

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023.

Tesis presentada por las Bachilleres

Huarcaya Calloapaza, Nancy Marcela

Champi Quispe, Antonieta

Cuno Choque, Alejandrina Victoria

Para optar el Grado Académico de

**Maestro en Educación con mención en Gestión
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje.**

Asesor:

Mg. Duché Pérez, Aleixandre Brian

Arequipa - Perú

2023

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 31 de Octubre del 2023

Dictamen: 006771-C-EPG-2023

Visto el borrador del expediente 006771, presentado por:

2018004672 - HUARCAYA CALLOPAZA NANCY MARCELA

2018000842 - CHAMPI QUISPE ANTONIETA

2018001162 - CUNO CHOQUE ALEJANDRINA VICTORIA

Titulado:

**HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE
EMPRESARIADO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E.
INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023.**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29201360 - VILLANUEVA SALAS JOSE ANTONIO
DICTAMINADOR**



**04411473 - BELTRAN MOLINA ROSA PATRICIA
DICTAMINADOR**



**29701498 - BAHAMONDES GARCIA BRENDA CECILIA
DICTAMINADOR**



HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.unsch.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

"Influencia del liderazgo directivo en el clima organizacional de dos centros educativos pertenecientes a una cadena de jardines infantiles y salas cunas de la Región Metropolitana.", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2018

Publicación

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

Dedicatoria

Nancy Marcela

*A Dios y a mi familia
por su apoyo incondicional para seguir
avanzando profesionalmente.*

Antonieta

*A mi familia y Antonio
por su empuje y apoyo que han
logrado que culmine
satisfactoriamente el presente trabajo.*

Alejandrina

*A mi padre Celestial y
a mis hijos Fiorella y Oswaldo
por su apoyo incondicional
a seguir adelante.*

Agradecimientos

Al Rector de la Universidad Católica Santa María, autoridades y catedráticos por sus enseñanzas y el gran aporte que realizaron en ampliar nuestros conocimientos con relación a la competencia de entornos virtuales todo ello nos sirvió para mejorar nuestra labor pedagógica en el aula con nuestros estudiantes.

A la exgobernadora Regional de Arequipa Yamila Osorio por haber tenido la iniciativa de establecer un convenio con dicha casa de estudio para que los docentes de la región de Arequipa tengamos la oportunidad de mejorar en el ámbito profesional. Al Dr. Aleixandre Brian Duché Pérez, asesor del presente trabajo de investigación, quien nos apoyó para que lográramos el objetivo trazado de obtener el grado de maestras en educación. A todas las personas que de alguna forma contribuyeron con sus acciones para que este trabajo de indagación llegue al punto de ser culminado.

Las Autoras.

Índice General

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Índice de Tablas	6
Índice de Figuras	7
Resumen	8
Abstract	9
INTRODUCCIÓN	1
Hipótesis	6
Objetivos	6
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	7
1. Bases Teóricas	7
1.1. Habilidades Digitales	7
1.2. La competencia gestiona proyectos de emprendimiento	19
2. Análisis de antecedentes investigativos	25
2.1. Antecedentes Internacionales.....	25
2.2. Antecedentes Nacionales	27
2.3. Antecedentes Locales.....	29
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	31
1. Tipo y nivel de investigación.....	31
1.1. Tipo de investigación	31
1.2. Nivel de investigación:	31
2. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación	32
2.1. Técnicas	32
2.2. Instrumentos.....	32
3. Descripción de los instrumentos	34
4. Campo de verificación	35
4.1. Ubicación espacial:	35
4.2. Ubicación temporal	35
4.3. Unidades de estudio	35
5. Estrategia de recolección de datos	35
5.1. Organización	35
5.2. Confiabilidad.....	36
5.3. Validación de los instrumentos	36

5.4. Criterios para el manejo de los estadísticos de los resultados:	38
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
1. Presentación de Resultados.....	40
1.1. Resultados para el objetivo específico 1: Determinación del nivel de las habilidades digitales.....	40
1.2. Resultados para el objetivo específico 2: Determinación del nivel de la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”	49
1.3. Resultados para el objetivo específico 1: Analizar la relación que existe entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento.	54
1.4. Discusión de los Resultados.....	56
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS	62
ANEXOS	67
1. Matriz de consistencia	68
2. Solicitud a la I.E. Independencia Americana para toma de datos.....	69
3. Autorización para toma de datos de la I.E. Independencia Americana	70
4. Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales	71
5. Confiabilidad del Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales	72
6. Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento.....	73
7. Confiabilidad del Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento	74
8. Validación de instrumentos Experto 1	75
9. Validación de instrumentos Experto 2.....	82
10. Validación de instrumentos Experto 3.....	85
11. Validez de contenido para el Instrumento para medir las Habilidades digitales (V. de Aiken)	88
12. Validez de contenido para el Instrumento para medir la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento (V. de Aiken).....	89
13. Cronograma de trabajo	90
14. Panel fotográfico.....	91

Índice de Tablas

Tabla 1 Cuadro de verificación y coherencia	33
Tabla 2 Puntuaciones y niveles de las dos variables	34
Tabla 3 Características de la población evaluada	35
Tabla 4 Cronbach para el instrumento encargado de medir las Habilidades Digitales	36
Tabla 5 Cronbach para el instrumento encargado de medir la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento.....	36
Tabla 6 Resultados de la validez de contenido por cada aspecto del instrumento para medir las habilidades digitales.....	37
Tabla 7 Resultados de la validez de contenido por cada aspecto del instrumento para medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento	37
Tabla 8 Características de los expertos.....	38
Tabla 9 Pruebas de normalidad de los puntajes acumulados de las dos variables	39
Tabla 10 Resultados para la dimensión 1: Acceso a la información	40
Tabla 11 Resultados para la dimensión 2. Comunicación y colaboración	42
Tabla 12 Resultados para la dimensión 3: Seguridad de la información.....	43
Tabla 13 Resultados para la dimensión 4: Administración de la información.....	44
Tabla 14 Resultados para la dimensión 5: Manejo de medios	45
Tabla 15 Resultados para la dimensión 6: Hardware	46
Tabla 16 Resultados para la dimensión 7: Ambientes virtuales	47
Tabla 17 Resultados globales para habilidades digitales.....	48
Tabla 18 Resultados para la dimensión 1: Crea propuesta de valor	49
Tabla 19 Resultados para la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas	50
Tabla 20 Resultados para la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	51
Tabla 21 Resultados para la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	52
Tabla 22 Resumen de datos de la Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	53
Tabla 23 Tabla de correlación de Pearson entre “habilidades digitales” y “Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento”	54

Índice de Figuras

Figura 1 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 1: Acceso a la información.....	40
Figura 2 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 2. Comunicación y colaboración	42
Figura 3 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 3: Seguridad de la información.....	43
Figura 4 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 4: Administración de la información	44
Figura 5 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 5: Manejo de medios.....	45
Figura 6 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 6: Hardware.....	46
Figura 7 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 7: Ambientes virtuales	47
Figura 8 Gráfico de barras para el resultado global de las habilidades digitales	48
Figura 9 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 1: Crea propuesta de valor.....	49
Figura 10 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas	50
Figura 11 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	51
Figura 12 Representación gráfica para los resultados de la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	52
Figura 13 Gráfico de barras para la Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	53
Figura 14 Gráfico de dispersión entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento	55

Resumen

El siguiente trabajo de investigación que lleva por título “HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023”, tiene como objetivo de estudio analizar la relación entre las habilidades digitales y la capacidad de gestionar proyectos emprendedores entre los educandos de 5° de secundaria en la I.E. Independencia Americana, Arequipa, en el año 2023. Para llevar a cabo esta investigación, se emplearon métodos básicos de indagación interpretativa y un diseño de indagación correlacional no experimental. La población en estudio consistió en 223 aprendices de 5° año de secundaria, siendo objeto de análisis la población en su totalidad, eliminando la necesidad de calcular una muestra. Los datos se recogieron a través de dos cuestionarios: uno relacionado con habilidades digitales y otro vinculado a las capacidades de gestión de proyectos emprendedores. Ambos cuestionarios demostraron una alta confiabilidad, con valores de alfa de Cronbach por encima de 0.9, y fueron validados por tres expertos, presentando una validez de contenido superior a 0.9 según el índice de Aiken. Los resultados más destacados revelaron que el 68,6% de los educandos tiene habilidades digitales promedio, mientras que el 63,2% muestra un nivel medio de habilidades para gestionar proyectos de emprendimiento. En última instancia, se puede concluir que existe una relación estadísticamente significativa y directa entre las habilidades digitales y la capacidad de gestionar proyectos emprendedores entre los educandos de 5° de secundaria en la I.E. Independencia Americana, Arequipa, en el año 2023, con un coeficiente de correlación (r) de 0.747, lo que confirma la hipótesis propuesta en este estudio.

Palabras clave: Habilidades digitales, competencia gestión de proyectos de emprendimiento, estudiantes de quinto de secundaria.

Abstract

The present research paper, entitled "DIGITAL SKILLS AND THEIR RELATIONSHIP WITH THE COMPETENCE TO MANAGE ENTREPRENEURIAL PROJECTS IN FIFTH-GRADE SECONDARY SCHOOL STUDENTS AT I.E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023," aims to analyze the relationship between digital skills and the ability to manage entrepreneurial projects among fifth-grade secondary school students at I.E. Independencia Americana, Arequipa, in 2023. To carry out this study, basic interpretative research methods and a non-experimental correlational research design were employed. The study population consisted of 223 fifth-year secondary school students, with the entire population under analysis, eliminating the need to calculate a sample. Data were collected through two questionnaires: one related to digital skills and another linked to the capacities for managing entrepreneurial projects. Both questionnaires demonstrated high reliability, with Cronbach's alpha values exceeding 0.9, and were validated by three experts, showing a content validity exceeding 0.9 according to Aiken's index. The most significant results revealed that 68.6% of students have average digital skills, while 63.2% exhibit an average level of skills for managing economic and social entrepreneurial projects. In conclusion, it can be stated that there is a statistically significant and direct relationship between digital skills and the ability to manage entrepreneurial projects among fifth-grade secondary school students at I.E. Independencia Americana, Arequipa, in 2023, with a correlation coefficient (r) of 0.747, confirming the hypothesis proposed in this study.

Keywords: Digital skills, competence in managing entrepreneurial projects, fifth-grade students.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de indagación que trata acerca de las habilidades digitales y su relación con la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento el cual se trabajó con aprendices del 5° grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana ubicada en el centro de la ciudad de Arequipa el año 2023 se realiza a consecuencia de varias razones las cuales son muy importantes, entre las que se puede mencionar que en estos tiempos, la sociedad se ha vuelto cada vez más digital y emprendedora (Prensky, 2001). Por lo que estudiar a detalle estas variables ayudarían mucho al campo educativo para tener educandos con buenas habilidades digitales y alta capacidad de emprendimiento.

Las habilidades digitales, que incluyen la capacidad de manejar tecnologías de la información y comunicación de forma efectiva los cuales son trascendentales en diversos aspectos de la vida (Pavié, 2011), no se manifiesta de forma muy desarrollada y fortalecida en muchos de los educandos de nivel secundario puesto que aunque estos tienen acceso a dispositivos digitales, ellos solo los ven como herramientas para la interacción social (redes sociales) y para la diversión (juegos en red, videos de entretenimiento), evidenciándose así un reducido desarrollo de las habilidades digitales propiamente dichas representando este un problema que debe recibir urgente atención (Álvarez, 2022). Como resultado, los educandos carecen de la capacidad de manejar eficazmente la tecnología para obtener información y crear contenidos valiosos que aborden los problemas y necesidades diarias, situación que empeora gradualmente (Pearson, 2021)

En la sociedad actual, donde la tecnología y la información desempeñan un papel crucial, las habilidades digitales se han vuelto esenciales para el desarrollo. En el ámbito educativo, es vital reconocer la importancia de cultivar estas habilidades desde edades tempranas y preparar a los educandos para afrontar los retos de un mundo cada vez más digitalizado. Actualmente, dominar estas habilidades digitales se ha transformado en una herramienta esencial para todos, por lo que descuidarlas o no investigarlas sería un grave error (MINEDU, 2016).

Es importante señalar el problema de que, en diversas instituciones educativas, se puede notar que aquellos educandos que no tienen un buen desarrollo de las habilidades digitales muchas veces se distraen y no completan sus tareas. Esta falta de habilidades digitales da como resultado una pérdida de interés en las materias y, finalmente, el abandono de la escuela. Como resultado, el 70% de los alumnos lleva consigo un paquete de

recuperación, que completan aquellos alumnos que han superado satisfactoriamente la asignatura (Sierralta, 2021).

Por otro lado, la competencia en la dirección de proyectos emprendedores se ha transformado en un factor trascendental para el éxito en el mundo laboral y empresarial de cualquier individuo, incluyendo a los educandos de educación secundaria (MINEDU, 2016). En la actualidad, la gestión de proyectos empresariales se considera esencial para el crecimiento económico, la generación de empleo y la innovación. No obstante, los resultados revelan que las habilidades de comunicación, interacción y trabajo en equipo requeridas para la gestión de proyectos emprendedores en los educandos no están plenamente desarrolladas. Esto se traduce en una capacidad limitada para llevar a cabo proyectos emprendedores, lo que conlleva consecuencias negativas como un limitado progreso económico en los hogares y en la sociedad en general (Fernández, 2023).

En la interacción educativa se puede ver que los educandos de nivel secundario en especial los del último grado no están en capacidad de evaluar oportunidades de negocio, no han recibido la instrucción necesaria para planificar estrategias para establecer objetivos claros, explorar distintas fuentes para financiar proyectos de emprendimiento, evaluar los riesgos relacionados con el emprendimiento y desarrollar un modelo de negocio el cual pudiera alcanzar el éxito con relativa facilidad por lo que el desarrollo y el conocimiento del nivel en el que la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento mejoraría drásticamente así las posibilidades de lograr resultados exitosos en los proyectos que ellos emprendieran (Bygrave & Zacharakis, 2010).

En el glorioso Colegio Nacional de la Independencia Americana, los educandos de 5° año de secundaria desempeñan una función rotativa en la gestión de un quiosco escolar donde se realiza la venta de los productos (alimentos, frutas, bebidas, golosinas, etc.). Esta responsabilidad les es asignada por la institución educativa durante períodos de tiempo específicos, que constan de 20 días, y se lleva a cabo de forma organizada según las secciones correspondientes lo que les genera un ingreso que lo usarán en su viaje de promoción. A la vez en fechas significativas como el día de la madre, del profesor, aniversario del colegio, etc, les es permitido realizar adobadas, polladas y platos típicos. Asimismo, en el Corso de Arequipa se les ha designado un espacio público en el frontis de la institución educativa, se les presta sillas y cada sección gestiona sus toldos, los cuales se alquilan al público interesado en espectar dicho evento. También en la “Noche de Gala”, por el aniversario institucional

los educandos de 5° preparan danzas de la región y venden las entradas a sus compañeros de grados inferiores. Los ingresos recaudados igualmente les sirven para su viaje de promoción. Si bien esta iniciativa demuestra el potencial empresarial de los educandos y el apoyo de la institución, existe una limitada capacidad para reinvertir los ingresos económicos recolectados y así generar más ganancias con los dineros recaudados (financiar un viaje de promoción a final de cuentas sólo termina siendo un gasto que no genera retorno económico) lo que evidencia el limitado desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento de parte de los educandos del 5° grado de nivel secundario.

En cuanto a habilidades digitales, por ser la I.E. de Jornada Escolar Completa cuenta con ambientes apropiados, implementados con Laptops para cada estudiante, proyector, pizarras inteligentes, televisores LED de 70". Se cuenta con dos jefes de taller, siete profesores para el área de EPT (Educación para el Trabajo). Estos laboratorios cuentan con internet de banda ancha, lo que es una valiosa oportunidad para integrar la tecnología al proceso de gestión de proyectos emprendedores. Sin embargo, los objetivos de estas clases no incluyen mejorar la capacidad para gestionar proyectos de emprendimiento, lo que significa que existe una desconexión significativa entre las habilidades digitales que adquieren los educandos y su capacidad para aplicar estas habilidades en la gestión de tiendas escolares u otras iniciativas de emprendimiento. Esta desconexión crea un problema importante porque limita la capacidad de los educandos para desarrollar habilidades empresariales efectivas y, por lo tanto, limita su capacidad para gestionar con éxito proyectos de tipo empresarial.

En esta situación, es crucial investigar la correlación entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento. Además, resulta relevante evaluar el nivel de dominio de estos dos elementos en los educandos de 5° grado de la Institución Educativa Independencia Americana en Arequipa durante el año 2023. En consecuencia, se plantean las siguientes preguntas principales:

¿Qué relación existe entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023?

Y también las siguientes preguntas específicas

- ¿Qué nivel de habilidades digitales desarrollan los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023?

- ¿Qué nivel tiene la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023?

Este trabajo se justifica en el aspecto académico por que un estudio de correlación de las habilidades digitales y su relación con la gestión de proyectos emprendedores en alumnos de 5° grado de la I. E. Independencia Americana contribuirá al ámbito académico ya que no se ha encontrado una tesis que haya trabajado con las variables de esta indagación y menos aún determinar la relación que estas dos tienen, esto proporcionará una mejor comprensión de cómo las habilidades digitales pueden afectar la capacidad de los educandos para emprender proyectos empresariales exitosos, también se justifica porque en la situación actual, donde la tecnología y la digitalización juegan un papel crucial en los negocios y la economía, es imperativo que los educandos desarrollen sólidas habilidades digitales.

El presente trabajo tiene su razón de ser por el hecho de que la competencia gestiona proyectos de emprendimiento es trascendental en el ámbito económico y empresarial. Esta competencia implica la capacidad de identificar oportunidades, establecer metas, planificar estrategias y coordinar recursos para entregar proyectos innovadores y exitosos. El estudio, manejo y desarrollo de esta competencia en la escuela puede proporcionar a los educandos herramientas y habilidades esenciales para su futuro desarrollo personal y profesional. Finalmente, la elaboración de este trabajo se justifica ya que se realizará con estricto apego a los principios éticos de la indagación científica además se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, solicitando previamente el permiso y la autorización de las autoridades de la institución o tutores legales de los alumnos.

En lo que respecta al alcance de la indagación, este proyecto se sitúa en el marco de los entornos virtuales. La línea de la indagación se enfoca en los medios digitales y su enfoque es principalmente interpretativo. El objetivo principal de esta perspectiva es ampliar la comprensión en un área de estudio específico, explorar fenómenos tanto naturales como sociales, explicar las relaciones entre variables y, de este modo, contribuir al desarrollo de nuevas teorías o conceptos (Hernández-Sampieri et al., 2014), Adicionalmente, es importante mencionar que el estudio actual se clasificó como no experimental y se llevó a cabo mediante un diseño transversal de tipo causal o relacional. Esto implica que se centra en establecer relaciones entre variables sin necesariamente indicar una relación de causa y efecto ni buscar analizar dichas relaciones de causa y efecto en un solo punto en el tiempo,

sin la manipulación experimental de las variables.

El siguiente trabajo investigativo está conformado por los siguientes apartados:

El primero corresponde al Capítulo I en el que se desarrolla inicialmente la parte teórica de las habilidades digitales su concepto y su definición desde el enfoque educativo de acuerdo a varios autores especialistas en las habilidades digitales en el campo de la educación, también se definen sus dimensiones, en seguida se desarrolla el fundamento teórico de la competencia “gestiona proyectos de emprendimiento” desarrollándose también desde un enfoque educativo desde la perspectiva de varios autores expertos en la gestión de proyectos de emprendimiento, también se desarrollan retóricamente cada una de sus dimensiones. Por último, en este capítulo se presenta los antecedentes locales, nacionales e internacionales de investigación.

El segundo corresponde al capítulo II, en este se presentan las técnicas y los instrumentos con los cuales se recolectaron los datos, la descripción de cada uno de los instrumentos entre los que resaltan la validación, la confiabilidad, también se desarrolla el campo de verificación en el que se detalla la ubicación especial la ubicación temporal las unidades de estudio es decir la población, las estrategias de recolección de datos y los criterios para el manejo de los datos estadísticos.

El tercero corresponde al capítulo III, en este último capítulo se exponen los resultados tanto descriptivos, a través de Tablas y gráficos estadísticos, como inferenciales a través de la correlación rho de Spearman, la prueba de hipótesis con sus respectivas interpretaciones y la discusión de los resultados.

Por último, se exponen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

Hipótesis

En vista de que en diversos estudios realizados por Chuquipalla et al. (2023), Caso (2021), Carreño (2021), Guzman (2022), y Saavedra & Pérez (2022) expuestos en los antecedentes nacionales, se encontró que el fortalecimiento de habilidades digitales en aprendices de secundaria tiene un impacto significativo en el fortalecimiento de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento además que se halló una destacada actitud emprendedora en aprendices de 5° grado de secundaria, donde las habilidades digitales podrían potenciar aún más su capacidad en esta área y considerando la relevancia de las habilidades digitales en el entorno actual y la importancia de la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento, se puede plantear la siguiente hipótesis:

***Hi:** Existe una relación significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento” en los estudiantes del 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023.*

***Ho:** No existe una relación significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento” en los estudiantes del 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023.*

Objetivos

Objetivo general

Analizar la relación que existe entre las habilidades digitales y la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento” de los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2023.

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de las habilidades digitales que poseen los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2023.
- Determinar el nivel de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento” en los estudiantes de 5° grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, 2023.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1. Bases Teóricas

1.1. *Habilidades Digitales*

Las habilidades digitales, se debe entender como parte de una estructura mayor, conocida como competencia digital, dicha competencia engloba elementos como conocimientos, destrezas, habilidades y capacidades, los mismos que presentan una relación de interdependencia entre ellos (Pavié, 2011). El párrafo indica que estos elementos (conocimientos, destrezas, habilidades y capacidades) no existen por separado, sino que son interdependientes. Esto significa que el desarrollo de competencias digitales no se produce de forma independiente, sino que se refiere a conocimientos, destrezas y habilidades en un todo cohesivo. En otras palabras, para ser competente digitalmente se debe tener un equilibrio y conexión entre estos diferentes aspectos. El párrafo define claramente las "habilidades digitales" lo que sirve como punto de comienzo para la indagación, ayudando a establecer una base sólida para comprender este concepto y cómo se relacionan con el emprendimiento.

Según la Comisión Europea (2006) las habilidades digitales implican el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI), las mismas que son utilizadas para el estudio, el trabajo, el ocio y la comunicación entre personas y empresas. El párrafo inicia con una cita de la Comisión Europea de 2006, que indica que se trata de una definición respaldada por una fuente de origen europeo. Según esta definición, las "habilidades digitales" no se limitan al uso básico de la tecnología digital, sino que incluyen dos aspectos básicos: a) Uso seguro: Significa la capacidad de manejar las tecnologías de la información de forma segura y b) Uso crítico lo que incluye la capacidad de evaluar y analizar críticamente la información y las tecnologías disponibles en Internet. El hecho de que se mencionaran las habilidades digitales para el estudio, el trabajo, el entretenimiento, la comunicación interpersonal y empresarial resalta la importancia generalizada de estas habilidades en la vida diaria y profesional de los estudiantes; esto proporciona un contexto amplio para analizar cómo estas habilidades digitales influyen en diferentes aspectos, entre los que podemos mencionar la capacidad de los educandos para gestionar proyectos emprendedores.

