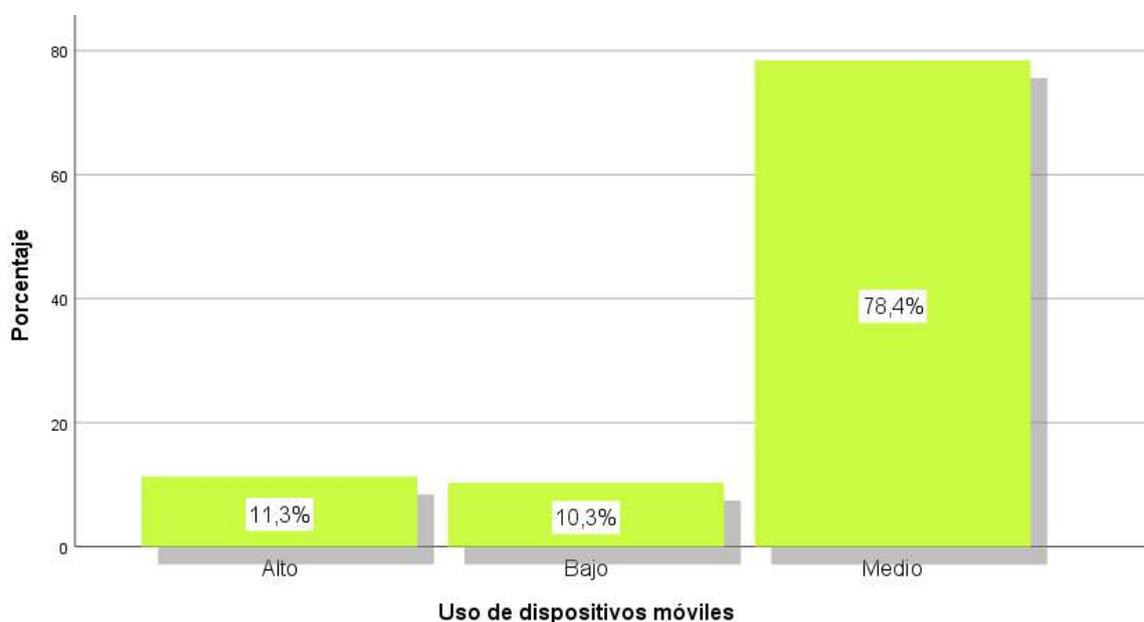


Figura 5. Uso de dispositivos móviles

De la fig. 5, un 78,4% de estudiantes de la I.E. Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023 sostienen que alcanzaron un nivel medio en la variable Uso de dispositivos móviles, un 11,3% lograron un nivel alto y un 10,3% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: Las competencias digitales se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

H₀: Las competencias digitales NO se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Tabla 10. Las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles

			Competencias digitales	Uso de dispositivos móviles
Rho de Spearman	Competencias digitales	Coefficiente de correlación	1,000	,729**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	204	204
	Uso de dispositivos móviles	Coefficiente de correlación	,729**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	204	204

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,729$, con un valor $\text{sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe asociación de intensidad buena entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

