



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL NIVEL DE COMPETENCIA DIGITAL EN LOS
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 319
DEL DISTRITO -CHIMBOTE - 2020**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTOR

PONTE VILLANUEVA, MASHLURY MABEL

ORCID: 0000-0002-6350-2628

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Ponte Villanueva, Mashlury Mabel

ORCID: 0000-0002-6350-2628

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Jiménez López Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Lita Ysabel Jiménez López
PRESIDENTE

Arias Muñoz Mónica Patricia
MIEMBRO

Arellano Jara Teresa Del Carmen
MIEMBRO

Carla Cristina Tamayo Ly
ASESORA

DEDICATORIA

Dedicado a mi Madre por su apoyo incondicional, por sus consejos y por siempre darme una palabra de aliento que me ayuda día a día a ser una mejor persona, a mi querido novio Joel que también es una de las personas que me impulsan a seguir y lograr mi objetivo, a mis hermanos y familiares, por su confianza y cariño.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por la vida, fortaleza, paciencia, sabiduría e inteligencia ya que gracias a ello eh podido lograr mi objetivo de realizar esta investigación basada en la enseñanza pedagógica, así mismo agradezco a mi docente tutora, Graciela Pérez Moran, por su infinita paciencia y a mis amigas por todo su apoyo en los momentos difíciles para poder seguir adelante.

RESUMEN

Actualmente los centros educativos están tremendamente vinculadas con la tecnología que fácilmente hallamos entre sus ambientes un área de cómputo el cual aporta de gran manera al conocimiento y aprendizaje de los alumnos por medio de aparatos tales como las Tablet, ordenadores o móviles, sin embargo nosotros como adultos conocemos cuánto en realidad dominan el uso de esta herramienta nuestros niños, de manera que la presente investigación tiene como objetivo, determinar el nivel de las competencias digitales en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa N° 319 del distrito - Chimbote – 2020. Para ello se utilizó una metodología de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, diseño no-experimental, con una muestra de 16 niños de 5 años de nivel inicial seleccionados a través de muestreo no probabilístico, para la recopilación de información se utilizó la lista de cotejo, los datos fueron analizados empleando el método estadístico del programa Microsoft Excel 2016. Los resultados obtenidos al aplicar la lista de cotejo indican que el 6% de los datos se ubican en un nivel alto con respecto al nivel de competencia digital, seguido del 69% que se posiciona en un nivel medio y finalmente con el 25% que se encuentran en un nivel bajo, por ende se concluye que la gran mayoría de los niños de 5 años de la institución educativa N°319 se encuentran en un nivel medio con respecto al desarrollo de su competencia digital por tanto requiere seguir fortaleciendo sus conocimientos.

Palabras clave: Exploración, Participación, Producción

ABSTRACT

Currently, educational centers are tremendously linked to technology that we easily find among their environments a computing area which contributes greatly to the knowledge and learning of students through devices such as tablets, computers or mobiles, however we like As adults, we know how much our children actually dominate the use of this tool, so that the present research aims to determine the level of digital competences in children of 5 years of initial education in the educational institution N ° 319 of the district - Chimbote - 2020. For this, a quantitative methodology was used, descriptive level, non-experimental design, with a sample of 16 children of 5 years of initial level selected through non-probabilistic sampling, for the collection of information was used the checklist, the data were analyzed using the statistical method of the Microsoft Excel 20 program 16. The results obtained by applying the checklist indicate that the 6% of the data are located at a high level with respect to the level of digital competence, followed by 69% who are positioned at a medium level and finally with 25% who are in a low level, therefore it is concluded that the vast majority of 5-year-old children from educational institution No. 319 N ° 319 are at an average level with respect to the development of their digital competence, therefore they need to continue strengthening their knowledge.

Keywords: Exploration, Participation, Production

ÍNDICE

TITULO DE LA TESIS.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	9
2.2.1. Competencia.....	9
2.2.2. Digital	9
2.2.3. Competencia digital	10
2.2.4. La competencia digital según el currículo:	11
2.2.5. Tipos de aprendizaje a través de las competencias digitales:	13

2.2.5.1. Un aprendizaje activo:	13
2.2.5.2. Un aprendizaje colaborativo:	13
2.2.5.3. Un aprendizaje autónomo:	14
2.2.6. Importancia:	14
2.2.7. Características:	15
2.2.8. Elementos:.....	16
2.2.8.1. Pantalla digital:	16
2.2.8.2. Netbook:.....	17
2.2.8.3. Proyector:	17
2.2.9. Uso:	18
2.2.10. Benéficos:	19
2.2.10.1. Docente:	19
2.2.10.2. Niño:	19
III. HIPOTESIS.....	22
IV. METODOLOGÍA.....	23
4.1. Diseño de la investigación	23
4.2. Población y muestra.....	24
4.3. Definición y operacionalización de la variable.....	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28

4.5. Plan de análisis.....	31
4.6. Matriz de consistencia.....	32
4.7. Principios éticos:.....	33
V. RESULTADOS.....	34
5.1. Resultados.....	34
5.2. Análisis de resultados.....	38
VI. CONCLUSIONES.....	42
6.1. Conclusiones.....	42
6.2. Recomendaciones.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
ANEXOS.....	50
1. Instrumento de recolección de datos.....	50
2. Evidencias de validación de Instrumento.....	51
3. Evidencias de trámite de recolección de datos.....	57
4. Formatos de consentimiento informado.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de la investigación	25
Tabla 2. Muestra de la investigación	25
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable	27
Tabla 4 . Resumen del proceso de los casos	30
Tabla 5. Nivel de confiabilidad del instrumento.....	31
Tabla 6. Matriz de consistencia	32
Tabla 7. Nivel de competencia digital en los escolares de 5 años.	34
Tabla 8. Nivel de exploración en los escolares de 5 años.....	35
Tabla 9. Nivel de producción en los escolares de 5 años.....	36
Tabla 10. Nivel de participación en los escolares de 5 años.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de competencia digital en los escolares de 5 años.....	34
Figura 2. Nivel de exploración en los escolares de 5 años.	35
Figura 3. Nivel de producción en los escolares de 5 años	36
Figura 4. Nivel de participación en los escolares de 5 años	37

I. INTRODUCCIÓN

Según el banco mundial en el 2019 refiere que la tecnología está teniendo un gran impacto en todos los países del mundo, lo cual ha generado grandes cambios en los distintos sectores como es el ámbito económico, social, cultural. Así mismo la Unicef (2020) menciona que las tecnologías digitales ofrecen oportunidades de aprendizaje y educación a los niños, especialmente en zonas alejadas y durante la crisis humanitaria que estamos viviendo, de manea que permite a los niños acceder a distintos tipos de información, revelando que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas, en algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años.

El tema de investigación es importante porque el uso de las nuevas tecnologías a causado un gran impacto dentro campo profesional y educativo. Si bien es cierto hoy en día el manejo de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es una de las estrategias más influyentes para brindar educación, más aún en los tiempos remotos en los que nos encontramos debido a la coyuntura originada por la COVID 19, siendo las TIC una herramienta que posibilita y facilita la educación virtual de una menara sincrónica y en tiempo real, ofreciendo al estudiante material digitalizado e innovador que favorecen de gran manera en el recojo de sus conocimientos. Es por ello que la curricular del ministerio de educación, desarrollo una guía

transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las (TIC)” donde se sustenta que, “las nuevas tecnologías forman parte del entorno donde se desenvuelven muchos niños, quienes observan, exploran y descubren su utilidad en situaciones de la vida cotidiana. Los entornos virtuales son escenarios y espacios constituidos por tecnologías de información y comunicación”. (MINEDU, 2015)

Por lo tanto, es importante que las instituciones educativas ofrezcan a los niños un espacio donde puedan desarrollar sus habilidades y competencias ante los medios digitales para que ellos tengan un conocimiento más extenso sobre el manejo de los equipos y las ventajas que estos nos ofrecen, donde podrán explorar diversas paginas buscando información de su interés, permitiéndole desarrollar un actitud científica e investigadora.