Asimismo, Gutiérrez (2014), considera que las habilidades digitales se pueden definir como el conjunto de valores, conocimientos, capacidades y actitudes que permitan utilizar de forma adecuada las tecnologías, entendiéndose el uso de ordenadores y los diferentes programas que permiten la indagación, el acceso, la clasificación y el uso de la información con la finalidad de construir conocimientos. En el contexto de la indagación, este párrafo enfatiza la importancia de entender las habilidades digitales en un sentido amplio, que incluye no solo habilidades técnicas, sino también aspectos relacionados con valores, actitudes y conocimientos. Esto puede ser útil para analizar cómo las habilidades digitales de los educandos se relacionan tanto con la parte tecnológica como también con aspectos tan importantes como son los valores y las actitudes.

En resumen, las habilidades digitales se definen como la capacidad de manejar la tecnología de la información de forma segura y crítica en una variedad de contextos, enfatizando la importancia del análisis crítico de la información digital. Además, esta variable incluye conocimientos, habilidades y destrezas interconectadas que desempeñan un papel vital en la era digital. Asimismo, se amplía el concepto integrando valores, actitudes y conocimientos, con énfasis en el uso adecuado de la tecnología para crear conocimiento. Estos conceptos son cruciales para comprender cómo las habilidades digitales impactan los campos de la educación y la gestión de riesgos empresariales.

1.1.1. Enfoque de las habilidades digitales en un contexto educativo

Las habilidades digitales están referidos a la capacidad de manejar de forma efectiva las tecnologías digitales para comunicar, acceder a información, colaborar, solucionar problemas y crear contenido. En el ámbito educativo, estas habilidades adquieren una creciente relevancia para preparar a los educandos a operar en el entorno digital actual. La educación en habilidades digitales abarca no solo la alfabetización digital básica, sino también aspectos como la ciudadanía digital, la competencia en la gestión de información y la creatividad digital (Pearson, 2021). Este párrafo proporciona una base consistente para comprender las "habilidades digitales" en el contexto educativo y cómo estas habilidades pueden ser trascendentales para preparar a los educandos para un mundo digital. Esto es relevante para la indagación, ya que se puede entender cómo el desarrollo de las habilidades digitales de los educandos los prepara para este mundo cada vez más tecnológico.

- **Habilidades digitales desde el enfoque de Marc Prensky**

Marc Prensky es un renombrado autor en el ámbito de la educación digital, reconocido por acuñar el término "nativos digitales" para referirse a una generación que crece inmersa en las tecnologías digitales. Su trabajo se enfoca en la necesidad de ajustar los métodos de enseñanza a las características y habilidades de estos nativos digitales. Prensky resalta la importancia de incorporar la tecnología en los contextos educativos, haciendo uso de herramientas digitales y recursos interactivos con la finalidad de mejorar la experiencia de aprendizaje. Además, enfatiza la relevancia de cultivar las habilidades digitales de los educandos para que puedan aprovechar al máximo las oportunidades que brinda el entorno digital (Prensky, 2001). El párrafo indica que Prensky aboga por una educación contextualizada que promueva e involucre el aprendizaje y reconozca la importancia de las habilidades digitales en este sentido. Estos conocimientos pueden utilizarse para explorar cómo las habilidades digitales contribuyen a este enfoque de adaptar los métodos de enseñanza a las características y capacidades de estos nativos digitales, y cómo influyen en la capacidad de gestionar proyectos empresariales.

- **Habilidades digitales desde el enfoque Doug Belshaw**

Doug Belshaw es un destacado investigador y educador británico que ha realizado contribuciones significativas en el ámbito de las habilidades digitales en la educación. Su trabajo se centra en un marco conceptual conocido como "Las 8 competencias digitales esenciales", este enfoque aborda una gama de aspectos trascendentales para mejorar las habilidades digitales de los estudiantes. Estas competencias abarcan la alfabetización digital, la creatividad, la resolución de problemas, la ciudadanía digital y otros elementos cruciales para el uso efectivo de la tecnología en entornos educativos. Belshaw subrayó la importancia de integrar intencionadamente la tecnología en el plan de estudios con la finalidad de promover habilidades digitales que sean pertinentes y aplicables en la vida cotidiana de los estudiantes. Su enfoque se centra en proporcionar a los educadores herramientas y estrategias para estimular el desarrollo de estas competencias digitales esenciales, adaptándose a los rápidos avances tecnológicos y preparando a los educandos para enfrentar los retos de la sociedad digital actual (Belshaw, 2012). Este párrafo explica varios aspectos, pero principalmente indica que Belshaw ha desarrollado un marco conceptual que incluye un conjunto de competencias digitales básicas como la alfabetización digital, la creatividad, la resolución de problemas y la ciudadanía digital, además de mostrar su preocupación por

preparar a los educandos para los retos de la sociedad digital actual. El párrafo es útil porque nos permite entender cómo las habilidades digitales pueden ayudar a preparar a los educandos para enfrentar los retos específicos de un entorno empresarial cada vez más digital, que a su vez puede afectar su capacidad para gestionar proyectos empresariales.

- **Habilidades digitales desde el enfoque Tony Bates**

Este enfoque se concentra en mejorar las habilidades digitales y en utilizar la tecnología de manera efectiva en la educación. El objetivo es que más personas puedan participar en la sociedad basada en el conocimiento, mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para los cambios constantes en el mundo digital (Bates, 2015). En este párrafo, Tony Bates destaca la importancia de desarrollar las habilidades digitales de los estudiantes para que puedan participar de manera efectiva en la sociedad del conocimiento. También resalta la importancia de un buen diseño educativo que incorpore eficazmente las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y pone énfasis en la necesidad de capacitar a los docentes para que utilicen la tecnología de manera efectiva en la educación. Esta información es valiosa porque nos ayuda a entender cómo el uso efectivo de la tecnología en la educación afecta las habilidades digitales y prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en el entorno digital, como la gestión de proyectos empresariales.

1.1.2. Dimensiones de las Habilidades Digitales

- **Acceso a la información**

El acceso a la información se refiere a los procedimientos necesarios para obtener datos digitales almacenados en bases de datos en línea, sistemas de bibliotecas, archivos e Internet, y está fuertemente vinculado a la informática. Este concepto también abarca asuntos como los derechos de autor, el software de código abierto, la privacidad y la seguridad. Es importante destacar que el propósito principal no radica en el procesamiento de la información, sino en su obtención, porque se entiende que ya ha sido organizada y sistematizada; sino en poseer las técnicas suficientes para informarse y utilizarla para un objetivo concreto, este objetivo puede ser de estudio, de tipo laboral, ocio, diversión o simplemente entretenimiento (Tornés, 2016). En resumen, el párrafo subraya la relevancia del acceso a la información digital y el papel trascendental desempeñado por las habilidades digitales en este proceso. Esta información es de gran utilidad para enriquecer la indagación sobre la relación entre las habilidades digitales y la competencia en la gestión de proyectos emprendedores. Aunque esta relación no se menciona de forma directa, se puede inferir que

las habilidades digitales les permiten a las personas obtener la información necesaria para alcanzar sus objetivos, incluyendo aquellos relacionados con el ámbito laboral.

En la actualidad, 90 naciones a nivel mundial han implementado regulaciones que abordan el tema del acceso a la información. De estas, catorce se encuentran ubicadas en América Latina y Centroamérica. Debido a la relevancia de este derecho, algunos de estos países han instituido organismos autónomos encargados de hacer cumplir estas regulaciones (Ley N° 27806, 2002). El párrafo señala que muchos países tienen leyes que regulan el acceso a la información, pero no menciona directamente la relación entre las habilidades digitales y la capacidad de gestionar proyectos empresariales. Esta información es útil porque proporciona un contexto legal importante y relevante para la indagación.

Según varios trabajos realizados, el 77% de la información pública y privada es utilizada por periodistas o profesionales académicos, lo cual es alarmante porque está destinada a toda la población. La importancia del acceso a la información digital de entidades públicas o privadas es que permite a los ciudadanos tomar mejores decisiones en su vida diaria relacionadas con sus actividades personales y profesionales. El segundo aspecto importante es que los individuos no sólo tienen derecho a la información, sino que también tienen el deber de difundirla, respetando por supuesto los derechos de autor (Ríos, 2009). El párrafo destaca que la mayoría de la información es controlada por un grupo reducido de expertos, lo cual es motivo de preocupación, ya que se defiende que la información debería estar al alcance de toda la población. También subraya que el acceso a la información digital empodera a los ciudadanos para tomar decisiones más informadas en su rutina diaria. Esta información resulta valiosa, ya que nos permite comprender de qué manera las habilidades digitales repercuten en la capacidad de las personas para tomar decisiones bien fundamentadas en sus vidas, incluyendo el ámbito empresarial.

En resumen, el acceso a la información digital juega un papel trascendental al recuperar información de bibliotecas digitales, bases de datos y la web, abordando cuestiones relacionadas con la informática, derechos de autor, código abierto, privacidad y seguridad. Su objetivo central radica en utilizar la información con fines específicos, ya sea de carácter educativo, comercial, de entretenimiento o investigativo. A nivel global, 90 países han establecido regulaciones para el acceso a la información, incluyendo 14 naciones de América Latina y Centroamérica. Esta circunstancia subraya la importancia de este derecho. Asimismo, el acceso a la información capacita a los ciudadanos para tomar decisiones

informadas en sus ámbitos personales y profesionales, al mismo tiempo que se respetan los derechos de autor y se cumplen las responsabilidades de compartir conocimiento de forma ética.

- **Comunicación y colaboración en línea**

La comunicación en línea, es una habilidad muy necesaria en la actualidad, debido a que la actividad social y laboral se ha trasladado al entorno digital desplazando de forma alarmante al entorno físico.

Para desarrollar con éxito la competencia digital es necesario fortalecer una serie de habilidades básicas. Primeramente, la capacidad de interactuar destaca como un elemento crítico, ya que significa la capacidad de comunicarse de forma efectiva a través de tecnologías digitales, adaptándose perfectamente a una variedad de contextos. La colaboración, otro aspecto de suma importancia, se refiere al uso de herramientas digitales para realizar procesos conjuntos, como la creación conjunta de recursos y conocimiento. Asimismo, el conocimiento y aplicación de códigos de conducta en entornos digitales, junto con la capacidad de adaptar estrategias de comunicación a públicos específicos, resultan elementos esenciales en este contexto (Hamuy et al., 2006). En resumen, el párrafo muestra que desarrollar la habilidad de la interacción y la colaboración no sólo facilita la comunicación efectiva a través de diferentes canales digitales. Este párrafo es útil porque nos hace entender que la capacidad de interactuar eficazmente, la colaboración y adaptarse a diferentes entornos es crucial en el día a día sobre todo en aspectos relacionados con la tecnología, lo cual podría tener efectos favorables en la gestión de proyectos.

- **Seguridad de la información.**

La seguridad de la información implica una serie de medidas que las organizaciones y los sistemas tecnológicos toman para proteger los datos, asegurando que estén resguardados y que se mantenga su confidencialidad, que estén disponibles cuando se necesiten y que no se alteren. Es importante aclarar que no debemos confundir la seguridad de la información con la seguridad informática, ya que esta última se enfoca únicamente en la protección en el ámbito de la tecnología de la información. Los datos pueden tomar muchas formas y no se limitan a lo que tiene que ver con las computadoras (*ISO Tool*, 2013). En este contexto, se resalta la importancia de mantener seguros los datos en el entorno digital, asegurando su confidencialidad y su disponibilidad cuando se requiera. Además, se explica la diferencia entre seguridad de la información y seguridad informática. Este

conocimiento es valioso para entender cómo los estudiantes aplican medidas de seguridad para proteger los datos relacionados con sus proyectos empresariales y cómo mantienen la confidencialidad de la información del proyecto, garantizando que esté disponible cuando se necesite y que los datos digitales se mantengan íntegros.

Mantener la seguridad de la información es crucial para salvaguardar la privacidad de las personas. Esto implica la aplicación de estrategias que prevengan, detecten y aborden amenazas que puedan afectar los datos, ya sea en formato digital u otro. Establecer prácticas comerciales que garanticen la seguridad de la información en todas sus formas y estados, ya sea en movimiento, procesamiento o almacenamiento, es de suma importancia. Los objetivos clave de la seguridad de la información incluyen asegurar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de los sistemas de tecnología de la información y los datos comerciales (IBERO, 2022). Aunque este párrafo no aborda directamente la relación entre habilidades digitales y capacidades de gestión empresarial, proporciona información muy útil sobre la relevancia de la seguridad de la información en el entorno digital. Este párrafo se puede manejar para argumentar que las habilidades digitales son trascendentales para comprender y aplicar estrategias de seguridad de la información, de modo que los educandos con sólidas habilidades digitales puedan comprender y aplicar mejor las medidas de seguridad en proyectos empresariales.

En muchas empresas importantes, se establece y administra un programa de seguridad de la información. Normalmente, un líder de seguridad de la información está a cargo de este programa y se centra en la gestión de riesgos. Este proceso es continuo e involucra la evaluación de vulnerabilidades y amenazas que pueden afectar la información de la empresa, así como la implementación de medidas de protección adecuadas. La información es sumamente valiosa para cualquier entidad, ya que es fundamental tanto para su funcionamiento como para mantener la confianza de sus clientes. Las amenazas a la información confidencial pueden manifestarse de diversas formas, como el malware, los ataques de phishing, el robo de identidad y el ransomware (Pérez, 2018). Este párrafo resalta la importancia que muchas empresas otorgan a la seguridad de la información en el ámbito tecnológico, y menciona diversas amenazas a la información, como el malware, los ataques de phishing, el robo de identidad y el ransomware. Esto subraya la necesidad de que los estudiantes que desarrollan habilidades digitales estén preparados para identificar y responder a estas amenazas, especialmente si participan en proyectos empresariales que involucran datos confidenciales.

Para minimizar el impacto de un posible ataque, es esencial que los equipos de seguridad implementen un plan de respuesta a incidentes (IRP) que les permita contener y reducir el daño, eliminar la causa subyacente y aplicar controles de defensa actualizados. Estos grupos de seguridad deben estar preparados para cualquier violación de seguridad. Los procesos y políticas relacionados con la seguridad de la información abarcan tanto medidas físicas como digitales destinadas a salvaguardar los datos contra accesos, usos, reproducciones o destrucciones no autorizadas. Estas medidas pueden comprender desde sistemas de seguridad física como mantraps (dispositivo de seguridad) hasta la gestión de claves de encriptación, sistemas de detección de intrusos en red, políticas de contraseñas sólidas y el cumplimiento de normativas específicas (Areitio, 2008) . En resumen, este párrafo destaca el hecho de que para poder contrarrestar los problemas de seguridad es necesario crear barreras de tipo físicas como digitales a través de un plan para garantizar el bienestar de los datos de una entidad, lo que ayuda a enriquecer la indagación al mostrar cómo ciertas personas obviamente con habilidades digitales puede ayudar a preservar el bienestar de una empresa o institución de las amenazas digitales.

En síntesis, se puede decir que la seguridad de la información es crucial para proteger la confidencialidad, disponibilidad e integridad de los datos digitales y no digitales. Esta seguridad incluye estrategias para prevenir y abordar amenazas como malware y phishing. Las grandes empresas cuentan con equipos de seguridad liderados por personal de seguridad de la información que se encargan de gestionar los riesgos e implementar medidas de protección. Para frustrar los ataques, se implementan varios controles de seguridad. Si ocurre un ataque, es trascendental contar con un plan de respuesta a incidentes. Las políticas de seguridad van desde medidas físicas hasta sistemas de detección de intrusos y políticas de contraseñas seguras.

- **Administración de la Información.**

La gestión de tecnologías de la información se enfoca en crear sistemas de información para abordar retos administrativos.

Tanto las organizaciones con fines de lucro como las sin fines de lucro necesitan mantenerse al día en sus respectivas áreas y, para lograrlo, deben contar con sistemas de información de vanguardia que satisfagan las necesidades tanto internas como externas. Rediseñar una organización mediante la incorporación de nuevas tecnologías de información para lograr un sistema actualizado no es una tarea sencilla. Se requiere tener en cuenta varios

aspectos organizativos, como recursos humanos, financieros y operativos, y seguir un proceso predefinido para asegurar el éxito de esta reestructuración (Pacheco, 2016). El párrafo subraya la importancia de que las organizaciones, ya sean con o sin fines de lucro, se mantengan actualizadas en sus campos. Esto implica adoptar sistemas de información avanzados para satisfacer sus necesidades internas y externas. Este párrafo resulta útil para la indagación porque destaca la importancia de modernizar los sistemas de información, lo que está estrechamente relacionado con las habilidades digitales. Además, se afirmó que el rediseño organizacional basado en las nuevas tecnologías de la información no es una tarea fácil, sugiriendo que las habilidades digitales son esenciales para el éxito de dicha mejoras.

Además, Pacheco (2016), destaca que la gestión de la información se divide en cuatro etapas críticas. La primera etapa involucra la creación de datos, que requiere la entrada precisa y estructurada de información. La siguiente fase implica el procesamiento y transformación de datos, que en su mayoría se realiza de manera automatizada. Luego, está la etapa de acceso a la información, que permite a los usuarios obtener datos procesados y análisis útiles. Por último, se encuentra la protección de la información, que se asegura a través del almacenamiento en servidores en espejo y respaldos automáticos diarios, garantizando la seguridad y disponibilidad de los datos en caso de fallos del sistema. Estas etapas son esenciales para un sistema eficiente de gestión de la información. En resumen, la gestión de la información es un proceso continuo. La transformación de datos en información y la confiabilidad de esta última son factores clave para el éxito de las Tecnologías de la Información. Este enfoque resalta la importancia de las habilidades digitales en las etapas de generación de datos, procesamiento de datos, acceso a la información y protección de la información. Además, se enfatiza la relevancia de la protección de la información en relación con la seguridad de los datos en proyectos empresariales estudiantiles.

Los párrafos anteriores sobre la gestión de la información resaltan la importancia de utilizar tecnologías de la información para abordar cuestiones administrativas y satisfacer las necesidades tanto internas como externas de las organizaciones. Se destaca la complejidad del rediseño organizacional con nuevas tecnologías, lo que demanda competencias digitales. Además, se mencionan cuatro etapas trascendentales en la administración de información: generación de datos, procesamiento y transformación, acceso a datos y protección de información.

- **Manejo de medios**

Para administrar y gestionar los medios digitales es necesario poseer una estrategia, objetivos, así como tener seleccionados los canales ideales para la comunicación con clientes potenciales (León et al., 2021). Este párrafo indica que la gestión eficaz de los medios digitales requiere una cuidadosa planificación y selección de herramientas de comunicación para alcanzar los objetivos establecidos y comunicarse eficazmente con el público objetivo. Esta información resulta útil porque ayuda a argumentar que la capacidad de gestionar proyectos empresariales puede depender de una mejora significativa en la capacidad de los educandos para planificar e implementar estrategias de comunicación efectivas en medios digitales, especialmente cuando interactúan con clientes potenciales.

La gestión estratégica digital está íntimamente relacionada con la definición clara de objetivos. Antes de ingresar al campo digital, es importante analizar las metas a alcanzar en el entorno respectivo. Los objetivos definen acciones en cada canal, determinando qué publicar y cómo gastar en anuncios. Las publicaciones que llaman la atención en las redes sociales son efectivas en una estrategia de reconocimiento de marca. Es importante para la formación del mercado mostrar soluciones a las necesidades de los usuarios a través de videos, blogs, e-books, etc. Si desea aumentar las ventas, el remarketing y la conversión son factores clave (*El arte de medir*, 2023). Este párrafo sugiere que los educandos con buenas habilidades digitales pueden estar más dispuestos a analizar objetivos, elegir canales de comunicación apropiados y crear contenido en línea atractivo, lo que puede tener un impacto positivo en su capacidad para gestionar proyectos empresariales. Este párrafo es útil porque demuestra que la capacidad de fijar objetivos claros y diseñar una estrategia digital eficaz es crucial para tener buenos resultados en los negocios lo cual tiene mucho que ver con el emprendimiento.

Algunos de los errores más comunes en la gestión de medios digitales incluyen la falta de planificación y la necesidad de estar presente en todos los medios sin un propósito claro. La cantidad no siempre es más importante que la calidad, y es importante centrarse en los canales que son relevantes para su audiencia. Otro error común es no medir el desempeño de las actividades en todos los entornos, lo que resulta en una pérdida de tiempo y recursos. La gestión exitosa de los medios digitales requiere cuatro pasos básicos: comprender al público objetivo, establecer objetivos claros, elegir los medios apropiados y comunicarse de forma efectiva de acuerdo con el perfil del público objetivo.(León et al., 2021). Esta

información muestra que las habilidades digitales incluyen no solo capacidades técnicas, sino también la capacidad de planificar de forma efectiva. Este párrafo es útil porque destaca que no planificar es un error común en la gestión de medios digitales lo cual si se relaciona con actividades de gestión de proyectos de emprendimiento, éste también sería afectado negativamente.

Toda esta información indica que la capacidad de gestionar proyectos empresariales puede depender de la capacidad de planificar estrategias de comunicación efectivas en medios digitales. También destaca que, en el contexto actual, fijar objetivos claros y diseñar una estrategia digital eficaz es crucial. Además, identifica errores comunes en la gestión de medios digitales y enfatiza la importancia de planificar y medir el desempeño.

- **Hardware**

El hardware se refiere a los componentes físicos que conforman una computadora o sistema informático, incluyendo la placa madre, que sirve como el nexo central entre todos estos elementos, y las conexiones que los enlazan. El procesador realiza operaciones y gestiona el acceso a la memoria. La RAM almacena información temporalmente, mientras que el almacenamiento almacena información de forma permanente, ya sea en discos duros o unidades de estado sólido. La tarjeta gráfica procesa los datos de la CPU y los muestra en el monitor usando su propio procesador (GPU) y memoria VRAM. La fuente de alimentación convierte la corriente eléctrica y distribuye el voltaje requerido. El hardware se divide en cinco categorías principales: procesamiento, almacenamiento, entrada, salida y E/S. También se puede dividir en equipo crítico (requerido para la operación) y no crítico (requerido, pero no requerido). (Amaya, 2009). En resumen, el hardware incluye los componentes físicos de una computadora, desde la placa base hasta los dispositivos de E/S, y elegirlos y configurarlos correctamente es trascendental para el rendimiento y la operación adecuados de un sistema informático, aunque el párrafo se centra en el hardware de computadoras, puede servir como base para que los educandos conozcan las partes de los elementos tecnológicos antes de abordar cuestiones relacionadas con las habilidades digitales y la gestión de proyectos de emprendimiento en la investigación.

- **Ambientes virtuales**

Se entiende por ambientes virtuales a aquellos espacios que se crean en internet para intercambiar opiniones, difundir ideas o conceptos. Estos espacios digitales son creados por personas para objetivos personales o laborales o instituciones, las mismas que conllevan

objetivos empresariales. Entre los más conocidos tenemos las plataformas de aprendizaje e-Learning, o Moodle, que consiste en un sistema de espacios virtuales que sirven a docentes e instituciones educativas, por ejemplo, Classroom, también se puede mencionar a los Blogs, las wikis, y por último a las redes sociales (Valencia et al., 2014). El texto hace referencia a entornos digitales que se emplean para compartir opiniones, difundir conceptos y comunicarse en contextos personales, laborales e institucionales, abarcando también objetivos empresariales. Algunos ejemplos comunes de estos espacios son las plataformas de aprendizaje en línea como Moodle y Classroom, así como Blogs, wikis y redes sociales, que desempeñan un rol significativo en la comunicación y la educación a través de internet., EL párrafo resulta útil porque permite ver claramente la existencia de una relación entre las dos variables de interés puesto que afirma que los espacios digitales, ligados directamente con las habilidades digitales, también fueron creados para objetivos empresariales que tiene que ver mucho con la gestión de proyectos de emprendimiento.