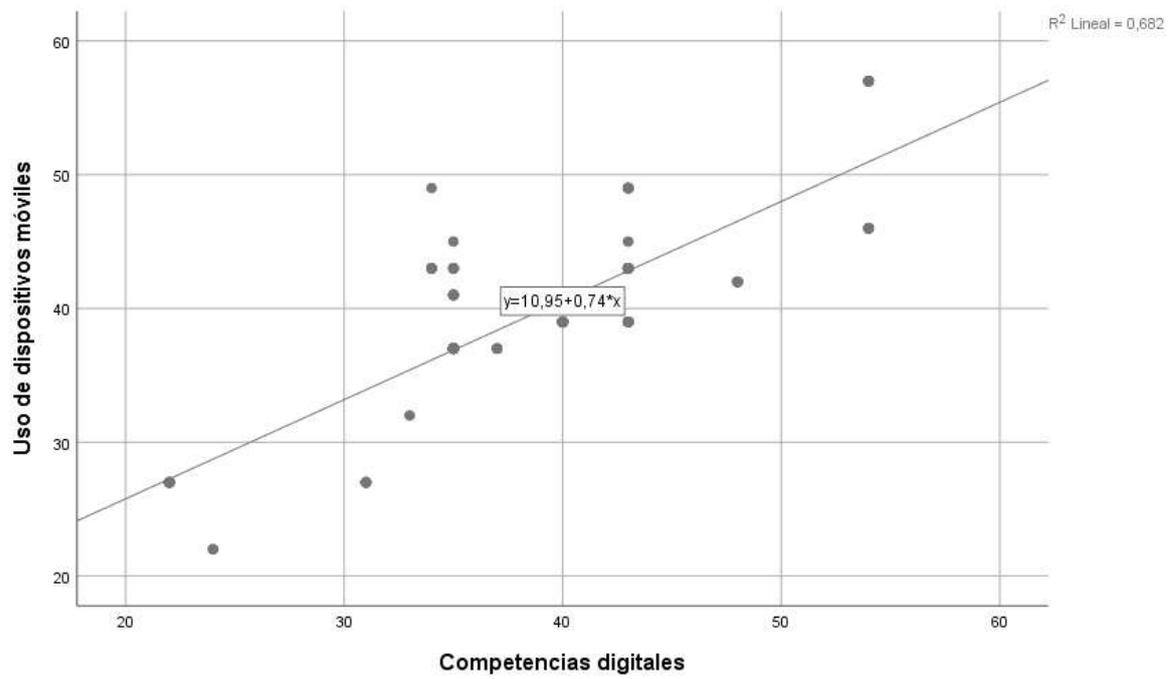


Figura 6. Las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles

Hipótesis específica 1

H_a: La alfabetización en información y datos se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

H₀: La alfabetización en información y datos NO se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

Tabla 11. La alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles

Correlaciones			Alfabetización en información y datos	Uso de dispositivos móviles
Rho de Spearman	Alfabetización en información y datos	Coeficiente de correlación	1,000	,617**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	204	204
	Uso de dispositivos móviles	Coeficiente de correlación	,617**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	204	204

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,617$, con un valor $\text{sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe asociación de intensidad buena entre la alfabetización en información y datos dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

