



ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO

CULTURA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARÍA DEL ROSARIO,
VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA – 2019

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para Optar el Grado Académico de Doctor en Educación

Autor (a):

Moreno Canchis, Errlign Jhon

Asesor (a):

Aliaga Pacora, Alicia Agromelis
(ORCID: 0000-0002-4608-2975)

Jurado:

Olivero Pacheco, Nancy
Romero Carrión, Violeta Leonor
Rojas Elera, Juan Julio

Lima - Perú

2021

Referencia:

Moreno Canchis, E. (2021). Cultura digital y habilidades blandas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Santa María Del Rosario, Villa María Del Triunfo, Lima – 2019. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/5383>



Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada (CC BY-NC-ND)

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede generar obras derivadas ni se puede utilizar comercialmente.

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



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO

CULTURA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARÍA DEL
ROSARIO, VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA – 2019

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación

Autor:

Moreno Canchis, Errlign Jhon

Asesora:

Aliaga Pacora, Alicia Agromelis

Jurado:

Olivero Pacheco, Nancy

Romero Carrión, Violeta Leonor

Rojas Elera, Juan Julio

Lima - Perú

2021

Título:

CULTURA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA MARÍA DEL
ROSARIO, VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA - 2019

Autor:

Moreno Canchis, Errlign Jhon

Asesora:

Dra. Aliaga Pacora Alicia Agromelis

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mí amado hijo Matthew Moreno, para que aprenda que la perseverancia y la automotivación hace posible lograr grandes cosas.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a mi familia, por haberme apoyado en seguir los estudios de doctorado. Gracias por haberme comprendido los días que no pude compartir con ustedes.

De manera especial a mi asesora de tesis Dra. Alicia Aliaga, por haberme guiado y orientado en este trabajo de investigación.

Índice

Carátula	i
Título	ii
Autor	iii
Asesora	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
Resumen	x
Abstract	xi
I. Introducción	1
1.1. Planteamiento del Problema	2
1.2. Descripción del problema	7
1.3. Formulación del problema	09
1.3.1. Problema general	09
1.3.2. Problemas específicos	09
1.4. Antecedentes	10
1.5. Justificación de la investigación	18
1.6. Limitaciones de la investigación	20
1.7. Objetivos de la investigación	21
1.7.1. Objetivo general	21
1.7.2. Objetivos específicos	21
1.8. Hipótesis	22
1.8.1. Hipótesis general	22
1.8.2. Hipótesis específica	22

II. Marco Teórico	24
2.1. Marco filosófico	24
2.2. Bases teóricas	36
2.2.1. Cultura digital	36
2.2.2. Habilidades blandas	46
2.3. Marco Conceptual	59
III. Método	62
3.1. Tipo de investigación	62
3.2. Población y muestra	63
3.3. Operacionalización de variables	65
3.4. Instrumentos	67
3.5. Procedimientos	71
3.6. Análisis de datos	73
IV. Resultados	74
4.1 Presentación de resultados descriptivos	74
4.1.1 Resultados descriptivos de la variable (X): Cultura Digital	74
4.1.2 Resultados descriptivos de la variable (Y): Habilidades Blandas	85
4.2 Prueba de normalidad	94
4.3 Prueba de hipótesis	95
V. Discusión de Resultados	104
5.1 Discusión de resultados	104
VI. Conclusiones	108
VII. Recomendaciones	110
VIII. Referencias Bibliográficas	113
IX. Anexos	118

Anexo A: Matriz de consistencia	119
Anexo B: Instrumentos de recolección de datos	122
Anexo C: Ficha de Juicio de Expertos	128

Resumen

El objetivo fundamental de la investigación fue determinar la relación entre la cultura digital y las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario. Entendemos por cultura digital al conjunto de disposiciones y maneras de comportarnos haciendo uso e interactuando en los diferentes entornos virtuales. Y habilidades blandas es considerado como las capacidades de la persona que garantizan su desempeño diario, puede ser dentro del salón de clase como en la sociedad. La investigación corresponde al tipo aplicada, con diseño descriptivo correlacional, en la que participaron como población 230 estudiantes del nivel secundaria del centro educativo Santa María del Rosario, siendo la muestra de estudio los estudiantes del 5to grado del nivel de secundaria. La variable cultura digital estuvo constituida por diez dimensiones y la variable habilidades blandas por siete dimensiones. La investigación tuvo lugar en la Institución Educativa Santa María del Rosario, del distrito de Villa María del Triunfo. Los resultados de la investigación señalan que la cultura digital tiene relación significativa con las habilidades blandas en estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, con un resultado de $r= 0.999$, lo que significa que existe una correlación positiva alta

Palabras Clave: Cultura digital, habilidades blandas, apertura, autocontrol, extraversión, amabilidad.

Abstract

The main objective of the research was to determine the relationship between digital culture and soft skills in students in the 5th grade of secondary school at the Santa María del Rosario Educational Institution. By digital culture we understand the set of dispositions and ways of behaving making use of and interacting in the different virtual environments. And soft skills are considered as the person's abilities that guarantee their daily performance, it can be within the classroom as in society. The research corresponds to the applied type, with a correlational descriptive design, in which 230 students from the secondary level of the Santa María del Rosario educational center participated, the study sample being the students of the 5th grade of the secondary level. The digital culture variable was made up of ten dimensions and the soft skills variable by seven dimensions. The research took place at the Santa María del Rosario Educational Institution, in the Villa María del Triunfo district. The results of the research indicate that digital culture has a significant relationship with soft skills in secondary school students of the Santa María del Rosario Educational Institution, with a result of $r = 0.999$, which means that there is a high positive correlation.

Key Words: Digital culture, soft skills, openness, self-control, extraversion, kindness.

I. Introducción

En los últimos años se ha observado que los jóvenes tienen mayor interés y preferencia por el uso de los celulares, computadoras e internet, convirtiéndose de esta manera en productores y consumidores de internet, ellos no conciben su vida sin internet y sin redes sociales, duermen con el celular debajo de la almohada, se despiertan y lo primero que hacen es revisar si tienen mensajes de WhatsApp, cambian su estado, revisan sus redes sociales y publican alguna situación de su elección. Es decir, se ven invadidos por esta corriente llamada cultura digital que les proporciona nuevas formas de comunicarse a través de imágenes llamadas emoticones, desarrollan otras habilidades y destrezas, aparecen nuevas prácticas y formas de socializar con los demás, viven en un mundo virtualizado, tienen otra concepción del tiempo, todo lo pueden ver accesible no hay barreras, no hay distancia. Razón por la cual es importante su estudio, lo cual nos ha motivado para llevar a cabo la presente investigación.

También hemos considerado a otra variable fundamental como son las habilidades blandas, que necesita de interacción entre las personas de manera personal y grupal, saber comunicarse correctamente utilizando las formas verbales y no verbales, que se entienda lo que desea comunicar, saber comprender lo que la otra persona quiere comunicar, ser empático. Por lo tanto, desarrollar habilidades blandas, significa desarrollar la escucha activa, la responsabilidad, actitud positiva, adaptación al cambio, sociabilidad, trabajo a presión, asertividad y creatividad. Las características de las habilidades blandas, mencionadas anteriormente otorga a los jóvenes capacidad de entendimiento a través del uso de estrategias y habilidades que les sirve para crear relaciones sanas de respeto mutuo, manejar sus emociones y saber elegir y tomar decisiones.

La investigación se llevó a cabo con los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo.

La tesis está organizada de acuerdo al esquema que proporciona la Oficina de Grados y Títulos de la Escuela Universitaria de Posgrado de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

1.1. Planteamiento del problema

La globalización, ha contraído grandes cambios en la sociedad, las personas día a día vienen empleando el uso de la tecnología en la vida cotidiana; el cual ha provocado muchos cambios como la comunicación interactiva de nuestra sociedad; ya que, como seres humanos nos sentimos fascinados y confundidos; no obstante, algunas personas ven un futuro lleno de posibilidades y otros se sienten inseguros ante lo desconocido. Asimismo, la tecnología viene favoreciendo en el aprendizaje de los estudiantes, mediante la cultura digital, como lo manifiesta Ramírez y Casillas (2017), la cultura digital está modificando la noción de escuela y forzando el cambio educativo. Puesto que, la introducción de los tics al campo educativo ha traído cambios significativos, la forma de enseñar la presencia del docente, la forma de aprender y el rol del estudiante, así como la escuela y sus procesos organizacionales y de gestión están siendo transformados con esta serie de incorporaciones tecnológicas. Igualmente, Chiarani, et. al. (2014), señalan que los alumnos son usuarios habituales de las tecnologías de la información y se sienten atraídos por ellas, por lo tanto, los docentes y los que están involucrados en formación deben prepararse para utilizar el conjunto de herramientas y recursos digitales.

En relación al contexto nacional, se puede afirmar que en el Perú según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), cada día son más personas que utilizan el internet a través de computadoras, tablets o smartphones, en el Perú, el 59,2% de los hogares con cuatro y más miembros y el 21,1% con tres miembros tienen internet en el hogar, de esta manera se evidencia la rápida evolución y crecimiento de los hogares con internet. El 51,7% de la población tiene 6 años a más de edad accediendo al internet, evidenciando de esta manera que el modelo tecnológico en que vivimos, permite llegar a donde queramos, la rapidez y el apogeo de las redes sociales gesta una nueva forma de vivir y ver las cosas formando una nueva cultura digital (INEI, 2018). Por otra parte, en el contexto internacional, según Common Sense Media (2017, citado por CERLALC, 2019), indica que en los Estados Unidos los padres cuyos niños de menos de 2 años usan la tecnología, alegan que ese uso ayuda para el aprendizaje (en un 66 %), para la creatividad (en un 48 %), para las habilidades sociales (en un 42 %), para enfocar la atención (en un 46 %), para mejorar el comportamiento (en un 36 %) o para realizar ejercicio físico (en un 22 %). Los padres personas dejan que sus hijos interactúen con la tecnología desde edades muy tempranas, dado que el internet es una enciclopedia opinan que ayuda a sus hijos en su aprendizaje, hay otros padres de familia que indican que sus hijos utilizan para desarrollar sus habilidades sociales, dado que interactúa con sus amigos virtuales.

Pero además, se puede recalcar que tanto en el ámbito nacional e internacional, existen muchos adolescentes de diferentes instituciones educativas que no vienen realizando buenas prácticas de cultura digital y de las habilidades blandas; ocasionando que el estudiante no tenga la capacidad suficiente para poder progresar y superarse en sus diferentes ámbitos de vida; ya sea en su aprendizaje académico o en su enseñanza, en efecto carecerá

de una autoestima apropiada; debido a que está haciendo uso no educativo de los medios digitales, como jugar en exceso, pasar largo espacio viendo videos no educativos, perdiendo mucho tiempo en chatear por facebook con otras personas; ya que debe existir un tiempo limitado para esto. Por consiguiente, el adolescente al no emplear buenas habilidades blandas irá perdiendo su autocontrol y amabilidad por lograr sus objetivos como alcanzar buenas calificaciones, obtener nuevos conocimientos, establecer buenas prácticas, entre otros; igualmente, poder establecer una educación más didáctica, contraer una mejor comunicación, socializar de manera más afectiva y correcta con las demás personas; haciendo un buen uso a las redes sociales, para mejorar sus ganas de estudiar; puesto que, la mayor parte de los alumnos no realizan un uso adecuado de cultura digital, que ayude a su formación educativa. Por ende, cabe preguntarse, si la cultura digital se estará desarrollando en la misma medida que las habilidades blandas; Aysa (2016) mencionó que los dueños de esta cultura digital comienzan su jornada encendiendo su computadora apenas se levantan, revisando los datos de sus contactos de Facebook, informando sobre sus acciones en Twitter, subiendo videos en youtube y en la actualidad con los teléfonos móviles se encuentran en interacción a tiempo real desde el lugar donde se encuentren, procesos mediante los cuales los/las jóvenes construyen dinámicas sociales que los hacen productores y reproductores de la cultura digital, con significados y prácticas sociales que los dotan de identidad propia.

Por tanto, los padres de familia y los docentes, deben estar comprometidos en guiarlos apropiadamente; ya sea, por haber conseguido un logro, o un fracaso; y por esto deben ser recompensados, como premiándoles o explicándoles acerca de sus malas actitudes y errores. Por ello, es oportuno que se establezcan correctamente un sistema adecuado en su cultura digital, siendo fomentados tanto en su hogar como en su centro educativo.

Por otra parte, sino se mejoran las habilidades blandas de los estudiantes, de acuerdo a su correcta adaptación en la cultura digital, ocasionará que el alumno pierda su afecto social y positivo, su autoconfianza, aprecio personal y lenguaje comunicativo apropiado con las demás personas; en consecuencia, le origina algún tipo de daño psicológico o educativo inadecuado. Cabe señalar también que un mal empleo de la cultura digital afecta en el desarrollo académico del alumno; dado que, en vez de obtener un buen provecho respecto al empleo de las redes sociales, hacen uso para malos hábitos o para establecer acciones negativas. Por ende, es importante concientizar al adolescente acerca de la importancia de la comunicación con la familia, hacerle reflexionar sobre su comportamiento; puesto que, muchas, veces pierden su perseverancia, autocontrol, por dejarse influenciar por sus seguidores u otros personajes artísticos de los medios digitales cambiando sus estilos, forma de pensar y vivir, los cuales incitan muchas veces a que ejecuten tanto habilidades positivas como negativas. Por esta razón los docentes deben contribuir en su aprendizaje, con buenas enseñanzas sobre la importancia del uso de las redes sociales o diversos medios digitalizados, brindándoles información sobre el buen uso a los equipos tecnológicos, y capacitando a los estudiantes acerca de cómo deben sacar provecho de las redes sociales y de la tecnología para su educación o formación; a fin de que puedan desarrollar mejores actitudes, y adoptar buenas habilidades blandas. Como lo establecen, Ramírez y Casillas (2017) la cultura digital está modificando la noción de escuela y forzando el cambio educativo. Dado que, la introducción de los tics al campo educativo ha traído cambios significativos, como la mejora de enseñanza del docente, además, la forma de aprender y el rol del estudiante, asimismo las distintas escuelas están siendo transformadas con diferentes incorporaciones tecnológicas, a fin de promover una buena cultura digital en los alumnos.

Por tanto, es importante, que exista un mejor control en el empleo de los medios digitales en los adolescentes; debido a la gran utilidad para obtener algunos beneficios para su desarrollo de aprendizaje y aspecto personales; como mejorar su autoestima, autoconfianza entre otros aspectos positivos; en efecto presente una adecuada cultura digital y adopten buenas habilidades blandas; ya que, los padres de familias y docentes deben estar comprometidos a inculcar buenos hábitos, que apoyen en su formación académica. De igual forma, las diferentes escuelas deben promover buenas prácticas, incentivar un lenguaje de comunicación coherente y adecuada que conlleve, a que el alumno obtenga excelentes prácticas sociales, asimismo pueda comunicarse y aprovechar mejor del entorno digital, aprenda a hacer uso correcto y eficiente de los dispositivos, las cuales son herramientas muy poderosas para la formación académica y social, que influyen de modo positivo en su comportamiento y rendimiento académico.

Por consiguiente, se deben plantear estrategias de clases adicionales que ayuden a los estudiantes a conocer e identificar los buenos hábitos del uso de la cultura digital e importancia para su formación educativa. Entre tanto, se debe ejecutar buena formación en las clases, a través de tutorías que fomentan al aumento de autoestima de los alumnos, al desarrollo de valores como el autocontrol, donde puedan ser más organizados, tenga mayor firmeza y constancia para lograr sus objetivos académicos, y posteriormente pueda formarse como futuros profesionales. Por ello, los docentes deben estar constantemente motivando a los estudiantes a prepararse día a día en su educación, a través de los medios digitales, que favorezcan en su desarrollo de apropiadas habilidades blandas.