Los ambientes virtuales se caracterizan por que no es material, sino está en el espacio y para acceder a ellos debemos poseer un dispositivo conectado a internet. Otra característica es que posee un conjunto de herramientas que facilitan la organización de los contenidos, la comunicación, la evaluación de las actividades educativas (Mendoza & Galvis, 1999). En conclusión, podríamos afirmar que los ambientes virtuales son programas (software) que permiten mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de habilidades interpersonales. Por otro lado, existen ambientes virtuales destinados al comercio y venta de productos y servicios. Este párrafo es útil porque destaca dos características trascendentales de los entornos virtuales: la necesidad de un dispositivo conectado a internet para acceder a ellos y la presencia de un conjunto de herramientas que facilitan la organización de contenidos, la comunicación y la evaluación de las actividades educativas.

En síntesis, un entorno virtual es un espacio en línea creado para el intercambio de ideas y opiniones. Se pueden utilizar para objetivos personales, incluidos objetivos comerciales. Estos entornos son inmateriales y requieren acceso a internet. Además, proporcionan herramientas para organizar contenidos, comunicar y evaluar actividades educativas, convirtiéndolas en programas para mejorar la enseñanza, el aprendizaje y las habilidades interpersonales. También se utiliza para comercializar y vender productos y servicios.

1.2. La competencia gestiona proyectos de emprendimiento

En este proceso, se produce cuando un estudiante implementa una idea creativa de manera eficaz, utilizando los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos, ya sean individuales o colectivos. El propósito es abordar una necesidad no satisfecha o un problema en áreas como la economía, la sociedad o el medio ambiente. Este enfoque incluye la colaboración con otros para desarrollar una propuesta que ofrezca una solución alternativa a una necesidad o problema en su entorno, a través de un producto o servicio. Además, se requiere validar las ideas con posibles usuarios y, basándose en la relevancia y viabilidad, seleccionar la estrategia para su implementación, junto con la definición de los recursos y tareas necesarios. Posteriormente, se aplican habilidades técnicas para producir o proporcionar el producto o servicio concebido, y se evalúan los procesos y resultados con el propósito de tomar decisiones para mejoras o innovaciones. Todo este proceso se realiza de manera ética, con iniciativa, adaptabilidad y perseverancia (MINEDU, 2016). El párrafo establece claramente que la gestión de proyectos empresariales implica la implementación eficiente y efectiva de ideas y la movilización de recursos, tareas y técnicas para lograr objetivos individuales o colectivos. Esto es útil porque proporciona un marco de indagación claro al definir qué significa “capacidades de gestión de proyectos empresariales” en el contexto de la indagación.

1.2.1. La gestión de proyectos de emprendimiento en el campo educativo

La gestión de proyectos de emprendimiento en el campo educativo es un tema amplio que ha sido abordado por varios autores. A continuación, se proporciona una breve descripción de algunos de los autores destacados en este ámbito y sus contribuciones teóricas:

- **La gestión de proyectos de emprendimiento según William D. Bygrave**

Bygrave ofrece valiosas sugerencias para aprendices interesados en conocer la gestión de proyectos emprendedores. Entre las principales recomendaciones se encuentran: evaluar oportunidades de negocio antes de invertir recursos, realizar una planificación estratégica para establecer objetivos claros, explorar diferentes fuentes de financiamiento, gestionar los riesgos asociados al emprendimiento y desarrollar un modelo de negocio sólido como base para el éxito. Estas sugerencias proporcionan a los educandos una guía práctica y teórica para adquirir los conocimientos y habilidades necesarios en el ámbito del emprendimiento, aumentando así sus posibilidades de lograr resultados exitosos en sus

proyectos (Bygrave & Zacharakis, 2010). Uno de los conceptos más importantes que se pueden rescatar del párrafo anterior es que la gestión de riesgos y el desarrollo de un modelo de negocio sólido son trascendentales para el éxito empresarial. Este párrafo es útil porque muestra que seguir estas sugerencias puede aumentar las posibilidades de éxito del proyecto emprendedor.

- **La gestión de proyectos de emprendimiento según Robert D. Hisrich**

Hisrich es conocido por su trabajo en el campo del emprendimiento y la innovación. Su libro "Entrepreneurship: Starting, Developing, and Managing a New Enterprise" ofrece valiosos consejos a los educandos jóvenes interesados en la gestión de proyectos emprendedores. Entre las recomendaciones clave que se destacan se encuentra la importancia de cultivar una mentalidad emprendedora y estar dispuesto a asumir riesgos calculados. También se resalta la necesidad de identificar oportunidades comerciales basadas en necesidades no satisfechas en el mercado y aprender de los fracasos, considerándolos valiosas lecciones de aprendizaje. Además, se enfatiza la relevancia de establecer una sólida red de contactos y aprovechar las sinergias y colaboraciones. Por último, se hace hincapié en contar con un plan de negocio sólido que abarque estrategias relacionadas con marketing, operaciones y financiación. Estos consejos proporcionan a los educandos jóvenes una orientación práctica y motivadora para enfrentar retos y aprovechar oportunidades en el ámbito del emprendimiento, lo que a su vez promueve su crecimiento tanto en lo personal como en lo profesional en la gestión de proyectos emprendedores (Hisrich & Peters, 1995). De la información anterior se puede destacar que Hisrich enfatiza el desarrollo de una mentalidad emprendedora y la disposición para tomar riesgos calculados, este párrafo resulta útil puesto que proporciona una valiosa fuente de consejos de un experto en emprendimiento que es útil para la indagación.

- **La gestión de proyectos de emprendimiento según Thomas N. Duening y Michael A. Lechter**

Los autores de "Technology Entrepreneurship: Bringing Innovation to the Marketplace" (Emprendimiento tecnológico: llevando la innovación al mercado) se centran en la gestión de proyectos emprendedores en el campo de la tecnología. El libro proporciona una guía completa para el desarrollo y la gestión de proyectos emprendedores basados en tecnología. Los puntos clave incluyen la identificación de oportunidades tecnológicas, la evaluación del mercado y la competencia, la creación de modelos de negocio efectivos, la

gestión de la propiedad intelectual y la búsqueda de financiamiento adecuado. Al comprender y aplicar estos principios y estrategias, los emprendedores tecnológicos pueden aumentar las posibilidades de éxito al llevar innovaciones al mercado (Evers et al., 2014). Este pasaje manifiesta que los emprendedores tecnológicos, al comprender y aplicar los principios y estrategias indicados anteriormente, pueden aumentar sus posibilidades de éxito al llevar innovaciones al mercado. Esto es útil porque nos permite ver las habilidades digitales de los educandos que influyen en su capacidad para identificar y explotar oportunidades tecnológicas en proyectos comerciales.

1.2.2. Indicadores de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento

- **Crea propuesta de valor**

Se entiende como hacer que el producto o servicio ofrecido sea valioso para el cliente, es decir, que el cliente se interese en la propuesta de valor y triunfe en el mercado, lo que le llevará al éxito financiero. Si esto no sucede, se debe crear otra propuesta de valor.

El proceso de desarrollo empresarial incluye tres etapas principales. El primero es identificar las necesidades y deseos del cliente que la propuesta de valor puede satisfacer. El segundo ocurre cuando los clientes responden positivamente a su oferta y esta tiene éxito en el mercado, lo que se denomina ajuste de resolución de problemas y ajuste del producto al mercado, respectivamente. La tercera etapa llega cuando se encuentra un modelo de negocio escalable y rentable. En el primer paso, aún no tienes evidencia de que los clientes aprecien tu propuesta de valor, por lo que debes hacer un esfuerzo por identificar sus necesidades y diseñar propuestas que se adapten a ellas. Luego, en el paso dos, debes validar o refutar tus suposiciones sobre la propuesta de valor y ajustarlas según sea necesario. Finalmente, la etapa tres se logra cuando tiene evidencia de que su propuesta de valor puede funcionar con un modelo de negocio escalable y rentable, lo cual es esencial para el éxito a largo plazo de la empresa (Osterwalder et al., 2015). Básicamente, este párrafo nos da la idea de que las habilidades digitales de los educandos son necesarias en tres etapas básicas durante el desarrollo empresarial: comprender las necesidades del cliente, adaptar la propuesta de valor al mercado y gestionar proyectos emprendedores en el entorno digital en constante cambio. Esta información es útil porque respalda la idea de que evaluar las habilidades digitales de los educandos y su capacidad para aplicarlas en estas etapas puede revelar relaciones importantes con su capacidad para gestionar proyectos empresariales.

- **Aplica habilidades técnicas**

Según la clasificación de Henry et al. (2005), mencionados por Khoury et al. (2012), se pueden dividir las capacidades necesarias para los emprendedores en tres categorías fundamentales. El primer grupo abarca habilidades técnicas que comprenden competencias como la comunicación oral, la gestión técnica, la organización y la escritura. La segunda categoría incluye habilidades de gestión empresarial, que engloban aspectos como la planificación, la toma de decisiones en marketing y la contabilidad. Por último, se resaltan las habilidades personales que se espera que los emprendedores posean, entre las que se encuentran la innovación, la disposición para asumir riesgos y la persistencia. En este párrafo, se destacan y describen las capacidades esenciales que los emprendedores necesitan, organizándolas en tres grupos: habilidades técnicas, habilidades de gestión empresarial y habilidades personales emprendedoras. Se puede manejar esta clasificación para evaluar cómo las habilidades digitales se relacionan con estas diferentes categorías de habilidades y si influyen en la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento en el contexto estudiantil.

Martínez (2016) describe el emprendimiento como un proceso en el que se crea valor al combinar las habilidades y la mentalidad de los emprendedores en relación con dos tipos de eventos: la identificación o generación de oportunidades de negocios en el entorno externo, seguida de su aprovechamiento. A lo largo de este proceso, se evalúan los recursos asignados y los riesgos asociados. En este contexto, surge la cuestión de si el espíritu emprendedor es algo con lo que se nace o se adquiere, y se destaca que la experiencia, la formación, la educación y una combinación de características psicológicas pueden contribuir a definir a un emprendedor. Sin embargo, se subraya que la experiencia no es un factor determinante para emprender, ya que se ha observado un aumento en las iniciativas emprendedoras entre la población joven. El párrafo establece que el espíritu empresarial implica vincular habilidades y actitudes para identificar y explotar oportunidades comerciales. Esto es útil porque se relaciona con la importancia de las habilidades digitales para identificar y explotar oportunidades en un entorno cada vez más digital. Además, su argumento de que la experiencia no es un factor determinante para el emprendimiento puede respaldar la idea de que los jóvenes aprendices pueden desarrollar habilidades empresariales, incluidas habilidades digitales, a través de la educación y la formación.

En resumen, se pueden identificar varias habilidades necesarias para los emprendedores. Estas incluyen competencias técnicas como la comunicación verbal, la gestión técnica y la organización escrita, así como habilidades de gestión empresarial relacionadas con la planificación, la toma de decisiones en marketing y la contabilidad. Además, se valoran habilidades blandas como la innovación, la disposición para asumir riesgos y la perseverancia. Con respecto al emprendimiento, que implica vincular habilidades y actitudes para identificar y explotar oportunidades comerciales, la experiencia no se considera un factor determinante para el emprendimiento, lo que respalda la idea de que los jóvenes aprendices pueden desarrollar habilidades comerciales, incluidas habilidades digitales, a través de la educación.

- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas**

De acuerdo a Ros (2006), Cuando las personas trabajan en cooperación, logran mucho más que trabajando individualmente, gracias al principio de sinergia. En el ámbito educativo, se ha demostrado que los educandos se esfuerzan más, ayudan a sus compañeros con dificultades y obtienen mejores resultados cuando trabajan en forma grupal y cooperativa. Existe una diferencia entre un grupo y un equipo. Un equipo es un grupo pequeño de personas que trabajan en una tarea compleja, con objetivos claros y compartidos, requiriendo interdependencia y desempeñando diferentes roles dentro del equipo. Además, los equipos tienen suficiente autonomía, autoridad y recursos para alcanzar sus objetivos. En casos de tareas complejas, es necesario trabajar en equipo en lugar de solo en grupo. El texto enfatiza la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo y enfatiza que, debido al principio de sinergia, las personas pueden lograr más trabajando juntas que solas. Este párrafo es útil porque la idea de que los educandos necesitan habilidades y capacitación adecuadas para trabajar eficazmente en equipos puede respaldar la importancia de desarrollar habilidades digitales y capacidades de gestión de proyectos en entornos de aprendizaje colaborativo.

- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento**

Un proyecto puede ser evaluado de diferentes formas, entre ellas tenemos, evaluación social, evaluación económica, depende del bien o servicio. Para poder realizar una evaluación tenemos que elaborar una serie de criterios que están en relación directa con los objetivos de nuestro proyecto, de esta manera podremos concluir que hubo eficacia o eficiencia en los procedimientos para obtener el producto o resultado (Vivallo, 1995). El

párrafo menciona que un proyecto puede ser evaluado de diferentes maneras, lo que demuestra que la evaluación es una parte importante de la gestión de proyectos, y también menciona que la evaluación puede determinar si los procedimientos para la obtención de un producto o resultado son eficientes o efectivos. Esta información es útil porque enfatiza la importancia de la evaluación en la gestión de proyectos y la relación entre los criterios de evaluación y los objetivos del proyecto.

Salamanca (1995) ofrece una definición de la evaluación de resultados que se centra en la indagación de los efectos secundarios o colaterales de las intervenciones sociales, abarcando tanto los impactos positivos como los negativos, incluyendo efectos directos y futuros, este proceso de evaluación se realiza en dos momentos específicos a lo largo del ciclo de vida de la intervención social. El párrafo explica que la evaluación de los resultados, se enfoca en investigar los efectos adicionales que resultan de una intervención social las cuales pueden ser consecuencias positivas o negativas, inmediatos y de largo plazo. La información resulta útil porque permite darse cuenta de que en los proyectos de emprendimiento siempre estarán presentes elementos positivos como también negativos, y esto será posible descubrirlos a través de una evaluación de resultados.

En síntesis, los proyectos se pueden evaluar de varias formas, como evaluaciones sociales y económicas, según el tipo de bienes o servicios. Para determinar la efectividad y eficiencia de los procedimientos utilizados para la obtención de un producto o resultado, se deben establecer criterios relacionados con los objetivos del proyecto. Además, destaca la evaluación de impacto, que analiza los efectos secundarios, las externalidades y las consecuencias a largo plazo de las intervenciones sociales. También se mencionaron modelos de evaluación económica que definen proyectos en unidades monetarias. Estos enfoques enfatizan la importancia de la evaluación en la gestión de proyectos y consideran los múltiples factores que influyen en la evaluación.

1.2.3. Desarrollo de competencias en una sociedad compleja

Según Morín (1999), existen algunos “Saberes Trascendentales” que todo ciudadano debería poseer, los mismos que garantizan a todo padre de familia y sociedad en general una preparación suficiente de las generaciones futuras para enfrentar con éxito el siglo XXI. A continuación, se abordan los seis “saberes”: a) Educación del futuro: integración de conocimientos para abordar problemas como el calentamiento global, la desnutrición infantil y la violencia. b) Revolución educativa: enseñanza de la comprensión humana,

responsabilidad y solidaridad para abordar la crisis ética en un mundo globalizado. c) Comprender el planeta: entender el origen, historia y futuro del planeta, reconociendo que los problemas afectan a todos. d) Resiliencia y adaptación: desarrollo de la capacidad de adaptarse a cambios inesperados en un mundo en constante evolución, centrándose en las causas de los problemas. e) Tolerancia y empatía: promoción de la comprensión de hechos y fenómenos desde la tolerancia y la empatía, para combatir problemas sociales como el racismo y la xenofobia. f) Ética y comunidad planetaria: práctica de la ética para construir una comunidad global basada en la democracia e igualdad. En resumen, la información destaca la importancia de una educación que fomente la comprensión y la capacidad para solucionar problemas de nivel mundial, lo cual es muy relevante para el desarrollo del siguiente estudio ya que hace dar cuenta de que tanto las habilidades digitales como la competencia para la elaboración de proyectos de emprendimiento deben de orientarse hacia la solución de problemas no solo locales sino mundiales.

2. Análisis de antecedentes investigativos

Tras una investigación exhaustiva y la recopilación de toda la información necesaria para fundamentar este estudio, se ha comprobado que no existen investigaciones anteriores que hayan explorado la relación entre las habilidades digitales y la gestión de proyectos de emprendimiento de la misma manera que se planea en este trabajo. A pesar de haber encontrado investigaciones similares que han arrojado algo de luz sobre la relación entre las variables de interés, es relevante señalar que no se han encontrado estudios locales que se centren específicamente en esta relación entre los estudiantes de quinto grado de secundaria en la I.E. Independencia Americana en Arequipa. Por lo tanto, este estudio es pionero y contribuirá de manera significativa al avance del conocimiento en el ámbito educativo.

2.1. Antecedentes Internacionales

En el estudio de Álvarez (2022), se planteó la creación de una estrategia de gestión del conocimiento con el propósito de mejorar las habilidades digitales de estudiantes de noveno grado en la Institución Educativa San Pablo. El enfoque metodológico adoptado fue cuantitativo, y la muestra estuvo compuesta por 33 estudiantes de noveno grado, con edades comprendidas entre los 14 y 15 años. El estudio se desarrolló en Medellín, Colombia. Para llevar a cabo la investigación, se diseñó un cuestionario basado en las dimensiones de competencias digitales propuestas por el proyecto DIGCOMP del Joint Research Centre de la Comisión Europea. Los resultados apuntan a que, a pesar de que muchos estudiantes

tienen acceso a dispositivos digitales, principalmente los utilizan para actividades de interacción social, lo que sugiere un desarrollo limitado de sus habilidades digitales.

Fernández (2023), se propuso investigar cómo la competencia digital influye en el éxito de los emprendedores. Para esto, adoptó un enfoque basado en una revisión exhaustiva de artículos científicos publicados entre 2016 y 2022. Estos artículos fueron recopilados de varias bases de datos y estaban en varios idiomas. El conjunto de artículos considerados inicialmente para su análisis constaba de 201, pero después de aplicar criterios de selección específicos, la muestra final se compuso de 67 artículos. Estos documentos se originaron en diversas ubicaciones geográficas. La herramienta utilizada para recopilar la información fue un diagrama de flujo que facilitó la selección de los artículos. Los resultados enfatizaron que la capacidad de comunicación, interacción y colaboración a través de plataformas digitales tiene un impacto positivo en el éxito empresarial.

En el estudio de Betancourt & Pino (2023), se busca desarrollar una estrategia de autoconocimiento destinada a mejorar las habilidades digitales de los estudiantes de secundaria en una escuela de Colombia. Utilizan un enfoque de investigación cualitativa y aplican un diseño de investigación-acción educativa. La población estudiada incluye alrededor de 1637 estudiantes, y la muestra consiste en 145 estudiantes de noveno grado (de 14 a 15 años) de la Institución Educativa San José en Colombia. Como resultado de la implementación de la estrategia de autoconocimiento, se observó que los estudiantes que aumentaron su familiaridad con la tecnología experimentaron mejoras en la organización y presentación de la información, así como un avance en la calidad de producción de sus videos.

En su estudio Flores (2021), se centró en analizar la relación entre las habilidades digitales y el rendimiento académico de estudiantes que cursan el séptimo ciclo de educación básica regular. El enfoque de investigación utilizado fue básico, y se aplicó un diseño descriptivo correlacional. La población estudiada comprendió a 202 estudiantes inscritos en el séptimo ciclo de educación básica regular. La medición de las competencias digitales se realizó a través de un cuestionario validado por expertos. También se llevó a cabo un análisis de las calificaciones acumuladas de los estudiantes en diversas áreas y competencias académicas. El estudio se llevó a cabo en una institución de educación secundaria que incluye el quinto grado de secundaria. En resumen, los resultados del estudio indicaron una

relación directa y significativa entre las habilidades digitales y el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2. Antecedentes Nacionales

Huamaní (2021), en su investigación, se propuso examinar cómo la educación virtual se relaciona con la capacidad emprendedora de estudiantes de quinto grado de secundaria. El enfoque de la indagación fue de carácter básico y específicamente descriptivo-correlacional, utilizando un diseño no experimental de tipo transversal. Se optó por una metodología cuantitativa. La muestra comprendió a 80 estudiantes de quinto grado de secundaria, y la recopilación de datos se realizó a través de una encuesta utilizando dos cuestionarios como herramientas. Para garantizar la validez de los instrumentos, se sometieron a la evaluación de expertos, y se comprobó la confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que arrojó resultados satisfactorios: 0,756 para la variable de educación virtual y 0,578 para la variable de capacidad emprendedora. El estudio se llevó a cabo en varios colegios técnicos en la provincia de Huarochirí durante el año 2021. Como resultado de la investigación, se concluyó que existe una correlación directa y significativa entre la educación virtual y la capacidad emprendedora, respaldada por un análisis estadístico de Spearman ($p = .000 < 0.01$; $Rho = .556$).

Peláez (2023), en su disertación tuvo como uno de sus objetivos describir el nivel de emprendimiento de aprendices de nivel secundario. En la parte metodológica este fue de tipo básica, no recurriéndose a la realización de experimentos, la población se consideró a 252 aprendices y la muestra fue de 152 aprendices todos de nivel secundario, los datos fueron recabados con la ayuda de una encuesta con alternativas ordinales (Likert). El ámbito de estudio fue una institución educativa de nivel secundario limeño. Se concluye que poco más de la mitad de estos aprendices tienen una capacidad de emprendimiento muy bien desarrollado siendo este un indicador de que ellos podrían realizar proyectos de emprendimiento con relativa facilidad.

Caso (2021), se propuso investigar cómo la implementación del programa en línea "Emprendiendo" influye en el desarrollo de las habilidades de gestión de proyectos emprendedores en estudiantes de cuarto grado. Para llevar a cabo esta investigación, se empleó un enfoque basado en datos cuantitativos y se utilizó un diseño de estudio cuasi-experimental. La población inicial incluyó a 95 estudiantes, de los cuales se seleccionó de manera aleatoria una muestra de 40 estudiantes (20 en el grupo experimental y 20 en el grupo

de control) mediante un método deliberado. Finalmente, la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes en el grupo experimental y 35 en el grupo de control. La implementación del programa se llevó a cabo en línea utilizando herramientas virtuales, y se realizaron evaluaciones antes y después de la intervención. El estudio se centró en un Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) ubicado en Ate Vitarte durante el año 2021. Los resultados de la investigación evidenciaron un impacto significativo de la aplicación del programa virtual "Emprendiendo" en el fortalecimiento de las habilidades de gestión de proyectos emprendedores en los estudiantes del CEBA de Ate. Estos hallazgos se respaldaron mediante pruebas estadísticas, como la prueba U de Mann-Whitney, que indicaron una diferencia significativa en los resultados entre el grupo de control y el grupo experimental, con un valor de p igual a 0,000.