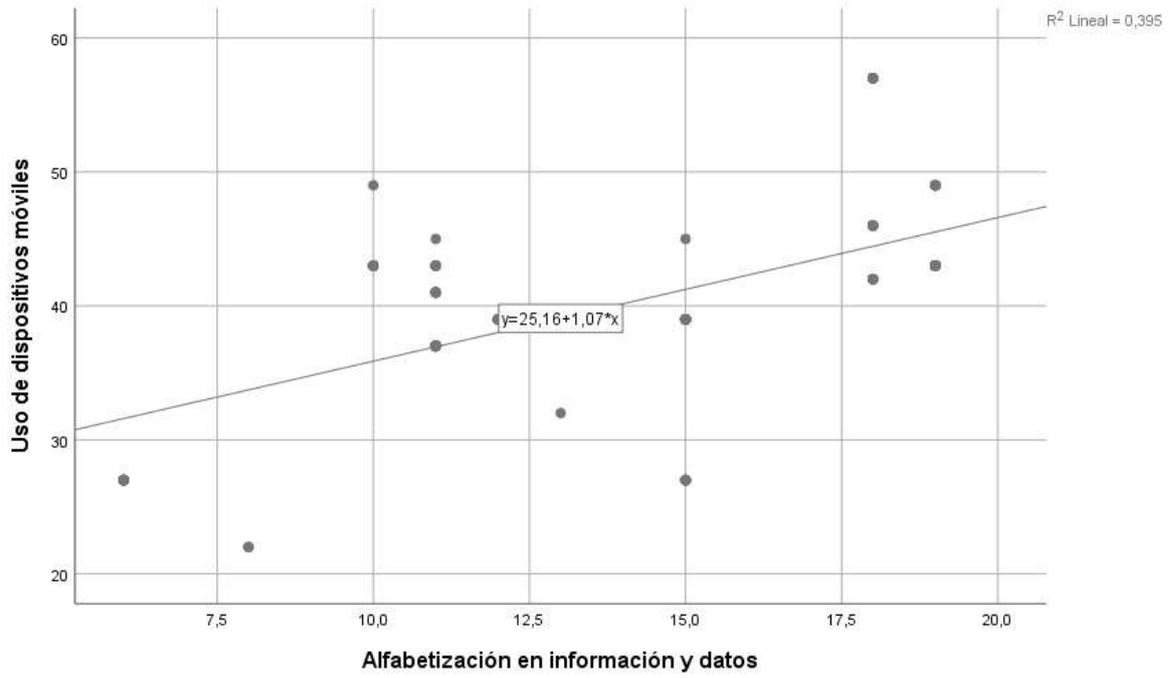


Figura 7. La alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles

Hipótesis específica 2

Ha: La comunicación y colaboración se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

H₀: La comunicación y colaboración no se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

Tabla 12. La comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles

			Correlaciones	
			Comunicación y colaboración	Uso de dispositivos móviles
Rho de Spearman	Comunicación y colaboración	Coeficiente de correlación	1,000	,517**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	204	204
	Uso de dispositivos móviles	Coeficiente de correlación	,517**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	204	204

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,517$, con un valor $\text{sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe asociación de intensidad moderada entre la comunicación y colaboración dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

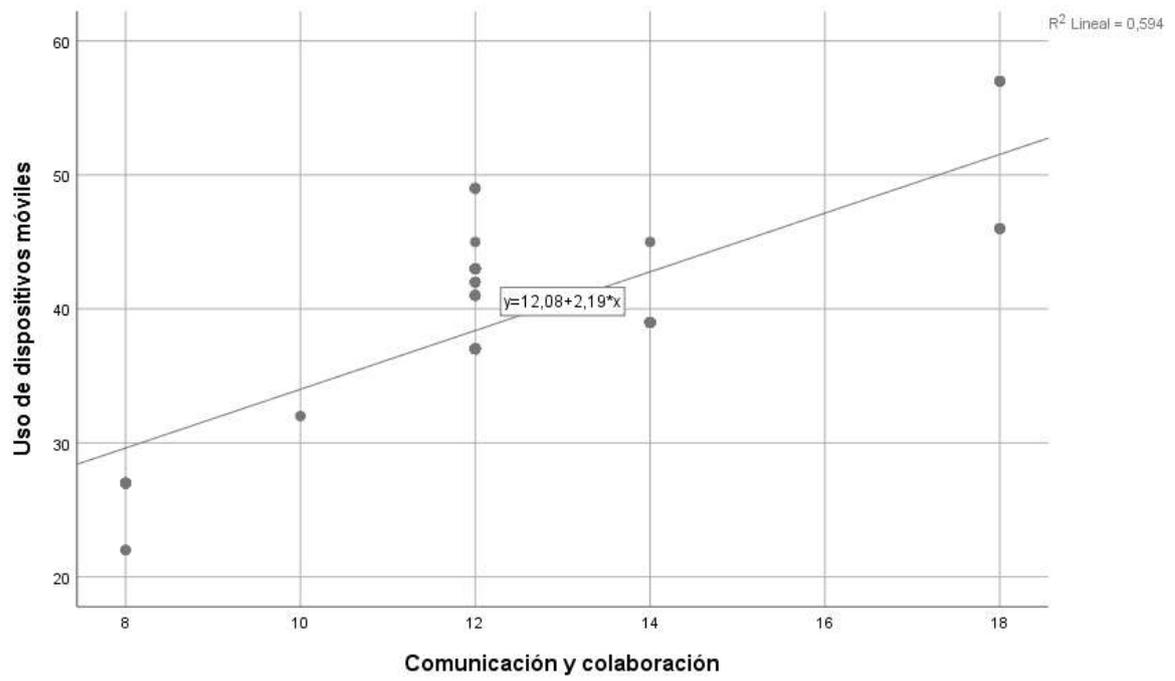


Figura 8. La comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles

Hipótesis específica 3

H_a: La creación de contenido digital se relaciona con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

H₀: La creación de contenido digital no se relaciona con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023..