Esta investigación surge a raíz de la observación que se realizó a los estudiantes de 5 años de la institución educativa N°319, donde se encontró diversas dificultades en cuanto al uso y manipulación de los equipos de cómputo, ya sea como el mouse, el teclado, eh incluso algunos no sabían prender los equipos, también se observa que los niños no saben clasificar la información de acuerdo a su interés, por lo cual se plantea la siguiente interrogante ¿cuál es el nivel de competencia digital en los niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa N°319 - Chimbote - 2020?, donde se pretende ofrecer una respuesta rápida a esta interrogante es por ello que se planteó como objetivo, determinar el nivel de las competencias digitales en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa

N°319 del distrito- Chimbote – 2020 así mismo tenemos, identificar el nivel de exploración en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N°319 del distrito - Chimbote – 2020, identificar el nivel de producción en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N°319 - Chimbote – 2020, identificar el nivel de participación en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N°319 del distrito - Chimbote – 2020.

Esta investigación se justifica en la teoría de Bruner donde señala que “el niño aprende según su entorno social en el que se desarrolla y realiza investigaciones motivadas por la curiosidad buscando responder a sus propias necesidades culturales, sociales e incluso económicas”. (Bruner, 1966 citado por Agudín, 2016)

Esta investigación es importante porque da a conocer el nivel de conocimiento que tienen los niños de 5 años con respecto al uso y manejo de los medios digitales, así mismo brinda información sobre los beneficios que trae consigo el dominio de la competencia digital puesto que tiene un impacto directo dentro de nuestro contexto y existe la necesidad de incorporar las competencias digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

La metodología utilizada para la investigación fue de tipo, cuantitativo, de nivel descriptivo con un diseño no experimental- transaccional. El instrumento de evaluación que se utilizó en esta investigación fue la lista de cotejo la cual se aplicó a una muestra de 16 niños de 5 años, donde se obtuvo

como resultados que el 6% de los datos se ubican en un nivel alto con respecto al nivel de competencia digital, seguido del 69% que se posiciona en un nivel medio y finalmente con el 25% que se encuentran en un nivel bajo.

Se llega a conclusión que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel medio con respecto al desarrollo de su competencia digital por tanto requiere seguir fortaleciendo sus conocimientos con actividades educativas que favorezcan su progreso donde los niños puedan crear, explorar y desenvolverse de manera libre y sin riesgos a través de los diversos medios digitales, ya que hoy en día el manejo de estos instrumentos se ha convertido en una necesidad.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Caudillo (2016) en su tesis de doctorado titulada “*Competencia Digital en el Proceso de Apropiación de las TIC en Jóvenes de Secundaria en el Estado de Sonora, México. Propuesta de Innovación Educativa para la Mejora de las Habilidades Digitales en el Aula*” tuvo como objetivo, analizar las variables asociadas a la adquisición de habilidades y competencias digitales en el entorno educativo que presentan los jóvenes estudiantes de secundarias públicas del Estado de Sonora, México; frente a las tecnologías digitales y a los dispositivos portátiles con conexión a Internet y su uso en entornos educativos. La metodología empleada en esta investigación fue de tipo cuantitativo con un nivel descriptivo, con una muestra de 600 estudiantes, donde se utilizó como técnica la observación y como instrumento el cuestionario, dentro de sus principales resultados precisa que dentro 69% de los datos obtenidos se ubican en nivel medio con respecto a la adquisición de la competencia digital, de manera que se llega a la conclusión que la mayoría de estudiantes presentan dificultades para desenvolverse en las plataformas digitales

Castro (2018) en su tesis de maestría titulada “*Las competencias tic y la integración de las tecnologías de la información y comunicación de los docentes de la universidad católica del Maule*”. Tuvo como objetivo,

determinar el efecto del nivel de Competencias TIC de los docentes de la Universidad Católica del Maule en el grado de integración de las TIC, expresado en el nivel uso que ellos hacen de la Plataforma Gestión de Contenido Educativos UCM Virtual. La metodología empleada corresponde a un cuestionario con preguntas cerradas a través de escalas Likert y dicotómicas; la elección de este enfoque se basa en que este tipo de estudios que permite abordar objetivamente el fenómeno a estudiar mediante la obtención de información cuantificable, llegando a las siguientes conclusiones, que el nivel de competencias TIC que desarrollan los docentes de la Universidad Católica del Maule se concentra en el nivel medio.

Según Pérez (2017) en su tesis de maestría titulada “*Las competencias digitales en jóvenes adolescentes. (Jóvenes de 15 años, 4º E.S.O), Salamanca*” tiene como objetivo de la investigación, evaluar y analizar el grado de desarrollo de las competencias digitales en jóvenes de Salamanca , la metodología empleada en este caso es de tipo cuantitativo , tuvo como instrumento el cuestionario o encuesta, con un tipo de preguntas cerradas, dentro de sus principales resultados precisa que el 72% de los datos obtenidos se ubican en nivel medio con respecto a la adquisición de la competencia digital por tanto se llega a la siguiente conclusión, que el estudio de capacidades sobre el uso de los dispositivos digitales en los jóvenes de Salamanca obtuvo una relación significativa en cada uno de las competencias, es decir, en saber usar ordenadores, teléfonos móviles, cámara de foto/ video

o sobre el conocimiento y uso de las TIC en la Comunicación Social y Aprendizaje colaborativo.

Gil (2016) en su tesis doctoral titulada *“Desarrollo de entornos personales de aprendizaje (ples) para la mejora de la competencia digital. Estudio de caso en una escuela media italiana”* tiene como objetivo general, Conocer la eficiencia de las metodologías online y el uso de herramientas de la web 2.0 para el aprendizaje del idioma castellano en el contexto del sistema educativo de un país extranjero, con alumnado en educación obligatoria, donde se empleó la siguiente metodología. Para llevar a cabo la investigación que se presenta, se ha optado por la utilización de la metodología de investigación-acción participativa (IAP), llegando a las siguientes conclusiones que el elevado interés por parte de los adolescentes en el uso de las TIC debe ser utilizado como elemento motivador por los docentes.

Según Coronado (2016) en su tesis de maestría titulada *“uso de las tic y su relación con las competencias digitales de los docentes en la institución educativa NRO. 5128 del distrito de Ventanilla – Callao”*, tiene como objetivo, Determinar la relación que existe entre el uso de las TIC y las competencias digitales de los docentes en la Institución Educativa N.º 5128 del distrito de Ventanilla – Callao, donde emplea la metodología del cuestionario con respecto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación es de carácter anónimo, por lo cual se pidió a los encuestados responder con sinceridad. Llegando a las siguientes conclusiones, que se

observa que existe correlación entre el uso de las TIC se relaciona significativamente con las competencias digitales de los docentes.

Según Cárdenas (2017) en su tesis de licenciatura titulada *“Alfabetización digital de los docentes de EBR en instituciones educativas públicas del nivel secundario de la provincia de Chupaca”*, tuvo como objetivo, Describir los niveles de alfabetización digital de los docentes de EBR de las Instituciones Educativas públicas del nivel secundario de la provincia de Chupaca. En concordancia al tipo y nivel de investigación, se utilizó el método 27 descriptivo porque según La Torre (2010), este método se fundamenta en el análisis e interpretación de los datos que han sido reunidos con el propósito definido, el de comprensión y solución de problemas importantes. Llegando a la conclusión que las instituciones si cuentan con aulas de innovación, pero el uso por parte de los docentes es de baja frecuencia.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Competencia

Cuando hablamos de competencia nos referimos a la facilidad que tiene un individuo de ajustar un conjunto de capacidades para lograr un objetivo en una determinada situación, actuando de manera adecuada y con sentido ético. Ser competente es percibir la situación que se debe afrontar y buscar posibilidades soluciones. Asimismo, ser competente es combinar las características y habilidades propias para mayor interacción con otros. El desarrollo de las competencias se obtiene de manera fluida y consecuente a lo largo de la vida. (MINEDU, 2016)

2.2.2. Digital

Collado (2015) menciona que la expresión digital hace referencia a un tipo de información generado mediante dígitos que se representan ya sean en imágenes, sonidos o movimientos, este método de obtener información se ha convertido en algo característico de nuestro nuevo modelo de vida puesto que actualmente la gran mayoría de personas ya cuentan con un artefacto digitalizado ya sea como una computadora, laptop, celular o sencillamente una televisión los cuales proporcionan diversos tipos de información a la ligereza de un bit. Este acontecimiento de algún u otro modo ha modificado de gran manera nuestro modo de vivir permitiéndonos el ingreso a un nuevo mundo digitalizado.