1.2. Descripción del problema

La cultura digital se ha desarrollado de una manera vertiginosa, todos saben manejar un smartphone, usar aplicaciones, utilizar las redes sociales; sin embargo, las habilidades blandas se habrán desarrollado en la misma proporción que la cultura digital, al respecto:

Álvarez y De Haro (2017) refieren que Sherry Turkle, una psicóloga del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), llegó a la conclusión que el uso de las redes sociales para comunicarse reducía la empatía entre las personas. Su estudio mostraba una caída del 40% en la empatía entre los jóvenes universitarios. La clave está en la incapacidad de reconocer las expresiones de la cara. Esta situación se torna preocupante, dado que, el uso de las redes sociales está hipnotizando a las personas de tal manera que estar mirando una pantalla de manera constante hace perder algunas capacidades de relacionarnos con otras personas. Así mismo en las Instituciones Educativas de nuestro país, se prioriza el desarrollo de las habilidades duras como la matemática, comunicación y ciencia, dejando rezagadas a las habilidades blandas. Hasta ahora nuestra escuela tradicional está más preocupada en saber matemática y comunicación, sin tomar en cuenta a las habilidades blandas que son fundamentales para todo ser humano en búsqueda de su desarrollo integral.

Podemos observar que la creatividad, innovación, pensamiento crítico, solución de problemas, comunicación, colaboración, razonamiento cuantitativo no se aprenden en la escuela o intentan realizarse de forma aislada. Entonces la escuela no está tomando en cuenta las habilidades blandas, que son fundamentales para el desarrollo de una persona. Se debe considerar en el plan curricular el desarrollo de habilidades blandas de manera transversal y desarrollarse a lo largo de toda la vida escolar de tal manera que se haga frente al abrumador

uso de las redes sociales que alejan a las personas que están cerca y no permiten que un joven pueda expresar sus sentimientos de manera directa. Puesto que, las escuelas en el Perú, no consideran ni desarrollan las habilidades blandas en sus estudiantes, evidenciando de esta manera una deficiencia de habilidades blandas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las habilidades blandas son muy importantes porque permitirá del desarrollo integral de una persona y su desenvolvimiento dentro de cualquier contexto ya que responsabilidad, escucha activa, adaptación al cambio, creatividad, capacidad para resolver problemas, actitud positiva, tolerancia a la presión, seguridad personal, asertividad, se deberían aprender y desarrollar desde la escuela.

Diagnóstico

El estudio se ha realizado en la Institución Educativa Santa María del Rosario, cuyo propósito es determinar la relación que existe entre la cultura digital y las habilidades blandas en estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019

La causa principal es que los jóvenes están perdiendo el contacto con el mundo real y están mucho más inmersos en el mundo virtual y no están desarrollando las habilidades blandas.

Pronóstico

En la Institución Educativa Santa María del Rosario, los estudiantes se caracterizan por tener una gran capacidad para manejar smartphones, tablets, redes sociales, sin embargo, son jóvenes con escasas habilidades blandas como; la apertura, el autocontrol, la amabilidad, la autoestima y otros. Los docentes de la Institución Educativa “Santa María del Rosario”,

conocedores de la falta del desarrollo de habilidades blandas en nuestros alumnos y comprometidos con la mejora continua, es la intención de la presente investigación. Dado que como docentes tenemos la misión de formar de manera integral a nuestros estudiantes.

Control del pronóstico

La presente investigación nos dará a conocer las debilidades en el desarrollo de habilidades blandas que tienen nuestros jóvenes de la Institución Educativa “Santa María del Rosario” en su formación integral y con ello nos permitirá incorporar un plan de mejora que ayude a desarrollar las habilidades blandas; para que nuestros jóvenes sean personas capaces de saber comunicarse, de ser amables, perseverantes, mantener el contacto frente a frente y que tengan la capacidad de ser empáticos.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general:

¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y las **habilidades blandas** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?

1.3.2. Problemas específicos:

- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y la **apertura** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?

- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y el **autocontrol** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?
- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y la **extraversión** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?
- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y la **amabilidad** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?
- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y el **neuroticismo** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?
- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y la **autoestima** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?
- ¿Qué relación existe entre la **cultura digital** y la **perseverancia** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?

1.4. Antecedentes

Nacionales

Aparicio y Medina (2015) realizaron la investigación titulada: *Habilidades gerenciales que demandan las empresas en el Perú: un análisis comparativo*. Tesis para obtener el Grado Académico de Magíster en Desarrollo Organizacional y Dirección de

Personas en la Universidad del Pacífico – Perú. El objetivo de su investigación fue realizar un análisis exploratorio sobre cuáles son, en la actualidad, las habilidades gerenciales que los expertos en RR.HH. y decisores de las empresas en el Perú consideran más y menos importantes para lograr, con eficiencia, los objetivos y retos en sus organizaciones, indagando en las diferencias que se presentan en las organizaciones de distinto tamaño y sector empresarial. Los investigadores, consideraron conveniente realizar un estudio exploratorio basado en Metodología Q y diseñó una herramienta de aplicación personalizada que hizo posible indagar y obtener información basada en la percepción subjetiva y experiencia de los decisores y expertos en RR.HH. a quienes se entrevistó (gerentes generales, gerentes y ejecutivos de recursos humanos). La muestra fue constituida por 52 personas, entre gerentes generales, gerente de recursos humanos y ejecutivos de recursos humanos de empresas medianas, grandes y muy grandes de distintos sectores empresariales. La conclusión que el autor determinó fue que, de acuerdo a la percepción de los decisores y expertos de RR.HH., las habilidades grupales son las más importantes para un buen desempeño gerencial, y hay consenso al respecto en los diferentes grupos analizados (variables categóricas). En esta dimensión, destaca el liderazgo como la habilidad más importante e incluso, determinante para el buen desempeño gerencial, porque permite generar la motivación, el compromiso y las acciones para la ejecución de las estrategias, haciendo posible el logro de resultados que agreguen valor y competitividad en la empresa.

Los investigadores afirman que, según la percepción de los decisores y expertos en recursos humanos, para lograr un mejor desempeño gerencial las habilidades grupales son las más importantes porque permite motivar al personal, generar compromiso e identificación con el centro laboral aplicando diversas estrategias, de lo descrito podría

aplicarse a un director de una Institución Educativa que guía y orienta el trabajo pedagógico en su escuela.

Ascue (2014) realizó la investigación titulada: *Propuesta de mejora para una empresa dedicada a la evaluación y capacitación en habilidades blandas según la NTP ISO 9001:2009*. Tesis para obtener el Título profesional de Ingeniero en Gestión Empresarial, en la Universidad Nacional Agraria la Molina – Perú. El propósito del estudio fue evaluar las condiciones iniciales en la que se hallaba la organización y diseñar una propuesta de mejora para los métodos de evaluación y capacitación en habilidades blandas de la empresa ILM PERU S.A.C. bajo el criterio de la NTP ISO 9001:2009. La metodología constó de lo siguiente; el instrumento de recolección de datos fueron entrevistas, revisión de documentos, observación y un análisis de datos y realización de propuesta de mejora, la cual estaba basada en la NTP ISO 9001:2009. Por consiguiente, el estudio se realizó en las instalaciones de la empresa ILM PERÚ S.A.C. en Chacarilla del Estanque, distrito de Santiago de Surco. Se determinó como conclusión que la empresa tiene mayor crecimiento de mercado; pero que, aun no tiene una cuota de mercado significativa. Siendo los contactos de la gerencia que facilita la captación de clientes; en tanto, existe una deficiente gestión comercial y la falta de un sistema de control de procesos; siendo 10 procesos principales de la empresa ILM Perú S.A.C.; ya que, no cuenta con un sistema de gestión de la calidad implementado.

Espinoza (2012) realizó la investigación: *La cultura digital en el periodismo impreso: El caso del diario El Comercio*. Tesis para obtener el Título de Licenciado en Periodismo, en la Pontificia Universidad Católica del Perú – Perú. El objetivo fue responder la siguiente interrogante ¿cómo el auge de la cultura digital afecta las prácticas de los periodistas del diario El Comercio? Por otra parte, el estudio contó con la población de 80

personas, la muestra fueron 41 personas y el instrumento de recolección de datos fue una encuesta. Las conclusiones a las que se arribaron fueron que la cultura digital no sólo se define por los aparatos e innovaciones tecnológicas o el uso de éstas, sino por los nuevos hábitos que han nacido a partir de ellas y que están en constante evolución. Así, como escuchar música en un iPod, ver correos electrónicos, páginas webs y fotos en un celular, y enterarse al instante de hechos que suceden en todo el mundo vía Twitter; hasta revisar nuestra economía y hacer nuestros pagos online, haberse configurado un nuevo espacio y tiempo virtuales, y hablar de web 2.0, ‘prosumidores’ y ‘sociedad de la información’. En tanto, la diferencia ha hecho que sean más visibles y, lejos de resistir, el cambio ha sido inevitable; dado que, no se puede hablar de futuro sino se habla de presente. Por tanto, se puede determinar que la cultura digital de los seres humanos se va construyendo día a día en nuestros hábitos, al escuchar música en el celular, revisar nuestro correo, echar un vistazo a nuestras redes sociales y al leer noticias, todo esto va formando nuestra cultura digital.

Internacionales

Aguilar (2017) ejecutó la investigación titulada: *Competencias laborales que demanda el mundo actual. Vinculación alumno – Institución – Empresa*, para obtener el Título de Ingeniero Industrial en el Instituto Politécnico Nacional – México. Tuvo como objetivo analizar la formación basada en competencias suaves proporcionada en UPIICSA a la carrera de Ingeniería Industrial en comparación con lo establecido por organizaciones internacionales y nacionales y el impacto que se tiene en la vinculación del egresado dentro del mundo laboral. El estudio presentó la siguiente metodología fue de nivel correlacional, el instrumento empleado fue un cuestionario, el cual fue tomado a los alumnos; a fin de que se conozcan sus competencias blandas calificando el nivel de desarrollo que ellos consideraban que poseen y además; se aplicó un segundo cuestionario, en el cual los

estudiantes debían ser evaluados hasta por tres compañeros, debido a la opinión de otros sobre su desempeño puede dar una perspectiva de lo que la persona está proyectando a los demás. Finalmente, se concluyó que el sector empresarial demanda de profesionistas mejor preparados; y que se encuentran compitiendo con personas de cualquier parte del mundo; asimismo, que cuenten con formación que incluya competencias duras y suaves, siendo estas últimas consideradas de gran valor entre los empleadores; ya que, esto remarca la diferencia entre los candidatos.

Balladares (2017) realizó el estudio: *Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (B-Learning y E-Learning). Estudios de caso*. Tesis Doctoral en la Universidad de Extremadura – España. Tuvo como objetivo analizar la incidencia de la educación digital en la formación del profesorado en las modalidades de b-learning y e-learning. La metodología de la investigación fue de enfoque cualitativo y cuantitativo. Las técnicas de recolección de datos que se emplearon fueron revisión de bibliografías, documentos y evaluaciones; asimismo, se ejecutaron un guion de entrevista coordinador (semiestructurado), guion de entrevista docente (semiestructurado), un cuestionario sobre aplicación del TPACK a docentes y un cuestionario sobre aplicación de la Comunidad de Indagación. La conclusión que el autor llegó es la siguiente: el mundo digital representa un desafío para el profesorado universitario que implica una alfabetización digital. El uso de las TIC no solamente se constituye en un uso instrumental de estas herramientas tecnológicas, una capacitación en ofimática, o el simple hecho de instalar programas o aplicaciones en un computador u ordenador; asimismo, que el empleo de las TIC como mediaciones para fortalecer los procesos educativos tanto dentro como fuera del aula se constituye en uno de los primeros desafíos para el docente, en especial, el profesorado de la educación superior y que el mundo digital se presenta como un desafío

para el profesorado universitario, ya que no basta con saber usar o instalar programas; ahora las TIC ahora son mediadores entre el docente y el alumno, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Colmenares (2016) elaboró la investigación titulada: *Los rasgos de cultura digital del docente en el diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*. Tesis para obtener el Grado de Doctora en Educación en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente – México. El estudio tuvo como objetivo examinar el carácter educativo de los ensamblajes entre la cultura digital de los docentes y el diseño y gestión del aprendizaje en entornos abiertos de aprendizaje en cursos virtuales. La investigación fue de enfoque cualitativo, de método inductivo, fue descriptivo y de diseño práctico. Posteriormente, se concluyó que un diseño establecidos por los maestros no pueden vincular su cultura digital con los procesos de enseñanza; asimismo, se determinó que en aquellos cursos en los que solo se habían modificado la redacción de la instrucción o alguna actividad, los maestros no cambiaron sus formas de gestión. Por tanto, se concluyó que la tecnología en la educación debe ir acompañada de procesos de inducción y reflexión continua, que el docente entienda y comprenda lo que hace, lo que cree y lo que espera como resultado.

Díaz, et al. (2015) en el estudio titulado: *Competencias más relevantes que buscan las grandes empresas para sus ejecutivos en la comuna de Puerto Montt*. Tesis, para obtener el Grado de Licenciado en Administración en la Universidad Austral de Chile. Presentaron como objetivo determinar las competencias más relevantes a nivel ejecutivo que buscan las grandes empresas de la comuna de Puerto Montt. Por consiguiente, fue un estudio de enfoque cualitativo, la herramienta de recolección de datos fue una encuesta, la cual fue aplicada de forma presencial y vía correo electrónico a los encargados de la selección del

personal de las grandes empresas de la comuna de Puerto Montt, los cuales fueron seleccionados a través de un muestreo estratificado, considerando la variables tamaño y rubro, la población estuvo conformado por 172 empresas, y la muestra fueron 119 empresas. Posteriormente, se concluyó que, las tres actuaciones más exitosas que mencionan los encuestados son la proactividad, la orientación a los resultados y el trabajo en equipo, aportando además que estas actuaciones crean una diferenciación de cada empresa. Asimismo, el mayor porcentaje de encuestados afirmó conocer el concepto de competencia, definiéndola como las habilidades, conocimiento y experiencia que tiene una persona para desarrollar las actividades que implica un cargo. Cabe sintetizar que también se evidenció que existen otras competencias que son relevantes a la hora de la contratación como son las habilidades blandas, la experiencia del rubro y la proactividad. En suma, se determinó que un profesional es exitoso cuando muestra proactividad en su labor, orientación al logro de objetivos y promueve el trabajo equipo; siendo estas competencias fundamentales a la hora de renovar su contrato laboral y muy valorado por el empleador.

Regil (2015) elaboró el estudio titulado: *Cultura Digital Universitaria*. Tesis Doctoral en la Universidad Autónoma de Barcelona – España. Presentó como propósito analizar la relación de los estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) con la cultura digital universitaria. El estudio fue descriptivo-explicativo, de tipo exploratoria y de enfoque cualitativo y cuantitativo (mixto); en suma, el instrumento fue una encuesta. Las conclusiones que ese abordó fueron que la cultura digital se construye todos los días y se hace por lo que colectivamente hacemos en el ciberespacio. Es decir, cuando llevamos, compartimos e intercambiamos en ese espacio paralelo y virtual nuestras prácticas, valores, costumbres, representaciones, hábitos, maneras de ser y de estar. Asimismo, que una cultura digital universitaria, al incorporar y articular sus maneras de ser y de estar del mundo

analógico a la digital. Esto no significa necesariamente que, hoy en día todo lo que pase en el ciberespacio y lo que no pasa ahí es como si no existiera y no sucediera; en tanto esa no es esa la postura. En suma, hasta ahora, ningún dispositivo tecnológico ni alguna aplicación, por más sofisticada que pueda ser, ha logrado sustituir nuestra necesidad de reflexionar y comprender. Por lo tanto, se concluyó que la cultura digital se va construyendo en nuestra interacción con la vida diaria con el ciberespacio, dado que allí reflejamos nuestras costumbres, creencias, valores y hábitos. Sin embargo, el disponer de mucha información de acceso inmediato y desde cualquier lugar no asegura conocimientos y sabiduría, cabe aquí el espacio para la reflexión y comprensión que nos da nuestro cerebro.