Tabla 13. La creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles

			Creación de contenido digital	Uso de dispositivos móviles
Rho de Spearman	Creación de contenido digital	Coefficiente de correlación	1,000	,503**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	204	204
	Uso de dispositivos móviles	Coefficiente de correlación	,503**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	204	204

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La tabla muestra un coeficiente de correlación de $r=0,503$, con un valor $\text{sig}<0,05$ lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar que existe asociación de intensidad moderada entre la creación de contenido digital dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

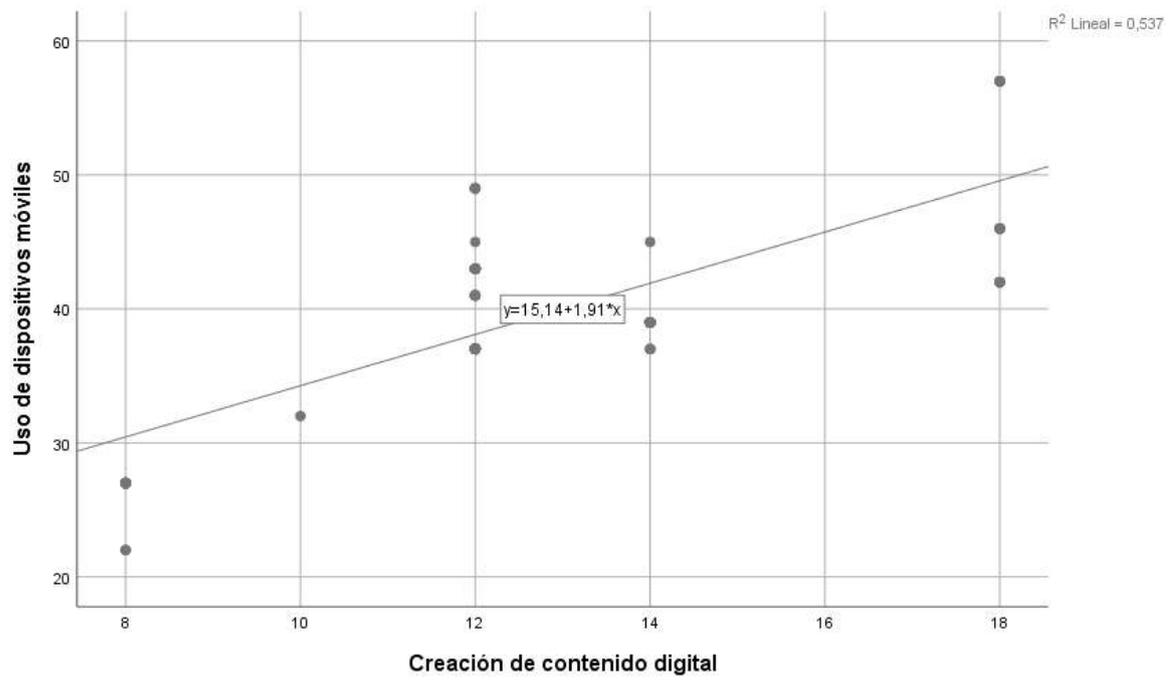


Figura 9. La creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles

CAPITULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

En estos días podemos hallar muchos titulares que, para mí, son demasiado limitativos: “los móviles dentro de las clases: o la prohibición o la educación”. Se ofrecen ambas posibilidades como absolutas y no conciliables. Y es factible, debido a la presencia de los móviles en las clases, se genera una sucesión de consecuencias no deseadas: disturbios en el curso, la grabación y la difusión de los conceptos sin la autorización de un tercero, acoso virtual, falta de asistencia, juegos de adivinación, por mencionar algunos.