Carreño (2021), tuvo como objetivo principal la creación de un sistema de comercio electrónico con el fin de promover el desarrollo de habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto grado en San José de Chiclayo. Esta investigación se basó en un enfoque cuantitativo, específicamente de naturaleza descriptiva. La muestra utilizada para el estudio incluyó a 50 estudiantes de quinto grado de secundaria, y se empleó un cuestionario diagnóstico que contenía 18 preguntas como herramienta para la recolección de datos. En resumen, la conclusión del estudio identificó diversos factores que contribuyen al problema de la escasa presencia de habilidades emprendedoras entre los estudiantes. Estos factores clave incluyen la falta de conciencia empresarial, la conformidad social, la carencia de ideas para negocios y la ausencia de competencias y habilidades digitales.

Guzmán (2022), realizó un estudio con el propósito de examinar la relación entre las habilidades emprendedoras y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado en educación secundaria. La metodología de investigación que empleó se basó en un enfoque cuantitativo, específicamente a nivel de correlación, y utilizó un diseño no experimental. La población bajo estudio comprendía a 84 aprendices distribuidos en las secciones "A, B y C", y la muestra seleccionada consistió en 26 estudiantes de la sección "A". Para la recolección de datos, se utilizaron métodos de encuesta y análisis de documentos. Los instrumentos incluyeron un cuestionario con escala Likert y la toma de notas relacionadas con las variables analizadas. El ámbito de indagación se situó en la Institución Educativa Carlos Augusto Salaverry de Sullana en el año 2022. En función de los resultados obtenidos, se descubrió una correlación significativa, que oscila entre media y alta, entre el rendimiento académico, la capacidad de planificación y la orientación hacia las habilidades emprendedoras, en

relación con los logros pedagógicos. En resumen, se concluyó que existe una asociación significativa y sólida (coeficiente de Pearson = 0.648) entre las habilidades emprendedoras y el rendimiento académico de los educandos de 5° grado en educación secundaria.

Saavedra & Pérez (2022), en su trabajo tuvo como propósito trascendental analizar la disposición emprendedora de los educandos de 5° grado de secundaria de Piura. La indagación se enmarca en un enfoque básico, descriptivo y transversal, sin llevar a cabo experimentos. La muestra de estudio comprende a 36 alumnos de 5° de secundaria. Para recopilar los datos se utilizaron técnicas de encuesta y un cuestionario específico sobre el perfil de actitud emprendedora proporcionado por Management System International. El ámbito de estudio fue en la IE Samuel Ordóñez Velázquez de Piura. Los resultados obtenidos revelan un nivel destacado de actitud emprendedora en estos estudiantes, con un 75% de participantes mostrando una actitud emprendedora sobresaliente. Esta conclusión subraya la importancia de fomentar y promover el espíritu emprendedor entre los educandos de 5° grado de secundaria.

2.3. Antecedentes Locales

Chuquipalla et al. (2023), se enfocaron en examinar cómo la utilización del Modelo Virtual Canvas se vincula con el desarrollo de competencias emprendedoras en estudiantes de séptimo grado de Educación Básica Regular. Esta investigación se caracteriza por recolectar datos directamente de fuentes primarias en un entorno de campo. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño de investigación de nivel relacional, que se clasifica como no experimental. La población estudiada abarcó a 122 estudiantes de quinto grado de secundaria en la institución educativa mencionada. Para recopilar la información necesaria, se emplearon herramientas como una lista de verificación y cuestionarios, aplicados mediante observación y encuestas, respectivamente. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa 40052 en Arequipa durante el año 2021. Los resultados obtenidos en la investigación mostraron una relación significativa entre el grado de implementación del Modelo Virtual Canvas y el desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes. Esta relación se visualizó al analizar las variables en un diagrama rectangular, donde se identificó que la intersección más relevante se presentaba entre los educandos que utilizaban ampliamente el modelo virtual y aquellos que demostraban potencial en cuanto a habilidades emprendedoras. La hipótesis de trabajo fue corroborada por medio de la prueba de Chi

cuadrado, que arrojó un valor de $X^2 = 34.61$, superando el valor crítico $VC = 9.5$, lo que condujo al rechazo de la hipótesis nula (H_0).

Flores Puma et al. (2023), se enfocaron en investigar la relación entre el uso de la plataforma de videoconferencia Google Meet y el desarrollo de habilidades en entornos virtuales en estudiantes de quinto año de educación secundaria. El enfoque de este estudio se caracterizó por ser descriptivo y correlacional, y la población inicial consistió en 176 estudiantes. Finalmente, la muestra seleccionada para el estudio se compuso de 120 estudiantes, todos ellos pertenecientes al quinto grado de educación secundaria. Para recopilar datos relacionados con ambas variables, se utilizaron una encuesta con 24 preguntas y un cuestionario como herramientas de evaluación. Estos instrumentos se revisaron por tres expertos para asegurar su validez. Además, se evaluó la confiabilidad de las herramientas mediante el coeficiente α de Cronbach. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Arequipa. Los resultados obtenidos en la investigación señalaron una correlación positiva moderada entre ambas variables, lo que sugiere una relación directa y proporcional entre ellas. Esta conclusión se respaldó a través de un coeficiente de correlación rho de Spearman de 0.506.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

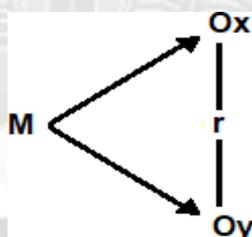
1. Tipo y nivel de investigación

1.1. Tipo de investigación

El tipo de indagación en este trabajo se clasifica como Básica, conforme a la definición proporcionada por Hernández-Sampieri et al. (2014), Este enfoque persigue principalmente la ampliación de la comprensión en un área específica de estudio, explorando fenómenos, tanto naturales como sociales, y contribuyendo al desarrollo de nuevas teorías o conceptos. Además, el presente estudio adopta un enfoque explicativo, ya que su finalidad es proporcionar una explicación de la relación entre dos variables.

1.2. Nivel de investigación:

En relación al nivel de investigación, siguiendo las directrices de Hernández-Sampieri et al. (2014) este trabajo se encuentra en el nivel no experimental transversal de tipo correlacional causal o relacional. En consecuencia, se enfoca en el establecimiento de relaciones entre variables sin buscar establecer relaciones de causalidad o examinar relaciones causales en un único momento, sin involucrar la manipulación de las variables.



Donde:

M : Muestra de aprendices de 5° de secundaria de la IE “Independencia Americana”

Ox : Las Habilidades Digitales

Oy : Competencia Gestiona proyectos de emprendimientos

R: Relación de ambas variables

2. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

2.1. Técnicas

La técnica empleada para recopilar datos en esta indagación fue la encuesta, la cual se utilizó tanto para la variable habilidades digitales como para la competencia gestiona proyectos de emprendimiento. Los enfoques y procedimientos utilizados en esta técnica permiten una organización estructurada de los ítems, centrándose en la variable de interés, que es el nivel de emprendimiento.

2.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron para las dos variables en el presente trabajo fueron la ficha de encuesta impresa.

En cuanto al cuestionario para medir las habilidades digitales se utilizó un cuestionario basado en la matriz de habilidades digitales propuesta por la UNAM México el cual fue utilizado por Avitia & Uriarte (2017).

Por otro lado, el cuestionario para medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento proveniente del MINEDU el cual fue adaptado por Peche (2019).

Tabla 1

Cuadro de verificación y coherencia

VARIABLE	INDICADORES	SUB INDICADORES	Reactivo	Escala	Rango	Técnicas/ Instrumentos	
Habilidades digitales	Acceso a la información	-Busca información en internet. -Realiza trámites administrativos en línea. -Emplea bibliotecas digitales. -Cita documentos de fuentes de internet. -Organiza sitios favoritos de internet en carpetas. -Personaliza la barra de herramientas del navegador -Utiliza operadores booleanos. -Utiliza metabuscadores.	1,2,3,4,5, 6,7,8				
		Comunicación y colaboración	-Publica y comparte archivos en redes sociales. -Utiliza chat o vídeo chat. -Participa en grupos virtuales. -Crea, abre y elimina archivos compartidos. -Instala antivirus para androide. -Gestiona carpetas. -Sincroniza cuentas de correo. -Edita, comparte y descarga documentos en la nube	9,10,11,1 2,13,14,1 5,16			
	Seguridad de la información		-Acostumbra cerrar sesiones. -Borra historial y cookies al usar equipo ajeno. -Realiza respaldos de seguridad de la información.	17,18,19, 20	Ordinal: 1-N 2-CN 3-AV 4-CS 5-S	Bajo (35-81) Medio (82-128) Alto (129-175)	Encuesta/ cuestionario
			Administración de la información	-Trabaja con procesadores de texto. -Trabaja con hojas de cálculo. -Crea base de datos con un gestor de base de datos. -Es capaz de paginar un documento. -Crea y edita macros en una hoja de cálculo. -Crea Tablas dinámicas de contenido e índice.	21,22,23, 24,25,26		
	Manejo de medios			-Cita las fuentes de dónde se extrae las imágenes. -Integra una secuencia de imágenes para crear una animación. -Hace uso de software para conversión, creación y edición de audio.	27,28,29		
		Hardware	-Instala y configura dispositivos periféricos. -Instala un sistema operativo.	30,31			
	Ambientes virtuales		-Envía tareas y revisa los comentarios en la plataforma -Localiza, descarga y utiliza recursos materiales. -Participa en wikis dentro de la plataforma educativa -Participa en foros.	32,33,34, 35			
		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuestas de valor	-Recoge información utilizando instrumentos adecuados y lo organiza para diseñar propuestas de valor. -Utiliza prototipos validados, teniendo en cuenta sugerencias e implicancias	1, 2,3,4,5,6, 7,8		
	Aplica habilidades técnicas			-Adquiere los recursos necesarios, programa las actividades y selecciona procesos de producción en torno a la propuesta. -Utiliza la internet. -Es responsable con el ambiente aplicando normas de seguridad en el proceso de su propuesta.	9,10,11,1 2,13,14	Ordinal: 1-N 2-CN 3-AV 4-CS 5-S	Bajo (22-51) Medio (52-80) Alto (81-110)
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	-Planifica las actividades de equipo, teniendo en cuenta los roles y acompaña y orienta a sus compañeros; proponiendo soluciones ante conflictos inesperados.	15,16,17		
Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	-Elabora instrumentos para evaluar el proyecto. -Analiza la inversión y ganancia, la satisfacción de los usuarios y los beneficios sociales y ambientales. -Incorpora mejoras garantizando la sostenibilidad del proyecto.			18,19,20, 21,22			

Fuente: Datos tomados del Instrumento trabajado por Avitia & Uriarte (2017, pp. 8-10) e instrumento proveniente del MINEDU adaptado por Peche (2019, pp. 135-136)

3. Descripción de los instrumentos

Para poder medir la variable habilidades digitales se tuvo que recurrir al manejo de un cuestionario el cual tuvo que ser aplicado en los alumnos del 5° grado de nivel secundario de la I.E. Independencia Americana de Arequipa el cual tiene 35 interrogantes con cinco alternativas originales tipo Liker.

Y para la medición de la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento también se recurrió al uso de otro cuestionario el cual consta de 22 preguntas con alternativas similares a las del primer instrumento.

Tabla 2
Puntuaciones y niveles de las dos variables

Habilidades digitales	Competencia gestiona proyectos de emprendimiento
Bajo: 35 - 81 Medio: 82 - 128 Alto: 129 - 175	Bajo: 22 - 51 Medio: 52 - 80 Alto: 81 - 110
Dimensión 1: Acceso a la información	Dimensión 1: Crea propuesta de valor
Bajo: 8 - 18 Medio: 19 - 29 Alto: 30 - 40	Bajo: 8 - 18 Medio: 19 - 29 Alto: 30 - 40
Dimensión 2. Comunicación y colaboración	Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas
Bajo: 8 - 18 Medio: 19 - 29 Alto: 30 - 40	Bajo: 6 - 13 Medio: 14 - 22 Alto: 23 - 30
Dimensión 3: Seguridad de la información	Dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
Bajo: 4 - 9 Medio: 10 - 14 Alto: 15 - 20	Bajo: 3 - 6 Medio: 7 - 11 Alto: 12 - 15
Dimensión 4: Administración de la información	Dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento
Bajo: 6 - 13 Medio: 14 - 22 Alto: 23 - 30	Bajo: 5 - 11 Medio: 12 - 18 Alto: 19 - 25
Dimensión 5: manejo de medios	
Bajo: 3 - 6 Medio: 7 - 11 Alto: 12 - 15	
Dimensión 6: hardware	
Bajo: 2 - 4 Medio: 5 - 7 Alto: 8 - 10	
Dimensión 7: ambientes virtuales	
Bajo: 4 - 9 Medio: 10 - 14 Alto: 15 - 20	

4. Campo de verificación

4.1. Ubicación espacial:

El lugar donde se ejecutó la indagación es en el colegio Independencia Americana, que pertenece al ámbito de la UGEL Arequipa –Norte de la Región Arequipa y país Perú.

4.2. Ubicación temporal

Este trabajo investigativo se llevó a cabo entre abril y noviembre de 2023.

4.3. Unidades de estudio

4.3.1. Población

La población corresponde a todos los educandos del 5° grado que integran I. E. Independencia Americana (223 estudiantes), en vista de que se trabajó con toda la población no fue necesario calcular una muestra.

Tabla 3
Características de la población evaluada

Grado	Sección	N° de Alumnos
Quinto	A	26
	B	24
	C	24
	D	27
	E	25
	F	23
	G	25
	H	24
	I	25
	Total	

Nota: Información obtenida de la nómina de matrícula de la institución educativa

5. Estrategia de recolección de datos

5.1. Organización

Para recopilar datos, se inició solicitando permiso a la dirección de la institución educativa, lo que permitió llevar a cabo la aplicación de encuestas a los estudiantes del quinto grado en el Colegio Independencia Americana, antes del inicio del llenado de las fichas se les indicó que la encuesta constaba de dos partes; una encargada de medir las habilidades digitales (35 preguntas) y la otra encargada de medir la competencia gestiona proyectos de

emprendimiento (22 preguntas) todas las preguntas fueron marcadas con alternativas ordinales tales como nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.

En todo momento se tuvo cuidado que los educandos llenen todas y cada una de las preguntas de las encuestas para evitar la pérdida de datos, finalmente se elaboró una matriz de datos en excel en las que se registró de forma ordenada todas las respuestas de todos los alumnos encuestados.

5.2. Confiabilidad

Para evaluar la confiabilidad, se realizó una prueba inicial con 43 estudiantes, obteniendo puntuaciones de 0.925 y 0.910 (ver Tabla 4 y Tabla 5) para las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento respectivamente, por lo que dichos instrumentos presentaron una alta consistencia interna y por lo tanto una alta confiabilidad (Para más detalle ver Anexo 3 y Anexo 4).

Tabla 4

Cronbach para el instrumento encargado de medir las Habilidades Digitales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	35

Tabla 5

Cronbach para el instrumento encargado de medir la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,910	22

5.3. Validación de los instrumentos

Con el fin de garantizar la validez de los instrumentos empleados para evaluar la relación entre las variables de interés en los educandos de 5° grado de la I.E. Independencia Americana en Arequipa, en el año 2023, se solicitó la opinión de tres especialistas. Esta consulta tenía como objetivo validar la adecuación de los dos instrumentos utilizados, los cuales se detallan en los Anexos 7, 8 y 9. Para esta finalidad, se ejecutaron la evaluación de la suficiencia, claridad, coherencia y relevancia de cada una de las preguntas, además, los especialistas se eligieron por la aptitud de su labor en el ámbito educativo y sus conocimientos en relación a las variables de interés.

En seguida se presentan los resultados de la validación de contenido de los tres jueces:

Tabla 6

Resultados de la validez de contenido por cada aspecto del instrumento para medir las habilidades digitales

SUFICIENCIA	
Los ítems que forman parte de una misma dimensión son suficientes para llevar a cabo la medición de dicha dimensión	
V de Aiken	0.990
CLARIDAD	
El ítem es de fácil comprensión, es decir, su estructura y significado son apropiados	
V de Aiken	0.984
COHERENCIA	
El ítem guarda una relación coherente con la dimensión o el indicador que busca evaluar	
V de Aiken	0.990
RELEVANCIA	
El ítem es trascendental o de relevancia, es decir, su inclusión es necesaria	
V de Aiken	0.990
V de Aiken global del Instrumento =	0,989

Nota: Para más detalle ver el Anexo 10

Tabla 7

Resultados de la validez de contenido por cada aspecto del instrumento para medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento

SUFICIENCIA	
Los ítems que forman parte de una misma dimensión son suficientes para llevar a cabo la medición de dicha dimensión	
V de Aiken	0. 970
CLARIDAD	
El ítem es de fácil comprensión, es decir, su estructura y significado son apropiados	
V de Aiken	0. 960
COHERENCIA	
El ítem guarda una relación coherente con la dimensión o el indicador que busca evaluar	
V de Aiken	0. 955
RELEVANCIA	
El ítem es trascendental o de relevancia, es decir, su inclusión es necesaria	
V de Aiken	0. 965
V de Aiken global del Instrumento =	0, 962

Nota: Para más detalle ver el Anexo 11

5.3.1. Características de los expertos.

Con el fin de validar la propuesta se eligieron a tres profesionales uno de los cuales poseedor del grado académico de doctor y los dos restantes con grado académico de magister con varios años de experiencia en el campo educativo, en seguida se da detalle de las características de los expertos (para más detalle ver Anexos 7, 8 y 9).

Tabla 8

Características de los expertos

Nombres y apellidos	Grado académico	Especialidad Profesional	Ocupación	Años de experiencia
Armando Freddy Flores Talavera	Magister	Computación e informática	Docente jefe de taller	25 años
Yul Carlos Villena Gonzales	Magister	Informática Educativa y Educación Técnica	Docente	31 años
Pilar Dansi Llanquiche Jara	Doctora	Educación superior	Personal Jerárquico	28 años

5.4. Criterios para el manejo de los estadísticos de los resultados:

Para el manejo de los datos, se aplicó un enfoque estadístico descriptivo en los dos primeros objetivos específicos. Durante este proceso, se realizaron cálculos para todas las variables de interés, lo que implicó la creación de gráficos de barras y tablas de frecuencia. Estos métodos brindaron una visión general del nivel de habilidades digitales y la competencia en la gestión de proyectos emprendedores entre los escolares de 5° de secundaria.

Adicionalmente, se efectuó un análisis de correlación con el fin de evaluar la relación entre las variables de interés. Este análisis permitió determinar si existía una asociación entre estas variables y medir la fuerza de esta relación. Para llevar a cabo esta tarea, se utilizó la correlación de Pearson, una técnica estadística apropiada para datos que cumplen con la suposición de normalidad. En seguida, se muestran los resultados de la prueba de normalidad.

Tabla 9

Pruebas de normalidad de los puntajes acumulados de las dos variables

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades Digitales Competencia Gestiona	,040	223	,200*	,994	223	,510
Proyectos de Emprendi- miento Económico o So- cial	,051	223	,200*	,988	223	,048

De acuerdo a los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnova (el número de encuestados es mayor a 50 personas) ambas variables cumplen con la normalidad ya que el p-value es mayor al valor de significancia 0.05 por lo que es adecuado el manejo de la correlación r de Pearson para poder analizar la relación de las variables de interés.

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Presentación de Resultados

1.1. Resultados para el objetivo específico 1: Determinación del nivel de las habilidades digitales

Tabla 10

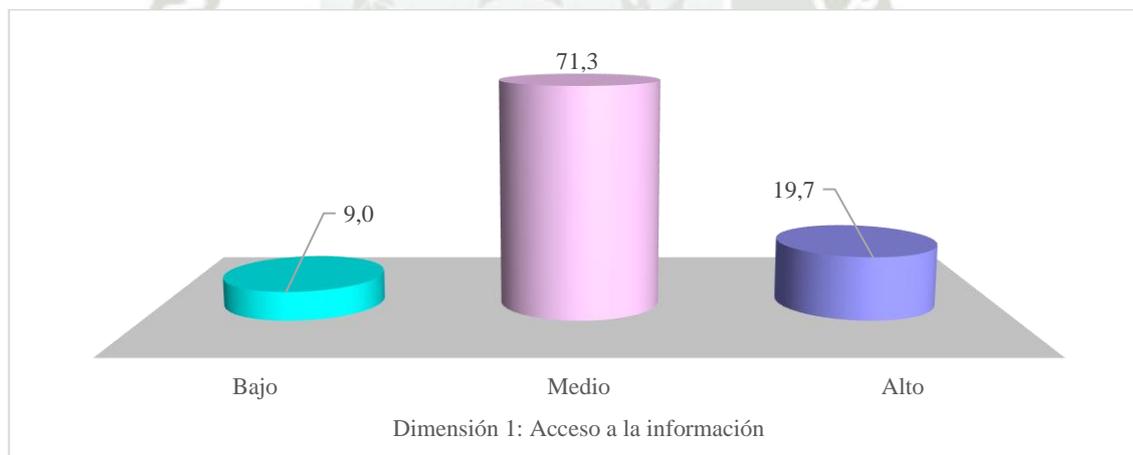
Resultados para la dimensión 1: Acceso a la información

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	20	9,0	9,0	9,0
Medio	159	71,3	71,3	80,3
Alto	44	19,7	19,7	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 1

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 1: Acceso a la información



Fuente: Datos de la Tabla 10

Análisis e interpretación:

Conforme a los resultados de la Tabla 10 y Figura 1 para la dimensión acceso a la información se aprecia que 159 estudiantes, que viene a ser el 71.3% del total, se encuentra en un nivel medio, el 19.7% (44 alumnos) tiene un nivel alto y solo el 9% (20 alumnos) tiene un nivel bajo.

Los resultados sugieren que aproximadamente tres cuartas partes de los educandos no recurren a sitios institucionales o fuentes confiables cuando buscan información en internet. Sus habilidades para llevar a cabo trámites o inscripciones en línea se sitúan en un nivel medio, mientras que su capacidad para citar adecuadamente documentos obtenidos de Internet presenta margen de mejora. Además, la organización de la información en carpetas no parece ser muy sistemática, y sus habilidades para personalizar la barra de herramientas del navegador también muestran deficiencias. En resumen, estos hallazgos indican áreas específicas donde los educandos podrían beneficiarse de una mayor formación y desarrollo de habilidades en el uso de internet y sus herramientas.

El hecho de que el 9% de los encuestados tenga un nivel bajo en cuanto a esta dimensión es un resultado que sugiere que los educandos del 5° grado de secundaria de la I.E. no tienen un bajo nivel para buscar información en internet, por otra parte, prácticamente el 20% de ellos tiene un nivel alto en cuanto a la habilidad para acceder a la información en internet, lo cual es un porcentaje muy bajo y la institución debería tener esto en cuenta para poder mejorarlo e incrementar ese porcentaje.

Tabla 11

Resultados para la dimensión 2. Comunicación y colaboración

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	10	4,5	4,5	4,5
Medio	122	54,7	54,7	59,2
Alto	91	40,8	40,8	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 2

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 2. Comunicación y colaboración



Análisis e interpretación:

Conforme a los resultados de la Tabla 11 y Figura 2 se puede afirmar que en cuanto a comunicación y colaboración el 4.5% (10 alumnos) tiene un bajo nivel, el 54.7% (122 alumnos) tiene un nivel medio y el 40.8% tiene un nivel alto.