Lagos (2012) realizó la investigación titulada: *Aprendizaje experiencias en el desarrollo de habilidades blandas*. Tesis para obtener el Título profesional de Trabajador en la Universidad Alberto Hurtado – Chile. Tuvo como objetivo conocer de qué manera incide el aprendizaje experiencias en el desarrollo de habilidades blandas según las construcciones de los estudiantes líderes de I° a IV° medio de los 6 colegio municipales de la comuna de las Condes (LC). La metodología de estudio estuvo conformada por lo siguiente; los instrumentos de recolección datos fueron entrevistas y encuestas; el estudio fue de diseño no experimental y la muestra lo conforman 93 alumnos de I° a IV° del programa Desafío Liderazgo de los seis colegios municipales de la comuna de Las Condes en Chile. En tanto, se pudo establecer que las habilidades blandas de los estudiantes eran desarrolladas de forma adecuada; a fin, de que se consigan a través de un aprendizaje experiencial; así mismo, se considera que el aprendizaje en el aula de clases es muy rígido y no facilita el desarrollo de las habilidades blandas. En suma, se concluyó que promover discursos a los alumnos y profesores acerca del aprendizaje experiencial el cual promueve en la mejora del desarrollo de habilidades blandas; ya que, fomenta a una mejor convivencia

con otros sujetos en el programa, donde ellos son quienes protagonizan de su aprendizaje de clases. Por lo tanto, los alumnos se encontraban desarrollando habilidades blandas, a través de experiencias de aprendizaje experiencial.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación Teórica: La investigación se justificó en lo teórico; debido a que, se han descrito en la base teórica, acerca de las posturas establecidas de los autores; las cuales ya han sido validadas, referentes a las variables cultura digital y las habilidades blandas; de igual forma, ha ido evolucionando sus conceptualizaciones acerca de dichas variables; por ello, se remarcaron las más propicias y convenientes para el trabajo de investigación; las cuales fueron tomados y referenciadas en el estudio, siendo los autores que se tomaron postura; Ramírez y Casillas (2017) y Bassi, et. al. (2012). Entre tanto, se ha podido conocer que la temática es de gran relevancia en el ámbito de la educación y otras disciplinas; las cuales se deducen en la conducta de los docentes de las diferentes instituciones educativas; para poder ser de gran beneficio en el manejo de la formación de la interacción de los alumnos; siendo el instrumento empleado en el estudio un cuestionario, que se aplicará a 230 estudiantes del nivel secundaria; de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo; el cual ayudó a conseguir el capítulo de resultados. Por consiguiente, cabe mencionar, que el presente estudio será de gran beneficio para las futuras investigaciones relacionadas a la temática sobre las variables cultura digital y habilidades blandas; a fin de que los futuros investigadores puedan conseguir información más actualizada; además puedan tomar como antecedente, ayude a comparar resultados o utilicen como postura para el desarrollo de su trabajo.

Justificación Práctica: La investigación es de gran utilidad; puesto que, promueve a la sociedad la educación acerca de la cultura digital y las habilidades blandas; siendo de gran importancia ambas para mejorar las interacciones que surgen en las aulas de los estudiantes del nivel secundaria; el cual depende mucho de los docentes y padres de familias; siendo estos los actores que fomentan los valores concernientes a la participación y socialización de los estudiantes. Entre tanto, se aportó información acerca del manejo actual de la cultura digital en los adolescentes; y acerca de cómo socializan en las redes sociales, la cual es una de los principales avances de la era digital; dado que permite, al ser humano poder comunicarse e informarse. Dado que, el uso correcto de los medios virtuales favorecerá a mejorar la cultura digital de los estudiantes, en efecto, puedan adoptar diversas habilidades de socialización e interacción con demás compañeros, a conseguir nuevas experiencias; asimismo, ayudó a que pueda ser más responsable, pueda ser más firme y constante, se muestre afectivo con las demás personas y alcanzar un alto autoestima, para poder superarse en sus habilidades blandas.

El estudio se considera relevante en el aspecto social; ya que, es una realidad irrefutable que los adolescentes del ahora forman parte de la cultura digital; en tanto adoptan diferentes tipos de habilidades e inquietudes; entre ellas las habilidades de liderazgo, aumentan su capacidad para trabajar en equipo, desarrollan mejores ansias de emprender en un futuro; además, fomenta conseguir una mejor comunicación con lo demás, aumenta la autoconfianza, y ayuda a conseguir otros aspectos positivos. Asimismo, la investigación aporta en la mejora de cambios positivos en la sociedad; debido a que las personas van tomar consciencia acerca de la evaluación de comunicación e interactividad; a través del buen uso de la tecnología; a fin de que puedan optar mejoras en su comunicación, para desarrollar adecuadas habilidades blandas. Asimismo, hace una aportación en el campo de la educación,

para dar a conocer a la sociedad en como los estudiantes interactúan, aprenden, realizan sus trabajos de estudios, aumentan sus conocimientos y autoestima; por medio de los diferentes medios digitales; logrando conseguir habilidades blandas apropiadas; en tanto, se lleve un mejor control por parte de los docentes; en efecto, contribuir en la disciplina de los estudiantes aprovechando el boom de la digitalización.

Justificación metodológica: La investigación que se llevó a cabo fue con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y se empleó el diseño descriptivo correlacional de acuerdo a los objetivos planteados.

1.6. Limitaciones de la investigación

Tiempo: Falta de celeridad en los trámites administrativos por parte de la Universidad. En relación al espacio: La presente investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Santa María del Rosario de Tablada de Lurín, del distrito de Villa María del Triunfo. Recursos: Falta de Financiamiento por entidades nacionales y particulares para el desarrollo de la investigación. El diseño aplicado: no es experimental y se limitó a establecer sólo relación. En el Perú hay muy poca investigación relacionada a las habilidades blandas ya que la educación del Perú está más enfocada al desarrollo de habilidades duras.

1.7. Objetivos de investigación

1.7.1. Objetivo general:

Determinar la relación existente entre la **cultura digital** y las **habilidades blandas** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

1.7.2. Objetivos específicos:

- Determinar la relación existente entre la **cultura digital** y la **apertura** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- Identificar la relación existente entre la cultura digital y el **autocontrol** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- Establecer la relación existente entre la cultura digital y la **extraversión** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- Describir la relación existente entre la cultura digital y la **amabilidad** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- Analizar la relación existente entre la cultura digital y el **neuroticismo** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

- Describir la relación existente entre la **cultura digital** y la **autoestima** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- Establecer la relación existente entre la **cultura digital** y la **perseverancia** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

1.8. Hipótesis

1.8.1. Hipótesis general:

La **cultura digital** tiene relación significativa con las **habilidades blandas** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

1.8.2. Hipótesis específicas:

- La **cultura digital** tiene relación significativa con la **apertura** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- La **cultura digital** tiene relación significativa con el **autocontrol** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- La **cultura digital** tiene relación significativa con la **extraversión** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

- La **cultura digital** tiene relación significativa con la **amabilidad** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- La **cultura digital** tiene relación significativa con el **neuroticismo** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- La **cultura digital** tiene relación significativa con la **autoestima** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.
- La **cultura digital** tiene relación significativa con la **perseverancia** en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

II. Marco Teórico

2.1. Marco filosófico

Filosofía cosmológica

La filosofía a la que se encuentra sometido el estudio es la filosofía cosmológica; respecto a ello, la autora Paz (2016) sostuvo que esta filosofía se encuentra basada en la explicación de los cambios y procedimientos, enfocado a la búsqueda del principio de las cosas, del mundo y universo. El cual determina que el hombre no es el centro de la indagación filosófica sino el universo y mundo natural. Haciendo referencia a la Teogonía, como el estudio crítico de los dioses y su relación con el mundo y, en segundo lugar, a la Antropogonía, como el estudio de los hombres en su relación con la naturaleza y el mundo. Por lo tanto, en este periodo pre-socrático no encontramos en la escuela filosófica, donde se toman posturas filosóficas individuales sobre el arjé u origen del universo. Asimismo, si el cambio es sustancial, entonces, se origina de manera teleológica y continua, necesariamente debe existir en la materia para una forma sustancial. Entre tanto, se puede establecer que el ser humano suele adoptar cambios de acuerdo a los procedimientos que se rigen en la sociedad, respecto a su adaptación con las demás personas; los cuales son enfocados de generación en generación para efectuar los cambios convenientes para su aspecto físico-natural. De igual manera, que existe relación entre la cultura digital y habilidades blandas, ya que el ser humano se encuentra ligado en gran parte a la tecnología en su vida diaria; siendo los estudiantes los que están asociados a la cultura digital; puesto que, les permite entablar comunicación con personas extranjeras, amistades, familiares; es decir les permite interactuar con personas de todo el mundo, siendo todo ello basado en el entorno digital. Puesto que, las habilidades blandas suponen a la persona, a que tenga una mayor capacidad

para relacionarse con otros seres humanos cercanos a su entorno, en tanto, crear un diálogo afectivo que fomente en su desarrollo social y comunicación.

Representes: Según Varó (2005) manifestó que la filosofía de naturaleza cosmológico tuvo como representantes a Tales, Anaximandro, Anaxímenes, Heráclito, Parménides, Pitágoras, Empédocles, Anaxágoras Leucipo y Demócrito. Los cuales determinan de forma pura elevada y pura la materia; en tanto, expresa continuamente y perpetuamente, en donde determina que “el mundo es el mismo para todos, ningún Dios ni hombre lo hizo; y que además ha sido siempre y será un fuego siempre vivo, que permite encender según las medidas apaga según medidas”; igualmente, lo que se puede establecer que la cultura del ser humano en el mundo está en constante cambio; ya que, la tecnología ha fomentado beneficios para el ser humano; en el cual ejercen resultados positivos para una mejor educación de los alumnos.

Asimismo, Varó (2005) conceptualiza que Tales De Mileto es el primer griego que admite una causa natural de las cosas. En donde establece que todo procede del agua; en donde envuelve una idea sobre la idea de la unidad de todas las cosas, el cual fomentaba dos aspectos decisivos; los cuales eran que todas las cosas poseen un origen y algo común; entre tanto, la idea de los cambios de los fenómenos sobre un principio común en todas las cosas.

Aportes: Varó (2005) manifestó que se basan en abrir nuevas ideas que surgen de la ciencia, la explicación acerca del comportamiento del ser humano, entre tanto, permite al individuo abrirse a las nuevas ideas de la ciencia; y optar sus comportamientos. Lo que se puede deducir que la cultura o habilidades que adoptan las personas, se basan en función a

los cambios e ideas nuevas que nacen en el mundo; para ocasionar algún comportamiento observable en el mundo.

Filosofía antropológica

Sobrevilla (2006) determinó que la filosofía se encuentra basada en la ciencia acerca del óptimo empleo de la razón, que pone en relación todos los conocimientos y el uso de la razón humana. Asimismo, considera la ética y la disciplina que adopta el ser humano en función a su racionalidad, el cual tiene como enfoque buscar aclarar la esencia del hombre en su relación con el animal y con la planta, y el puesto singular que le cabe. Entre tanto, la persona pueda adquirir la autoconciencia, un comportamiento de acuerdo a la idealización que opte para reprimir sus impulsos y acerca del comportamiento en su asceta de vida. Además, plantea al ser humano desde perspectiva metafísica especial, la cual va más allá de la naturaleza; debido a que debe tener en cuenta la relación entre el cuerpo y medio ambiente, la persona y el mundo circundante, pero, además los grados en el que ocupan al ser humano.

Entre tanto, la posicionalidad consiste en la conexión estructural en la que se encuentra un cuerpo viviente con sus esferas su entorno del medio ambiente y del mundo. El cuerpo orgánico trasciende fronteras, que ponen en la relación con su propio medio. En este sentido, los seres orgánicos se desigualan entre las relaciones que establecen con su medio. Y además que el ser humano posee su propia capacidad para distanciarse y únicamente por la distancia que posee, se refiere a un sistema vital. Esto significa que la persona es excéntrica teniendo la capacidad para distanciarse, en donde le permita tener una mayor reflexión de su vida y pueda conseguir una mejor en relación con otro ser humano.

Representes: Los representantes de la filosofía antropológica según Sobrevilla (2006) determinó que son Sócrates, Protágoras y Gorgias. En donde Platón realiza la pregunta acerca de cómo los seres humanos, intentan responder de una u otra, acerca de cómo se plantea una pregunta de nosotros, y de cómo debe ser sugerida, y cómo se debe ejecutarla. Donde se trata de una pregunta acerca de la primera persona, realizando una pregunta de cada ser humano. Igualmente, los autores dieron a conocer como el ser humano elige un lenguaje más proposicional, enfocado a términos más singulares, en relación a la interacción con otra persona; y que además posee habilidades, que no necesariamente van de acuerdo a sus deseos, sino que analiza acerca de lo bueno, consiguiendo una razón, en base a su capacidad.

Aportes: Sobrevilla (2006) sostuvo que esta filosofía en la relación a la comunicación que adopta el ser humano en relación a su comunicación, ejercer un lenguaje de acuerdo a la realidad humana. Siendo de gran aporte para la vida del sonido, que consiste en un proceso comunicativo en medio de una actividad que se percibe a sí misma; escuchando la persona acerca de lo que desee para una mejor interacción con otro ser humano. Asimismo, el ser humano pueda descargarse de su opresión y tenga un mejor disfrute, en cierto sentido es excedente; debido a ello puede expresar o manifestar su interés, que se complace en lo visto sin estar constreñido y orientado por las necesidades vitales. Entre tanto permite al ser humano conocer sus experiencias pasadas, y en base a ello, poder mejorar sus habilidades para convivir una mejor relación con otros seres vivos. Entre tanto, los gestos que adoptan permiten una mejor comunicación, para un mayor desarrollo de habilidades.

Por ende, se puede deducir, que la cultura digital ha ido cambiando durante estos últimos tiempos; debido, que ha podido conocer las habilidades blandas que optan las personas van de acuerdo en cómo se desarrollan el mundo, en el cual adquiere experiencias; y en función a ello establece su manera de comportamiento en la sociedad; ya que, persigue necesidades vitales para su vivencia.

Filosofía ontológica

Rueda (2006) señaló que la filosofía nace en base al asombro y admiración que posee el ser humano. Entre tanto Platón estableció que la dicotomía, alma cuerpo, dualismo; establece que el alma es independiente al cuerpo; y en las cuales ejercen funciones mayores como la libertad, la reflexión y la razón de la persona, donde tiene la inmortalidad del alma que favorece al alma espiritual del ser humano y favorece al dominio de su espíritu. Por consiguiente, la filosofía permite las contradicciones de las apariencias del individuo y de las verdades de sus ideas, en el cual se desarrolla de manera muy adecuada en su visión de ideas y en sus habilidades. Entre tanto, Sócrates determinó que se refiere a la actitud humana. Entonces se puede establecer al respecto, que el estudio también determina las actitudes del individuo, acerca de cómo sus habilidades blandas son desarrolladas en relación a la cultura en la era digital; ya que, cada ser humano establece críticas, reflexión, ideas independientes desde su punto de criterio en función a lo que plantea en este mundo; puesto que, debido a sus experiencias anteriores práctica diferentes metodologías y enfoques en cuestión a la percepción de la realidad presentada. Por ende, todo depende de la actitud humana, de lo que se decida realizar sus opiniones y comentarios, que apoyan en las diversas posturas paradigmáticas. Dado que, todo ello corresponde al pensar del ser humano, y en la manera de su comportamiento, para adoptar su forma de pensar, sus ideas, para desenvolverse con habilidades que crea conveniente en este mundo.

Cabe destacar que la educación en la Grecia antigua era predominantemente cognitiva, de adquirir el conocimiento para llegar a ser un sabio de respeto y admiración entre la ciudad o polis. ¿Qué solución le dieron al problema de “ser” y “no ser”? ¿Cómo abordaron los filósofos griegos y actuales el problema dual de la teoría y la práctica, del conocimiento y lo que no lo es?. Las implicancias de esta dicotomía se manifestaron social, económica y políticamente en toda la historia de la civilización occidental con las marcadas diferencias de los estratos sociales: amo y esclavo, intelectual y artesano, reyes y súbditos, legisladores y trabajadores, oficiales y soldados, etc. División ontológica que la doctrina marxista la presentó como su descubrimiento histórico-filosófico: la famosa división del trabajo, cuando lo real y cierto era que esto existía naturalmente mucho antes que el mismo Karl Marx.