Habiéndose contrastado la hipótesis central se evidencia estadísticamente que existe asociación de intensidad buena entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023. Similares resultados se muestran en Agila (2022) en “Desarrollo de habilidades digitales a través del aprendizaje activo en entornos universitarios y entornos de aprendizaje móvil.” Los resultados obtenidos mediante el análisis cuantitativo y la interpretación del análisis cuantitativo nos permiten afirmar que los métodos activos apoyados en dispositivos móviles son beneficiosos para el desarrollo de habilidades digitales. en estudiantes universitarios abiertos a distancia. Asimismo, investigaciones futuras tienen el potencial de extender estos resultados a otros contextos, otros enfoques proactivos y diferentes capacidades digitales.

De otra parte, Jaramillo (2021) en Se trató de un estudio de carácter observacional que tuvo como objetivo principal determinar la magnitud de la competencia digital que poseían los estudiantes del quinto grado de secundaria en dos colegios de la región Callao, durante el 2020. Las conclusiones evidenciaron que no existen distinciones importantes en la capacidad digital de las muestras estudiadas, y que la prueba U de Mann-Whitney de $p = 0,164 > 0,05$ fue demasiado imprecisa para determinar si las muestras eran similares o no. De modo que, no es rechazada la hipótesis de que no hay diferencia.

Para lograr lo anterior, los colegios mustios tienen que disponer de las herramientas y conocimientos para progresar en la formación de una sociedad digital. Sin embargo además una firme formación en derechos de la niñez por parte del conjunto de docentes facilitan la adquisición de habilidades que apoyen la resolución de problemas.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primero: Existe asociación de intensidad buena entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Segundo: Existe asociación de intensidad buena entre la alfabetización en información y datos dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Tercero: Existe asociación de intensidad moderada entre la comunicación y colaboración dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

Cuarto: Existe asociación de intensidad moderada entre la creación de contenido digital dentro de las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.

6.2. Recomendaciones

Primero: Se recomienda a las autoridades diseñar planes de contingencia que prioricen el desarrollo de competencias educativo-tecnológicas, incorporando prácticas motivadoras y tecnología en los diferentes ámbitos de la enseñanza, fomentando así una cultura digital y mejorando la formación académica de los estudiantes.

Segundo: Es recomendable que los educadores colaboren como una unidad cohesionada, estableciendo objetivos específicos y adaptando sus planes para incorporar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). De manera similar, se debe motivar a los estudiantes para involucrarse en la sociedad globalizada, permitiéndoles abordar los desafíos tecnológicos reorientando su enfoque educativo. Esto garantizará que reciban una educación integral y desarrollen competencias en habilidades digitales.

Tercero: Para potenciar las habilidades socio comunicativas de los estudiantes, se recomienda a los docentes emplear estrategias experienciales y motivacionales, junto con plataformas virtuales que faciliten su familiarización con el uso de las TIC.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

Agila, Martha (2022) “*Desarrollo de competencias digitales a través de aprendizaje activo en contextos universitarios con ambientes M- Learning*”. Tesis doctoral Universidad de Salamanca.

Alca (2022) en *Competencias digitales y su influencia en las buenas prácticas de enseñanza de los docentes de la Escuela profesional de Ingeniería*. Universidad de Tacna-2021”.

Vargas, Carlos (2019) *La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada – 2018*. Escuela de Posgrado. Universidad Tecnológica del Perú.

5.2. Fuentes bibliográficas

Agila-Palacios, M. V., García-Valcárcel, A., & Ramírez-Montoya, M. S. (2021). Influence of active methodologies: Projects and cases in the development of digital competences with mobile devices. *Journal of Applied Research in Higher Education*.

Castañeda, L. y Adell, J. (Eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.

5.3. Fuentes electrónicas

admsaludv. (2023 de 10 de 31). *WordPress*. Obtenido de wordpress.com:
<https://admsaludv.wordpress.com/59-2/>

ClasificacionDE. (s.f.). *ClasificaciónDe*. Obtenido de
<https://www.clasificacionde.org/clasificacion-de-dispositivos-moviles/>

Ferrer, G. G. (s.f.). *Clasificación de los Dispositivos Móviles de Interacción*. Obtenido de <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/04ferrergarciagomezacefgtce03/paginas-de-contenido/hardware-interno-de-smartphones>

isuu. (2006). *Dispositivos móviles*. México: Share Everywhere. Recuperado el 30 de 10 de 2023, de https://issuu.com/angelacguasch4882/docs/3._dispositivos_m_viles__definici_n__aclaraci_n_ad/s/10750520