De manera que podemos decir que la palabra digital o dactilar se refiere al tipo de información que es expresada mediante dígitos ya sean textos, animaciones y/o imágenes, las cuales se emiten a través de aparatos de manera que podemos acceder a una variedad de información en un corto plazo y de modo muy sencillo.

2.2.3. Competencia digital

El desarrollo de la competencia digital hoy en día es una fragmento muy importante dentro de la evolución y progreso de la sociedad, con la llegada de las nuevas tecnologías a nuestras vidas se ha generado diversos cambios en los diferentes ámbitos de nuestra cultura, generando nuevas actividades que ocupan un importante tiempo de nuestro día a día, sin embargo la práctica de las mismas crean nuevos métodos de enseñanza, de manera que nos invita a reflexionar y mejorar la manera de cómo se impartía la educación antes de este suceso. (UNESCO, 2018)

Bruner (1960) plantea una teoría de aprendizaje en el cual sostiene que los estudiantes tienen que aprender a través del descubrimiento impulsados por sus inquietudes de manera que satisfagan sus propias necesidades. Por otro lado, el investigador Vygotsky (1978) creía que según el ambiente en el que se desarrollan los niños juega un papel muy importante dentro de su aprendizaje, ya que todo desarrollo mental se produce de acuerdo al contexto, de manera que hoy en día encontramos diversos recursos que se encuentran al alcance de los niños y favorecen en gran medida a la adquisición de sus conocimientos ya

que manifiestan de información de una manera más dinámica y divertida, haciendo de esta actividad un momento placentero.

Actualmente ser competente en el área digitalizada se posiciona como un desempeño clave para cualquier individuo ya que con un buen dominio de las tecnologías poseerán mejores oportunidades tanto de trabajo como de educación de manera que es fundamental mostrar destrezas en el uso de los artefactos tecnológicos como son las laptops, ordenadores, tabletas y los propios teléfonos móviles asumiendo como objetivo desempeñar habilidades en la búsqueda de información, almacenamiento y recuperación de datos, producción de material digitalizado entre otros conocimientos, que se desarrollan mediante las diferentes plataformas y softwares que impone la tecnología.

2.2.4. La competencia digital según el currículo:

MINEDU (2016) desarrolla una competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

Los niños son como una esponja absorbente que captan todo lo que ocurre a su alrededor de manera muy rápida y eficaz, surgiendo así el interés por las tecnologías de información y comunicación, las cuales se encuentran presente en sus vidas en diversos tipos de actividades que ven realizar a las personas de su alrededor, ven como sus padres o hermanos envían mensajes mediante el teléfono móvil, o leen diversos tipos de información en las

plataformas de su ordenador, es de esta manera como va incrementando su interés por conocer más de este medio digital .

Es por ello que se propone que los niños y niñas a partir de los 5 años desarrollen ciertas capacidades que les ayude a acceder al uso de los entornos virtuales acompañados de la docente de manera responsable, segura y provechosa. En este sentido el niño podrá acceder a una variedad de información de su interés y que se le haga entendible para que pueda interactuar con otras personas, para registrar algún tipo de acontecimiento o momentos importantes o desarrollar diferentes proyectos ya sea de manera colaborativa o individual.

Este se propone como un reto para los niños y niñas buscando fortalecer su competencia digital de manera que el uso de los entornos virtuales sea de modo seguro, generando nuevas oportunidades al proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista curricular, se plantea agregar las TIC como una competencia transversal la cual se denomina “Aprovechamiento de TIC”, que pretende la excelencia educativa en el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante los ambientes originados por las TIC. Esta competencia se soporta en la alfabetización digital, que permite generar en los estudiantes destrezas para interpretar, buscar, comunicar y construir contenidos de acuerdo a los requerimientos de la actuales, por otro lado, tenemos la Interactividad de los entornos virtuales, los cuales serían como una cultura digital, es la práctica de lo diario mediante los diversos entornos virtuales seleccionando y

produciendo aprendizajes desde la complejidad de la información, esta es una oferta de reflexión a raíz de las experiencias personales y prácticas sociales para tener conocimiento de los diferentes ámbitos de saber, creando y vivenciando experiencias extraordinarias de usuario con un meta innovadora, entendiendo el mundo actual para así poder tomar mejores decisiones y actuar de manera ética.

2.2.5. Tipos de aprendizaje a través de las competencias digitales:

Según Viñas (2015) encontramos los siguientes modelos de aprendizaje

2.2.5.1. Un aprendizaje activo:

Este aprendizaje se da mediante la autonomía y pre disposición del estudiante ya que el docente no es la única persona que posee la facultad y fuente de conocimiento, sino que también los estudiantes pueden contribuir a la inteligencia colectiva brindando aportes en cualquiera que fuese la materia. El docente debe crear entornos de aprendizaje de acuerdo a su realidad social del alumno par que este se desarrolle con mayor libertad. (Gomez, 2013)

2.2.5.2. Un aprendizaje colaborativo:

Tiene como característica el trabajo en equipo donde los estudiantes aprenden de acuerdo a su entono social. Se trabaja de manera conjunta, donde se puede expresar ideas y compartir experiencias, además que se puede corroborar información y sobre todo se trabaja aprendiendo uno del otro. El

aprendizaje colaborativo se centra en una plática y negociación constante que puede ser entre compañeros y a su vez con el docente de manera que todos puedan brindar algún tipo de información con respecto a la problemática planteada. Es aquí donde podemos constatar la teoría de Vygotsky (1962) en el cual menciona y hace referencia que el aprendizaje tiene mucha relación según el medio social en el que se desarrolla la persona. (Dewey, 1991)

2.2.5.3. Un aprendizaje autónomo:

En donde el estudiante tiene todo protagonismo y la potestad de decidir de manera junta con el docente la programación curricular y así poder responder a sus propias necesidades e intereses personales. Como resultado, de una nueva forma de aprendizaje, el docente se ve en la obligación de implementar e innovar su método de enseñanza de acuerdo a las nueva curricula. En este término, la tecnología, apreciada ya sea mediante el vídeo y las proyecciones multimedia como método de aprendizaje, tienen cada vez más un desempeño muy importante en el aula. Si bien es cierto estamos en sumergidos en una era de tecnología e innovación donde el estudiante busca nuevas cosas, nuevos conocimientos y no se conforma con lo monótono y rutinario. (Ochoa, 2008)

2.2.6. Importancia:

Según Viñas (2015) en las últimas 2 décadas la tecnología ha reestructurado de manera evidente la forma en la cual estábamos acostumbrados a vivir, la manera de cómo nos comunicamos eh incluso

también la manera de cómo se da nuestra instrucción. Los seres humanos hoy en día se ponen en contacto con esta nueva ciencia desde edades muy cortas y empiezan a aprender de una nueva manera, muy diferente a como estuvimos acostumbrados y lejos de la realidad en la que fueron educados sus profesores. Es por ello que las competencias digitales son de gran importancia dentro de la educación no solo para el alumno, sino que también para el profesor de modo que ellos también puedan usar los beneficios de la tecnología de una manera responsable y con un propósito claro.

2.2.7. Características:

Kustcher y St. Pierre (2001) establecen ciertas peculiaridades que poseen las nuevas tecnologías mejorando el modo de comunicarse y obtener información.

Una de las primeras particularidades tenemos la velocidad en la que los artefactos nos permiten obtener cualquier tipo de información de modo que podemos clasificar lo que más nos favorezca y de acuerdo a nuestras exigencias. En este marco los alumnos logran alcanzar numerosos sitios de información los cuales son de fácil acceso y en un lapso de tiempo relativamente breve.