Estos resultados indican que el 54.7% de los educandos tienen de alguna forma desarrollado sus habilidades de comunicación y colaboración en el campo digital pero estos aún falta ser desarrollados más, por otra parte el 40.8% de los alumnos de 5° grado, o 91 de ellos, demuestran un alto nivel en el manejo de tecnologías digitales y herramientas en línea, desde compartir archivos en las redes sociales hasta su participación en chats y videochats, además, el resultado refleja una preocupación de parte de los educandos por la protección de sus equipos digitales ya que instalan antivirus en sus equipos, además los resultados indican que son capaces para aprovechar al máximo los beneficios de la tecnología en la nube, permitiéndoles acceder a sus archivos de forma eficiente desde cualquier lugar. Es un resultado positivo que solo el 4.5% de ellos tenga un nivel bajo en esta dimensión.

Tabla 12

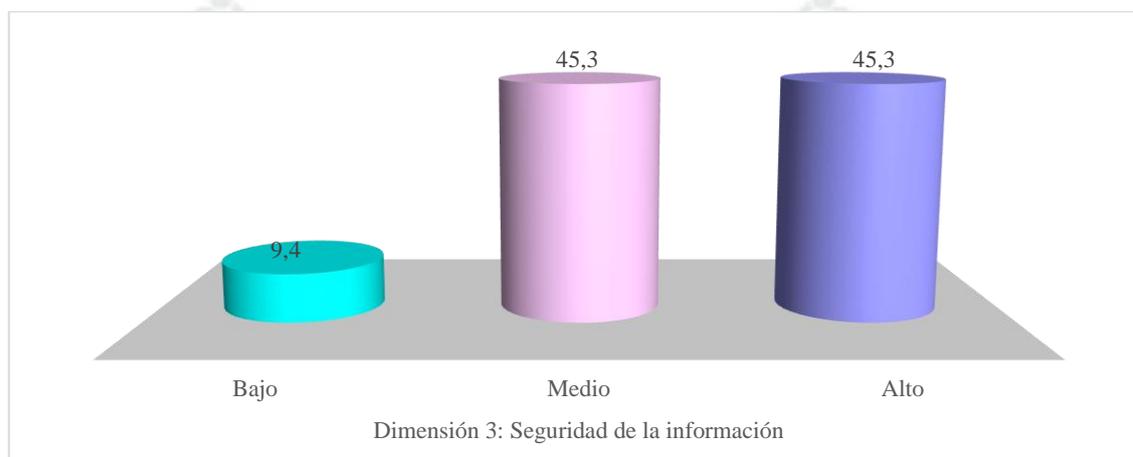
Resultados para la dimensión 3: Seguridad de la información

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	21	9,4	9,4	9,4
Medio	101	45,3	45,3	54,7
Alto	101	45,3	45,3	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 3

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 3: Seguridad de la información



Análisis e interpretación:

Los resultados del estudio detallados en la Tabla 12 y Figura 3 de los educandos de 5° de secundaria indican que el 9.4% de ellos tiene un nivel bajo en cuanto a la seguridad de la información el 45.3% tiene un nivel medio y el otro 45.3% tiene un nivel alto.

Estos resultados nos permiten inferir que 45.3% los alumnos manifiestan un alto nivel en cuanto a la seguridad de la información esto indica que ellos cierran la sesión en equipos públicos, es igualmente notable que otro 45.3% tenga un nivel medio, lo que sugiere que algunos aprendices pueden no ser continuos en esta precaución, lo que podría aumentar su vulnerabilidad en entornos de seguridad. Además, es bueno que el 45.3% de los educandos tenga un alto nivel en esta dimensión, pues eso indica que ellos pueden identificar diversas formas de robo de datos.

Tabla 13

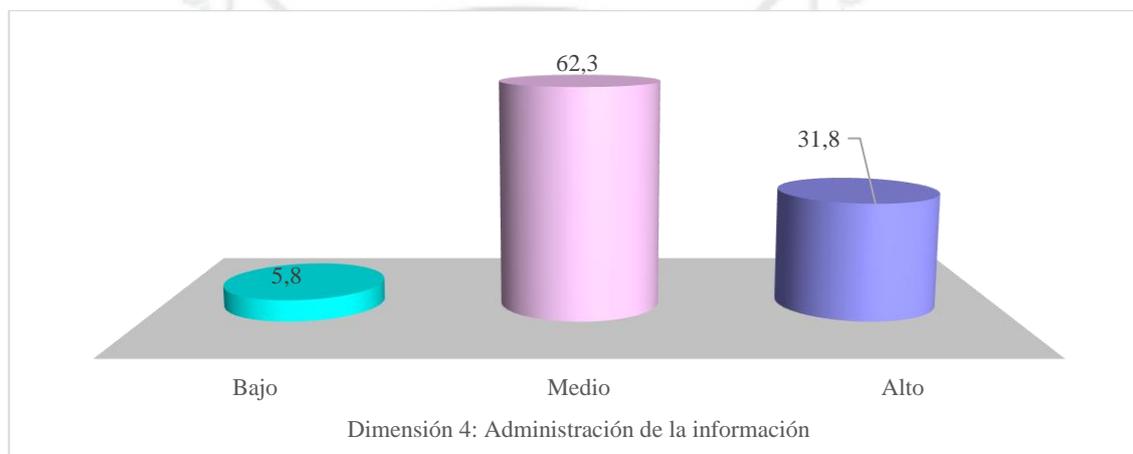
Resultados para la dimensión 4: Administración de la información

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	13	5,8	5,8	5,8
Medio	139	62,3	62,3	68,2
Alto	71	31,8	31,8	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 4

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 4: Administración de la información



Análisis e interpretación:

Según los resultados de la Tabla 13 y la Figura 4, solo un pequeño porcentaje de los encuestados (5.8%) muestra un nivel bajo de competencia en la administración de la información. Esto sugiere que estas personas podrían enfrentar retos considerables al realizar tareas básicas, como trabajar con procesadores de texto o hojas de cálculo, crear bases de datos u otras actividades relacionadas con la gestión de la información. La mayoría de los encuestados (62.3%) poseen un nivel medio de competencia en la administración de la información. Esto indica que pueden llevar a cabo tareas básicas de forma competente, como trabajar con documentos en procesadores de texto y hojas de cálculo. Sin embargo, podrían encontrar dificultades en tareas más avanzadas, como la creación de macros o el uso de tablas dinámicas. Un porcentaje significativo de los encuestados (31.8%) presenta un nivel alto de competencia en la administración de la información. Estos individuos, probablemente, son expertos en tareas relacionadas con la gestión de la información y tienen la capacidad de llevar a cabo tareas avanzadas de forma eficiente. Esto incluye la creación de bases de datos complejas y la manipulación de datos en hojas de cálculo.

Tabla 14

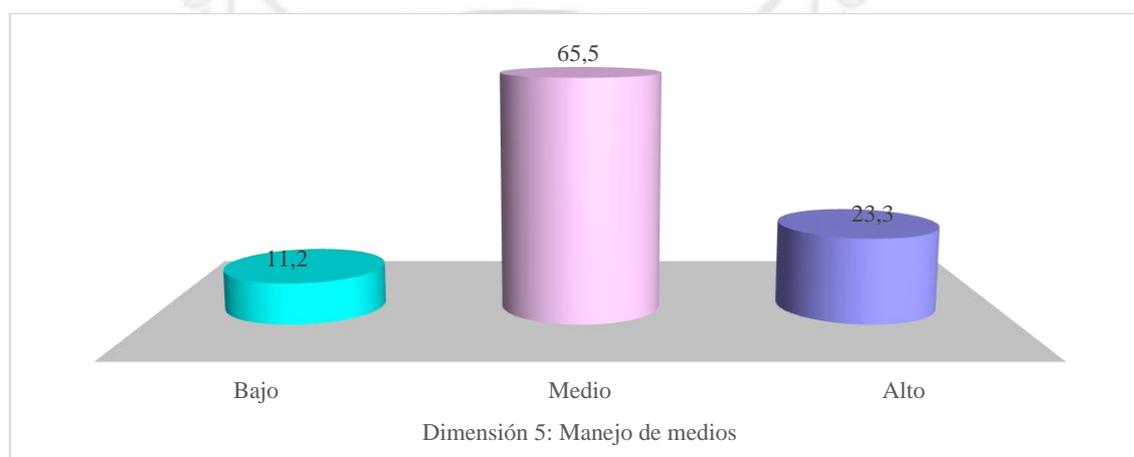
Resultados para la dimensión 5: Manejo de medios

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	25	11,2	11,2	11,2
Medio	146	65,5	65,5	76,7
Alto	52	23,3	23,3	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 5

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 5: Manejo de medios



Análisis e interpretación:

Según los resultados de la Tabla 14 y Figura 5, un reducido porcentaje de los encuestados (11.2%) tiene un nivel bajo en el manejo de medios. Esto sugiere que estas personas pueden tener dificultades en citar las fuentes de las imágenes que utilizan, lo que podría indicar una falta de conocimiento sobre la importancia de la atribución adecuada en el uso de imágenes. La mayoría de los encuestados (65.5%) tiene un nivel medio en el manejo de medios. Esto indica que pueden realizar tareas básicas, como citar fuentes de imágenes, pero es posible que no tengan habilidades avanzadas en la integración de imágenes para crear animaciones o en el uso de software para la conversión, creación y edición de audio. Un porcentaje significativo de los encuestados (23.3%) tiene un nivel alto en el manejo de medios. Esto sugiere que están familiarizados con tareas más avanzadas, como la creación de animaciones a partir de secuencias de imágenes y la manipulación de audio utilizando software especializado.

Tabla 15

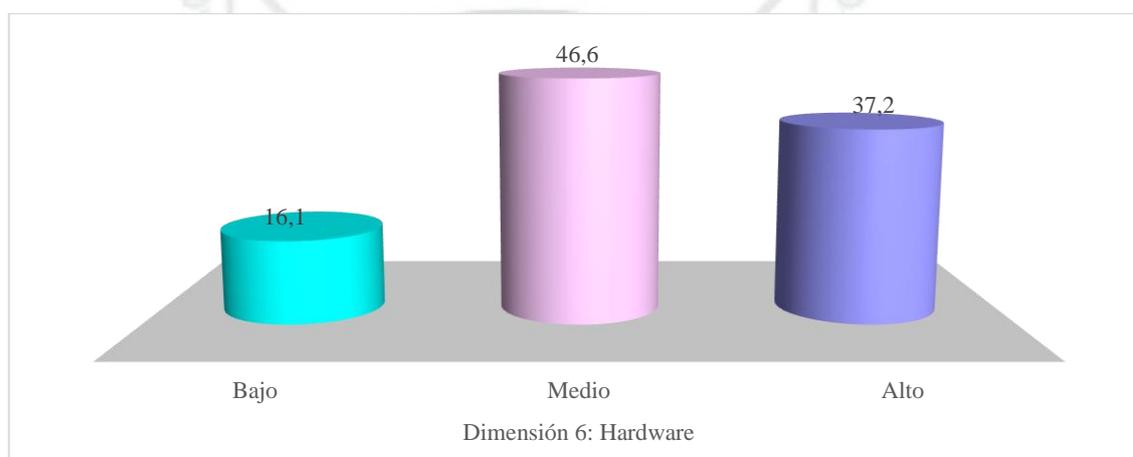
Resultados para la dimensión 6: Hardware

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	36	16,1	16,1	16,1
Medio	104	46,6	46,6	62,8
Alto	83	37,2	37,2	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 6

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 6: Hardware



Análisis e interpretación:

Como se aprecia en los resultados de la Tabla 15 y Figura 6, un porcentaje relativamente pequeño de los encuestados (16.1%) tiene un nivel bajo en habilidades relacionadas con el hardware. Esto sugiere que estas personas pueden tener dificultades para instalar y configurar dispositivos periféricos tanto inalámbricos como alámbricos, lo que indica una falta de conocimiento o experiencia en este campo. La mayoría de los encuestados (46.6%) tiene un nivel medio en habilidades de hardware. Esto indica que pueden realizar tareas básicas relacionadas con dispositivos periféricos, pero es posible que no sean completamente eficientes en la instalación y configuración de sistemas operativos. Un porcentaje significativo de los encuestados (37.2%) tiene un nivel alto en habilidades de hardware. Esto sugiere que están familiarizados y son competentes en la instalación y configuración de dispositivos periféricos, así como en la instalación de sistemas operativos en sus equipos de cómputo.

Tabla 16

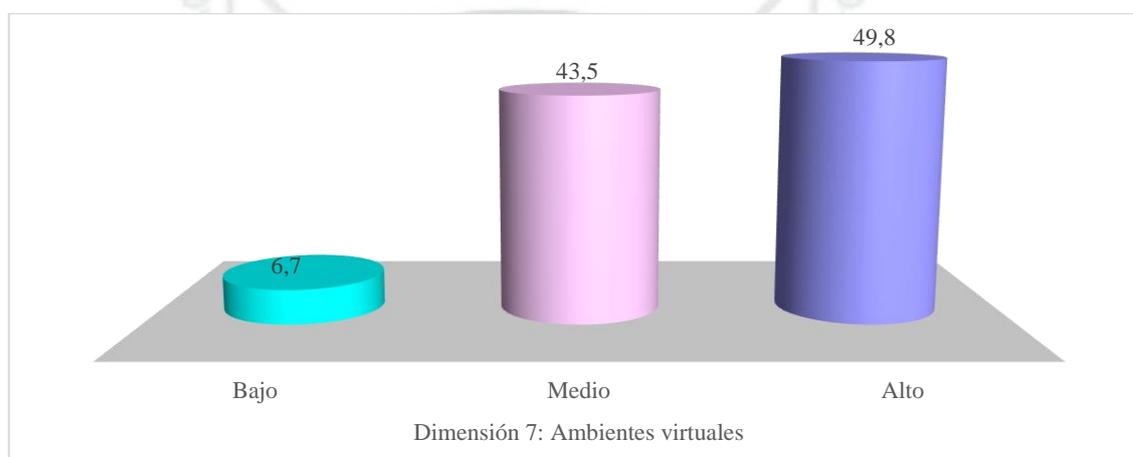
Resultados para la dimensión 7: Ambientes virtuales

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	15	6,7	6,7	6,7
Medio	97	43,5	43,5	50,2
Alto	111	49,8	49,8	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 7

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 7: Ambientes virtuales



Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados presentados en la Tabla 16 y la Figura 7, un porcentaje relativamente reducido de los encuestados (6.7%) muestra un nivel bajo en habilidades relacionadas con entornos virtuales. Estas personas podrían enfrentar dificultades al realizar tareas básicas, como enviar trabajos o revisar los comentarios del docente en la plataforma educativa, lo que sugiere una falta de conocimiento o experiencia en este ámbito. Un porcentaje significativo de los encuestados (43.5%) posee un nivel medio en habilidades de entornos virtuales. Esto indica que pueden llevar a cabo tareas básicas, como localizar, descargar y utilizar recursos y materiales, aunque es posible que no sean expertos en la participación en wikis o foros dentro de la plataforma educativa. La mayoría de los encuestados (49.8%) demuestra un nivel alto en habilidades de entornos virtuales. Esto sugiere que están familiarizados y son competentes en la mayoría de las tareas relacionadas con la plataforma educativa, incluyendo la participación activa en wikis y foros. Esto indica un nivel avanzado de conocimiento y experiencia en este campo.

Tabla 17

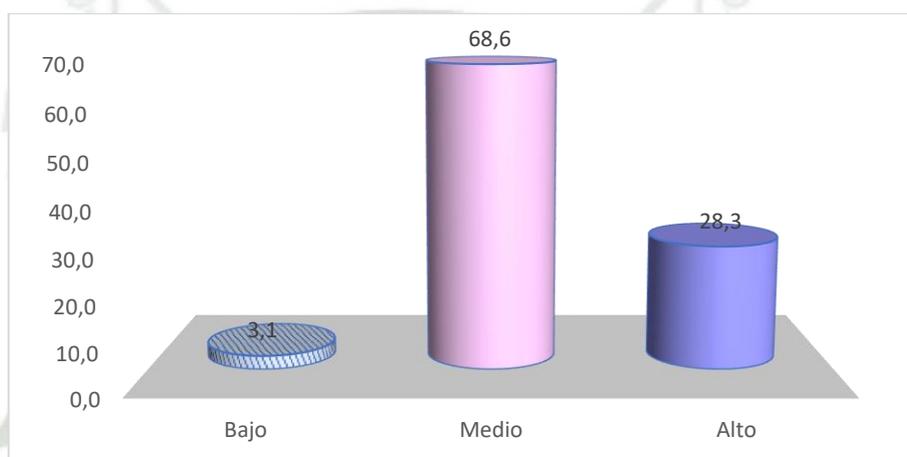
Resultados globales para habilidades digitales

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	7	3,1	3,1	3,1
Medio	153	68,6	68,6	71,7
Alto	63	28,3	28,3	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del Cuestionario para medir Habilidades Digitales

Figura 8

Gráfico de barras para el resultado global de las habilidades digitales



Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados de la Tabla 17 y Figura 8 de la medición de habilidades digitales entre los educandos de 5° de secundaria muestran un panorama interesante. Un pequeño porcentaje (3.1%) tiene un nivel bajo en habilidades digitales, lo que indica que pueden enfrentar dificultades significativas en múltiples aspectos relacionados con la tecnología. La mayoría de los educandos (68.6%) se ubica en un nivel medio de habilidades digitales, lo que sugiere que son capaces de realizar tareas básicas en diferentes aspectos tecnológicos, pero no necesariamente son expertos en todas las áreas. Por otro lado, un porcentaje significativo (28.3%) muestra un nivel alto en habilidades digitales, lo que indica que están muy capacitados y competentes en varios aspectos tecnológicos, lo que refleja un nivel avanzado de conocimiento y experiencia en el ámbito digital. En general, estos resultados sugieren que la mayoría de los educandos tienen un nivel medio de habilidades digitales, con un grupo minoritario que necesita un mayor apoyo y otro grupo que sobresale en este aspecto.

1.2. Resultados para el objetivo específico 2: Determinación del nivel de la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Tabla 18

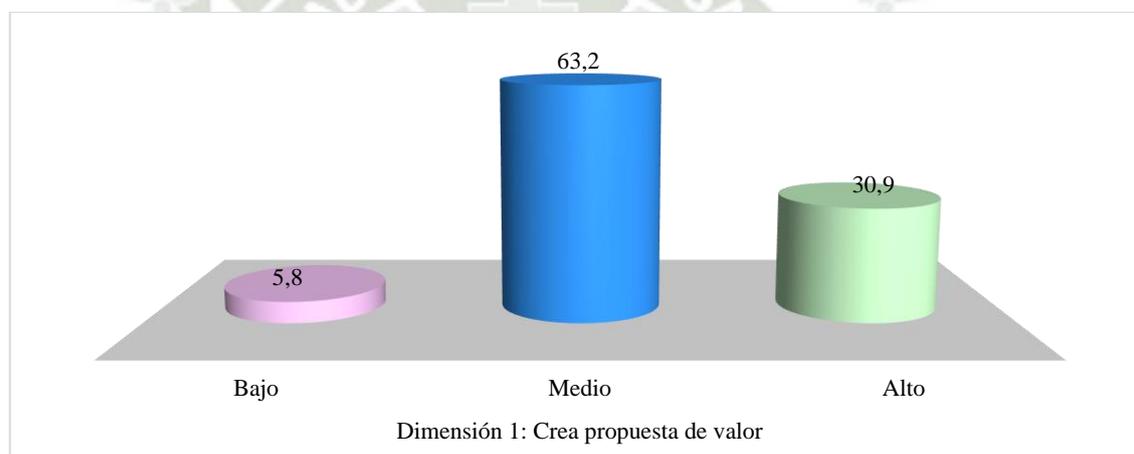
Resultados para la dimensión 1: Crea propuesta de valor

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	13	5,8	5,8	5,8
Medio	141	63,2	63,2	69,1
Alto	69	30,9	30,9	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del cuestionario la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Figura 9

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 1: Crea propuesta de valor



Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados de la Tabla 18 y Figura 9 un porcentaje relativamente pequeño de los encuestados (5.8%) tiene un nivel bajo en habilidades para crear una propuesta de valor. Esto sugiere que estas personas pueden tener dificultades en varias etapas del proceso, desde la recopilación de información hasta la consideración de implicaciones éticas, sociales, ambientales y económicas. La mayoría de los encuestados (63.2%) se encuentra en un nivel medio en habilidades para crear una propuesta de valor. Esto indica que pueden realizar algunas de las etapas del proceso de forma competente, pero pueden no ser buenos en todas las áreas. Un porcentaje significativo de los encuestados (30.9%) tiene un nivel alto en habilidades para crear una propuesta de valor. Esto sugiere que están familiarizados y son competentes en varias etapas del proceso, incluyendo la recopilación de información, el diseño de alternativas creativas, la representación a través de prototipos y la consideración de implicaciones éticas y sociales.

Tabla 19

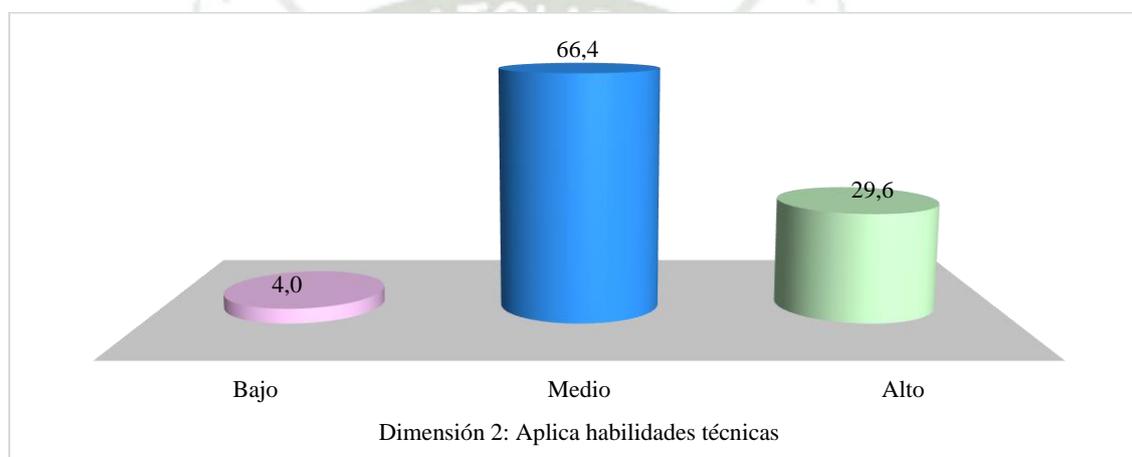
Resultados para la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	9	4,0	4,0	4,0
Medio	148	66,4	66,4	70,4
Alto	66	29,6	29,6	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del cuestionario la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Figura 10

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 2: Aplica habilidades técnicas



Análisis e interpretación:

De acuerdo a los resultados de la Tabla 19 y Figura 10 un segmento minoritario de los educandos (4%) exhibe un nivel bajo en la aplicación de habilidades técnicas. Esto implica posibles dificultades en diversas áreas, como la obtención de recursos necesarios, la programación eficiente de actividades y el cumplimiento de normas de seguridad en el proceso de producción. Estos indicadores podrían señalar una carencia de conocimientos o experiencia en este ámbito. La mayoría de los educandos (66.4%) se sitúa en un nivel medio de competencia para aplicar habilidades técnicas. Esto sugiere que son competentes en algunas tareas relacionadas con esta área, aunque no necesariamente buenos en todas las mencionadas. Por otro lado, un porcentaje considerable de los educandos (29.6%) demuestra un nivel alto en habilidades técnicas. Esto refleja su competencia en diversas áreas, desde la adquisición de recursos hasta la programación eficiente de actividades, la selección de procesos de producción y la aplicación de normas de seguridad. Estos resultados indican un avanzado nivel de conocimiento y experiencia en este campo.