Libre, W. E. (10 de 10 de 2023). *Dispositivo Movil*. Recuperado el 30 de 10 de 2023, de https://es.wikipedia.org/wiki/Dispositivo_m%C3%B3vil

Magazine, C. (s.f.). *Blog CEUPE*. Obtenido de <https://www.ceupe.com/blog/que-son-los-dispositivos-moviles.html>

Onretrieval. (s.f.). *La importancia de la tecnología móvil*. Obtenido de <https://onretrieval.com/la-importancia-de-la-tecnologia-movil/>

riesgos), S. (. (2023). Obtenido de La importancia del smartphone en nuestra cotidianidad: <https://segurossura.com/blog/habitat/la-importancia-del-smartphone-en-nuestra-cotidianidad/#:~:text=En%20la%20actualidad%20pensarnos%20sin,de%20entretenimiento%2C%20entre%20otras%20cosas.>

Sites, G. (s.f.). *Entorno Virtual de Aprendizaje Dispositivos Móviles Interactivos*. Obtenido de <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/sumativa-4/paginas-web/pagina-6>

Wikipedia. (03 de 01 de 2020). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO**

**INSTRUMENTO 01
Competencias digitales**

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Alfabetización en información y datos		4	3	2	1
1.	Acceso a diversas páginas web con el fin de indagar y/u obtener herramientas y/u conocimientos.				
2.	Ingreso a sitios web a través de vínculos (links)				
3.	En internet, cuando necesito datos, empleo palabras o frases clave				
4.	Utilizo la internet con el fin de llevar a cabo los trabajos escolares.				
5.	Evalúo lo que encuentro en las websites que voy a visitar.				
Comunicación y colaboración		4	3	2	1
6.	Envío mensajes via celular, WhatsApp, Facebook o Instagram (Instagram).				
7.	Realizo videollamadas a través de un celular (celular).				
8.	Realizo videollamadas por medio de un celular (celular), un WhatsApp, un Facebook, un Instagram o una videollamada en grupo.				
9.	Comparo información, materiales, vínculos (links) obtenidos a través de un smartphone, una computadora, una laptop o una tableta.				
10.	Me comprometo a participar en las redes sociales como Instagram, Facebook, Twitter u otros, con el fin de comunicar ideas que interesan a mi grupo.				
Creación de contenido digital		4	3	2	1
11.	Conozco y uso ciertos softwarees como Word, Excel, PowerPoint, etc., para labores de la escuela.				
12.	Realizo filmaciones por medio de un Smartphone (celular), un computador, una Laptop o una Tableta.				
13.	Realizo combinaciones de escritos, imágenes y sonidos, combinando los trabajos en digital.				
14.	Utilizo herramientas de edición de audio y vídeo.				

15.	Sé la manera en la que se utilizan los derechos de autor y los permisos de comercialización de los productos informativos en Internet.				
-----	--	--	--	--	--

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO

INSTRUMENTO 02
Uso de dispositivos móviles

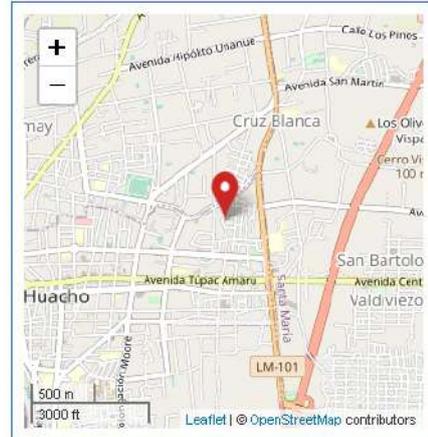
4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