Otra de las características es el tamaño de estos artefactos tecnológicos cada vez son mucho más pequeños, ligeros y portables de tal modo que los estudiantes pueden trasladarlos a diferentes lugares de manera que siempre estarán conectados y en constante actividad donde quiera que se encuentren.

No podemos dejar de mencionar las vinculaciones inalámbricas entre diversos dispositivos tecnológicos ya que por medio de estos los estudiantes tienen la posibilidad de trasladar la información de un dispositivo a otro sin tener que usar algún tipo de cable ni memorias pues cabe decir que muchos de los aparatos ya cuentan con un sistema de Bluetooth incorporados lo cual les permite conectarse entre sí.

2.2.8. Elementos:

Permiten una educación innovadora ya que son recursos que pueden ser utilizados por los profesores al momento de impartir su disciplina, así mismo favorece a los estudiantes puesto que disfrutan de nuevas experiencias de manera que llama su interés, lo cual les ayudará en la conservación de sus aprendizajes ya que les parecerá divertido y fuera de lo común.

2.2.8.1. Pantalla digital:

Cuando hablamos de pantallas digitales nos estamos refiriendo a nada menos que a las computadoras o comúnmente denominadas PC estos son equipos diseñados para emitir caracteres cuando son manipuladas mediante el tacto, existen muchos modelos de estos artefactos las cuales son de gran beneficio tanto para profesor como para los estudiantes y para cualquier público que lo manipule con algún propósito.

2.2.8.2. Netbook:

Son dispositivos muy similares a las laptops, pero en un tamaño más reducido y con un precio más accesible, por su peculiaridad de medidas ofrecen mayor movilidad y portabilidad, estos equipos son muy útiles ya que desempeña la mayoría de las funciones de cualquier computadora o laptop, siendo un equipo de mucho beneficio dentro de la educación, es por ello que en el período del 2014 a lo largo del régimen del pasado mandatario el señor “Ollanta Humala Tazo” se donaron cerca de treinta mil quinientos netbooks a los distintos centros educativos del Perú, impulsando un nuevo modelo de enseñanza digitalizada.

2.2.8.3. Proyector:

Es un aparato sensorial diseñado para emitir o producir caracteres dinámicos o estáticos de acuerdo a la proyección establecida. Este procedimiento posee una peculiaridad bastante especial, debido a que funciona por medio de un lente, permitiendo de esta forma enseñar diferentes tipos de información fija o en movimiento. Se considera un instrumento bastante importante en la enseñanza debido a que lo tenemos la posibilidad de ocupar en nuestras propias tácticas de educación donde tenemos la posibilidad de captar el interés de los chicos de manera que tendrán una mejor aceptación de la información, convirtiendo las clases en actividades más dinámicas y placenteras.

2.2.9. Uso:

Según Dussel (2010) con el ingreso de la tecnología a nuestras vidas nos hemos visto expuestos a diferentes cambios y la educación no ha sido ajena a esto, inicialmente se debatía sobre los cambios que había generado estas nuevas prácticas, además de la rápida aceptación que tuvo dentro de nuestra cultura de modo que evoluciona de una manera asombrosa, esto se debe a los diferentes programas y plataformas con las que cuenta que cada vez nos vincula más con los medios digitales, hoy en día muchos de los centros educativos cuentan con una diversidad de artefactos tecnológicos que van desde una pizarra digital hasta el uso de las netbook por alumno.

El modelo de enseñanza es flexible según el avance de la ciencia y se adapta a los nuevos retos que estos originan, es por ello que los métodos de enseñanza tradicionales se han visto modificados debido a que hoy en día los alumnos tienen la necesidad de incorporar los medios digitales a sus vidas, ya que esto les genera un tipo de satisfacción y a su vez les permite ser más independientes ya que disponen de una variedad de información de acuerdo a sus necesidades e intereses de una forma más rápida y accesible y al alcance de un clic.

2.2.10. Benéficos:

De acuerdo con Blanco (2016) el uso de las tecnologías beneficia tanto a maestros como a los alumnos.

2.2.10.1. Docente:

El uso de la tecnología se ha convertido en una necesidad dentro del proceso de enseñanza, ya que con la llegada de esta nueva era los profesores están obligados a crear nuevos métodos de instrucción, llegando a requerir de los diferentes recursos que brinda la ciencia y pueden ser empleados durante la ejecución de una clase implementando las estrategias y métodos de enseñanza que utilizan los docentes de manera que les posibilite captar la atención de sus alumnos y cubrir con sus necesidades, dejando de lado una práctica monótona y aburrida.

2.2.10.2. Niño:

La ciencia digitalizada se ha posicionado como una herramienta indispensable en la vida de los estudiantes debido a que les otorga diversas clases de información de manera que se convierten en los forjadores de sus propios conocimientos. Es de este modo que abrimos las puertas a una nuevo y muy diferente método de aprendizaje donde los estudiantes toman una actitud de progresividad en las diversas áreas.

Según Fernández (2010) el uso de las tecnologías genera diferentes beneficios para los estudiantes:

a. Motivación:

Impulsa a los estudiantes a una cultura investigadora ya que permite conseguir información de una manera más rápida y dinámica, estos sitios tienen como objetivo que el explorador obtenga información de una forma más cómoda cubriendo sus necesidades al mismo tiempo que se entretiene.

b. Interés:

Crea inquietud en los alumnos ya que los medios digitales brindan diversos recursos con los que pueden trabajar, dándoles nuevas experiencias y perfeccionando la educación tradicional.

c. Interactividad:

Los usuarios tienen la posibilidad de contactarse con compañeros y amigos de diferentes lugares por medio de diversas comunidades virtuales consiguiendo comunicarse y establecer diálogo, intercambiando ideas o experiencias de manera que desarrollan una mayor expresión.

d. Cooperación:

Permite a los estudiantes realizar trabajos de manera conjunta ya que existen diversas plataformas donde pueden ejecutar actividades de modo colaborativo, mejorando sus habilidades interactivas de manera que aprenden a estar más unidos.

e. Creatividad:

Favorece al libre desarrollo de los estudiantes al mismo tiempo que incrementa sus habilidades creativas ya que todas las que ellos creen parte de sus propias ideas, pensamientos e imaginación.

f. Comunicación:

Origina una mayor interacción por parte del profesor y el estudiante, esta es una práctica distinta a la enseñanza tradicional en el que el estudiante se posicionaba como un ente pasivo. De acuerdo a este marco el diálogo se realiza de una manera más sincera y con naturalidad ya que se da a través de plataformas virtuales brindándoles la posibilidad de quitarse cualquier preocupación o inquietud.

g. Autonomía

Debido al ingreso de las ciencias los estudiantes tendrán una gran cantidad de páginas que los ayudarán a encontrar todo tipo de información que necesiten. Pero para los profesores, es un desafío. Es su responsabilidad educar a sus estudiantes para que tomen las decisiones correctas. Información.

III. HIPOTESIS

Según Sampieri (1997), “Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, que no ha sido abordado antes” (p,13).

Las investigaciones de tipo descriptivo no se formulan hipótesis ya que no se trabaja con relaciones de causa y efecto. En este tipo de investigaciones el investigador no tiene un evento identificado, sólo tiene interés por saber cómo se manifiesta una determinada característica o condición, su objetivo es detectar semejanzas y diferencias entre dos contextos o dos poblaciones con respecto a uno o más eventos.

4.1.2. El tipo y el nivel de la investigación

Hernández (1991) plantea que la investigación científica en cualquier área del conocimiento humano, tiene como finalidades la exploración, la descripción, la correlación de fenómenos, la explicación y/o la predicción de los fenómenos.

En este marco la presente investigación fue de nivel cuantitativo, porque los datos obtenidos fueron codificados y tomaron un valor numérico.