Tabla 20

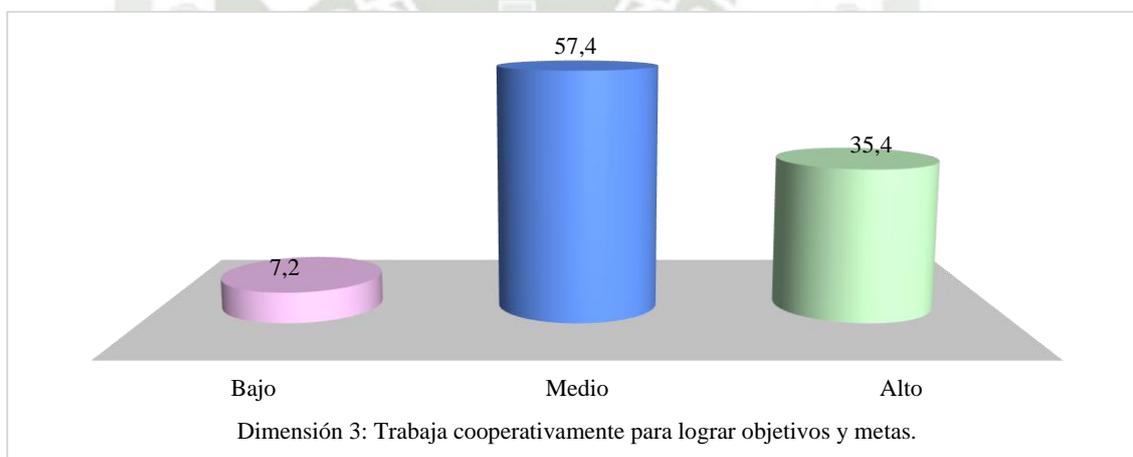
Resultados para la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	16	7,2	7,2	7,2
Medio	128	57,4	57,4	64,6
Alto	79	35,4	35,4	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del cuestionario la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Figura 11

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



Interpretación: Los resultados presentados en la Tabla 20 y la Figura 11, que se refieren a la capacidad de trabajar en equipo y alcanzar metas en colaboración, revelan la existencia de una amplia diversidad de habilidades entre los estudiantes. Un reducido porcentaje (7.2%) muestra un nivel bajo en estas competencias, lo que sugiere que podrían enfrentar dificultades en la planificación de actividades en grupo, la orientación de sus compañeros y la resolución de conflictos inesperados. La mayoría (57.4%) se sitúa en un nivel medio, lo que indica que son competentes en la planificación de actividades en equipo, la orientación de sus compañeros y la propuesta de soluciones en contextos grupales, aunque no sobresalen de forma destacada en estas áreas. Por otro lado, un porcentaje significativo (35.4%) demuestra un alto nivel de habilidades para trabajar cooperativamente, lo que refleja una gran competencia en la planificación de actividades en equipo, la efectiva orientación de sus compañeros y la resolución ágil de conflictos inesperados. Estos aprendices se destacan por su destreza en el trabajo en equipo y la consecución exitosa de objetivos grupales.

Tabla 21

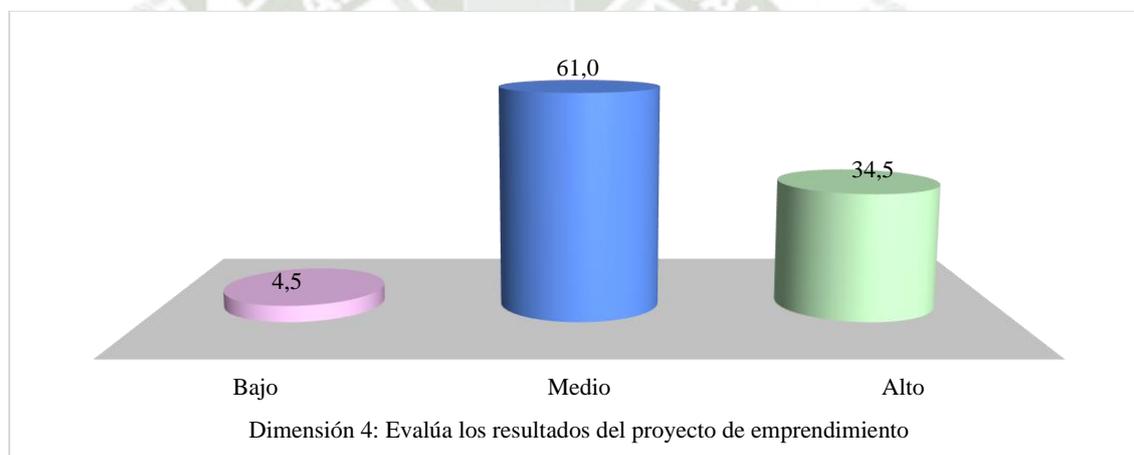
Resultados para la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	10	4,5	4,5	4,5
Medio	136	61,0	61,0	65,5
Alto	77	34,5	34,5	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del cuestionario la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Figura 12

Representación gráfica para los resultados de la dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



Interpretación: Los resultados indicados en la Tabla 21 y Figura 12, indican que un pequeño grupo de aprendices (4.5%) muestra un bajo nivel de habilidades en la evaluación de proyectos de emprendimiento, lo que indica dificultades en áreas clave como la elaboración de instrumentos de recolección de información y el análisis de aspectos financieros y sociales. La mayoría de los educandos (61%) posee habilidades intermedias en esta área, lo que sugiere que pueden realizar algunas tareas de evaluación, pero no son expertos en todas las áreas. En contraste, un porcentaje significativo (34.5%) demuestra un alto nivel de habilidades para evaluar proyectos de emprendimiento, destacándose en la creación de herramientas de recopilación de datos, análisis financiero y evaluación de aspectos sociales y ambientales, lo que contribuye al éxito y sostenibilidad de sus proyectos emprendedores.

Tabla 22

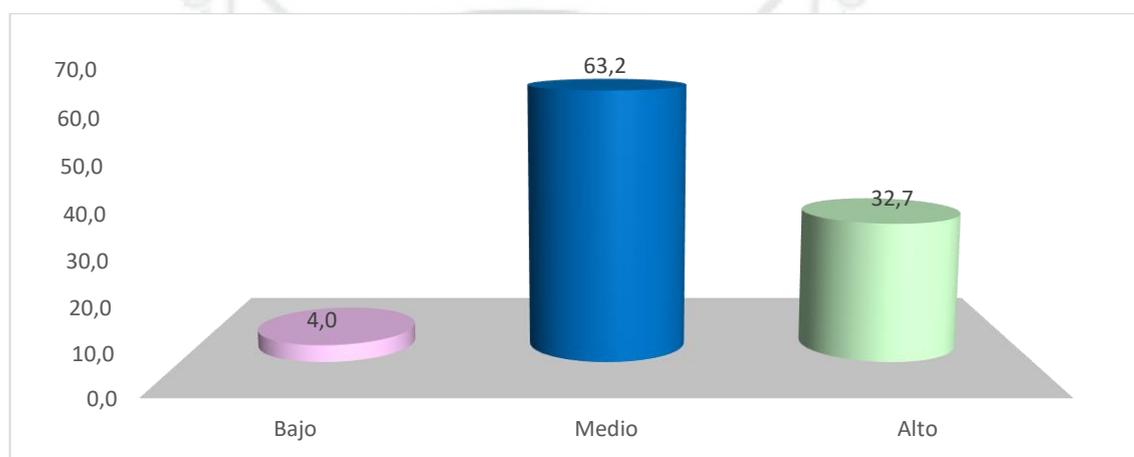
Resumen de datos de la Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social

	Recuento	Porcentajes	Porcentajes válidos	Porcentajes acumulados
Bajo	9	4,0	4,0	4,0
Medio	141	63,2	63,2	67,3
Alto	73	32,7	32,7	100,0
Total	223	100,0	100,0	

Fuente: Matriz de datos del cuestionario la “Competencia gestiona proyectos de emprendimiento”

Figura 13

Gráfico de barras para la Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico y social



Interpretación: Los resultados presentados en la Tabla 22 y la Figura 13 indican que, en términos generales, la mayoría de los educandos de 5° grado de secundaria (63.2%) exhiben un nivel medio de competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento. Esto significa que son capaces de desarrollar propuestas de valor, aplicar habilidades técnicas, colaborar eficazmente para alcanzar objetivos y metas, así como evaluar con competencia los resultados de proyectos de emprendimiento. No obstante, solo un pequeño porcentaje (4%) muestra un nivel bajo en esta competencia, lo que señala que algunas personas podrían experimentar dificultades en estas áreas. Por otro lado, un porcentaje considerable (32.7%) demuestra un alto nivel de competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento, lo que sugiere que están altamente capacitados en este campo.

1.3. Resultados para el objetivo específico 1: Analizar la relación que existe entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

✓ **Contrastación de Hipótesis**

A continuación, se presentan las hipótesis

- **Hi:** Existe una relación significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los educandos del 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023.
- **Ho:** No existe una relación significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los educandos del 5° grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023.

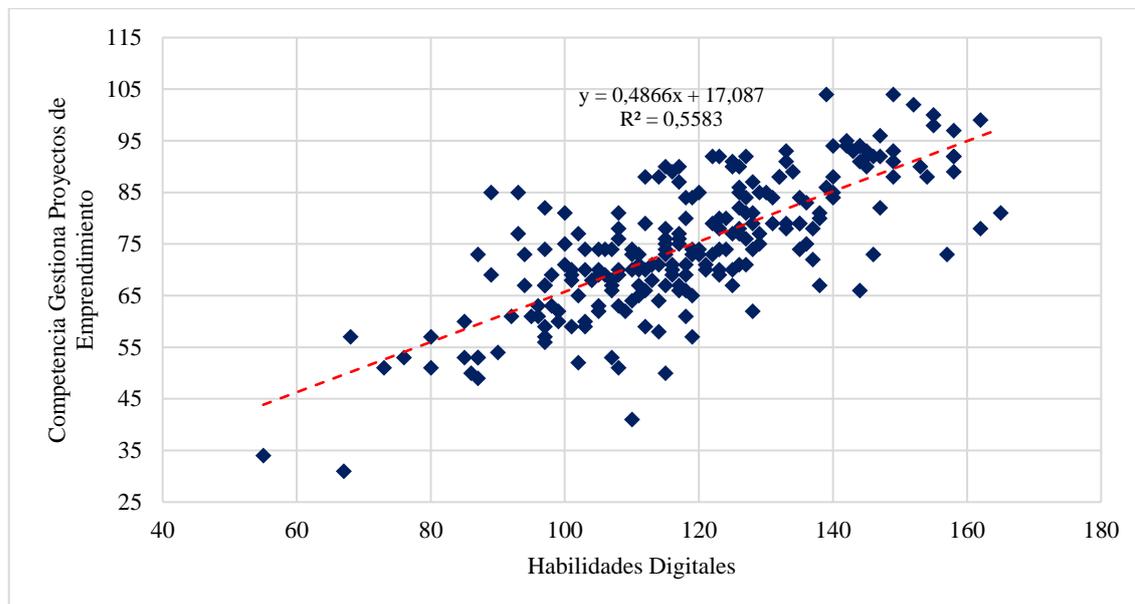
Tabla 23

Tabla de correlación de Pearson entre habilidades digitales y competencia gestiona proyectos de emprendimiento

		Habilidades Digitales	Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento
Habilidades Digitales	Correlación de Pearson	1	,747**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	223	223
Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento	Correlación de Pearson	,747**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	223	223

Figura 14

Gráfico de dispersión entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento



Regla de decisión: Si $p < 0.05$ se rechaza H_0 y se acepta la hipótesis de investigación

✓ **Decisión**

Basándonos en los datos de la Tabla 23, se evidencia que el valor de p es 0.000, situándose por debajo del nivel de significancia previamente establecido en 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, **lo que conlleva a la conclusión de que existe una relación significativa y positiva entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los alumnos de 5° grado de la Institución Educativa Independencia Americana en Arequipa, en 2023.** Esta asociación se caracteriza por ser positiva y alta, como se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson (r) de 0.747. En resumen, se confirma que a medida que mejoran las habilidades digitales, también se mejora la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento. Además, gracias al R^2 presentado en la Figura 14 se puede afirmar que el 55.8% de la mejora que se da en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento se debe a la mejora en las habilidades digitales.

1.4. Discusión de los Resultados

Seguidamente se detallan los hallazgos más importantes de este trabajo de investigación. Estos resultados se comparan con los datos presentados en los antecedentes, destacando la importancia, las áreas de fortaleza y las limitaciones de este estudio, así como la utilidad potencial de estos resultados para guiar investigaciones futuras y mejorar la toma de decisiones en esta área.

El primer objetivo específico de este estudio se propuso evaluar el nivel de habilidades digitales de los educandos de 5° grado de la I.E. Independencia Americana en Arequipa en el año 2023. Los resultados de la indagación revelan que un pequeño porcentaje (3.1%) de los educandos presentan un nivel bajo en habilidades digitales, mientras que la mayoría (68.6%) se sitúa en un nivel intermedio, y un grupo significativo (28.3%) demuestra un nivel alto en habilidades digitales. Es importante resaltar que, dado que este objetivo era de naturaleza descriptiva, no planteaba una hipótesis explícita. Cuando comparamos estos resultados con la indagación previa realizada por Álvarez (2022) en aprendices de noveno grado, se observa un panorama diferente. Mientras que un pequeño porcentaje de aprendices de 5° grado tiene un nivel bajo de habilidades digitales, la mayoría se encuentra en un nivel intermedio, lo que sugiere un mayor nivel de competencia digital en comparación con los educandos de noveno grado mencionados por Álvarez. Además, es notable que el porcentaje de aprendices con un nivel alto de habilidades digitales es significativamente mayor que en el estudio de Álvarez. En resumen, los resultados de la presente investigación sobre aprendices de 5° grado en Arequipa indican un nivel medio de habilidades digitales, con un grupo minoritario que podría beneficiarse de un mayor apoyo y otro grupo que sobresale en este aspecto. Estos resultados concuerdan en algunos aspectos con investigaciones previas, pero también muestran diferencias significativas que podrían estar relacionadas con las disparidades en los niveles educativos y los contextos específicos de cada estudio. Los trabajos de Caso (2021) y Guzmán (2022) se centraron en cuestiones relacionadas con el emprendimiento y las habilidades de gestión de proyectos emprendedores en aprendices de secundaria. Aunque no abordaron específicamente las habilidades digitales, sus hallazgos respaldan la idea de que el desarrollo de competencias emprendedoras es relevante para los educandos de grados superiores de la educación secundaria.

El segundo objetivo específico de este estudio se enfocó en evaluar el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento entre los educandos de 5° grado de la I.E. Independencia Americana en el año 2023. Según los hallazgos, la mayoría de estos aprendices (63.2%) poseen un nivel medio de competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento. Esto significa que cuentan con la capacidad para crear propuestas de valor debido al conocimiento que poseen acerca del design thinking que desarrollan en el área de Educación para el Trabajo; además de aplicar habilidades técnicas, colaborar eficazmente en la consecución de metas y objetivos, y evaluar adecuadamente los resultados de proyectos de emprendimiento. No obstante, un porcentaje reducido (4%) demuestra un nivel bajo en esta competencia, lo que sugiere que algunos enfrentan dificultades en estas áreas. Por otro lado, un grupo considerable (32.7%) muestra un alto nivel en esta habilidad, lo que sugiere que están bien preparados en la gestión de proyectos emprendedores. Es importante destacar que, dado que este objetivo tenía una naturaleza descriptiva, no se planteó una hipótesis específica. No obstante, resulta valioso examinar cómo estos hallazgos se relacionan con investigaciones previas realizadas por otros autores que han explorado temas similares.

Fernández (2023) investigó el impacto de la competencia digital en el éxito de los emprendedores y concluyó que la capacidad de comunicarse, interactuar y colaborar a través de plataformas digitales contribuye al éxito empresarial. A pesar de las diferencias en el enfoque con respecto al presente estudio, existe cierta coincidencia con los resultados actuales, ya que ambos resaltan la importancia de competencias específicas en el contexto del emprendimiento, ya sea en la gestión de proyectos o en la competencia digital. En cuanto a la investigación de Flores (2021), que analizó la relación entre la competencia digital y el rendimiento académico, encontró una relación directa y significativa entre ambas variables. A pesar de centrarse en un nivel educativo diferente y en una competencia digital más general, sus resultados respaldan la idea de que las competencias digitales son relevantes en el ámbito académico.

Por último, el propósito fundamental de este estudio fue examinar la relación entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los estudiantes de quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Independencia Americana en Arequipa durante 2023. En relación con los resultados asociados a este propósito, se identificó una relación sustancial y directa entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes de quinto grado de secundaria. El coeficiente de correlación de Pearson r alcanzó un valor de 0.747, indicando

que esta relación es positiva y significativa. Por lo tanto, es importante destacar que a medida que las habilidades digitales aumentan, también mejora la eficacia en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento. La hipótesis inicial, que sostenía la existencia de una relación estadísticamente significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento de los estudiantes de quinto grado de secundaria, se confirma plenamente en base a los resultados obtenidos en este estudio.

En el ámbito internacional relacionado con el objetivo principal de esta investigación, varios investigadores y teóricos han abordado temas similares. Por ejemplo, Álvarez (2022) se centró en el desarrollo de competencias digitales entre estudiantes de secundaria y llegó a la conclusión de que, a pesar de la proliferación de dispositivos digitales entre los estudiantes, sus habilidades digitales siguen siendo limitadas. Fernández (2023) se enfocó en analizar el impacto de las capacidades digitales en el éxito empresarial y encontró que la capacidad de comunicarse y colaborar a través de plataformas digitales contribuye de manera significativa al éxito en los negocios. Betancourt y Pineau (2023) diseñaron una estrategia de autoconciencia en su estudio destinada a mejorar las habilidades digitales de los estudiantes de secundaria y observaron que los estudiantes mejoraron en la organización y presentación de la información como resultado de esta estrategia. Por último, Flores (2021) investigó la relación entre el dominio numérico y el rendimiento académico de los estudiantes, encontrando una relación directa y significativa entre ambas variables. En contraste con estos estudios internacionales, nuestros resultados respaldan la idea de que las habilidades digitales están positivamente relacionadas con la competencia de gestionar proyectos empresariales, especialmente en el contexto de estudiantes de quinto grado de secundaria en la Institución Educativa Independencia Americana en Arequipa en el año 2023.

En cuanto a la literatura previa a nivel nacional relacionada con el objetivo, se han revisado varios estudios nacionales e internacionales que han tratado cuestiones similares. Por ejemplo, en la investigación llevada a cabo por Huamaní (2021), se exploró la relación entre la educación virtual y la capacidad emprendedora en estudiantes de quinto grado de secundaria. Los resultados de este estudio concluyeron que existe una relación directa y significativa entre la educación virtual y la capacidad emprendedora, respaldada por el análisis estadístico de Spearman. Por otro lado, Peláez (2023) se centró en describir el nivel de emprendimiento en estudiantes de nivel secundario. La metodología utilizada en el estudio fue de carácter descriptivo y reveló que más del 50% de los estudiantes poseían una

capacidad emprendedora bien desarrollada. Además, Caso (2021) evaluó el impacto de un programa virtual llamado "Emprendiendo" en el desarrollo de habilidades de gestión de proyectos emprendedores en estudiantes de cuarto grado. Los resultados de esta investigación indicaron que el programa tuvo un impacto significativo en el fortalecimiento de la competencia gerencial en proyectos emprendedores. Al comparar se identificó una convergencia general en la idea de que existe una relación positiva entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos emprendedores y otros factores, como la educación virtual, la disposición emprendedora. El estudio respalda la relación entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en estudiantes de quinto grado de secundaria en la I.E. Independencia Americana, Arequipa, en 2023, lo cual está en sintonía con la tendencia general encontrada en la literatura previa.

En la literatura local, se han realizado varios estudios que exploran la conexión entre las habilidades digitales y la competencia emprendedora. En el estudio de Chuquipalla et al. (2023), se examinó la relación entre la implementación del Modelo Virtual Canvas y el desarrollo de la capacidad emprendedora en estudiantes de quinto grado de secundaria. Aquí se destacó la relación significativa entre el grado de implementación del Modelo Virtual Canvas y el desarrollo de la capacidad emprendedora en los estudiantes. Por otro lado, Flores Puma et al. (2023), investigó la relación entre el uso de la plataforma de videoconferencia Google Meet y el avance de las habilidades en Entornos Virtuales en estudiantes de quinto año de educación secundaria, la correlación fue positiva moderada, directamente proporcional entre ambas variables. Al comparar los resultados de estos estudios con los hallazgos de la investigación actual, se observa una convergencia en la idea de que existe una relación positiva entre las habilidades digitales y la competencia emprendedora.

En conclusión, los resultados de esta investigación respaldan la hipótesis de que existe una relación directa y significativa entre ambas variables, en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa, en 2023; observando en ellos el manejo de habilidades digitales, ya que el colegio está implementado con recursos tecnológicos como: aulas de innovación, internet, proyectores, laptops, TV 70', etc. En la competencia gestiona proyectos de emprendimiento desarrollan actividades creando propuestas de valor (design thinking) como: venta de comidas y productos en su quiosco escolar, alquiler de sillas en su frontis, venta de rifas, generando ingresos propios.

CONCLUSIONES

- Primera:** Se concluye que, un pequeño porcentaje (3.1%) de los educandos poseen habilidades digitales deficientes, mientras que la mayoría (68.6%) se encuentra en un nivel medio, capaz de realizar tareas básicas en tecnología, pero sin ser expertos en todas las áreas. Por otro lado, una fracción significativa (28.3%) demuestra un alto nivel en habilidades digitales, reflejando un conocimiento avanzado y experiencia en el ámbito digital. En general, estos resultados sugieren que la mayoría de los educandos se sitúan en un nivel medio de habilidades digitales, con un grupo minoritario que necesita más apoyo y otro grupo que sobresale en este aspecto.
- Segunda:** Se concluye que la mayoría de los educandos de 5° grado de secundaria, en un porcentaje del 63.2%, demuestran un nivel medio en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento. Esto significa que son hábiles en la elaboración de propuestas de valor, la aplicación de habilidades técnicas, la colaboración efectiva para lograr metas y la evaluación competente de los resultados de proyectos emprendedores. No obstante, solo una fracción pequeña (4%) presenta un nivel deficiente en estas habilidades, lo que infiere dificultades en estas áreas para algunos. Por otro lado, una fracción significativa (32.7%) exhibe un alto nivel en la competencia gestiona proyectos de emprendimiento, indicando una alta capacitación en este campo.
- Tercera:** Finalmente se puede afirmar que hay una relación fuerte y positiva entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los educandos de 5° grado de la Institución Educativa Independencia Americana en Arequipa en el año 2023. Esta relación se respalda con un coeficiente de correlación de Pearson (r) de 0.747 que confirma, que a medida que mejoran las habilidades digitales, también aumenta la habilidad para llevar a cabo proyectos emprendedores. Adicionalmente, el análisis de R^2 pone de manifiesto que, el 55.8% de la mejora en la capacidad de gestión de proyectos emprendedores se puede atribuir al avance de las habilidades digitales.