En síntesis, la filosofía ontológica, permite obtener una actitud humana hacia la sabiduría, que permite denominar las diversas formas, que conlleva conocer la importancia, de los comentarios, opiniones acerca de las diversas posturas paradigmáticas. La intención de la enseñanza y educación, es fundamental para el ser humano, siendo los docentes encargados de promover el logro del proceso de la instrucción y el aprendizaje.

Representes: Según Rueda (2006) determinó que los representantes de la filosofía ontológica son Marx, Aristóteles, Platón Kant, Hegel; donde establecieron que el ser humano debe mostrarse como tal, independiente de sus especies particulares. De tal forma, que la ontología es semejante a la metafísica, donde se establece un sistema de valores y razones universales del ser humano. Puesto que, esta filosofía se encuentra enfocada a la

planificación, el control y evaluación, la cual se fundamenta en los individuos y en cada ser único, ya que, todo se refiere a su forma de pensar.

Aportes: Igualmente, Rueda (2006) destacó que esta filosofía permite al individuo a mejorar las estrategias de aprendizaje para los alumnos; equivalentemente, debe de llevarse a cabo un proceso de estimación de cada estudiante, por ello, se deben promover informaciones sobre cómo debe desarrollarse en el aspecto cultural y en cómo adoptan su cultura respecto al mundo digital. Es por ello, que la filosofía hace aporte acerca de cómo se debe ejecutar la estructura de las habilidades del estudiante, antes de dar inicio a una nueva instrucción sobre la cultura digital. En consecuencia, el estudiante conseguirá mejores prácticas que ayuden a poder desarrollar una adecuada formación.

Por todo ello, se puede afirmar que este tipo de filosofía permite que los docentes ofrezcan buenas enseñanzas a los estudiantes, donde realicen un mejor aprendizaje y enseñanza acerca de la importancia del uso de medios digitales, del tiempo que deben establecer para poder interactuar con otras personas; igualmente implica que el docente debe dirigir, controlar, planificar, organizar y evaluar, para contribuir en el desarrollo de los estudiantes, donde conozcan cuáles son sus formas de comunicarse y de la importancia de la supervisión del correcto uso de los medios digitales.

Por consiguiente, cabe señalar que uno de esos grandes cambios que actualmente viene ocurriendo en la cultura humana es la llamada Cultura Digital. Desde su aparición, la repercusión e influencia de las redes sociales en todos los campos del quehacer humano, está siendo hoy en día debatida profusamente entre los estudiosos del fenómeno de la informática, la comunicación y la información (tal es la amalgama que contienen las redes

sociales). La cultura digital vuelve a retomar la vieja dicotomía filosófica parmenídea entre “aquello que es” y “aquello que no es” pero, esta vez desde otro plano: lo digital.

La digitalización de los medios de información ha abierto dos tipos de realidades enfrentadas: la realidad real y la realidad virtual. En el cual uno se precia ser más real que la otra, a quien considera una apariencia, una “realidad” ficticia o imaginativa por carecer de algo que considera parte esencial de lo real: lo físico, lo material y tangible. El centro de la su divergencia radica entonces en lo espacial. Para Heráclito, esta realidad virtual confirmaría su aforismo 116: “Estamos presentes, pero ausentes a la vez” o según otra traducción: “Estamos y no estamos a la vez”.

Filosofía ética

Gutiérrez (2013) determinó que esta filosofía enmarca estudiar los códigos morales y ejecutar un análisis acerca del marco de valores que adopta el ser humano. Cabe destacar que es una filosofía del individuo en su aspecto común, en el cual implican los elementos principales de la misma, aunque abandone a otros aspectos; ya que, es uno de los principales y mayor relevancia. A fin de cuentas, se puede establecer que los principios de la ética en cual se basa en las ciencias y el derecho. Puesto que, ante cualquier persona le permite alcanzar una preparación filosófica. Siendo la filosofía muy importante para comprender el mundo y la vida con la intención de poder contribuir en el desarrollo de la cultura y las habilidades de la persona. Igualmente, es importante que la ética implica lo que todos los seres humanos practicamos esta disciplina del aspecto ético y moral; puesto que es importante que el ser humano, adopte buenas prácticas de ética, con la finalidad de que pueda reflexionar acerca de sus principios y acciones.

Asimismo, cabe destacar que Platón consideraba que lo más importante era el mundo de las ideas en contraposición al mundo práctico. Concebía la idea como teoría o *theorein*, cuya característica era su perdurabilidad en el tiempo, mucho más que las cosas físicas, materiales o prácticas. La técnica o *tekhné* para los griegos era la habilidad o destreza manual que tenía el artesano, el agricultor o constructor. Así ya desde la Grecia antigua teníamos una clara división entre lo que hoy conocemos como habilidades blandas y habilidades duras, y donde la educación clásica entre la élite griega era predominantemente la habilidad dura, entendida esta como adquisición del conocimiento, de una sabiduría especializada como lo eran las diversas escuelas matemáticas: álgebra, aritmética, geometría y el arte y la música, la lógica, la retórica, la medicina, la astronomía, etc. Por lo tanto, la educación en la Grecia antigua era predominantemente cognitiva, de adquirir el conocimiento para llegar a ser un sabio de respeto y admiración entre la ciudad o *polys*.

Es importante señalar que la aparición de las redes sociales y su inserción entre las personas de una comunidad es cada vez masiva. En donde las personas que pueden estar físicamente reunidos entre muchos y, sin embargo, está conectado y dialogando con otra persona que se ubica a muchos kilómetros de distancia de las de él. Un reciente informe capitalino da cuenta que, en los últimos diez años, el 40% del número de casamientos masivos inició su relación sentimental vía internet. Actualmente, se hacen transacciones y operaciones bancarias desde un celular que tiene incorporado el Internet. De igual manera, las personas viajan diariamente a sus centros laborales o de estudio conectados a su celular en comunicación con otras personas o revisando informes mediante el Facebook o Twitter. La digitalización ha ingresado a ser parte de las actividades cotidianas del ser humano, y estos ya no se imaginan cómo sería un escenario sin sus redes sociales. ¿Qué es la realidad? ¿Qué era la realidad? Lo que para uno mismo es y punto. Realidad que el famoso orador y

sofista griego Protágoras, opuesto a Sócrates, alegaba: “El hombre es la medida de todas las cosas”, el homo mensura. En el que afirmaba que las cosas son verdaderas o falsas de acuerdo al punto de vista de cada uno y no de acuerdo a los demás. Con lo que defendía la relativización de las cosas y la realidad, desdeñando así la existencia de alguna verdad única y universal. Postura que Platón cuestionó en sendos debates con sus interlocutores.

Además, es importante que el ser humano adopte buenas prácticas y se desenvuelva de forma apropiada en este mundo; en cuanto a sus relaciones con otras personas. Ya que, las habilidades que adopte el individuo van de acorde a su formación de ética o moral aprendida. Por consiguiente, su integridad y experiencia, promueven en una conducta del ser humano ante la sociedad; en consecuencia, en su convivencia con los demás; por ello, se puede deducir que la cultura digital, influye en su comportamiento, comunicación, en su aprendizaje, entre otros comportamientos positivos, como el aumento de autoestima; dado que, todo ello forma parte de las habilidades blandas.

Representes: Según Gutiérrez (2013) los principales representantes de la ética son Aristóteles, Platón y Sócrates. Siendo cada uno de ellos, los que formalizaron acerca de la instrucción de la vida del ser humano, para ejercer un desarrollo agradable que ayude en su comportamiento e integridad a fin de crear buenas experiencias, compromiso y responsabilidad de sus acciones que faciliten a poder relacionarse de manera agradable con otras personas; asimismo, se adopten las nuevas culturas y ejerzan habilidades que contribuyan a una buena personalidad. De igual forma, puedan ser responsables con sus actitudes; en efecto, desarrollen un mejor comportamiento y comunicación con los demás.

Aportes: Gutiérrez (2013) manifestó que el estudio fomenta el compromiso en el ser humano, asimismo a que pueda optar un conjunto de buenas prácticas, las cuales determinan la conducta responsable del individuo. Por ello, será útil para que los docentes se encuentren más comprometidos por desarrollar una mejor enseñanza que permita adaptarse con mayor facilidad a la cultura digital y que lo haga de manera apropiada, sin originar algún tipo de perjuicio; en tanto, realicen prácticas convenientes para su crecimiento como personas muy bien formadas. Siendo estas prácticas que incluyen la honestidad intelectual en el desarrollo, la propuesta, y publicación, a fin de poder contribuir a la sociedad. Por consiguiente, es importante que cada persona adopte buenas características acerca de los valores y morales propios adecuado; así como, el respeto, la beneficencia y la justicia. Siendo los derechos humanos primordial en la vida del ser humano, las cuales deben hacerse valer en la sociedad, para una mejor convivencia con otras personas. Por otro lado, cabe hacer hincapié que la investigación está basada en la ética, en el cual se han podido desarrollar de forma prioritaria el contenido.

Filosofía religiosa

Por último, en relación a la filosofía religiosa el autor Grassi (2010) estableció que la fe en Cristo que adopta el ser humano, debe ser esclarecida en base a la génesis radical, y empírica, en el cual debe adoptar una intención espiritual inédita en sus expresiones contingentes, deductible de todo hecho bruto, e ilimitado con todo empiricidad y accidente. Por ello, es importante, que las esencias del ser humano donde no pueden ser más que ingenerables en el fondo, siendo basados en los valores cristianos, los cuales son de mucha moralidad en el tiempo, y en el momento histórico, en donde se expresa la cultura del ser humano. Por ello, es de suma importancia que todos los puntos de vista, respecto a las disciplinas, sean analizados para un mejor sentido; y respecto a la génesis del sentido en

donde todas ellas se entrelazan, para una mayor reflexión acerca de la existencia del ser humano. Entre tanto, la religión implica una fenomenología religiosa que permite reconciliar a la ciencia y la historia anterior sobre la religión. Siendo la fenomenología que promueve la intemporalidad ficticia, la esencia y la moralidad religiosa, en tanto no escapan a esta necesidad. Por el contrario, son ellas las que reivindican más fuertemente su encarnación, su referencia al tiempo y al espacio. Cabe desatacar que el cristianismo es una religión determinada, en la cual la religión instituida, significa muchas cosas; siendo en primer lugar, que no es una manera religiosa vacía, privada de comprensión; y, en segundo lugar, que no es una experiencia religiosa.

Por consiguiente, las condiciones cristianas no se encuentran unidas entre sí, en relación a un orden estrictamente ideal, ni constituye un sistema al modo de un fajo de meditaciones, sino que precisan un modo o estilo de vida del individuo, el cual constituye de una práctica. Asimismo, el cristianismo no se trata de una serie de sucesos, sino que implica a hechos indiscutibles, hechos adoctrinados, el cual implica que el ser humano tenga fe para poder realizar o pueda exponerse en la sociedad.

Representes: Según Grassi (2010) determinó que los pensadores de la filosofía religiosa, fue inspirado o contemplado por Edmundo Husserl, Brentano, Jaspers y Heidegger. Por consiguiente, señaló que respecto al ámbito de la religión Otto, Leeuw y Dumézil. Los cuales explicaron acerca de la conciencia de la fe del hombre, en donde adopta un potencial de infinitud. Siendo varias fases que se destacan en relación a tres periodos, que se encuentran basados en Dios y sus fundamentos que establece para el ser humano; los cuales giran en torno a la afirmación de Dios en función a su cultura y la filosofía.

Aportes: Por tanto, se puede afirmar en función a lo establecido por Grassi (2010) que la filosofía de la religión, tiende a enfocarse a que el ser humano pueda reflexionar de manera más apropiada acerca de sus objetivos propios, de la ciencia, religión; para que de esta forma pueda mejorar su criterio y habilidades; en consecuencia, pueda elevar una mejor comprensión acerca de sus actitudes; y del conocimiento acerca de su cultura, en base a su sentido a la conciencia; a fin, de que pueda desarrollarse con mayor subjetividad concreta en la sociedad y el mundo. Por ello, la filosofía de religión permite que el ser humano tenga una defensa de la religión contra cualquier tipo de riesgo o de algún abuso de la ciencia y de la religión. Por tanto, cabe, mencionar que los estudiantes deben ejercer buenas prácticas de acuerdo a su comportamiento religioso para poder ejercer respeto, valores que desarrollen una mejor convivencia en el mundo. Igualmente, los docentes se encuentren enfocados en guiarlos a adoptar culturas convenientes, para una mejora en sus habilidades, asimismo, puedan interactuar con suma moralidad y educación. Puesto que, todo ello contribuye a que la sociedad adopte habilidades blandas en las personas, para generar una mejor convivencia en la sociedad y en el mundo actual.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Cultura digital

Definición de cultura digital

Nuestra sociedad sufre el uso abrumador de las redes sociales, celulares con internet invaden nuestros espacios de familia, modificando nuestra forma de mirarnos de relacionarnos, de conversar con los demás miembros de la familia, los jóvenes tiene más amigos en Facebook y whatsapp, los padres de familia se muestran preocupados impotentes

de no poder controlar a sus hijos, los maestros miran con asombro como los niños y jóvenes esperan los espacios libres para revisar sus celulares, para reportarse al mundo virtual.

Existen diversas definiciones de cultura digital, que se detallará a continuación; pero todas convergen en torno a la creación y uso de información digital en línea. El uso del término “cultura” se refiere al surgimiento de nuevos medios de interacción, nuevas formas de ser y de formar comunidades de interacción social.

Las personas que hayan nacido después del año 1982, son generaciones que han crecido con la tecnología digital. Han convivido rodeados y usando, computadoras, videojuegos, reproductores digitales de música, smartphones, aplicaciones web y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Los juegos de computadoras, las aplicaciones móviles, las redes sociales, internet, los smartphones y la mensajería instantánea forman parte de sus vidas y se les conoce como nativos digitales. Los nativos digitales son prosumidores, crean y consumen conocimientos en las redes, tienen reputación, identidad y amigos a través de las redes sociales formando de esta manera la cultura digital.

Al respecto, Ramírez y Casillas (2017), mencionan que la actual cultura digital traspasa los espacios sociales, incluidos los escolares; transforma las coordenadas fundamentales con que se ubican los seres humanos en el tiempo y el espacio: la información circula de forma instantánea, se produce de manera deslocalizada y es ampliamente accesible.

La cultura digital engloba entonces todo nuestro actuar y comportamiento a través de las redes, nos hemos convertido en consumidores de contenidos digitales y a partir de

ello modelamos nuestro comportamiento a un estándar consumir contenidos digitales. Ramírez y Casillas (2017) manifestaron que la gestión de la escuela, están siendo transformados con esta serie de incorporaciones tecnológicas, de tal forma que:

La cultura digital está modificando la noción de escuela y forzando el cambio educativo. Los gobiernos, los sistemas educacionales y las instituciones tradicionalmente resistentes al cambio sufren las transformaciones suscitadas por la incorporación de las TIC a sus distintos procesos. (p. 10)

Definitivamente la introducción de los tics al campo educativo ha traído cambios significativos, la forma de enseñar la presencia del docente, la forma de aprender y el rol del estudiante, así como la escuela y sus procesos organizacionales y de gestión están siendo transformados con esta serie de incorporaciones tecnológicas. Para Ramírez y Casillas (2017).

La cultura digital o cibercultura exige un conjunto de disposiciones y maneras de comportarse, de conciliar lo virtual y lo físico, de actuar en los entornos virtuales y de interactuar en contextos educativos que han sido transformados por una revolución tecnológica resultado no sólo de la incorporación masiva de computadoras, dispositivos digitales portátiles y la promoción de su uso en el contexto escolar, sino de la integración de Internet a la vida cotidiana de los estudiantes y sus profesores. (p.11)

De lo mencionado por los autores, se puede afirmar que los jóvenes viven encapsulados por las bondades del internet, ellos no reflexionan como sería un día sin internet, para los jóvenes quedarse sin internet significaría un retroceso y una desconexión del mundo.