Tecnología		4	3	2	1
1.	Su dispositivo móvil cuenta con 4G – Internet a gran velocidad				
2.	Su dispositivo móvil cuenta con 3G - Internet				
3.	Su dispositivo móvil cuenta con 1G – Solo llamadas				
4.	Su dispositivo móvil cuenta con Sistema operativo Android				
5.	Su dispositivo móvil cuenta con Bluetooth				
Aplicaciones		4	3	2	1
6.	Su dispositivo móvil cuenta con WahatsApp				
7.	Su dispositivo móvil cuenta con Twitter				
8.	Su dispositivo móvil realiza almacenamiento de archivos en la nube				
9.	Su dispositivo móvil realiza reproducción de video				
10.	Su dispositivo móvil no cuenta con reproductor de video				
Movilidad		4	3	2	1
11.	Su dispositivo móvil cuenta con Acceso a Internet				
12.	Su dispositivo móvil se adapta al Wifi de la I.E				
13.	En la casa aprovecha para utilizar su dispositivo móvil				
14.	En la calle aprovecha para utilizar su dispositivo móvil				
15.	En el trabajo aprovecha para utilizar su dispositivo móvil				

FICHA DE DATOS

SANTA ROSA DE LIMA

Código modular	1050228	Dirección	Pasaje Los Angeles S/N
Anexo	0	Localidad	
Código de local	360139	Centro Poblado	LEVER PACOCHA
Nivel/Modalidad	Secundaria	Área geográfica	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Huarmay
Género	Mixto	Provincia	Huaura
Tipo de Gestión	Privada	Departamento	Lima
Gestión / Dependencia	Comunidad o asociación religiosa	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	150202
Director(a)	Zuñiga Espinoza Abelina Olga	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL 09 Huaura
Teléfono	2326590	Característica (Censo Educativo 2022)	No Aplica
Correo electrónico	rosalim@speedy.com.pe	Latitud	-11.10339
Página web		Longitud	-77.59862
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		


Fuentes de información

Padrón de Instituciones Educativas, Censo Educativo 2022, Carta Educativa del Ministerio de Educación- Unidad de Estadística y cartografía de OpenStreetMap.

3.3. Matriz de consistencia

COMPETENCIAS DIGITALES Y USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARROQUIAL SANTA ROSA DE LIMA- HUALMAY, 2023

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema general</u></p> <p>¿Cómo se da la relación entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?</p> <p><u>Problema específicos</u></p> <p>¿Cómo se da la relación entre la alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?</p>	<p><u>Objetivo general</u></p> <p>Determinar la relación entre las competencias digitales y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p> <p><u>Objetivos específicos</u></p> <p>Establecer la relación entre la alfabetización en información y datos y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p>	<p><u>Hipótesis general</u></p> <p>Las competencias digitales se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u></p> <p>La alfabetización en información y datos se relacionan con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p> <p>La comunicación y colaboración se relacionan con el uso de</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X):				
			Competencias digitales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Indices	
			Alfabetización en información y datos	<ul style="list-style-type: none"> Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital 	5	Siempre	
			Comunicación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> Interactuar a través de tecnologías digitales 	5	Casi siempre	
			Creación de contenido digital	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollando contenido digital 	5	A veces	
			Total		15	Nunca	
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y):				
			Uso de dispositivos móviles				
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Indices	
Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Conectividad Dispositivos tecnológicos 	4	Siempre				

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>¿Cómo se da la relación entre la comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?</p> <p>¿Cómo se da la relación entre la creación de contenido digital y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023?</p>	<p>Determinar la relación entre la comunicación y colaboración y el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p>	<p>dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p> <p>La creación de contenido digital se relaciona con el uso de dispositivos móviles en estudiantes de la Institución Educativa Parroquial Santa Rosa de Lima- Hualmay, 2023.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Sistema operativo 		<p>Casi siempre</p> <p>A veces</p> <p>Nunca</p>
			<p>Aplicaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajería • Video • Email 	<p>4</p>	
			<p>Movilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a Internet • Actividades realizadas • Lugares de uso 	<p>4</p>	
				<p>Total</p>	<p>20</p>	