RECOMENDACIONES

- Primera:** Para abordar el grupo minoritario de aprendices con habilidades digitales deficientes (3.1%), se recomienda implementar programas de apoyo personalizados. Estos programas pueden incluir tutorías, cursos virtuales, uso de recursos digitales; estableciéndose convenios entre la institución educativa con instituciones públicas o privadas que lideran en este aspecto y elevar así las habilidades digitales de los estudiantes a un nivel competente.
- Segunda:** Para ayudar a los educandos a ser mejores en la administración de proyectos emprendedores, se recomienda realizar actividades para desarrollar sus habilidades de emprendimiento y negocio. Capacitar a los docentes en cursos de educación financiera, ahorro, liderazgo, para promover y mejorar en los estudiantes su capacidad emprendedora.
- Tercera:** Ya que se ha comprobado que hay una fuerte correlación positiva entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento, se recomienda la integración de habilidades digitales en el plan de estudios de la EBR, considerando al área de Educación para el Trabajo como área clave para relacionar ambas variables lo que hará posible que los educandos utilicen las herramientas digitales y tecnológicas en sus futuros proyectos empresariales.

REFERENCIAS

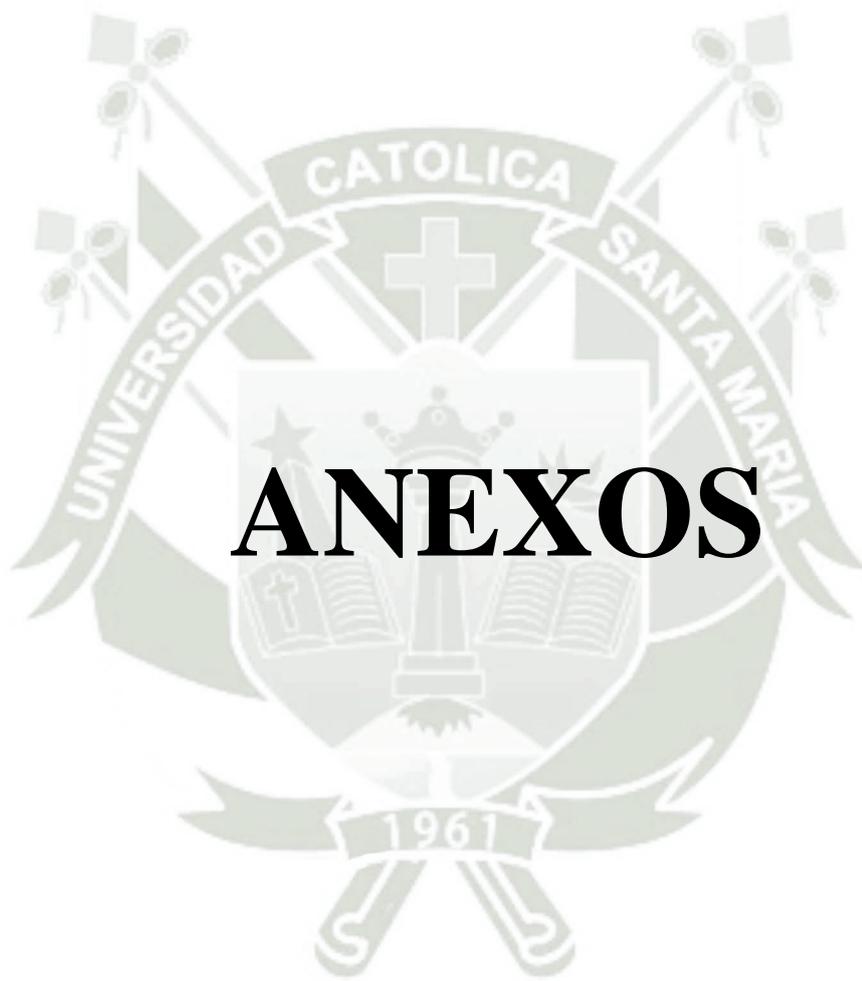
- Alvarado, M. (2000). *Administración de la información*. Editorial UNED.
- Alvarez, N. E. (2022). *Diseño de una estrategia de gestión del conocimiento para propiciar la adquisición de competencias digitales en los educandos de básica secundaria de una institución educativa de la ciudad de Medellín: caso aprendices del grado noveno de la IE San Pablo*. [Trabajo de grado para optar al título de Magíster En Gestión de la innovación tecnológica cooperación y desarrollo regional, ITM – Institución Universitaria – Reacreditada en Alta Calidad].
<http://siawebpr.itm.edu.co/handle/20.500.12622/5788>
- Amaya, J. (2009). *Sistemas de información gerenciales: Hardware, software, redes, Internet, diseño*. Editorial Ecoe.
<https://books.google.co.ve/books?id=nZzFAQAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Areitio, J. (2008). *Seguridad de la información. Redes, informática y sistemas de información*. Editorial Pananinfo.
https://books.google.com.co/books?id=_z2GcBD3deYC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false
- Avitia, P., & Uriarte, I. (2017). Evaluación de la habilidad digital de los educandos universitarios: estado de ingreso y potencial educativo. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 61. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec/article/view/861>
- Bates, A. W. (2015). *La Enseñanza en la Era Digital Una guía para la enseñanza y el aprendizaje*. Editorial Creative Commons.
http://solr.bccampus.ca:8001/bcc/file/da50f5f1-bbc6-481e-a359-e73007c66932/1/La%20Ensen%CC%83anza%20en%20la%20Era%20Digital_vSP.pdf
- Belshaw, D. A. J. (2012). *What is digital literacy'? A Pragmatic investigation* [Tesis, Universidad de Durham].
[http://etheses.dur.ac.uk/3446/1/Ed.D._thesis_\(FINAL_TO_UPLOAD\).pdf?DDD29+](http://etheses.dur.ac.uk/3446/1/Ed.D._thesis_(FINAL_TO_UPLOAD).pdf?DDD29+)
- Betancourt, E. D., & Pino, L. J. (2023). *Estrategias metacognitivas para el desarrollo de competencias digitales en la construcción participativa de presentaciones infográficas con aprendices de básica secundaria* [Informe final de trabajo de investigación, Universidad de Córdoba].

- <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/7437>
- Bygrave, W. D., & Zacharakis, A. (2010). *The Portable MBA in Entrepreneurship* (4^o edición). Editorial Wiley. <https://www.wiley.com/en-ie/The+Portable+MBA+in+Entrepreneurship,+4th+Edition-p-9780470481318>
- Carreño, S. S. (2021). *Negocios online para desarrollar habilidades emprendedoras en aprendices del 5° grado de secundaria, Institución Educativa San José de Chiclayo* [Tesis para Obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76676>
- Caso, I. A. (2021). *Programa virtual “Emprendiendo” para fortalecer la competencia de gestión de proyecto de emprendimiento en aprendices de un CEBA - Ate, 2021* [Tesis para obtener el Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68091>
- Chuquipalla, E. R., Llaiqui, W., & Portilla, W. J. (2023). *Relación entre el modelo virtual Canvas y el desarrollo de la capacidad emprendedora en los educandos del VII ciclo de EBR de la Institución Educativa 40052 El Eeruano del Milenio Almirante Miguel Grau. Arequipa, 2021* [Tesis para optar el Grado Académico de: Maestro en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el aprendizaje, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/12446/P1.2493.MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Comisión Europea. (2006). *Comision European. Marco Europeo para Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes - DigCompOrg*. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg_en
- Ley N° 27806, (2002). https://www.mef.gob.pe/es/?option=com_content&language=es-ES&Itemid=101008&view=article&catid=298&id=830&lang=es-ES
- El arte de medir*. (2023). Definir los objetivos de una estrategia digital. <https://elartedemedir.com/blog/definir-los-objetivos-de-una-estrategia-digital/>
- Evers, N., Cunningham, J., & Hoholm, T. (2014). *Technology Entrepreneurship: Bringing Innovation to the Marketplace*. Editorial Online Resource.
- Fernández, V. (2023). Competencias digitales clave en el emprendimiento juvenil: una revisión sistemática de los últimos 6 años. *Revista RiITE*, 14, 28-44. <https://doi.org/10.6018/riite.565401>

- Flores Puma, Y. E., Portillo, R. C., & Uñapilco, F. Y. (2023). *Uso de videoconferencia google meet y su relación con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales en las aprendices de 5° grado de educación secundaria en la Institución Educativa Arequipa, Ciudad de Arequipa 2021* [Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, Universidad Católica de Santa María].
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/12463>
- Flores, V. D. (2021). *Competencia digital y rendimiento académico de los educandos del nivel secundario de educación básica regular de la institución educativa adventista "28 de Julio" de Tacna. 2019* [Para Obtener el Grado Académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestion Educativa, Universidad Privada de Tacna].
<https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/1674>
- Gutiérrez, I. (2014). Perfil del profesor universitario español en torno a las competencias en tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de Medios y Educación*, 44, 51-65. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36829340004.pdf>
- Guzman, D. E. (2022). *Habilidades de emprendimiento y logro de aprendizaje en aprendices de 5° grado de educación secundaria, área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Carlos Augusto Salaverry, Sullana Año - 2022*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Secundaria, Especialidad Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29920>
- Hamuy, E., Quezada, M., & Vico, M. (2006). *Estrategias Didácticas para la Implementación de Recursos de Comunicación y Colaboración con el Sistema Moodle, en el Acompañamiento de los Procesos de Aprendizaje de Talleres de Diseño*. https://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2006_c026b.content.pdf
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la indagación*. Mc Graw Hill.
- Hisrich, R. D., & Peters, M. P. (1995). *Entrepreneurship: Starting, Developing, and Managing a New Enterprise*. Editorla Publishing Ltd.
- Huamani, C. J. (2021). *Educación virtual y capacidad emprendedora en alumnos del 5° de secundaria de colegios técnicos de la provincia de Huarochirí - 2021* [Tesis para Obtener el Grado Académico de Maestro en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67730>

- IBERO. (2022). *Posgrado Ibero 360°*. ¿Qué es La Seguridad de la Información y cuál es su importancia? <https://blog.posgrados.ibero.mx/seguridad-de-la-informacion/>
- ISO Tool. (2013). ¿Qué es la seguridad de la información y cuantos tipos hay? <https://www.pmg-ssi.com/2021/03/que-es-la-seguridad-de-la-informacion-y-cuantos-tipos-hay/>
- Khoury, G., Elmuti, D., & Omran, O. (2012). Does Entrepreneurship Education Have a Role in developing Entrepreneurial Skills And Ventures' Effectiveness?., *Revista Allied Academies*, 15, 1-21. <https://fada.birzeit.edu/handle/20.500.11889/2670>
- León, F., Fajardo, S., & Dick, N. P. (2021). Análisis y manejo del contenido de información turística en medios digitales del cantón General Villamil Playas en tiempos de Covid-19. *Revista Historia y Comunicación Social*, 26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7800765>
- Mendoza, P., & Galvis, A. (1999). Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación. *Revista Informática Educativa*, 12(2), 295-317. https://avabenm2014.ucoz.com/_ld/0/10_APA6.pdf
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000117740_spa
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Smith, A., & Bernarda, G. (2015). *Diseñando la propuesta de valor*. Editorial Deusto. https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/30/29573_Disenando_la_propuesta_de_valor.pdf
- Pacheco, S. (2016). *La Administración Digital o Electrónica*. Universidad Privada San Juan Bautista. <https://www.calameo.com/read/00489520349827af6d3cd>
- Pavié, A. (2011). Formación docente: hacia una definición del concepto de competencia profesional docente. *Revista REIFOP*, 14(1), 67-80. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3678767>
- Pearson. (2021). Las 8 habilidades digitales más importantes para la empleabilidad. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/habilidades-digitales-para-la-empleabilidad>
- Peche, A. M. (2019). *Habilidades sociales y gestión de proyectos de emprendimiento en aprendices de secundaria de la Institución Educativa Santa Rosa, Chorrillos, 2019* [Tesis para Optar al Grado Académico de Maestra en Educación, Universidad César

- Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39594>
- Pelaez, L. M. (2023). *Habilidades blandas en el emprendimiento de aprendices de secundaria del 1er grado de una institución educativa, Comas, 2022* [Tesis para Obtener el Grado Académico de Maestra en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/107077>
- Pérez, J. L. (2018). *Comunicarse. ¿Qué es la seguridad de la información?*
<https://www.comunycarse.com/es/que-es-la-seguridad-de-la-informacion/>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *Revista on the Horizon*, 9(9), 2-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ríos, A. (2009). Más allá del acceso a la información: Transparencia, rendición de cuentas y Estado de derecho, de John M. Ackerman. *Revista Política y gobierno*, 16(2).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-20372009000200015
- Ros, J. A. (2006). *Análisis de roles de trabajo en equipo: Un enfoque centrado en comportamientos* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona].
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5449/jarg1de1.pdf>
- Saavedra, J. J., & Pérez, M. (2022). Actitud emprendedora en aprendices de 5° de secundaria. *Revista Ciencia Latina*, 6(5), 1652-1666.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.3177
- Salamanca, F. (1995). *Formulación y evaluación de proyectos sociales*. Editorial Símbolo ONU. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/9698>
- Sierralta, S. (2021). Competencias digitales en tiempos de COVID-19, reto para los maestros de la Institución Educativa CECAT «Marcial Acharán». *Revista de Educación Mendive*, 19(3).
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2569>
- Tornés, E. (2016). *Biblioteca Administración de Empresas*. Acceso & Copyright.
<https://baeuprrp.com/acceso-copyright/>
- Valencia, N. G., Huertas, A. P., & Baracaldo, P. O. (2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. *Revista Colombiana de Educación*, 66, 73-102.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/2588>
- Vivallo, A. G. (1995). *Formulación y Evaluación de Proyectos Manual para Estudiantes*. UNSA.



ANEXOS

1. Matriz de consistencia

TITULO: HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPENDIMIENTO EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA – 2023.					
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
<p>General ¿ Qué relación existe entre las habilidades digitales y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023?</p> <p>Específicos •¿Qué nivel de habilidades digitales desarrollan los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023? •¿Qué nivel tiene la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, Arequipa 2023?</p>	<p>Objetivo general Analizar la relación que existe entre las habilidades digitales y la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2023.</p> <p>Objetivos específicos •Determinar el nivel de las habilidades digitales que poseen los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2023. •Determinar el nivel de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, 2023.</p>	<p>Hipótesis general Hi: Existe una relación significativa y directa entre las habilidades digitales y la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I. E. Independencia Americana, 2023</p> <p>Hipótesis específicas -El nivel de las habilidades digitales que poseen los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, Arequipa 2023 es regular -El nivel de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E. Independencia Americana, 2023 es regular.</p>	VI Habilidades Digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a la información • Comunicación y colaboración • Seguridad de la información • Administración de la información • Manejo de medios • Hardware • Ambientes virtuales 	Encuesta/ Cuestionario
			VD Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor • Aplica habilidades técnicas • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 	

2. Solicitud a la I.E. Independencia Americana para toma de datos

		F.U.T	3
FORMULARIO ÚNICO DE TRÁMITE			
Solicito : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS EN LA I.E. CON ESTUDIANTES DE 5TO GRADO DE SEC.			
<hr/>			
Señor Director de la Institución Educativa Colegio Nacional "Independencia Americana"			
Huarcaya Calloapaza Nancy Marcela			
<hr/>			
Apellidos y Nombres			
<hr/>		<hr/>	
Docente	29663295		
Ocupación	N°		
<hr/>		<hr/>	
Calle Proletario 201 Ciudad Blanca		D.N.I	
Paucarpata Arequipa		<hr/>	
Domicilio del Usuario			
<hr/>		973802599	
<hr/>		N° Fijo o Celular	
FUNDAMENTOS DEL PEDIDO:			
Previos saludos director de la I. E. el motivo del documento es para manifestarle lo siguiente:			
Como docente nombrada y conecedora del apoyo que la dirección de la I. E. brinda sobre casos similares a otros docentes qu con el ánimo de mejorar su curriculum y desempeño profesional desarrollan su tesis. Solicito a usted permitirme aplicar lo instrumentos de mi investigación en la I. E. con estudiantes de 5to grado de secundaria cuya tesis se denomina HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DI EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023. (adjunto los instrumentos).			
Agradezco la atención y aceptación al presente documento.			
Documentos que se adjunta:			
1.-Instrumento de la variable 1			
2.-Instrumento de la variable 2			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"><p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA INDEPENDENCIA AMERICANA</p><p>Expediente: <u>1322</u></p><p>Fecha: <u>05 JUL 2023</u> Hora: <u>9.30</u></p><p>N° de Foto(s): <u>(3)</u></p></div>			
Arequipa, junio del 2023.			
			
Prof. Nancy Huarcaya Calloapaza DNI 29663295			

3. Autorización para toma de datos de la I.E. Independencia Americana



COLEGIO NACIONAL DE LA INDEPENDENCIA AMERICANA
FUNDADO EL 15 DE JULIO DE 1827 POR EL LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Arequipa, 23 de julio del 2023.

OFICIO N° 591 - 2023-D-IE-"IA"

SEÑORA
NANCY MARCELA HUARCAYA CALLOAPAZA
DOCENTE DEL ÁREA DE INGLÉS
CIUDAD.-

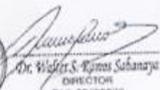
ASUNTO: Autorización de Investigación

Mediante el presente me dirijo a usted, para hacerle llegar el cordial saludo a nombre de la Emblemática Institución Educativa Glorioso Colegio Nacional de la Independencia Americana.

Por medio de la presente, se le concede la APROBACIÓN del Instrumento de Evaluación del Trabajo de Investigación "Habilidades Digitales y su Relación con la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento en los Estudiantes del 5to. Grado de nuestra Institución Educativa, la cual será de 15 minutos cuando el docente este ausente y podrá cubrir ese tiempo.

Sin otro particular, hago propicia la ocasión para renovarle sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Dr. Wilfredo S. Rojas Subanaya
DIRECTOR
DNI. 29988299

Amiv. soc.
C. C. Archivo

@aqpenia
www.colegioindependencia.edu.pe
Av. Independencia 1457 Arequipa

(054) 225883
mesadepartes@web.colegioindependencia.edu.pe

4. Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales

CUESTIONARIO DE LA VARIABLE HABILIDADES DIGITALES						
INTRODUCCIÓN:						
El siguiente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo se viene desarrollando tus habilidades digitales. No hay respuestas correctas ni incorrectas, Intenta no dejar ninguna pregunta sin contestar, son fáciles y tienes tiempo suficiente.						
La forma de responder es sencilla, para cada pregunta debes marcar con una cruz la casilla que corresponda con tu respuesta. Gracias por tu valiosa colaboración.						
INDICACIONES:						
Lee atentamente y luego marca con (X) la alternativa que se acomode mejor a las acciones que llevas a cabo en el área de Educación para el trabajo teniendo en cuenta la siguiente valoración:						
<ul style="list-style-type: none"> • Significa que NUNCA llevas a cabo esa acción. • Significa que CASI NUNCA llevas a cabo esa acción. • Significa que A VECES llevas a cabo esa acción. • Significa que CASI SIEMPRE llevas a cabo esa acción. • Significa que SIEMPRE llevas a cabo esa acción. 						
						
N°	ÍTEMS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
DIMENSIÓN 1: ACCESO A LA INFORMACIÓN						
1	Cuando busco información en Internet uso principalmente sitios institucionales como fuente					
2	Soy capaz de realizar trámites administrativos en línea, como solicitud de constancias, inscripción a seguro facultativo, etc.					
3	Empleo bibliotecas digitales en línea.					
4	Sé cómo citar en un documento las fuentes de Internet empleadas.					
5	Organizo mis sitios favoritos de Internet en carpetas.					
6	Sé cómo personalizar la barra de herramientas del navegador.					
7	Utilizo operadores booleanos para hacer búsquedas especializadas					
8	Sé identificar metabuscadores.					
DIMENSIÓN 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN						
9	Publico y comparto archivos (audio, video, imagen y documentos) en redes sociales (Facebook, Twitter, Pinterest).					
10	Utilizo chats o video chat (Hangouts, Skype, WhatsApp).					
11	Participo en grupos (Grupos de Facebook, Grupos de Google, Yahoo! Groups, Comunidad Google +, etc).					
12	Sé crear, abrir y eliminar archivos compartidos.					
13	Instalo antivirus para Android y Windows en mi dispositivo móvil.					
14	Gestiono carpetas o etiquetas de correo electrónico.					
15	Sincronizo dos o más cuentas de correo electrónico.					
16	Soy capaz de editar, compartir y descargar documentos en la nube.					
DIMENSIÓN 3: SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN						
17	Acostumbro cerrar sesiones (redes sociales, correo electrónico, blackboard), sobre todo en equipos públicos.					
18	Borro historial y cookies al emplear equipo ajeno.					
19	Identifico las diferentes formas de robo de datos: spyware, malware, registro de captura de teclas.					
20	Hago periódicamente respaldos de seguridad de la información.					
DIMENSIÓN 4: ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN						
21	Puedo trabajar con documentos en procesadores de texto: crear, abrir, guardar y editar documentos.					
22	Puedo trabajar con hojas de cálculo: crear, abrir o editar libros y hojas, nombrar, editar, insertar, ocultar y mover.					
23	Me considero eficiente para crear bases de datos con un gestor de bases de datos					
24	Soy capaz de paginar un documento con secciones en un procesador de texto.					
25	Soy capaz de crear y editar macros en una hoja de cálculo.					
26	Sé crear tablas dinámicas de contenido e índices en un procesador de texto.					
DIMENSIÓN 5: MANEJO DE MEDIOS						
27	Cito las fuentes de donde se extraen las imágenes que utilizo					
28	Soy capaz de integrar una secuencia de imágenes para crear una animación.					
29	Hago uso de software para conversión, creación y edición de audio.					
DIMENSIÓN 6: HARDWARE						
30	Sé instalar y configurar dispositivos periféricos inalámbricos y alámbricos, multifuncionales, impresoras, teclados, cámaras web, etcétera.					
31	Me considero eficiente para instalar un sistema operativo en mi equipo de cómputo.					
DIMENSIÓN 7: AMBIENTES VIRTUALES						
32	Conozco cómo enviar tareas y revisar los comentarios del docente en la plataforma educativa.					
33	Puedo localizar, descargar y utilizar recursos y materiales.					
34	Puedo participar en wikis dentro de la plataforma educativa de la institución.					
35	Sé cómo participar en un foro: colocar un nuevo tema de discusión, ordenar respuestas					

Fuente: Instrumento tomado de Avitia & Uriarte (2017, pp. 8-10)