4.1.2.1. Nivel de la investigación

La investigación de nivel descriptivo o investigación diagnóstica, es aquella donde se plantea datos y características del fenómeno en estudio, su objetivo es conocer la relación que existe entre dos o más situaciones, costumbres o actitudes mediante una descripción concisa de la actividad. (Kerlinger, 2006).

La investigación utilizó un nivel descriptivo ya que se plasmaron los datos obtenidos del fenómeno en estudio de acuerdo a los hechos observados.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por 44 estudiantes de 5 Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2020 en la institución educativa Estrellitas del Saber N°319 está ubicada en Jirón Lima Mz Y Lote 7A en el pueblo joven de La Unión.

Tabla 1. *Población de la investigación*

Nivel	Grado	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	5 años “Pequeños científico”	12	10	22
	Aula 5 de años “Pequeños constructores”	10	12	22
Total				44

Fuente: Registro de matrícula del 2020.

4.2.2. Muestra

La muestra para este estudio fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico por conveniencia. Estuvo conformada por 16 niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 319.

Tabla 2. *Muestra de la investigación*

Institución educativa	Grado	Niños	Niñas	Total
Estrellitas del Saber N.º 319	5 “Pequeños científicos”	9	7	16

Fuente: Registro de matrícula del 2020.

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión

- Todos los niños de 5 años matriculados.
- Estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- Estudiantes que sus padres no firmaron el consentimiento informado.

4.3. Definición y operacionalización de la variable

4.3.1. Definición de la variable

Variable: Competencia digital

MINEDU (2016) crea una competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”.

Esta competencia se sustenta, antes que nada, en la alfabetización digital, que tiene como objetivo desarrollar en las personas capacidades para buscar, interpretar, comunicar y edificar la información haciendo un trabajo con ella de forma eficiente y en forma participativa para desenvolverse acorde a las exigencias de la sociedad de hoy.

4.3.2. Operacionalización de la variable

La variable competencia digital se valoró mediante la aplicación de una lista de cotejo, la cual tuvo como escala valorativa “si y no” donde se evaluó las dimensiones de exploración, producción y participación.

Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLE	C.OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICION
<p>Competencia digital</p> <p>MINEDU (2016), la competencia digital se sustenta, en primer lugar, en la alfabetización digital, que tiene como propósito desarrollar en los individuos habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir la información trabajando con ella de manera eficiente y en forma participativa para desempeñarse conforme a las exigencias de la sociedad actual.</p>	<p>La variable competencia digital se valoró mediante la aplicación de una lista de cotejo, la cual tuvo como escala valorativa “si y no” donde se evaluó las dimensiones de exploración, producción y participación.</p>	Exploración	Actúa voluntariamente	<p>-El niño muestra interés por aprender acerca del uso de los entornos virtuales.</p> <p>-El niño busca información de su atracción (videos).</p> <p>-Se interesa por conocer nuevas aplicaciones digitales (puzle).</p>	Lista de cotejo
		Producción	Muestra habilidades creativas	<p>-El niño produce imágenes para registrar algún acontecimiento.</p> <p>-El niño expresa sus emociones mediante mensajes de voz.</p> <p>-El niño elabora proyectos (registra el crecimiento de una planta mediante fotografías).</p>	
		Participación	Interactúa	<p>-Formula preguntas de su interés sobre los medios digitales (YouTube).</p> <p>-Se relaciona con entornos digitales apropiados que potencien su aprendizaje(juegos).</p> <p>-Pide ayuda a un adulto cuando no sabe cómo usar un medio digital.</p>	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La observación

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición. (Salkind, 1999)

La técnica utilizada estuvo referida a la observación la cual se aplicó a los individuos en estudio para medir sus conocimientos en cuanto a la variable.

4.4.2. Instrumento

Lista de cotejo

Dragon (2012) refiere a la lista de cotejo como una herramienta de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, junto a un par de columnas en las cuales únicamente se marcan la presencia o ausencia de estos indicadores, a la vez sirve para monitorear el proceso de trabajo en diversos momentos.

En este sentido la lista de cotejo estuvo conformada por 3 dimensiones con una cantidad de 3 ítems por dimensión, sumando 9 ítems en total, la aplicación de este instrumentó ayudó a evaluar los aspectos más relevantes de la investigación, se calificó el puntaje con una puntuación dicotómica “sí” o “no”, donde No obtuvo el valor de 0 mientras que Si obtuvo el valor de 1. De manera que permitió recoger y procesar los datos obtenidos con respecto al nivel de competencia digital de los niños de 5 años.

4.4.2.1. Validez y confiabilidad del instrumento.

a. Validez

Para la efectividad del instrumento se usó el método de validez de Contenido, que hace referencia al nivel en que una herramienta refleja un dominio específico del contenido de lo cual desea medir donde los ítems o reactivos de una herramienta se relacionan con la variable a medir.

Este proceso se ejecutó por medio de juicio de profesionales, se pretende tener estimaciones razonablemente buenas, para lo que se recurrió a 3 profesores expertos con el fin que juzguen de forma sin dependencia la relevancia de prueba con el contenido teórico, la claridad en la redacción y el sesgo en la formulación de los ítems.

b. Confiabilidad:

Para Ebel, (1977) el concepto “confiabilidad” designa la precisión con que unos conjuntos de puntajes de pruebas miden lo cual tendrían que medir” Para el presente caso, se ha usado el procedimiento de Homogeneidad de las cuestiones o ítems y la técnica Coeficiente Alfa de Cronbach, la cual puede tomar valores entre 0 y 1, donde:

- 0 significa fiabilidad nula
- 1 representa fiabilidad perfecta.
- Entre 0 y 1, hay grados siguientes:
 - a. Entre 0,1 y 0,19: fiabilidad bastante baja
 - b. Entre 0,20 a 0,39: fiabilidad baja
 - c. Entre 0,40 a 0,59: fiabilidad moderada
 - d. Entre 0,60 a 0,79: fiabilidad alta
 - e. Entre 0,80 a 0,99: fiabilidad bastante alta. Los resultados del Alfa de

Crombach, presentan los próximos datos:

Tabla 4 . Resumen del proceso de los casos

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
CASOS	Validos	9	100,0
	excluidos	0	,0
	total	9	100.0

De acuerdo al resumen se muestra una proporción de 9 ítems o indicadores de verificación para la validación. Esta proporción de datos, sometido a la prueba Alfa de Cronbach, lanzó el siguiente resultado:

Tabla 5. *Nivel de confiabilidad del instrumento*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,682	5

El resultado obtenido por el Coeficiente de Alfa de Cronbach ha sido de 0,682, que equivale a un 68,2% lo cual representa una confiabilidad alta en la aplicación de instrumentos.

4.5. Plan de análisis.

Para el desarrollo de la investigación se realizó lo siguiente:

- La coordinación correspondiente con la directora, con la docente encargada del aula, para comunicarse que se aplicara un instrumentó de evaluación para la investigación
- Para analizas los resultados de la lista de cotejo se utilizará la estadística descriptiva e inferencial
- Los datos serán codificados eh ingresados a una hoja de cálculo del programa office Exel 2016

- Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático office-Excel versión 2016 para Windows. Los resultados se presentaron a través de tablas, gráficos y figuras.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6. *Matriz de consistencia*

Título	Problema general	Objetivo general	Metodología
El nivel de competencia digital en niños de cinco años de educación inicial en la institución educativa N° 319 del distrito - Chimbote - 2020	- ¿Cuál es el nivel de competencia digital en los niños de cinco años de educación inicial en la I.E N°319 - Chimbote - 2020?	- Determinar el nivel de las competencias digitales en los niños de cinco años de educación inicial en la I.E N°319 - Chimbote – 2020	Tipo: Cuantitativa Nivel: Descriptiva Diseño: No experimental Población: 44 Muestra: 16 Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo. Análisis de datos: El programa office Exel 2016
		<p>Objetivos específicos</p> <p>1. Identificar el nivel de exploración en los niños de cinco años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote - 2020</p> <p>2. Identificar el nivel de producción en los niños de cinco años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote - 2020</p> <p>3. Identificar el nivel de participación en los niños de cinco años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote - 2020</p>	

4.7. Principios éticos:

Durante el desarrollo de la presente investigación se ha considerado el cumplimiento de los siguientes principios éticos.