MATRIZ DE DATOS

N	Competencias digitales															V1	Uso de dispositivos móviles															V1								
	Alfabetización en información y datos						Comunicación y colaboración					Creación de contenido digital					ST1	Tecnología					Aplicaciones					Movilidad					ST1							
	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10	S2	11	12	13			14	15	S3	1	2	3	4	5	S1	6	7	8	9	10			S2	11	12	13	14	15	S3
1	3	3	2	3	2	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	33	Medio	3	2	3	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	32	Medio
2	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
3	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	24	Bajo	2	1	2	1	1	7	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	22	Bajo
4	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
5	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
6	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	57	Alto
7	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
8	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
9	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
10	3	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
11	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	24	Bajo	2	1	2	1	1	7	2	2	2	1	1	8	2	1	1	1	2	7	22	Bajo
12	2	4	4	4	4	15	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	31	Medio	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
13	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
14	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
15	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
16	2	4	4	4	4	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
17	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
18	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
19	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
20	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
21	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
22	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	4	4	16	2	4	4	4	4	18	45	Alto
23	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
24	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
25	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	57	Alto
26	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
27	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
28	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
29	3	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
30	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
31	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
32	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
33	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
34	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
35	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio

80	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
81	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	2	2	2	2	10	46	Alto
82	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
83	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	4	4	16	2	3	3	3	3	14	41	Medio
84	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
85	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
86	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
87	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	57	Alto
88	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
89	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
90	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
91	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
92	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
93	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	49	Alto
94	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	43	Medio
95	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
96	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
97	3	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
98	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
99	2	4	4	4	1	15	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	31	Medio	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
100	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
101	2	4	4	4	4	18	2	4	1	1	4	12	2	4	4	4	4	18	48	Alto	2	4	4	4	4	18	2	4	4	2	2	14	2	2	2	2	2	10	42	Medio
102	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
103	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
104	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
105	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
106	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	2	2	2	2	10	46	Alto
107	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
108	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	4	4	16	2	3	3	3	3	14	41	Medio
109	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
110	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
111	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
112	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	57	Alto
113	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
114	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
115	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
116	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio
117	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
118	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	49	Alto
119	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	43	Medio
120	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio
121	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo
122	3	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
123	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio

168	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	49	Alto	
169	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	43	Medio	
170	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
171	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo	
172	3	1	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio
173	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
174	2	4	4	4	1	15	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	31	Medio	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo	
175	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio	
176	2	4	4	4	4	18	2	4	1	1	4	12	2	4	4	4	4	18	48	Alto	2	4	4	4	4	18	2	4	4	2	2	14	2	2	2	2	2	10	42	Medio	
177	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
178	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
179	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
180	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
181	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	2	2	2	2	10	46	Alto	
182	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio		
183	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	4	4	16	2	3	3	3	3	14	41	Medio	
184	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
185	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio	
186	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
187	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	2	4	4	4	4	18	54	Alto	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19	57	Alto	
188	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	43	Medio	
189	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
190	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
191	2	4	1	4	1	12	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
192	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
193	3	4	4	4	4	19	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	43	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	49	Alto	
194	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	43	Medio	
195	2	1	1	1	1	6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22	Bajo	2	1	4	1	1	9	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	27	Bajo	
196	3	1	1	1	1	4	10	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	34	Medio	3	2	4	4	4	17	2	3	3	2	2	12	4	4	4	4	4	20	49	Alto
197	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	14	4	4	4	4	4	4	20	45	Alto	
198	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
199	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	2	2	12	35	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	4	4	4	4	18	41	Medio	
200	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	4	2	14	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
201	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	4	2	14	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
202	2	4	4	4	1	15	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	43	Medio	2	3	4	1	1	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	39	Medio	
203	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	4	2	14	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	
204	3	2	2	2	2	11	2	3	2	3	2	12	2	3	3	4	2	14	37	Medio	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	2	3	3	3	3	14	37	Medio	

MIEMBROS DEL JURADO EVALUADOR

Dra. GLADYS MARGOT GAVEDIA GARCIA
PRESIDENTE

M(o). RISS PAVELI GARCIA GRIMALDO
SECRETARIO

Dra. FIORELLA VICTORIA LUPERDI RIOS
VOCAL

Dr. MANUEL ALCIDES CHANGANA GARCIA
ASESOR