5. Confiabilidad del Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales

Habilidades digitales																																				
	Acceso a la información								Comunicación y colaboración								Seguridad de la información				Administración de la información						Manejo de medios			Hardware		Ambientes virtuales				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
E1	3	1	1	3	4	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	5	2	1	2	3	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	5	4	4	4	
E2	1	5	3	4	5	4	2	4	3	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	
E3	3	3	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	2	2	2	2	5	4	2	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	
E4	3	1	2	3	4	4	4	4	4	5	1	5	2	1	1	1	3	3	3	4	4	4	5	3	4	3	1	1	1	1	1	4	4	4	4	
E5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	
E6	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
E7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
E8	1	3	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	
E9	1	3	2	2	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	
E10	3	1	1	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	
E11	3	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	3	4	3	5	3	5	3	3	2	2	5	3	
E12	2	3	2	2	3	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	2	3	2	3	5	2	3	2	2	3	4	5	4	3	2	1	1	2	3	4	
E13	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	
E14	1	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	2	2	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	5	4
E15	2	2	2	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
E16	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	3	4	2	3	5	5	5	5	5	2	2	4	4	2	3	3	4	3	3	2	1	2	3	4	3	3
E17	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E18	2	2	3	2	3	4	3	2	4	3	5	3	2	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	2	3
E19	3	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	5	2	3	
E20	4	4	3	3	4	4	2	2	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3
E21	2	3	2	2	4	2	3	3	5	2	4	2	3	2	3	5	2	2	2	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	5	5	3	4	3	4
E22	5	1	3	2	5	5	2	2	3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	2	2	2	2	4	3	3	2	2	5	5	4	3	4	
E23	3	4	2	3	5	5	2	2	4	5	5	5	2	2	5	5	4	1	2	3	5	5	5	5	4	2	3	3	3	4	5	5	5	3	4	
E24	3	4	3	3	5	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	5	4	3	4	3	5	3	4	4	3	5	4	3	4	5	4	
E25	4	3	3	2	3	3	4	4	1	2	2	5	1	3	3	2	5	5	3	5	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	5	5	3	2	
E26	3	2	3	2	4	3	2	4	3	4	1	3	3	3	3	4	5	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	
E27	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
E28	4	3	2	3	4	4	2	2	3	5	3	2	2	4	3	5	5	2	2	4	3	4	4	3	3	3	2	1	2	3	2	4	3	3	3	
E29	4	1	3	3	1	5	4	3	3	4	2	4	4	2	1	1	1	2	4	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	
E30	2	2	3	4	3	5	3	1	1	4	4	3	2	1	1	4	2	1	4	2	5	3	4	4	3	2	5	2	4	4	4	3	4	2	5	
E31	4	2	2	3	4	4	3	2	2	4	3	3	4	2	5	2	4	3	3	2	4	2	1	3	1	1	4	2	1	2	3	4	2	2	1	
E32	3	4	3	2	4	3	2	4	3	5	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	3	2	5	5	2	4	3	2	4	3	2	3	4	2	
E33	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	
E34	3	2	3	4	2	4	2	3	3	2	3	4	1	3	3	4	3	5	4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	2	2	5	5	5	3	
E35	3	3	2	2	1	3	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
E36	2	4	3	1	2	3	3	2	2	1	5	4	3	2	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	2	4	5	5	5	2	2	3	2	2	
E37	3	2	2	2	3	3	4	4	1	4	3	4	3	3	4	1	5	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	1	4	3	2	2	3
E38	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3
E39	3	3	2	2	3	4	4	2	5	4	4	5	4	4	5	3	3	4	4	3	5	5	4	3	3	3	4	3	3	5	5	5	5	4	5	
E40	3	2	2	3	4	5	2	2	2	3	3	5	4	3	4	3	4	5	3	2	5	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	2	3	2	4	
E41	2	4	3	1	2	3	3	2	2	1	5	4	3	2	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	2	4	5	5	5	3	3	4	3	3	
E42	2	4	3	1	2	3	3	2	2	1	5	4	3	2	4	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	2	4	5	5	5	3	3	4	3	3	
E43	1	3	2	2	3	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2

Estadísticas de fiabilidad		Interpretación
Alfa de Cronbach	N de elementos	Instrumento de excelente confiabilidad
,925	35	

6. Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento

CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL

INTRODUCCIÓN:

El siguiente cuestionario tiene por finalidad conocer cómo se viene desarrollando la competencia del área de Educación para el Trabajo: "Gestiona proyectos de emprendimiento" en el 5to grado de secundaria. Por tal motivo es necesario que respondas con total libertad y veracidad a cada pregunta teniendo en cuenta las acciones que llevas a cabo en cada una de las sesiones del curso.

Gracias por tu valiosa colaboración.

INDICACIONES:

Lee atentamente y luego marca con (X) la alternativa que se acomode mejor a las acciones que llevas a cabo en el área de Educación para el trabajo teniendo en cuenta la siguiente valoración:

- Significa que NUNCA llevas a cabo esa acción.
- Significa que CASI NUNCA llevas a cabo esa acción.
- Significa que A VECES llevas a cabo esa acción.
- Significa que CASI SIEMPRE llevas a cabo esa acción.
- Significa que SIEMPRE llevas a cabo esa acción.



N°	ÍTEMS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
DIMENSIÓN 1: Crea propuesta de valor						
1	Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.					
2	Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.					
3	Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.					
4	Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.					
5	Representas tu propuesta a través de prototipos.					
6	Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.					
7	Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.					
8	Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.					
DIMENSIÓN 2: Aplica habilidades técnicas						
9	Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.					
10	Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.					
11	Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.					
12	Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.					
13	Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.					
14	Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.					
DIMENSIÓN 3: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.						
15	Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.					
16	Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.					
17	Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.					
DIMENSIÓN 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento						
18	Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.					
19	Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.					
20	Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.					
21	Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.					
22	Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.					

Fuente: Instrumento proveniente del MINEDU adaptado por Peche (2019, pp. 135-136)

7. Confiabilidad del Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento

Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento																					
Crea propuesta de valor								Aplica habilidades técnicas							Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas			Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3
4	5	5	4	4	2	5	5	5	5	3	4	3	5	4	3	5	5	5	4	5	4
4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
3	4	5	4	4	5	5	4	4	1	3	4	5	4	4	5	2	3	4	4	5	5
2	2	3	4	4	2	3	2	2	4	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	4	3	5
3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
1	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2	3	2
5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	5	3	4	3	3	3
5	5	5	5	3	3	3	1	4	3	3	5	5	1	2	3	4	4	3	2	1	2
4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
4	4	5	4	4	3	5	3	3	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	2	2	3
2	2	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3
3	2	4	3	4	3	2	2	3	3	2	4	1	3	3	4	2	3	4	3	3	2
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1
3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	5	3	3	2	2	3	5	3	4	3	4	3
2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	4	4	5	3
3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3
3	2	3	2	2	4	3	5	4	2	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4
5	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	3
4	3	3	4	3	3	5	5	5	4	4	5	3	3	3	2	5	2	5	4	3	5
3	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5
4	5	5	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4
4	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	3	3	3	3
3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4
3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	5	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4
3	4	3	2	4	3	4	3	5	4	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	2	1
5	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	3
4	3	2	1	2	1	2	2	2	1	2	4	3	2	4	3	2	3	1	2	2	3
3	4	3	2	3	4	4	3	4	5	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	4
3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	5	4	4	4	3	5	3	4	3	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	2	4	3	2	2	4	3	3	5	3	3	4	3	3	4	2	4	3
2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3
3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3
4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4
4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	3	3	2	4	3	2	2	4	3	3	5	3	3	4	3	3	4	2	4	3
2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	5	3	4	4	3	3	4	2	4	3
2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3

Estadísticas de fiabilidad		Interpretación
Alfa de Cronbach	N de elementos	Instrumento de excelente confiabilidad
,910	22	

8. Validación de instrumentos Experto 1

Universidad Católica de Santa María Escuela de Postgrado



SOLICITUD PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Arequipa, 27 de junio del 2023

Señor:

Magister Armando Freddy Flores Talavera

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista y/o expertos

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la TESIS mi persona está desarrollando el trabajo titulado "**HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023**" para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Entornos virtuales.

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de operacionalización de las variables, la elaboración de las encuestas y las fichas de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria y reconocimiento como profesional en el área que Ud. desempeña.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Nancy Marcéla Huarcaya Calloapaza,

PD. Se adjunta:

- Matriz de operacionalización de las variables
- Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales
- Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
- Fichas de validación



ASPECTOS ESPECÍFICOS					
Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
1. Cuando busco información en Internet uso principalmente sitios institucionales como fuente	4	4	4	4	
2. Soy capaz de realizar trámites administrativos en línea, como solicitud de constancias, inscripción a seguro facultativo, etc.	4	4	4	4	
3. Empleo bibliotecas digitales en línea.	4	4	4	4	
4. Sé cómo citar en un documento las fuentes de Internet empleadas.	4	4	4	4	
5. Organizo mis sitios favoritos de Internet en carpetas.	4	4	4	4	
6. Sé cómo personalizar la barra de herramientas del navegador.	4	4	4	4	
7. Utilizo operadores booleanos para hacer búsquedas especializadas	4	4	4	4	
8. Sé identificar metabuscadores.	4	4	4	4	
9. Público y comparto archivos (audio, video, imagen y documentos) en redes sociales (Facebook, Twitter, Pinterest).	4	4	4	4	
10. Utilizo chats o video chat (Hangouts, Skype, WhatsApp).	4	4	4	4	
11. Participo en grupos (Grupos de Facebook, Grupos de Google, Yahoo! Groups, Comunidad Google +,etc).	4	4	4	4	
12. Sé crear, abrir y eliminar archivos compartidos.	4	4	4	4	
13. Instalo antivirus para Android y Windows en mi dispositivo móvil.	4	4	4	4	
14. Gestiono carpetas o etiquetas de correo electrónico.	4	4	4	4	
15. Sincronizo dos o más cuentas de correo electrónico.	4	4	4	4	
16. Soy capaz de editar, compartir y descargar documentos en la nube.	4	4	4	4	
17. Acostumbro cerrar sesiones (redes sociales, correo electrónico, blackboard), sobre todo en equipos públicos.	4	4	4	4	



18. Borro historial y cookies al emplear equipo ajeno.	4	4	4	4	
19. Identifico las diferentes formas de robo de datos: spyware, malware, registro de captura de teclas.	4	4	4	4	
20. Hago periódicamente respaldos de seguridad de la información.	4	4	4	4	
21. Puedo trabajar con documentos en procesadores de texto: crear, abrir, guardar y editar documentos.	4	4	4	4	
22. Puedo trabajar con hojas de cálculo: crear, abrir o editar libros y hojas, nombrar, editar, insertar, ocultar y mover.	4	4	4	4	
23. Me considero eficiente para crear bases de datos con un gestor de bases de datos	4	4	4	4	
24. Soy capaz de paginar un documento con secciones en un procesador de texto.	4	4	4	4	
25. Soy capaz de crear y editar macros en una hoja de cálculo.	4	4	4	4	
26. Sé crear tablas dinámicas de contenido e índices en un procesador de texto.	4	4	4	4	
27. Cito las fuentes de donde se extraen las imágenes que utilizo	4	4	4	4	
28. Soy capaz de integrar una secuencia de imágenes para crear una animación.	4	4	4	4	
29. Hago uso de software para conversión, creación y edición de audio.	4	4	4	4	
30. Sé instalar y configurar dispositivos periféricos inalámbricos y alámbricos, multifuncionales, impresoras, teclados, cámaras web, etcétera.	4	4	4	4	
31. Me considero eficiente para instalar un sistema operativo en mi equipo de cómputo.	4	4	4	4	
32. Conozco cómo enviar tareas y revisar los comentarios del docente en la plataforma educativa.	4	4	4	4	
33. Puedo localizar, descargar y utilizar recursos y materiales.	4	4	4	4	
34. Puedo participar en wikis dentro de la plataforma educativa de la institución.	4	4	4	4	
35. Sé cómo participar en un foro: colocar un nuevo tema de discusión, ordenar respuestas	4	4	4	4	



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

CONSIDERACIONES FINALES			
VALIDÉZ			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>
Aplicable atendiendo a las observaciones		<input type="checkbox"/>	

Instrumento validado por:			
Nombres y Apellidos	Armando Freddy Flores Talavera	DNI N°	29613693
Dirección domiciliaria	Calle Lombier N° 310 Urb. Santa Rosa	Teléfono / Celular	951353678
Título profesional / Especialidad	Computación e Informática	 Armando F. Flores Talavera JEFE DE TALLER (*)	
Grado Académico	Magister		
Lugar y fecha	Arequipa, 28 de Junio de 2023.		



ASPECTOS ESPECÍFICOS					
Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
1. Antes de iniciar tu proyecto recoges información relevante sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios observando tu entorno.	4	4	4	4	
2. Antes de iniciar tu proyecto utilizas entrevistas y/o encuestas para recoger información necesaria sobre problemas o necesidades del entorno.	4	4	4	4	
3. Organizas la información que recoges para obtener resultados sobre los problemas y/o necesidades detectadas en tu entorno.	4	4	4	4	
4. Diseñas alternativas de "propuesta de valor" creativas e innovadoras.	4	4	4	4	
5. Representas tu propuesta a través de prototipos.	4	4	4	4	
6. Validas el prototipo de tu propuesta con posibles usuarios.	4	4	4	4	
7. Tienes en cuenta las sugerencias sobre el prototipo y lo mejoras.	4	4	4	4	
8. Tienes en cuenta en tu propuesta las implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	4	4	4	4	
9. Realizas acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor.	4	4	4	4	
10. Programas las actividades que debes ejecutar para elaborar tu propuesta integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	4	4	4	4	
11. Seleccionas procesos de producción de un bien o servicio que forma parte de tu propuesta.	4	4	4	4	
12. Utilizas internet y programas informáticos para optimizar tu propuesta.	4	4	4	4	
13. Eres responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales en la elaboración de tu propuesta.	4	4	4	4	
14. Aplicas normas de seguridad en el proceso de producción del producto o servicio de tu propuesta.	4	4	4	4	
15. Planificas las actividades de tu equipo consiguiendo que los integrantes establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos.	4	4	4	4	



16. Acompañas y orientas a tus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo.	4	4	4	4	
17. Propones alternativas de solución a conflictos inesperados.	4	4	4	4	
18. Elaboras instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso del proyecto.	4	4	4	4	
19. Analizas la relación entre inversión y ganancia que generará tu proyecto.	4	4	4	4	
20. Analizas la satisfacción de los usuarios con tu propuesta de valor.	4	4	4	4	
21. Analizas los beneficios sociales y ambientales generados con tu propuesta de valor.	4	4	4	4	
22. Incorporas mejoras para garantizar la sostenibilidad de tu proyecto en el tiempo.	4	4	4	4	



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>		

CONSIDERACIONES FINALES					
VALIDÉZ					
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>	Aplicable atendiendo a las observaciones	<input type="checkbox"/>

Instrumento validado por:			
Nombres y Apellidos	Armando Freddy Flores Talavera	DNI N°	29613693
Dirección domiciliaria	Calle Londres N° 310 Urb. Santa Rosa	Teléfono / Celular	951353678
Título profesional / Especialidad	Computación e Informática	 Armando F. Flores Talavera JEFE DE TALLER (e)	
Grado Académico	Magister		
Lugar y fecha	Arequipa, 28 de Junio del 2023		
		Firma	Sello del experto

9. Validación de instrumentos Experto 2



Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

SOLICITUD PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Arequipa, 27 de junio del 2023

Señor:

Doctora Pilar Dansi Llanquiche Jara

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista y/o expertos

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la TESIS mi persona está desarrollando el trabajo titulado "**HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023**" para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Entornos virtuales.

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de operacionalización de las variables, la elaboración de las encuestas y las fichas de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria y reconocimiento como profesional en el área que Ud. desempeña.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Nancy Marcela Huarcaya Calloapaza,

PD. Se adjunta:

- Matriz de operacionalización de las variables
- Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales
- Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
- Fichas de validación



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>		

CONSIDERACIONES FINALES					
VALIDEZ					
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>	Aplicable atendiendo a las observaciones	<input type="checkbox"/>

Instrumento validado por:					
Nombres y Apellidos	Pilar Danni Llanquiche Jara		DNI N°	29297827	
Dirección domiciliaria	Unib. Los Angeles de Cayma L-5		Teléfono / Celular	959833471	
Título profesional / Especialidad	Educación		 Dra. Pilar Llanquiche Jara Firma y Sello del experto		
Grado Académico	Doctora				
Lugar y fecha	Arequipa, 28 de Junio del 2023.				



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>		

CONSIDERACIONES FINALES			
VALIDEZ			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>
		Aplicable atendiendo a las observaciones	
		<input type="checkbox"/>	

Instrumento validado por:			
Nombres y Apellidos	<i>Pilar Danai Blanquiche Jara</i>	DNI N°	<i>29297827</i>
Dirección domiciliaria	<i>Urb. Los Angeles de Cayma L-5</i>	Teléfono / Celular	<i>959833471</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Educación</i>	 Firma y Sello del experto	
Grado Académico	<i>Doctora</i>		
Lugar y fecha	<i>Arequipa, 28 de Junio del 2023.</i>		

10. Validación de instrumentos Experto 3



Universidad Católica de Santa María Escuela de Postgrado

SOLICITUD PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Arequipa, 27 de junio del 2023

Señor:

Magister Yul Carlos Villena Gonzáles

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista y/o expertos

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la TESIS mi persona está desarrollando el trabajo titulado **“HABILIDADES DIGITALES Y SU RELACIÓN CON LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA I. E. INDEPENDENCIA AMERICANA, AREQUIPA 2023”** para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Entornos virtuales.

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de operacionalización de las variables, la elaboración de las encuestas y las fichas de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria y reconocimiento como profesional en el área que Ud. desempeña.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;



Nancy Marcela Huarcaya Calloapaza,

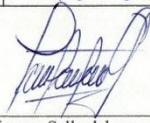
PD. Se adjunta:

- Matriz de operacionalización de las variables
- Cuestionario de la Variable Habilidades Digitales
- Cuestionario de la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
- Fichas de validación



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

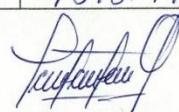
CONSIDERACIONES FINALES			
VALIDEZ			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>
		Aplicable atendiendo a las observaciones	<input type="checkbox"/>

Instrumento validado por:			
Nombres y Apellidos	Yul Carlos Villena Gonzales	DNI N°	29383909
Dirección domiciliaria	Av. M. Castilla 2501 - Urb. P.P. Díaz.	Teléfono / Celular	959319965
Título profesional / Especialidad	Lic. Informática Educativo	 Firma y Sello del experto	
Grado Académico	Magister		
Lugar y fecha	Arequipa, 28 de Junio del 2022		



ASPECTOS GENERALES			
Aspecto	Si	No	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	<input checked="" type="checkbox"/>		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	<input checked="" type="checkbox"/>		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	<input checked="" type="checkbox"/>		

CONSIDERACIONES FINALES			
VALIDEZ			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No Aplicable	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Aplicable atendiendo a las observaciones
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Instrumento validado por:			
Nombres y Apellidos	<i>Xul Carlos Villena Gonzales</i>	DNI N°	<i>29383909</i>
Dirección domiciliaria	<i>Av. M. Castilla 2501 - Urb PP. Diaz</i>	Teléfono / Celular	<i>959319965</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Lic. Informática Educativa</i>	 Firma y Sello del experto	
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Lugar y fecha	<i>Arequipa, 28 de junio del 2023</i>		

11. Validez de contenido para el Instrumento para medir las Habilidades digitales (V. de Aiken)

Experto	SUFICIENCIA																																					
	Los ítems que forman parte de una misma dimensión son suficientes para llevar a cabo la medición de dicha dimensión																																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35			
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	
\bar{X} Promedio	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4		
V de cada Item	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1		
V del Aspecto	0.990																																					
Experto	CLARIDAD																																					
	El ítem es de fácil comprensión, es decir, su estructura y significado son apropiados																																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35			
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Exp 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4		
Exp 3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
\bar{X} Promedio	4	4	3.7	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	3.7	4		
V de cada Item	1	1	0.9	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	0.9	1		
V del Aspecto	0.984																																					
Experto	COHERENCIA																																					
	El ítem guarda una relación coherente con la dimensión o el indicador que busca evaluar																																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35			
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Exp 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4			
Exp 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3		
\bar{X} Promedio	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	3.7		
V de cada Item	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	0.9		
V del Aspecto	0.990																																					
Experto	RELEVANCIA																																					
	El ítem es trascendental o de relevancia, es decir, su inclusión es necesaria																																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35			
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Exp 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4		
Exp 3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
\bar{X} Promedio	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	4	4	4	3.7	4	4		
V de cada Item	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	1	1	1	0.9	1	1		
V del Aspecto	0.990																																					

V de Aiken global del Instrumento = 0,989

Como el valor V. de Aiken es 0. 989 el cual es muy próximo a la unidad entonces se puede afirmar que el instrumento para medir las habilidades digitales es excelente.

12. Validez de contenido para el Instrumento para medir la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento (V. de Aiken)

Experto	SUFICIENCIA																					
	Los ítems que forman parte de una misma dimensión son suficientes para llevar a cabo la medición de dicha dimensión																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
Exp 3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
\bar{X}	4	4	3.7	4	4	4	4	4	3.7	4	3.7	4	4	4	3.7	4	3.7	4	4	4	3.7	4
V de cada Item	1	1	0.9	1	1	1	1	1	0.9	1	0.9	1	1	1	0.9	1	0.9	1	1	1	0.9	1
V del Aspecto	0.970																					

Experto	CLARIDAD																					
	El ítem es de fácil comprensión, es decir, su estructura y significado son apropiados																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Exp 3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
\bar{X}	4	4	3.7	4	3.7	4	4	3.7	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	3	4	3.7	4
V de cada Item	1	1	0.9	1	0.9	1	1	0.9	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	0.7	1	0.9	1
V del Aspecto	0.960																					

Experto	COHERENCIA																					
	E El ítem guarda una relación coherente con la dimensión o el indicador que busca evaluar																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
Exp 3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
\bar{X}	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
V de cada Item	1	1	1	1	1	1	1	0.7	1	1	1	0.7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.7
V del Aspecto	0.955																					

Experto	RELEVANCIA																					
	El ítem es trascendental o de relevancia, es decir, su inclusión es necesaria																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
Exp 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Exp 2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3
Exp 3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
\bar{X}	4	3.7	4	4	3.7	4	4	4	4	3.7	4	4	4	4	4	3.7	3.7	4	4	3.7	4	3.7
V de cada Item	1	0.9	1	1	0.9	1	1	1	1	0.9	1	1	1	1	1	0.9	0.9	1	1	0.9	1	0.9
V del Aspecto	0.965																					

$$\text{V de Aiken global del Instrumento} = 0,962$$

Como el valor V. de Aiken es 0. 962 el cual es muy próximo a la unidad entonces se puede afirmar que el instrumento para medir la Competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento es excelente.

13. Cronograma de trabajo para el desarrollo de la Tesis

ACTIVIDADES	Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ajuste del proyecto de investigación según apreciación del Asesor	■															
Desarrollo final del marco teórico		■														
Desarrollo final del marco metodológico			■													
Recolección de la información			■	■												
Procesamiento de datos			■	■												
Análisis e interpretación de resultados			■	■												
Discusión de los resultados				■												
Conclusiones y recomendaciones				■												
Presentación del borrador de tesis a la institución				■												
Levantamiento de observaciones hechas por el asesor						■										
Aprobación del borrador de tesis de parte del asesor						■	■									
Evaluación del borrador de tesis de parte del jurado							■									
Levantamiento de observaciones hechas por el jurado								■								
Aprobación del borrador de tesis de parte del jurado											■					
Evaluación del nivel de similitud del borrador de tesis												■				
Programación de fecha de sustentación														■		
Sustentación de la tesis																■

14. Panel fotográfico



Quiosco precario administrado por los alumnos del 5° grado de secundaria