Protección a la persona: De acuerdo a este principio se realizó la investigación protegiendo la identidad de los individuos en estudio puesto que no se presentaron sus datos reales y su información fue codificada.

Beneficencia y no maleficencia: En este sentido, se le pidió a la docente que se comuniquen con los padres de familia para informales sobre el proyecto y si estaban dispuestos a participar para saber en qué nivel de conocimiento sobre la competencia digital se encuentran sus niños, esta evaluación se realizó mediante una encuesta online debido al distanciamiento social generado por la COVID -19.

Libre participación y derecho a estar informado: se buscó que los estudiantes participen de manera libre y con el consentimiento de sus padres, lo cuales fueron informados de todo lo que conlleva la investigación mediante un documento el cual tuvieron que firmar dando la autorización de que sus niños participen, esta coordinación de realizo mediante la App Messenger.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1 Determinar el nivel de las competencias digitales en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa N°319 del distrito- Chimbote – 2020.

Tabla 7. Nivel de competencia digital en los escolares de 5 años.

Categorías	<i>f</i>	%
Alto	1	6%
Medio	11	69%
Bajo	4	25%
Total	16	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo del mes de noviembre 2020.

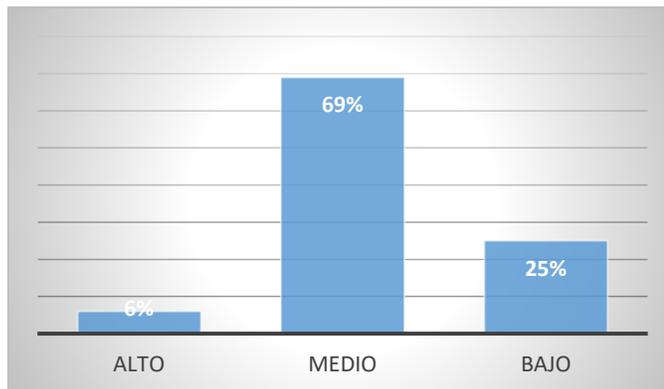


Figura 1. Nivel de competencia digital en los escolares de 5 años.

Fuente. Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 1; con relación al objetivo general al aplicar el cuestionario se observa que el 69% de los datos obtenidos se ubican en un nivel medio con respecto a su nivel de competencia digital. Por tanto, los niños aun muestran conflictos para desenvolverse a través de los entornos digitales.

5.1.2. Identificar el nivel de exploración en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote – 2020, a través del cuestionario.

Tabla 8. Nivel de exploración en los escolares de 5 años.

Categorías	<i>f</i>	%
Alto	4	25%
Medio	8	50%
Bajo	4	25%
Total	16	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo del mes de noviembre 2020.

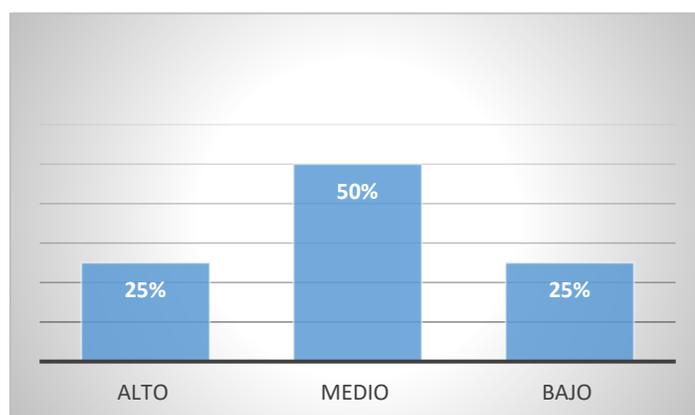


Figura 2. Nivel de exploración en los escolares de 5 años.

Fuente. Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 2; con relación a la dimensión de exploración en los estudiantes de 5 años al aplicar el cuestionario se observa que el 50% de los datos obtenidos se ubican en un nivel medio con respecto al nivel de competencia digital. Por ende, se identificó que los niños aún tienen dificultades para explorar algunos sitios web.

5.1.3. Identificar el nivel de producción en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote – 2020, a través del cuestionario.

Tabla 9. Nivel de producción en los escolares de 5 años.

Categorías	<i>f</i>	%
Alto	3	19%
Medio	5	31%
Bajo	8	50%
Total	16	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo del mes de noviembre 2020.

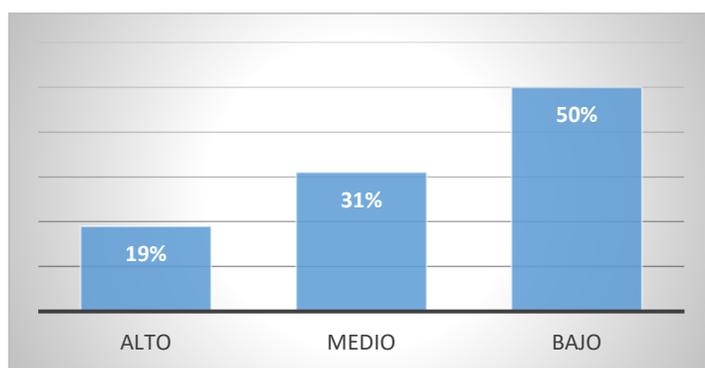


Figura 3. Nivel de producción en los escolares de 5 años

Fuente. Tabla 9.

En la tabla 9 y figura 3; con respecto a la dimensión de producción en los niños de 5 años al aplicar el cuestionario, registra que el 50% de los datos se posicionan en un nivel bajo referente al nivel de competencia digital. Por tanto, se observa que los niños tienen dificultades para producir material digitalizado en modo de expresión.

5.1.4. Identificar el nivel de participación en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E N° 319 - Chimbote – 2020, a través del cuestionario.

Tabla 10. Nivel de participación en los escolares de 5 años

Categorías	<i>f</i>	%
Alto	3	19%
Medio	10	62%
Bajo	3	19%
Total	16	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo del mes de noviembre 2020.

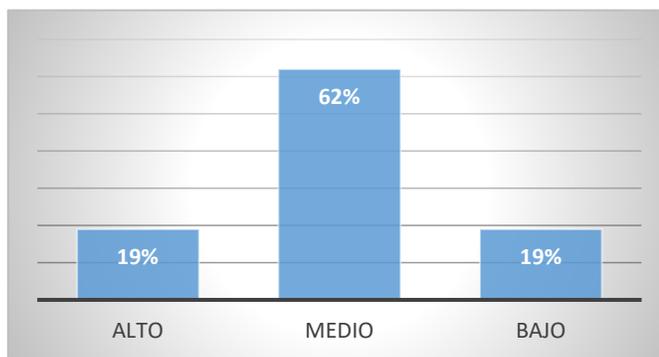


Figura 4. Nivel de participación en los escolares de 5 años

Fuente. Tabla 10.

En la tabla 10 y figura 4; con relación a la dimensión de participación en los estudiantes de 5 años al aplicar el cuestionario, registra que el 62% de los datos obtenidos se ubican en un nivel medio referente al nivel de competencia digital. Por tanto, se identifica que los niños aun tienen dificultades para participar en diversos medios digitales.

5.2. Análisis de resultados

Se analiza que el 69% de los datos obtenidos se ubican en un nivel medio con respecto a su nivel de competencia digital lo cual deja ver que la gran mayoría de estudiantes carecen de esta competencia. Según la UNESCO (2018) el desarrollo de la competencia digital es la capacidad que tiene un individuo para realizar operaciones mediante espacios digitalizados ya sea como crear contenidos, utilizar medios de comunicación y explorar en distintas plataformas de manera que dominen esta herramienta.