Chiarani, et al. (2014), sostienen que “Los alumnos son usuarios habituales de estas tecnologías y se sienten atraídos por ellas, por lo tanto, los docentes y los que están involucrados en formación deben prepararse para utilizar el conjunto de herramientas y recursos digitales” (p.68). Estos nuevos contextos, requiere que los docentes adquieran competencias digitales y de esa manera puedan estar preparados para poder orientar y guiar a los estudiantes de manera seria y responsable; caso contrario el estudiante se va quedar en la incertidumbre de no saber si está haciendo bien o mal uso de la tecnología.

Según Ramírez y Casillas (2017), establecieron que para elaborar el marco de los saberes digitales se revisaron las normas, las directrices y los estándares internacionales propuestos por la OCDE (2010; 2012), UNESCO (2008), ECDL (2007) e ISTE (2012), y se organizaron las coincidencias en cuatro grupos que, a su vez, contenían diez consideraciones en cuanto a estos saberes. Las cuatro coincidencias refieren al uso de sistemas digitales, la comunicación, manipulación de contenido digital, creación, socialización y colaboración, y el manejo de información.

De lo mencionado por los investigadores, se debe resaltar que el uso de los sistemas digitales no está ajeno a la comunicación y a la socialización. Para tener un mayor conocimiento sobre la cultura digital, se debe conocer los saberes digitales, al respeto; según Ramírez y Casillas (2017) las definiciones operativas de los saberes digitales; han sido explorados en otros contextos, pero las delimitaciones operativas de este estudio permiten reconocer con mayor precisión el alcance y el impacto en la educación básica de Veracruz. Para su exposición sintética se establecen algunos ejemplos y definiciones:

Saber usar dispositivos

Conocimientos y habilidades necesarias para la operación de sistemas digitales (computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, cajeros automáticos, kioscos digitales) a través de la interacción con elementos gráficos del sistema operativo (menús, iconos, botones, notificaciones, herramientas), y físicos (monitor, teclado, mouse, bocinas, panel táctil), así como el establecimiento de conexiones con dispositivos periféricos (impresora, escáner, cañón, televisión, cámara web, micrófono) y redes alámbricas o inalámbricas.

Al respecto, se puede afirmar que saber usar dispositivos implica tener las competencias de saber manipular y utilizar de manera óptima dispositivos electrónicos digitales ya sea para el proceso de aprendizaje u ocio para la revisión y uso de redes sociales.

Saber administrar archivos

Conocimientos y habilidades necesarias para la manipulación (copiar, pegar, borrar, renombrar, buscar, comprimir, convertir, etc.), edición de contenido y sus atributos; además de transferencia local de archivos (disco duro interno o externo, disco óptico, memoria USB), por proximidad (bluetooth, casting, airdrop) o de forma remota (como adjunto, por inbox o en la nube).

Al respecto, se afirma que los jóvenes utilizan diversos tipos de archivos, copiando de un disco duro a un pendrive, edita videos de sus actividades que realiza y los exporta en distintos formatos y lo distribuye con sus amistades ya sea a través de un usb o de un celular utilizando bluetooth. Así mismo, guarda y conoce las aplicaciones de la nube para almacenar sus registros.

Saber usar programas y sistemas de información especializados

Conocimientos y habilidades relacionados al software, cuyas funciones y fines específicos son relevantes para enriquecer procesos y resolver tareas propias de una disciplina (diseño gráfico, programación, análisis estadístico, entre otras), y a las fuentes de información digital especializadas (bibliotecas virtuales, revistas electrónicas e impresas, páginas web y blogs).

Los jóvenes se toman una fotografía luego lo editan utilizando filtros y arreglos de un programa de diseño gráfico, para investigar un tema determinado revisa diversas fuentes, sobre todo páginas webs que le sirvan de información ágil y dinámica sin mucho texto ya que no les gusta leer y analizar, dominan las técnicas y conocen los programas para editar y publicar un blog de acuerdo a sus intereses.

Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido

Conocimientos y habilidades para la creación (apertura de un documento nuevo o elaboración de una entrada en un blog), edición (copiar, pegar o cortar), el formato (cambiar los atributos de la fuente, determinar un estilo o configurar la forma del párrafo) y la manipulación de los elementos de un texto plano (contar palabras, hacer búsquedas, revisar ortografía o registrar cambios en las versiones del documento) o la inserción de elementos audiovisuales de un texto enriquecido (efectos, animaciones o transiciones dentro de una presentación, un cartel o una infografía).

Los estudiantes para presentar una exposición en su aula de clases prefieren presentar una presentación de diapositivas que tenga animaciones con imágenes propias tomadas con

su celular o prefieren elaborar una infografía utilizando recursos digitales de un procesador de texto.

Saber crear y manipular conjuntos de datos

Conocimientos y habilidades para la creación de archivos en hojas de cálculo y programas de estadística o bases datos, así como agruparlos (registros, celdas, columnas y filas); para su edición, (copiar, cortar o pegar registros y datos), su manipulación (aplicar fórmulas y algoritmos, ordenar datos, asignar filtros, realizar consultas o crear reportes) y la visualización de datos (creación de gráficas y cuadros o tablas con diseño propio).

Los estudiantes mencionaban al profesor de matemática, los gráficos en tipo barras que usted ha solicitado lo podemos hacer en una hoja de cálculo para la próxima clase, dado que es sencillo sólo debemos tener los datos en una tabla y luego buscar los gráficos de nuestra preferencia y listo.

Saber crear y manipular medios y multimedia

Conocimientos y habilidades para la identificación del archivo por contenido o atributos; la reproducción (visualizar videos, animaciones e imágenes, además de escuchar música o grabaciones de voz), la producción (realizar videos, componer audios o tomar fotografías), la edición (modificación o alteración de medios), y la integración de medios en un producto multimedia, así como su respectiva distribución en diversos soportes digitales.

Es habitual escuchar y ver como los jóvenes interactúan entre si compartiendo audios, videos y fotografías. Prefieren el audio para no perder tiempo escribiendo letra por letra así es más rápido. Videos para subir su autoestima de esa manera demuestran los

lugares que ha visitado y mostrar de una manera real sus vivencias. Las fotografías muchas veces lo convierten en memes para ironizar sobre el contexto de la sociedad.

Saber comunicarse en entornos digitales

Conocimientos y habilidades para transmitir información a través de voz, mensaje de texto, fotos o videollamadas a uno o más destinatarios, o recibirla de uno o más remitentes de manera sincrónica (llamada, videoconferencia o chat) o asincrónica (correo electrónico, mensajes de texto y correo de voz).

Es usual escuchar entre los jóvenes, llego a mi casa y te hago una videollamada y te muestro la tarea que te falta copiar y de paso conversamos un rato. Los mensajes de texto están perdiendo lugar prefieren el correo de voz.

Saber socializar y colaborar en entornos digitales

Conocimientos y habilidades orientadas a la difusión de información (blogs y microblogs); la interacción social por medio de redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram; la presencia en web a través de acciones como dar “me gusta”, hacer comentarios en servidores de medios o blogs y marcado social. Asimismo, construir conocimientos y habilidades a partir del trabajo grupal mediado por la web sobre plataformas de colaboración como Google Docs o entornos virtuales de aprendizaje como Moodle.

Es normal escuchar en las conversaciones de los jóvenes, todavía no le has dado me gusta a mi foto que subí ayer, los jóvenes se desviven por las llamadas redes sociales, han hecho de esto su pasatiempo preferido, incluso las tareas lo solicitan que sea en virtual ya para que tenemos que escribir “que aburrido” si todo lo tenemos en el cel.

Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital

Conocimientos, valores, actitudes y habilidades referentes a las acciones (usos sociales, comportamientos éticos, respeto a la propiedad intelectual, integridad de datos, difusión de información sensible), al ejercicio de la ciudadanía (participación ciudadana, denuncia pública, movimientos sociales, infoactivismo) y a las normas relativas a los derechos y deberes de los usuarios de sistemas digitales en el espacio público, específicamente, en el contexto escolar.

Literacidad digital

Conocimientos, habilidades y actitudes dirigidas a la búsqueda efectiva de contenido digital y su manejo mediante el empleo de palabras clave y metadatos.

La necesidad de integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje para garantizar una educación de calidad, equitativa e inclusiva ha sido considerada como prioritaria, particularmente en las últimas décadas y ha merecido un denodado esfuerzo de las políticas educativas. Las competencias relevantes para la inserción en la sociedad digital, el Ministerio de Educación y Deportes de la República de Argentina (2016), manifiesta que “los alumnos comprenden el funcionamiento de las TIC y las integran a proyectos de enseñanza y de aprendizaje” (p .9). De lo mencionado, se puede afirmar que los estudiantes y profesores tienen la imperiosa necesidad de integrar las competencias digitales en sus prácticas habituales tanto de aprender como enseñar en los docentes.

La cultura digital desarrolla tiene relación con las competencias digitales, al respecto, Gutiérrez, et. al. (2015), mencionan que la competencia digital son aquellos valores, creencias, conocimientos, capacidades y actitudes para utilizar adecuadamente las tecnologías, en estas tecnologías se incluyen las computadoras, los programas y las herramientas telemáticas, las cuales permiten y posibilitan la búsqueda, el acceso, la organización y la utilización de la información con el fin de responder adecuadamente a las diferentes demandas del entorno y construir conocimiento.

Roca (2015) sostuvo que la competencia digital “es la combinación de conocimientos, habilidades y capacidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos y con herramientas digitales” (p. 79). De lo mencionado, se sostiene que: para desarrollar la competencia digital hay que aprender y desarrollar conocimientos combinado con capacidades de saber manipular un celular o una computadora, crear archivos, editar videos y saber compartirlo a través de medios digitales con otras personas.

Nativos digitales e inmigrantes digitales, también forman parte de la cultura digital. Según Prensky (2010), menciona que las diferencias entre Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales, son las siguientes; Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos, prefieren los gráficos a los textos, se inclinan por los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor y rinden más cuando trabajan en red, tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas.

Los jóvenes, prefieren descubrir sus aprendizajes de forma lúdica y divertida con estrategias que combinen herramientas digitales donde puedan participar realizando trabajos colaborativos con sus pares y prefieren alejarse de las frívolas mesas y sillas y de estar siempre sentados escuchando y mirando la pasividad del profesor.

2.2.2. Habilidades blandas

Definiciones de las habilidades blandas

Las habilidades blandas son características de la forma de ser y actuar de una persona, por ejemplo, un profesor posee los conocimientos técnicos de su especialidad; pero para tener éxito en su carrera es necesario que posea las habilidades blandas como la capacidad de organizarse, el control de sus emociones en situaciones de estrés y la flexibilidad para adaptarse a los cambios. Postular a un puesto laboral, implica saber y conocer las características del puesto de trabajo eso se llama habilidades duras; sin embargo, para permanecer en el cargo esta persona deberá poner en práctica sus habilidades blandas, tales como autocontrol, proactividad, respeto, puntualidad, empatía cualidades necesarias para interactuar con otras personas.

Heckman (2012), sostuvo que “las habilidades blandas, también son conocidas como socioemocionales o no cognitivas nos referimos a características como apertura a nuevas experiencias, trabajo en equipo, perseverancia de largo plazo, y auto control de corto plazo” (p. 4). Como menciona el autor las habilidades blandas son socioemocionales no cognitivas, ello implica que forman parte de la forma de proceder de una persona en su vida diaria y en el desarrollo de sus labores.

Bassi, et. al (2012), sostienen que las habilidades blandas son:

Capacidades del individuo que le garantizarán un mejor desempeño en el salón de clase, en la sociedad y en el lugar de trabajo. Según el marco estudiado, éstas incluyen la curiosidad, la motivación, la flexibilidad, el liderazgo y la responsabilidad. (p. 150)

Por tanto, desarrollar las habilidades blandas garantiza un éxito de la persona a lo largo de toda su vida, que se empezará o poner en evidencia en la escuela.

Bassi, et al. (2012) determinaron que “las habilidades blandas son clave para ayudar a los jóvenes de todo origen a realizar su potencial”. (p. 155). De lo mencionado por los autores, el desarrollo óptimo, sostenido y eficiente de las habilidades blandas es fundamental para que los jóvenes logren sus objetivos propuestos y puedan desempeñarse con mucho éxito a lo largo de su vida tanto en el aspecto profesional como personal.

La Universidad de Costa Rica (2017) afirmó que las habilidades blandas se tienden a reflejar en el conjunto de habilidades sociales de comunicación, tolerancia, formación ética aceptada y escucha, las cuales permiten una buena convivencia dentro de un grupo de personas bajo conceptos de diferencia de pensamiento, asertividad, aceptación y liderazgo para el alcance de algún objetivo. Según lo mencionado, saber entender a otra persona, leer sus gestos, comprender, escuchar opiniones a favor y en contra con respeto y valoración, aceptando el liderazgo de otras personas, todas estas características describen un desarrollo en proceso de las habilidades blandas.

Vargas y Vargas (2015) manifestaron que las competencias blandas “Son habilidades sociales, comunicativas, actitudinales y valorativas que empoderan al empleado y a su vez tienen un efecto social con los grupos de trabajo, el contexto externo inmediato de la organización con la que se trabaja y la jerarquía inmediata” (p.31); se concluye que las habilidades blandas empoderan a los empleados, en una Institución Educativa que un profesor reciba el apoyo incondicional de su Director hará que este se sienta valorado y escuchado, de esta manera se iría construyendo una convivencia democrática positiva entre toda la comunidad educativa.

Cobo y Moravec (2011) mencionaron que las “habilidades blandas” –conocidas en inglés como *soft skills* o *people skills* se refieren a “un conjunto de capacidades que permiten a un sujeto (p. ej. estudiante o trabajador) desenvolverse de mejor forma en sus respectivos ámbitos de acción. Estas habilidades, al igual que el aprendizaje invisible, se adquieren tanto desde contextos formales como informales” (p.196).

De lo mencionado, las habilidades blandas, se desarrollan desde el hogar siendo este el llamado a ir forjando y desarrollando en los niños el saber escuchar, tener empatía, ser responsables, ser proactivo, independiente, a no dejarse arrastrar por ocio, a ser perseverante y lograr lo que se propone sorteando todas las dificultades, esa sería la manera de desarrollar una persona con habilidades blandas.

Instituto Nacional de Aprendizaje (INA) las capacidades del ser se van desarrollando en el proceso de socialización desde las primeras etapas de la vida humana, como parte del aprendizaje que deviene de las interacciones con otras personas, grupos sociales e instituciones. Las mismas, al ser aprendidas, se pueden estimular, modificar, potenciar y

complementar en procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto sería primordial, si las familias conocieran cuán importante es formar a los hijos más allá de saber leer y escribir, es formar personas integra. (INA, 2016)

Dominios de las habilidades blandas

Heckman (2012) afirmó que el “nuevo Punto de contacto entre economía y psicología,” y describe el esquema OCEAN/Big Five Usado por psicólogos para categorizar las habilidades blandas. Los “dominios” De OCEAN Son los siguientes:

Apertura a experiencias.- La tendencia a estar abierto a nuevas experiencias estéticas, culturales o intelectuales.

Escrupulosidad.- La tendencia a ser organizado, responsable y trabajador.

Extraversión.- Una orientación de los intereses y energías de uno hacia el mundo exterior de las personas y las cosas más que el mundo interior de la experiencia subjetiva; caracterizado por afecto positivo y sociabilidad.

Amabilidad.- La tendencia a actuar de manera cooperativa, desinteresada.

Neuroticismo.- La estabilidad emocional es previsibilidad y consistencia en las reacciones emocionales, con ausencia de cambios rápidos del estado de ánimo, el neuroticismo es un nivel crónico de inestabilidad emocional y tendencia a la angustia psicológica.

El Ministerio de Educación de Chile, estableció que la perseverancia es la fuerza de voluntad que nos lleva a concluir algo que nos propusimos hacer, aunque surjan dificultades internas o externas, o a pesar de que disminuya la motivación personal.

De lo mencionado, ser perseverantes, intentarlo hasta ir mejorando en lo que se tiene dificultades, sacar fuerzas internas, reinventarse una y otra vez hasta ir aproximándose a los logros esperados y todo el proceso acompañado de una motivación que haga viable lo que se persigue.

El diario Gestión de Perú (2016) determinó que, las competencias iniciales que todo joven debe desarrollar están en el ámbito del autoliderazgo, por tanto, para liderar a otros, primero debe liderarse a sí mismo. Dentro de este ámbito, existe un sin número de competencias, sin embargo, hay ciertas que son indispensables y, al contar con ellas, facilita el aprendizaje de otras competencias. Algunas de estas son las siguientes: Autoconocimiento, autoconfianza, responsabilidad, resiliencia. De acuerdo con el autor la persona debe tener predisposición para ir aprender algo nuevo, tener la suficiente confianza de sentirse capaz, demostrar su responsabilidad llegando temprano cumpliendo a tiempo según lo acordado y saber superar las dificultades, esto implica tener la capacidad y la creatividad de poder enfrentar cualquier situación y salir victorioso.

Importancia de las habilidades blandas

La Secretaría de Educación Pública de México mencionó, que en todas las aulas del país, desde aquellas que se encuentran en las ciudades más pobladas hasta las que se encuentran en el lugar más recóndito y los docentes deben tener una relación armoniosa con sus estudiantes y éstos, a su vez, deben saber convivir entre ellos para poder trabajar juntos

y con otros, para aprender de la manera más efectiva y para desempeñar un buen papel en su familia, su comunidad y el mundo.

Un maestro social y emocionalmente competente goza de las siguientes características:

Tiene alta conciencia de sí mismo, reconoce sus emociones, patrones emocionales y tendencias y sabe cómo generar y utilizar emociones como la alegría y el entusiasmo para motivar el aprendizaje en él/ella mismo(a) y en otros. Tiene un entendimiento realista de sus capacidades; reconoce sus fortalezas y habilidades emocionales. Goza de una alta conciencia social, sabe cómo sus expresiones emocionales afectan su interacción con otros. Reconoce y entiende las emociones de otros. Es capaz de construir relaciones sólidas y de apoyo a través de la comprensión mutua y la cooperación y puede negociar de manera efectiva soluciones a situaciones conflictivas.

Es culturalmente sensible. Entiende que otros pueden tener diferentes perspectivas a las de él/ella y toma esto en cuenta en sus relaciones con estudiantes, padres y colegas. Exhibe valores pro-sociales y toma decisiones responsables con base en una evaluación de factores que incluye cómo sus decisiones pueden afectarlo(a) a él/ ella y a otros(as). Respeta a los demás y asume la responsabilidad de sus decisiones y actos. Sabe cómo manejar sus emociones, su conducta y su relación con otros. Puede controlar su conducta incluso cuando está emocionalmente afectado por situaciones difíciles. Puede regular sus emociones sanamente de manera que facilita resultados positivos en el aula sin comprometer su salud. Establece efectivamente límites con firmeza, pero siempre con respeto. Se siente cómodo

con el nivel de incertidumbre que surge al dejar que los estudiantes resuelvan las cosas por sí mismos.

Con la finalidad de fortalecer el concepto, según Yankovic (2014), “Las habilidades blandas son un conjunto de destrezas que permiten desempeñarse mejor en las relaciones laborales y personales donde las dos definiciones concuerdan en el buen desempeño de las relaciones brindando un mismo punto de partida” (p. 56).

De lo mencionado por el autor, las habilidades blandas son características personales que permiten la interacción positiva, que permite lograr un mejor desempeño. Siendo las habilidades blandas un valor agregado a las habilidades duras o cognitivas de cualquier persona.

A continuación, se presenta una lista de las habilidades blandas más solicitadas dentro del ámbito de las Tecnologías de la información y la comunicación, donde se intentará dar un pequeño aporte con el concepto de cada una y en ocasiones acompañado de un ejemplo para un mejor entendimiento de las mismas: Listado de habilidades blandas más solicitadas por las tecnologías de la información y la comunicación, según la Universidad de Costa Rica (2017), estableció que las habilidades blandas está conformada por los siguientes componentes: ética, facilidad de comunicación, acucha activa, empatía, sociabilidad, responsabilidad, creatividad, tolerancia a la presión, actitud positiva, adaptación al cambio, espíritu al servicio, optimización al tiempo, capacidad para resolver problemas, trabajo en equipo, seguridad personal, respeto a las opiniones, asertividad y liderazgo.

Ética.- Esta se fundamenta en las normas, valores y principios que se encargan de regular el buen comportamiento de una persona a lo largo de la vida y carrera profesional, por lo que resulta útil en situaciones donde se intenten realizar actos ilícitos o de afectación a la integridad o derechos de algún elemento del entorno. La problemática de esta habilidad se concentra en pensamientos o formaciones extremistas las cuales el involucrado no considera correctas, aun estando bajo lo permitido por las autoridades, afectando el cumplimiento de los objetivos dados por la empresa.

Facilidad de Comunicación.- Consiste en tener la facilidad de presentar puntos de vista, inquietudes, problemas o ideas sin dificultad de entendimiento para los receptores del mensaje. Resulta útil en situaciones de creación de productos, al expresar contraposiciones, estructuración de procesos complejos, capacitaciones, entre otros. Una posible problemática de la facilidad de comunicación se podría presentar al brindar datos o criterios sin una modulación adecuada afectando la sensibilidad de los involucrados.

Escucha activa.- La misma se basa en la extracción de la información necesaria dentro de un mensaje, esto como resultado de una atención adecuada durante la recepción del mensaje para posteriormente presentar una retroalimentación con los datos más relevantes. Esta habilidad se caracteriza por ser importante en la resolución de conflictos, logrando localizar el problema a solucionar en medio del caos o el escudriñar factores de éxito o fracaso dentro de una idea presentada.

Empatía.- Una habilidad blanda la cual representa un importante punto de control en la parte humanística, donde la misma básicamente se fundamenta en la participación afectiva de una persona en una realidad ajena a la misma, donde se traduce a ponerse en los

zapatos de los demás con solidaridad. Esta habilidad es un punto clave en la comunicación, ya que de la misma se permite crear un vínculo con el emisor del mensaje generando un ambiente de confianza, donde él mismo percibe que es comprendido y la respuesta próxima por parte del receptor va a reflejar un pilar de colaboración. Esta habilidad es indispensable ante colaboradores con problemas personales, con problemas entre compañeros, estados de ánimo ante situaciones, acciones realizadas en la empresa o motivación a proyectos de carácter social en la unificación del equipo ante una necesidad de otra persona. Una de la principal problemática que se pueden presentar con esta habilidad es el exceso de confianza e intromisión en asuntos personales o el abuso por medio de engaños escudados en la empatía.

Sociabilidad.- Habilidad en la cual se plantea el poder relacionarse con cualquier persona dentro o fuera de la organización mediante la interacción en diversas actividades, aparte de la aptitud necesaria para la creación de contactos y la constante comunicación con los mismos. Un factor de mucha productividad para la incorporación de nuevos clientes a la empresa e integración de nuevos colaboradores a los equipos de trabajo y organización de actividades de convivencia y fortificación de valores.

Responsabilidad.- Una habilidad casi dada por un hecho a la hora de contratar a una persona, donde la misma se basa en la respuesta de las exigencias de un puesto bajo los tiempos y formas establecidas por el solicitante. Esta es aplicable en todos los aspectos del área laboral, personal y de interacción, más de la misma depende la entrega de productos acompañada del cumplimiento de objetivos para la empresa. Un ejemplo de la misma se puede visualizar en la llegada temprana a una reunión o la ejecución de una tarea a una hora predeterminada.

Creatividad.- Es una habilidad muy importante en las personas y una muy valorada en las empresas, esta habilidad se basa en el proceso de generar nuevas ideas, nuevos conceptos, soluciones completamente originales que aprovechan recursos de una manera no contemplada para solventar problemas del día a día, esta habilidad lleva a las personas a una permanente mejora y búsqueda de soluciones, sin embargo el exceso de creatividad puede producir una pérdida de tiempo y dinero, al intentar llevar a cabo soluciones que pueden ser irrealizables justificadas bajo nuestro propio criterio dando a entender que todas son excelentes ideas.

Tolerancia a la presión.- Consiste en el autocontrol de los sentimientos para poder realizar trabajos bajo circunstancias estresantes tales como presión de tiempo, oposición, dificultad de trabajo, desacuerdos, sin que estas afecten la eficiencia del mismo, esta habilidad es esencial en trabajos de alta demanda o exigencia que tienen estos factores de presión constantemente, ya que el autocontrol no permite que las personas se dejen llevar por impulsos o instintos momentáneos que perjudiquen o afecten a su trabajo y a las personas que conviven en su entorno laboral.

Actitud Positiva.- Esta habilidad consiste en enfocarse en las fortalezas, virtudes y recursos disponibles que se tiene alrededor para fomentar un pensamiento positivo y así afrontar las diversas situaciones del diario acontecer, esta habilidad se basa en reconocer estas virtudes y usarlas a favor para generar un sinergia de pensamiento y mentalidad agradable que busquen un bienestar psicológico, dando como resultado a una persona que tenga una mentalidad positiva, optimista ante los diferentes retos que la vida puede dar.

Adaptación al cambio.- Consiste en ser flexible antes los cambios generados en nuestro entorno, no cerrarse a la monotonía del mundo, sino tener una actitud y mentalidad abierta hacia los diferentes tipos de cambios producidos por la evolución y el querer adaptarse ya sea en costumbres, prácticas o conducta para adquirir estos nuevos conocimientos y aprovechar las ventajas u oportunidades que estos cambios ofrecen de manera que les permita continuar en este proceso de constante evolución. El adaptarse a un cambio no significa desprenderse de sus creencias o costumbres pasadas, sino que se basa en tratar de aprender nuevas técnicas que le generen un bien mayor a futuro. En general, algunas de las características de las personas con esta habilidad son las siguientes, aceptación con facilidad de los cambios, respuesta flexible al cambio, promueven el cambio, son capaces de manipular múltiples demandas, para las circunstancias cambiantes adaptan fácilmente sus respuestas junto a tácticas.

Espíritu de servicio.- Se podría decir que el espíritu de servicio se refiere al entusiasmo por servir a los demás. Una persona con espíritu de servicio, se preocupa por el bien de aquellos con quien están relacionados de una u otra manera, como lo son; clientes, accionistas, proveedores, trabajadores de la organización. El espíritu de servicio, implica que el trabajo que una persona realice en una organización se pueda calificar como “bien hecho”, esto técnica como moralmente, dado que las personas con esta habilidad son capaces de dar lo mejor de sí. Lo que quiere decir que los productos finales que se entreguen en una empresa sean de calidad. En resumen, una persona con espíritu de servicio incentiva, la preocupación por los demás, ya sean integrantes de la organización o no, incentiva además un ambiente colaborativo, que el trabajo se realice de una manera correcta, en gran parte incentiva la inclinación por la generación de beneficios económicos para la empresa y por último el bien común social.

Optimización del tiempo.- El tiempo por lo general en un proyecto es uno de los recursos que se vuelven cada vez más escasos, por lo tanto, la optimización del tiempo es una habilidad que le permite a las personas gestionar de una manera mucho más eficiente este recurso. Es muy importante porque permite lograr a como dé lugar los objetivos establecidos y muchas ocasiones dentro del plazo planeado.

Capacidad para resolver problemas.- Esta habilidad hace referencia tanto a la eficacia como la agilidad para dar soluciones a problemas que son afectados en un momento y contexto determinado. Iniciando para ello acciones, tácticas y demás aspectos necesarios que tengan sentido para solucionar los problemas.

Trabajo en equipo.- Se caracteriza por; realizar la integración armónica tanto de las funciones como de actividades realizadas por diversas personas, las responsabilidades son compartidas por todos los miembros del equipo, las actividades que se desarrollen deben de hacerse de manera coordinada, puesto que el trabajo en equipo se basa en complementariedad, coordinación, comunicación, confianza y compromiso de todos los miembros de un equipo. Las personas dispuestas a trabajar en equipo, anteponen los intereses de los demás miembros, valoran y al mismo tiempo aceptan la competencia de los demás, estas personas al mismo tiempo promueven canales de comunicación ya sean formales o informales, fomentan una adecuada retroalimentación y el desacuerdo es aprovechado para buscar mejoras en el desempeño.

Seguridad personal.- Consiste en la confianza que puede tener una persona en su actuar, realizar alguna tarea o trabajo. Esta confianza va a variar según la acción a realizar,

por ejemplo, un jugador de baloncesto puede sentir una gran seguridad personal al jugar su deporte. Sin embargo, si este mismo juega una partida de ajedrez difícilmente va a sentirse con la misma confianza que al jugar baloncesto (suponiendo que no es bueno jugando ajedrez).

Respeto a las opiniones.- Esta es la habilidad de tolerar las diferentes opiniones y puntos de vista de diferentes personas. Es una habilidad muy importante que todos los seres humanos somos diferentes y tenemos perspectivas diferentes sobre varios temas, por lo que es muy común tener opiniones diferentes de nuestros amigos, compañeros de trabajo, familiares, etc. De hecho, respetar y analizar las opiniones de los demás puede ser muy enriquecedor y puede ayudar a formar una opinión más objetiva o diferente a la que se poseía originalmente.

Asertividad.- Se define como la habilidad para atreverse a dar a conocer una opinión, sentimiento o deseo de una forma franca, respetuosa y firme. Esta es una habilidad de suma importancia personal, ya que nos ayuda a defender nuestros derechos en situaciones injustas de una forma adecuada.

Liderazgo.- Es el arte de comandar, motivar y conducir personas para que trabajen de forma entusiástica y así cumplir un objetivo común. Se dice que el liderazgo implica a más de una persona, al líder y quienes lo apoyan y permiten que desarrolle su posición de forma eficiente.

2.3. Marco conceptual

- **Competencias blandas.** Son habilidades sociales, comunicativas, actitudinales y valorativas que empoderan al empleado y a su vez tienen un efecto social con los grupos de trabajo, el contexto externo inmediato de la organización con la que se trabaja y la jerarquía inmediata (Vargas y Vargas, 2015).
- **Competencia digital.** Es el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. (La Fundación España Digital, 2015)
- **Competencias docentes.** Son el conjunto de recursos conocimientos, habilidades y actitudes- que necesitan los profesores para resolver de forma satisfactoria las situaciones a las que se enfrentan en su quehacer profesional. (La Fundación Siglo 22, 2016)
- **Creación de contenido.** Significa crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, video), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Profesorado, 2017)
- **Cultura digital.** Es una creación humana que emerge desde nuestra necesidad de interactuar como una sociedad. TIC permite a los individuos, así como a los grupos,

crear, expresar y propagar sus propias ideas a través de plataformas digitales comunes. (Ferrari , et al. 2013)

- **Educación digital.** Es la educación presencial y a distancia que hace uso de tecnologías digitales y que tiene como objetivo la adquisición de competencias y habilidades para aprender a aprender, tanto de profesores como de estudiantes, en un proceso de formación permanente. (Real Academia Española, 2016)

- **Habilidades blandas.** Son destrezas de orden más subjetivo e intangible. Estas habilidades interpersonales se adquieren principalmente a través del entrenamiento y la práctica. Aspectos como el liderazgo, la capacidad para comunicarse individual y grupalmente, así como ser capaz de desenvolverse en contextos de incertidumbre o complejidad. Estas habilidades pueden ser consideradas elementales a la hora de evaluar al personal de las empresas (Cobo y Moravec, 2011).

- **Información.** Hace referencia a identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Profesorado, 2017).

- **Prosumidores.** Es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras productor (también profesional o proveedor, según el contexto) y consumidor. En referencia al ámbito virtual, destaca la posibilidad que hoy tienen los usuarios de transformarse en consumidores y productores de contenidos simultáneamente. (Sued, 2010).

- **Resolución de problemas.** Es identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Profesorado, 2017)

- **Saberes digitales.** Es considerado como una estructura graduada de habilidades instrumentales y conocimientos teóricos de carácter informático e informacional que distinguen a los usuarios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (Ramírez y Casillas, 2017)

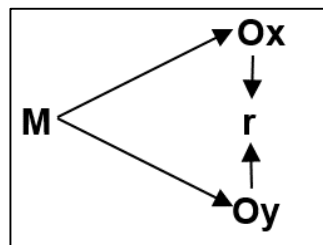
- **Seguridad.** Significa la protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible. (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Profesorado, 2017)

III. Método

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación según Sánchez y Reyes (2017), es de tipo aplicada porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros y correlacional porque tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Cabe resaltar que en una misma investigación se puede incluir diferentes alcances todo dependerá de lo que se busca determinar en la investigación.