En comparación de la investigación de Pérez (2015) realizada en Salamanca, referente al tema de competencia digital obtuvo que el 72% de los datos, si desarrollan esta competencia de una manera adecuada, lo que indica que la investigación realizada en Chimbote se encuentra en un nivel bajo a comparación del otro investigador de manera que los resultados se contradicen, esto puede corresponder a que los niños no cuentan con una orientación adecuada en la adquisición de la competencia digital, así mismo puede deberse a la falta de

práctica y recursos tecnológicos ya que esta área muchas veces se ha visto descuidada debido a que tanto los padres como los docentes le dan mayor importancia a áreas como comunicación o matemáticas y dejan de lado el área tecnológica siendo hoy en día este un instrumento fundamental para el desarrollo de la sociedad ya que la vida es cada vez más digitalizada.

Se identifica que el 50% de los datos se posiciona en un nivel medio, dejando a conocer que la mitad de estudiantes no se desarrollan de manera fluida en el ámbito de exploración digital. Según Marzal y Cruz (2018) el aprendizaje por indagación o por descubrimiento se fundamenta en que el estudiante construya sus conocimientos a partir de su propia exploración. Este nuevo método transforma el proceso de enseñanza – aprendizaje ya que la información no es transmitida por el docente si no que el estudiante es el propio protagonista de sus conocimientos.

A comparación de la investigación de Pérez (2015) realizada en Salamanca, en el área de información, obtuvo como resultados que el 87% de los niños si realizan la actividad de exploración a través de plataformas digitales lo que indica que la investigación realizada en Chimbote se encuentra en un nivel bajo a diferencia de la investigación realizada en Salamanca de manera que los resultados se refutan, esto se podría deber a que los niños no cuentan con una orientación adecuada para realizar actividades de exploración mediante medios digitales, otro factor podría ser la falta de herramientas ya que muchas familias no

cuentan con los recursos necesarios para adquirir equipos tecnológicos lo que implica que los niños no puedan explorar en diversas plataformas digitalizadas, lo cual es de gran importancia dentro de su formación académica, ya que hoy en día esta competencia se ha convertido en una necesidad para poder estar de acuerdo a nuestra contextualización.

Se registra que un 50% de los datos obtenidos se ubican en un nivel bajo de manera que podemos deducir que la mitad de estudiantes no muestran ningún tipo de interés por desarrollar sus habilidades de producción digital. Según Castro (2018) la producción digital es la habilidad de crear, mejorar o modificar proyectos mediante equipos o plataformas digitales, generando productos que interactúen, como son los audios, textos, imagen, video, y diversos tipos de animación en diferentes soportes digitalizados.

En comparación con la investigación de Pérez (2015) realizada en Salamanca, referente a la creación de contenidos, obtiene que un 82% de los niños si crean material digitalizado, de manera que la investigación realizada en Chimbote se encuentra en un nivel bajo a diferencia de la investigación realizada en Salamanca de manera que los resultados se contradicen, esto puede ser por la falta de atención ya que muchas veces los niños no son estimulados e incentivados a realizar este tipo de actividades, también podría deberse al lugar donde los niños se desarrollan ya que no todos los centros educativos cuentan con los mismos recursos tecnológicos, es por ello que se evidencia que los niños

tienen grandes diferencias en cuanto a su capacidad de producción mediante los medios digitales.

Finalmente se obtuvo que el 62% de los datos se ubican en un nivel medio referente a su competencia digital dejando ver que más de mitad de los niños no muestran interés por fortalecer sus conocimientos y participación digitales. Para el Ministerio de Educación (2017) el concepto de participación digital hace referencia al conjunto de habilidades y actitudes que muestra un individuo para desarrollarse en una sociedad fusionada con la tecnología de manera comprometida, ética y segura comprendiendo el impacto de ésta en su vida personal y en las de entorno.

A comparación de la investigación de Pérez (2015) realizada en Salamanca, en el área de comunicación obtiene que, el 92% de los alumnos si realizan la acción de participación de manera eficiente, lo que evidencia que la investigación realizada en Chimbote se encuentra en un nivel bajo a diferencia de la investigación realizada en Salamanca de manera que los resultados se contradicen, esto podría corresponder a que los niños no tienen una motivación que les impulse obtener habilidades participativas que les permita desarrollarse a través de medios digitales. Si bien es cierto el dominio de los diversos entornos digitales se ha vuelto una necesidad para la vida diaria, ya que hoy en día la sociedad cada vez está más vinculada con la tecnología.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Se identifico que el mayor número de estudiantes se posicionan en un nivel medio con respecto a su competencia digital de manera que aun muestran dificultades para explorar diversos sitios web, producir diferentes materiales e inclusive para participar en su grupo de trabajo con preguntas o exposiciones de la competencia.

Se identifico que la gran mayoría de los niños se encuentran en un nivel medio con respecto a su exploración ya que solo mostraron iniciativa por visitaron algunos sitios web como WhatsApp, YouTube y Google.

Se identificó que la mayoría de estudiantes se ubican en un nivel bajo en su producción digital, de manera que estos no cuentan con la capacidad de crear o producir material digitalizado en modo de expresión ya sea mediante audios, fotos, videos, etc.

Se identificó que más de la mitad de los estudiantes se encuentran en un nivel medio con respecto a su participación ante actividades digitales, es decir, aun muestran dificultades para hacer preguntas sobre sus dudas, pedir ayuda o simplemente socializar lo aprendido.

6.2. Recomendaciones

- La directora tiene que solicitar presupuesto para la implementación de salas de cómputo en el centro educativo.

- La directora tiene que realizar capacitaciones para las docentes y padres de familia sobre el buen uso de las TIC y de su beneficio en el ámbito educativo.

- La docente tiene que utilizar estrategias con material digitalizado en sus sesiones de aprendizaje como videos, diapositivas, audios, etc.

- La docente tiene que trabajar con los niños de manera innovadora utilizando los softwares educativos ya sea como Ardora, Jclik, Edelim, GeoGebra, donde podrán encontrar diversas actividades multimedia que ayudan a su desarrollo cognitivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudín, Y. (2016). *Educación Basada En Competencias*. Pdf (p. 6). p. 6. Artículo digital. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/47354805_Una_educacion_basada_en_competencias/fulltext/024c3e2d0cf29c215b6ac794/Una-educacion-basada-en-competencias.pdf
- Banco mundial. (2019). *Desarrollo digital*. Revista Electrónica. Recuperado de:
<https://www.bancomundial.org/es/topic/digitaldevelopment/overview>
- Bonilla Castro, Elsy y Rodríguez Seth, Penélope. *Más allá del dilema de los métodos*. La investigación en ciencias sociales. 3era Ed. Santafé de Bogotá, Ediciones Uniandes, 1997. Recuperado de:
<https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>
- Blanco, A. V. (2016). *El rol del docente en la era digital*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 30(2), 103-114
Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Cárdenas, F., & Paredes, W. (2017). *Alfabetización digital de los docentes de EBR en instituciones educativas públicas del nivel secundario de la provincia de Chupaca*. 10-11. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Centro del Perú. Recuperado de:

http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/273/TEDU_24.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Castro, I. (2018). *Las competencias tic y la integración de las tecnologías de la información y comunicación de los docentes de la universidad católica del Maule*. (Tesis para optar al grado de Magíster en Educación). Universidad de Chile. Recuperado de: http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-diaz_i/pdfAmont/cs-diaz_i.pdf
- Caudillo, D. (2016). *Competencia Digital en el Proceso de Apropiación de las TIC en Jóvenes de Secundaria en el Estado de Sonora, México. Propuesta de Innovación Educativa para la Mejora de las Habilidades Digitales en el Aula*". (Tesis para optar al grado de doctor en educación). Universidad de Sonora. Recuperado de: <https://pics.unison.mx/doctorado/wp-content/uploads/2018/02/Caudillo-Ruiz-Tesis-doctorado.pdf>
- Coronado, J. (2016). *Uso de las TIC y su relación con las competencias digitales de los docentes en la institución educativa NRO. 5128 del distrito de Ventanilla – Callao*. (Tesis para optar al grado de magister en educación). Universidad Nacional de Educación. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/883/TM%20CE-Du%20C78%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, I. (2009). *Las competencias TIC y la integración de los docentes. 150*. (Tesis para optar al grado de magíster en educación). Universidad de Chile.

Recuperado de: http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-diaz_i/pdfAmont/cs-diaz_i.pdf

Dussel, I. (2010). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Revista digital.

Recuperado de:

<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003074.pdf>

Dzul, M. (2010). *Unidad básica de los métodos científicos*. Artículo digital.

Recuperado de:

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/133491/METODOLOGIA_DE_INVESTIGACION.pdf

Drago, C. (2012). *Evaluación para el aprendizaje*. Artículo digital. Recuperado de:

http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20170830/asocfile/20170830100642/manual_evaluacion.pdf

Espadas, M. (2006). *Uso de programas computacionales en el desarrollo de las competencias de lenguaje escrito de los niños del tercer grado de preescolar*. (Tesis de maestría). Escuela de Graduados en Educación, Tecnológico de Monterrey.

Fernández, I. (2010). *Las Tics en el ámbito Educativo*. 1-9. Recuperado de:

http://www.eduinnova.es/abril2010/tic_educativo.pdf

Fidias G. Arias, (2012). *El-proyecto-de-investigación-6ta-ed.-fidias-g.-arias*

Recuperado de: <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/el-proyecto-de-investigacion-6ta-ed.-fidias-g.-arias.pdf>

- García, A. (2016). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. Revista digital. Recuperado de:
<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf?sequence=1>
- Gil-Mediavilla, M. (2016). *Desarrollo de entornos personales de aprendizaje (PLEs) para la mejora de la competencia digital: estudio de caso en una escuela media italiana*. (Tesis doctoral). Universidad de Burgos.
Recuperado de:
https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/189/Gil_Mediavilla.pdf;jsessionid=93BA50565FBB90595407B54FCFF6168F?sequence=1
- Guía de observación. (2010). 65. Revista electrónica. Recuperado de:
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/106808/guia-educacion-basica.pdf>
- Hernandez Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar
Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill, México 1997
- Kustcher N., y St. Pierre A., (2001) *Pedagogía e Internet Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías*. Revista científica Redalyc. Editorial Trillas México DF. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Sanchez, Guillén (2019). *Competencias digitales y educación*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Lima, Perú: Recuperado de:
<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a22v7n2.pdf>

- Lorenzo, I. (2017). *Las competencias digitales en jóvenes adolescentes*. (Jóvenes de 15 años, 4o E.S.O). (Tesis para optar el grado de licenciado en educación). Universidad de la Laguna. Recuperado de:
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6484/Las%20competencias%20digitales%20en%20jovenes%20adolescentes.%20Isla%20de%20la%20Gomera%20y%20Tenerife.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2015). *Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación, 4,43,44,45. Recuperado de:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2017). *Competencia digital*. Recuperado de: [https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competenciasclave/digital.html#targetText=La%20competencia%20digital%20\(CD\)%20es,y%20participaci%C3%B3n%20en%20la%20sociedad](https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competenciasclave/digital.html#targetText=La%20competencia%20digital%20(CD)%20es,y%20participaci%C3%B3n%20en%20la%20sociedad).
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2007). *¿Están preparados los estudiantes para un mundo de creciente demanda tecnológica?* Distrito Federal, México: E debe. Revista digital Redalyc. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/270/27012437007.pdf>
- Pérez, A. (2015). *Alfabetización digital y competencias digitales en el marco de la evaluación educativa: estudio en docentes y alumnos de educación*

primaria en castilla y león. (Tesis para optar el grado de maestría en educación). Universidad Nacional del Perú: Recuperado de:

file:///C:/Users/LENOVO%202021/Downloads/DDOMI_P%C3%A9rezEscodaA_Alfabetizaci%C3%B3ndigital.pdf

UNICEF (2020). *Niños en un mundo digital*. Revista electrónica. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/media/48611/file>

Viñas, M. (2015). *Competencias digitales y herramientas esenciales para transformar las clases y avanzar profesionalmente*. Artículo digital.

Recuperado de: <https://cursoticeducadores.com/ebook-competencias-digitales>

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA COMETENCIA DIGITAL EN
NIÑOS DE 5 AÑOS A TRAVÉS DE LOS PADRES DE FAMILIA.**

Institución Educativa:
Código del estudiante:
Grado:

Fecha:

N°	ITEMS	RESPUESTA	
		SI	NO
	D. EXPLORA		
01	El niño muestra interés por aprender acerca del uso de los entornos virtuales.		
02	El niño busca información de su atracción (videos)		
03	Se interesa por conocer nuevas aplicaciones digitales (puzle)		
	D. PRODUCCIÓN		
04	El niño produce imágenes para registrar algún acontecimiento.		
05	El niño expresa sus emociones mediante mensajes de voz.		
06	El niño elabora proyectos (registra el crecimiento de una planta mediante fotografías)		
	D. PARTICIPA		
07	Formula preguntas de su interés sobre los medios digitales (YouTube)		
08	Se relaciona con entornos digitales apropiados que potencien su aprendizaje(juegos)		
09	Pide ayuda a un adulto cuando no sabe cómo usar un medio digital.		

Observaciones.....

.....

2. Evidencias de validación de Instrumento

Título del proyecto: “EL NIVEL DE COMPETENCIA DIGITAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 319 DEL DISTRITO -CHIMBOTE - 2020”

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOGRO DE APRENDIZAJE

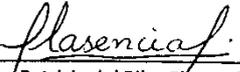
INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Competencia digital)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
				1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN 1: Explora								
1. El niño muestra interés por aprender acerca del uso de los entornos virtuales.	X						X	
Comentario:								
2. El niño busca información de su atracción (videos)	X							X
Comentario:								
3. Se interesa por conocer nuevas aplicaciones digitales (puzle)	X						X	
Comentario:								
II DIMENSIÓN 2: Producción								
1. El niño produce imágenes para registrar algún acontecimiento.		X					X	
Comentario:								
2.. El niño expresa sus emociones mediante mensajes de voz.	X						X	
Comentario:								
3. El niño elabora proyectos (registra el crecimiento de una planta mediante fotografías)		X						X
Comentario:								

II. DIMENSIÓN 3: Participa								
1. Formula preguntas de su interés sobre los medios digitales (YouTube)	X							x
Comentario:								
2. Se relaciona con entornos digitales apropiados que potencien su aprendizaje (juegos)	X						x	
Comentario:								
3. Pide ayuda a un adulto cuando no sabe cómo usar un medio digital.	X							x
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Si					x
Comentario: Si porque son todos los Programas y herramientas de internet y la web que debe de conocer el niño para poder desarrollar sus habilidades dentro de ámbito de las tecnologías.					


 Lic/ Patricia del Pilar Plasencia Latour.
 DNI: 32971241
 DOCENTE DE AULA

1. Formula preguntas de su interés sobre los medios digitales (YouTube)	x									x
Comentario:										
2. Se relaciona con entornos digitales apropiados que potencien su aprendizaje(juegos)	x								x	
Comentario:										
3. Pide ayuda a un adulto cuando no sabe cómo usar un medio digital.	x									x
Comentario:										

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Si					x
Comentario: Es importante y necesario que el niño conozca esta competencia por que es de una gran utilidad más aun en la situación en la que nos encontramos.					


 Ana Rosa Gamarra Sanes
 DOCENTE
 Mgrt: Gamarra Sanes Ana

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 13 de octubre 2020

OFICIO N° 239-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Mg. Consuelo Guevara Vasquez
Director de la I.E. ESTRELLITAS DEL SABER N° 319
Chimbote
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **Ponte Villanueva Mashlury Mabel**, con código de matrícula N° **0107172043**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **"EL NIVEL DE COMPETENCIA DIGITAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 319 DEL DISTRITO -CHIMBOTE - 2019"**, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Pedro de Segundo Ardoña Díaz Flores
Director




4. Formatos de consentimiento informado

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo....., padre de familia de la Institución educativa “.....” – Chimbote, identificado con DNI....., acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada..... realizado por la estudiantedelciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante

Firma del participante

Nombre de la persona que
obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: / /