Así mismo señalamos que considerando al objetivo de investigación se empleó el **diseño correlacional**. Cuyo esquema es el siguiente:



Lo que significa:

M = Muestra de investigación.

Ox, Oy = Variables e instrumentos

r = Relación entre la variable cultura digital y habilidades blandas.

3.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por la totalidad de estudiantes de Secundaria de la Institución Educativa Parroquial Santa María del Rosario del distrito de Villa María del Triunfo, siendo 230 alumnos del nivel secundaria. Tomás (2010) estableció que “La población es el conjunto de todos los individuos que cumplen ciertas propiedades y de quienes deseamos estudiar ciertos datos” (p. 21).

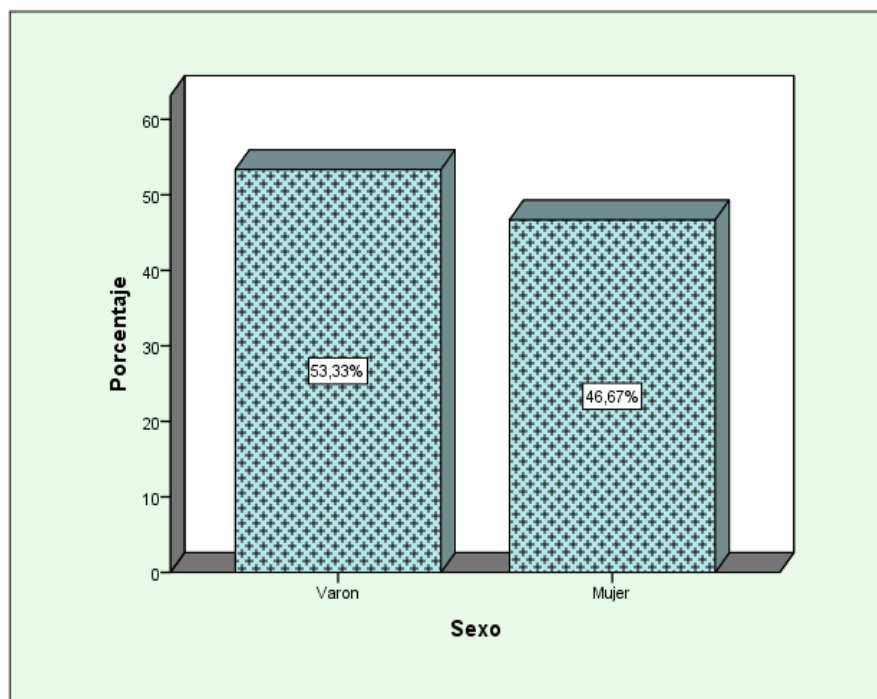
El diseño de la muestra es no probabilístico de tipo intencionado (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), ya que se eligió trabajar sólo con los estudiantes del 5to grado de secundaria, porque son los que ya van a egresar y han recibido la formación que la Institución Educativa les ha brindado y de una manera general ellos muestran un determinado perfil de egreso de secundaria.

A continuación, se presenta la muestra de estudio.

Tabla 1

Muestra del estudio

	Frecuencia	Porcentaje
Varón	32	53,3
Mujer	28	46,7
Total	60	100,0

Figura 1*Distribución de la muestra por sexo*

Observamos que 32 (53,3%) de los encuestados son varones y el 28 (46,7%) son mujeres.

3.3. Operacionalización de variables:

Tabla 2

Operacionalización de variables

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<p>Cultura digital</p> <p>La actual cultura digital traspasa los espacios sociales, incluidos los escolares; transforma las coordenadas fundamentales con que se ubican los seres humanos en el tiempo y el espacio: la información circula de forma instantánea, se produce de manera deslocalizada y es ampliamente accesible (Ramírez y Casillas, 2017).</p>	1. Saber usar dispositivos	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja recursos de un ordenador • Usa herramientas digitales • Utiliza servicios de correo electrónico • Desarrolla conversaciones online 	1-10
	2. Saber administrar archivos	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de las TIC • Planifica búsquedas de información • Sintetiza información 	11-17
	3. Saber usar programas y sistemas de información especializados	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos y habilidades relacionados al software • Realiza procesos para enriquecer y resolver tareas propias de una disciplina. 	18-24
	4. Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos y habilidades para la creación • Manipulación de los elementos de un texto plano • Inserción de elementos audiovisuales de un texto enriquecido 	25-27
	5. Saber crear y manipular conjuntos de datos	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades para la creación de archivos en hojas de cálculo y programas de estadística • Manipulación (aplicar fórmulas y algoritmos, ordenar datos) 	28-30
	6. Saber crear y manipular medios y multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación del archivo por contenido o atributos • Integración de medios en un producto multimedia 	31-35
	7. Saber comunicarse en entornos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos y habilidades para transmitir, recibir información de uno o más remitentes de manera sincrónica 	36-41
	8. Saber socializar y colaborar en entornos digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte entorno y medios digitales • Interactúa en las redes sociales • Desarrolla una comprensión cultural • Comparte sus experiencias en redes sociales 	42-46

	9. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve el uso seguro y responsable de la información • Ejerce liderazgo para la ciudadanía digital • Comprende la etiqueta digital • Desarrolla una comprensión de culturas y conciencia global 	47-50
	10. Literacidad digital	<ul style="list-style-type: none"> • Conjunto de prácticas sociales, que se pueden inferir de los eventos mediados por los textos • Prácticas de literacidad cumplen objetivos y están insertas en prácticas sociales y culturales • Prácticas de literacidad y algunas otras son adquiridas a través de procesos informales de aprendizaje • Evalúa la solidez, la fiabilidad y la validez de los argumentos, los ejemplos o los datos 	51-55
Habilidades blandas	1. Apertura	• Abierto a nuevas experiencias	1-4
Las habilidades blandas: son las capacidades del individuo que le garantizarán un mejor desempeño en el salón de clase, en la sociedad y en el lugar de trabajo (Bassi, et.al., 2012).	2. Autocontrol	• Organizado, responsable y trabajador	5-11
	3. Extraversión	• Afecto positivo y sociabilidad	12-17
	4. Amabilidad	• Actuar de manera cooperativa y desinteresada	18-21
	5. Neuroticismo	• Estabilidad emocional	22-26
	6. Autoestima	• Aprecio de uno mismo	27-31
	7. Perseverancia	• Firmeza y constancia en la forma de ser	32-35

3.4. Instrumentos

3.4.1. Los instrumentos de recolección de datos

- **Para la variable (X): cultura digital**

Ficha técnica

Nombre del Instrumento: Encuesta para medir la cultura digital

Autor: El investigador

Administración: Individual.

Tiempo Aplicación: En promedio de 30 minutos.

Propiedades psicométricas: La variable, está compuesta por 10 dimensiones:

1. Saber usar dispositivos
2. Saber administrar archivos
3. Saber usar programas y sistemas de información especializados
4. Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido
5. Saber crear y manipular conjuntos de datos
6. Saber crear y manipular medios y multimedia
7. Saber comunicarse en entornos digitales
8. Saber socializar y colaborar en entornos digitales
9. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital
10. Literacidad digital

La encuesta comprende 55 ítems, con respuestas tipo Likert.

- **Para la variable (Y): habilidades blandas**

Ficha técnica

Nombre del Instrumento: Encuesta para medir las habilidades blandas

Autor : Ramírez, Martínez-Restrepo, Sabogal, Enríquez y Rodríguez, (2013), adaptado por el investigador

Administración: Individual.

Tiempo Aplicación: En promedio de 30 minutos.

Propiedades psicométricas: La variable, está compuesta por 7 dimensiones:

1. Apertura
2. Autocontrol
3. Extraversión
4. Amabilidad
5. Neuroticismo
6. Autoestima
7. Perseverancia

La encuesta comprende 35 ítems, con respuestas tipo Likert.

3.4.2. Pruebas de análisis de confiabilidad y validez de los instrumentos

- **Para la variable (X): cultura digital**

Validez de contenido: Se aplicó la técnica de juicio de expertos

Experto 1: Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro

En cuanto a la valoración de los 55 ítems, para la encuesta de cultura digital, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento,

se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Experto 2: Dra. Bertha Silva Narvaste.

En cuanto a la valoración de los 55 ítems, para la encuesta de cultura digital, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento, se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Experto 3: Dr. César Humberto Del Castillo Talledo

En cuanto a la valoración de los 55 ítems, para la encuesta de cultura digital, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento, se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Tabla 3

Validación de contenido de la variable cultura digital

Experto	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa
1. Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro	20	Válido, aplicar.
2. Dra. Bertha Silva Narvaste.	20	Válido, aplicar.
3. Dr. César Humberto Del Castillo Talledo	20	Válido, aplicar.

Los resultados muestran que los 3 expertos calificaron 20 y la valoración cualitativa señala, que el cuestionario para medir la cultura digital es válido y se puede aplicar.

Confiabilidad: Se tomó una prueba piloto a 10 estudiantes obteniendo el siguiente resultado:

Tabla 4*Estadísticas de fiabilidad de la variable cultura digital*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,923	55

El resultado refiere que la encuesta es válida en un 92,3 %.

Conclusión: La encuesta para medir la cultura digital, muestra confiabilidad y validez.

- **Para la variable (Y): habilidades blandas**

Validez de contenido: Se aplicó la técnica de juicio de expertos

Experto 1: Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro

En cuanto a la valoración de los 35 ítems, para la encuesta de habilidades blandas, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento, se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Experto 2: Dra. Bertha Silva Narvaste.

En cuanto a la valoración de los 35 ítems, para la encuesta de habilidades blandas, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento, se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Experto 3: Dr. César Humberto Del Castillo Talledo

En cuanto a la valoración de los 35 ítems, para la encuesta de habilidades blandas, fue calificado con el mayor puntaje de 20 (excelente), a los 10 indicadores del instrumento,

se obtuvo un promedio de valoración de acuerdo a los estándares exigidos en el momento por la EUPG- UNFV.

Tabla 5

Validación de contenido de la variable habilidades blandas

Experto	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa
4. Dra. Mercedes Nagamine Miyashiro	20	Válido, aplicar.
5. Dra. Bertha Silva Narvaste.	20	Válido, aplicar.
6. Dr. César Humberto Del Castillo Talledo	20	Válido, aplicar.

Los resultados muestran que los 3 expertos calificaron 20 y la valoración cualitativa señala, que el cuestionario para medir las habilidades blandas, es válido y se puede aplicar.

Confiabilidad: Se tomó una prueba piloto a 10 estudiantes obteniendo el siguiente resultado:

Tabla 6

Estadísticas de fiabilidad de la variable habilidades blandas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,781	35

El resultado refiere que la encuesta es válida en un 78,1 %.

Conclusión: La encuesta para medir las habilidades blandas, muestra confiabilidad y validez.

3.5. Procedimientos

Los análisis estadísticos se realizaron con el programa computacional SPSS (Statistical Package for Social Sciences) y se aplicaron:

Media aritmética

Es una medida de tendencia central que permite determinar el promedio de los puntajes obtenidos. Es el resultado de la suma de las calificaciones, divididas entre el número de personas que responden.

$$X = \frac{\sum \bar{x}}{N}$$

Coefficiente de correlación de Spearman

En estadística, el coeficiente de correlación de Spearman, ρ (rho), es una medida de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas. Para calcular ρ , los datos son ordenados y reemplazados por su respectivo orden.

El estadístico ρ viene dado por la expresión:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Donde:

rS = coeficiente de correlación de Spearman

D2 = Cuadrado de las diferencias entre X e Y

N = número de parejas

Esta fórmula es una definición alternativa, muy cómoda, de la correlación de Spearman. El coeficiente de correlación de Spearman suele designarse con la letra griega Rho. La interpretación de coeficiente de Spearman es igual que la del coeficiente de correlación de Pearson. Oscila entre -1 y +1, indicándonos asociaciones negativas o positivas respectivamente, 0 cero, significa no correlación, pero no independencia.

3.6. Análisis de Datos

Se aplicó el software estadístico SPSS versión 25 y los estadísticos que correspondan; puesto que, se obtuvo resultados respecto a la correlación de Spearman, la cual permite conocer el grado de relación entre las variables cultura digital y habilidades blandas; y los resultados de hipótesis general y específicas; en tanto las figuras de barras, diagramas de dispersión y tablas de frecuencia de datos descriptivos; asimismo, debido a que es una población grande, y por ende, se empleó la prueba de Kolmogorov Smirnov, para la normalidad de los datos; para determinar el estadística no paramétrica.

IV. Resultados

4.1. Presentación de resultados descriptivos

4.1.1. Resultados descriptivos de la variable (X): cultura digital

En este acápite presentaremos el resultado descriptivo total de la variable y en seguida por dimensiones.

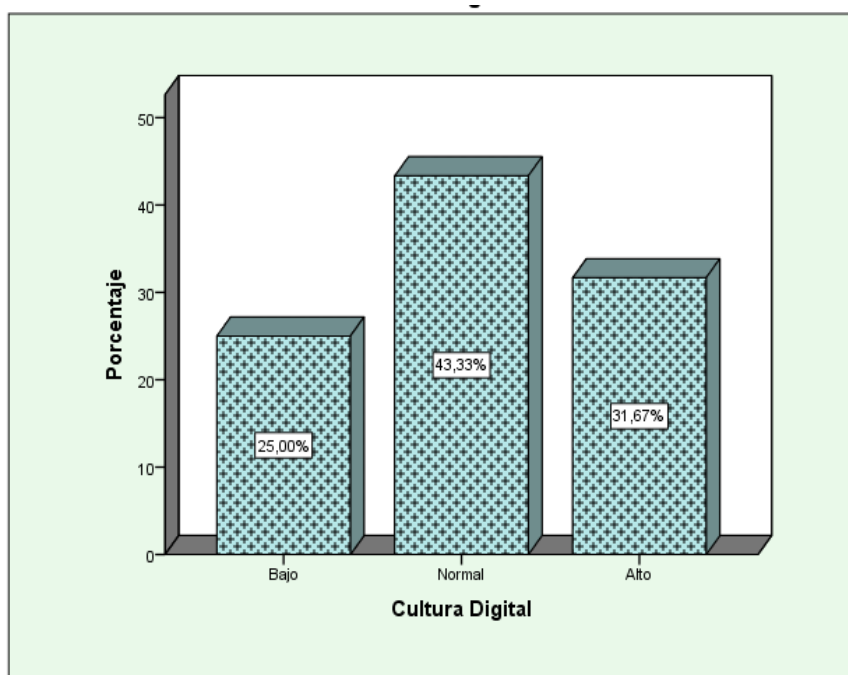
Tabla 7

Nivel de percepción sobre cultura digital

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	25,0
Normal	26	43,3
Alto	19	31,7
Total	60	100,0

Figura 2

Nivel de Cultura Digital



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 43,3% presentan un nivel normal en relación a la cultura digital, mientras el 31,7% presentan un nivel alto y el 25,0% presenta un nivel bajo.

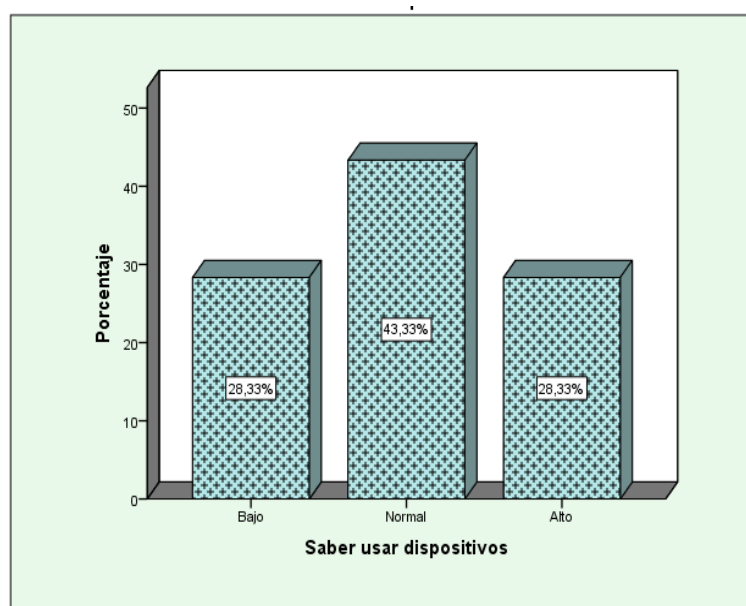
Resultado descriptivo por dimensiones de la variable cultura digital: Esta variable tiene diez dimensiones:

- Saber usar dispositivos
- Saber administrar archivos
- Saber usar programas y sistemas de información especializados
- Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido
- Saber crear y manipular conjuntos de datos
- Saber crear y manipular medios y multimedia
- Saber comunicarse en entornos digitales
- Saber socializar y colaborar en entornos digitales
- Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital
- Literacidad digital

a. Saber usar dispositivos

Tabla 8
Nivel de percepción sobre: Saber usar dispositivos

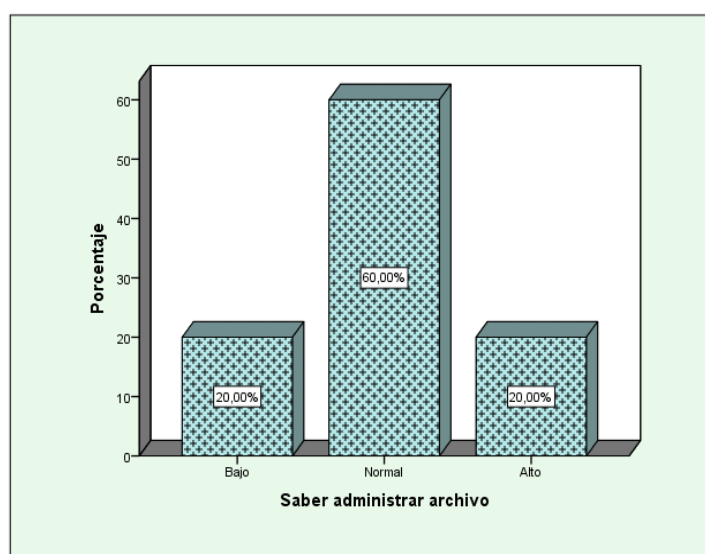
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	17	28,3
Normal	26	43,3
Alto	17	28,3
Total	60	100,0

Figura 3*Saber usar dispositivos***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María Del Rosario, Villa María Del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 43,3% presentan un nivel normal en relación a saber usar dispositivos, mientras el 28,3% presentan un nivel alto y otro 28,3% presentan un nivel bajo.

b. Saber administrar archivos**Tabla 9***Nivel de percepción sobre: Saber administrar archivos*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	20,0
Normal	36	60,0
Alto	12	20,0
Total	60	100,0

Figura 4**Saber administrar archivos****Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 60,0% presentan un nivel normal en relación a saber administrar archivo, mientras que el 20,0% presentan un nivel alto y el otro 20,0% presentan un nivel bajo.

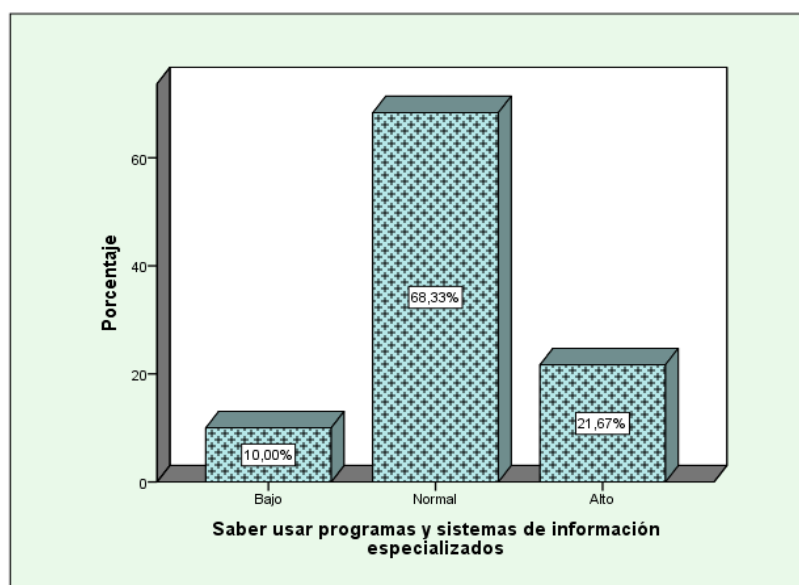
c. Saber usar programas y sistemas de información especializados**Tabla 10**

Saber usar programas y sistemas de información especializados

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	10,0
Normal	41	68,3
Alto	13	21,7
Total	60	100,0

Figura 5

Saber usar programas y sistemas de información especializados



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 68,3% presentan un nivel normal en relación a saber usar programas y sistemas de información especializados, mientras el 21,7% presentan un nivel alto y el 10,0% presentan un nivel bajo.

d. Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido

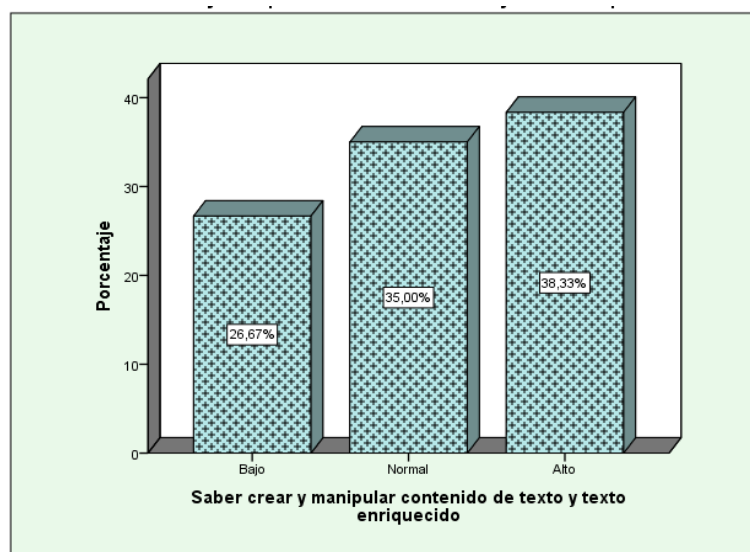
Tabla 11

Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	16	26,7
Normal	21	35,0
Alto	23	38,3
Total	60	100,0

Figura 6

Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido



Interpretación:

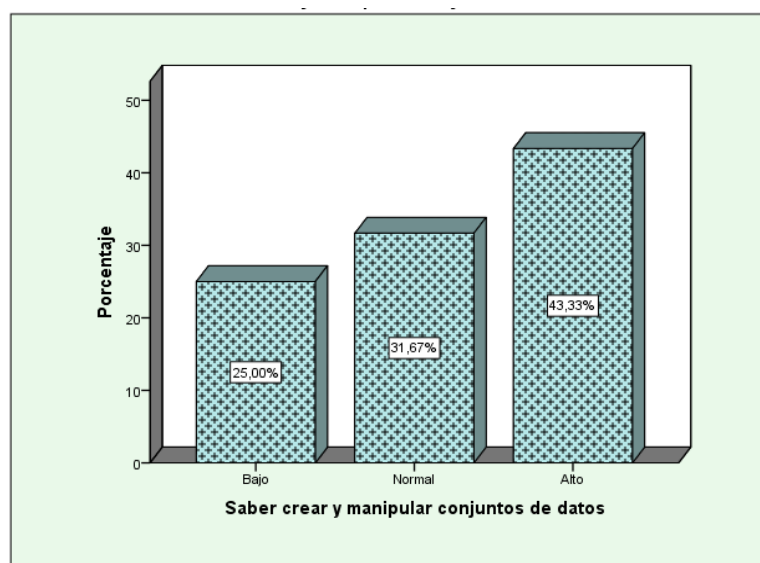
De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 38,3% presentan un nivel alto en relación a saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido, mientras el 35,0% presentan un nivel normal y el 26,7% presentan un nivel bajo.

e. Saber crear y manipular conjuntos de datos

Tabla 12

Saber crear y manipular conjuntos de datos

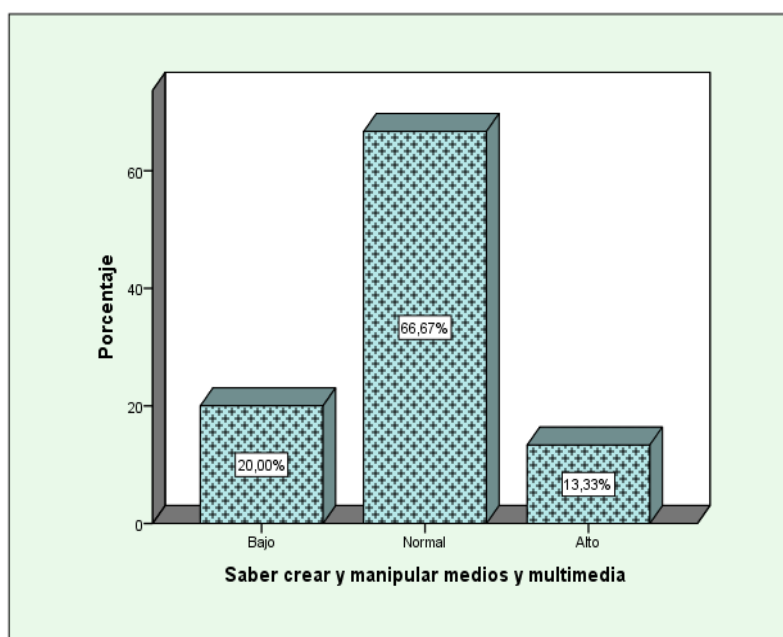
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	25,0
Normal	19	31,7
Alto	26	43,3
Total	60	100,0

Figura 7*Saber crear y manipular conjuntos de datos***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 43,3% presentan un nivel alto en relación saber crear y manipular conjuntos de datos, mientras el 31,7% presentan un nivel normal y el 25,0% presentan un nivel bajo.

f. Saber crear y manipular medios y multimedia**Tabla 13***Saber crear y manipular medios y multimedia*

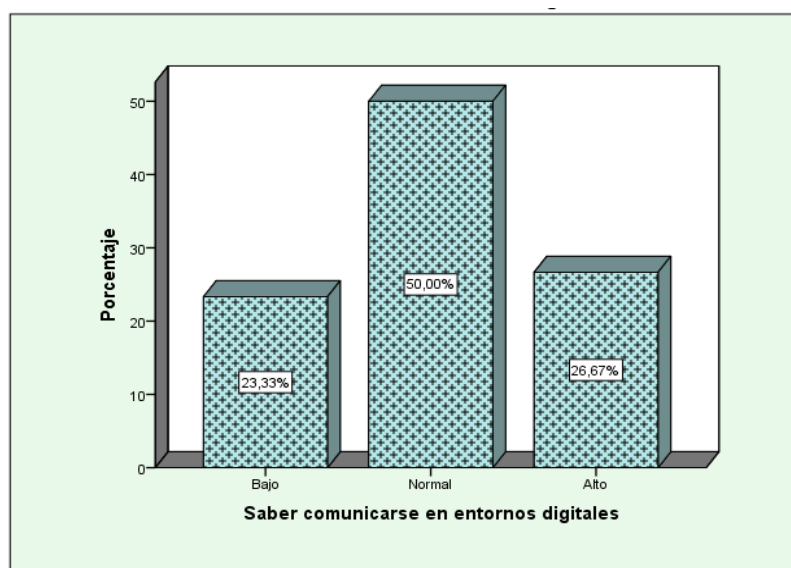
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	20,0
Normal	40	66,7
Alto	8	13,3
Total	60	100,0

Figura 8*Saber crear y manipular medios y multimedia***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 66,7% presentan un nivel normal en relación a saber crear y manipular medios y multimedia, mientras el 20,0% presentan un nivel bajo y el 13,3% presentan un nivel alto.

g. Saber comunicarse en entornos digitales**Tabla 14***Saber comunicarse en entornos digitales*

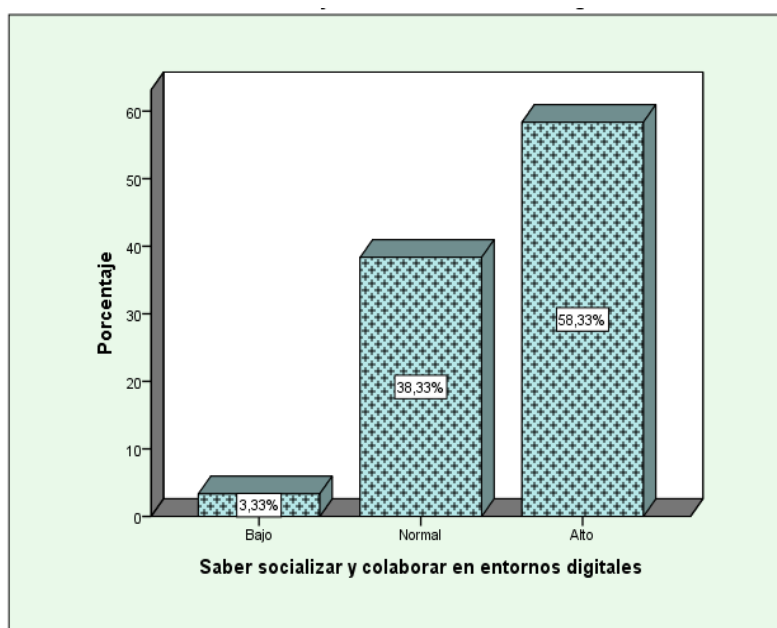
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	14	23,3
Normal	30	50,0
Alto	16	26,7
Total	60	100,0

Figura 9*Saber comunicarse en entornos digitales***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 50,0% presentan un nivel normal en relación a saber comunicarse en entornos digitales, mientras el 26,7% presentan un nivel alto y el 23.3% presentan un nivel bajo.

h. Saber socializar y colaborar en entornos digitales**Tabla 15***Saber socializar y colaborar en entornos digitales*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	3,3
Normal	23	38,3
Alto	35	58,3
Total	60	100,0

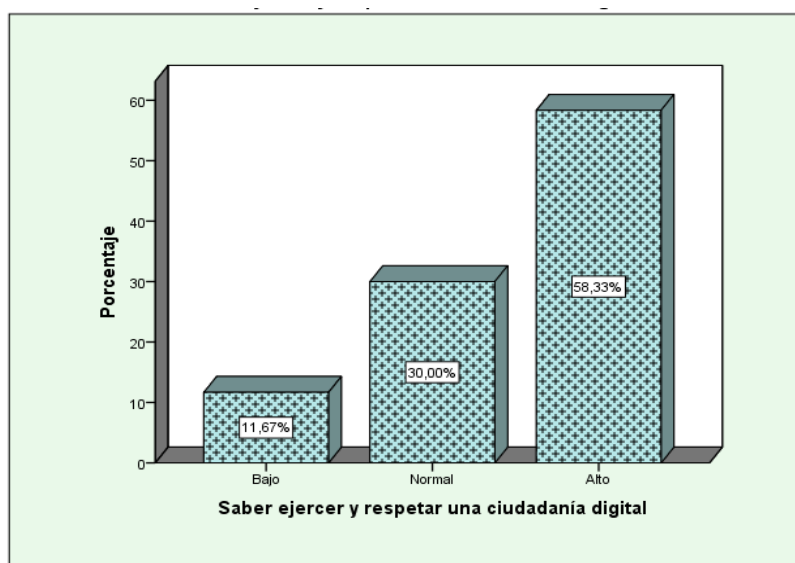
Figura 10*Saber socializar y colaborar en entornos digitales***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 58,3% presentan un nivel alto en relación a saber socializar y colaborar en entornos digitales es alto, mientras el 38,3% presentan un nivel normal y el 3,3% presentan un nivel bajo.

i. Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital

Tabla 16
Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital

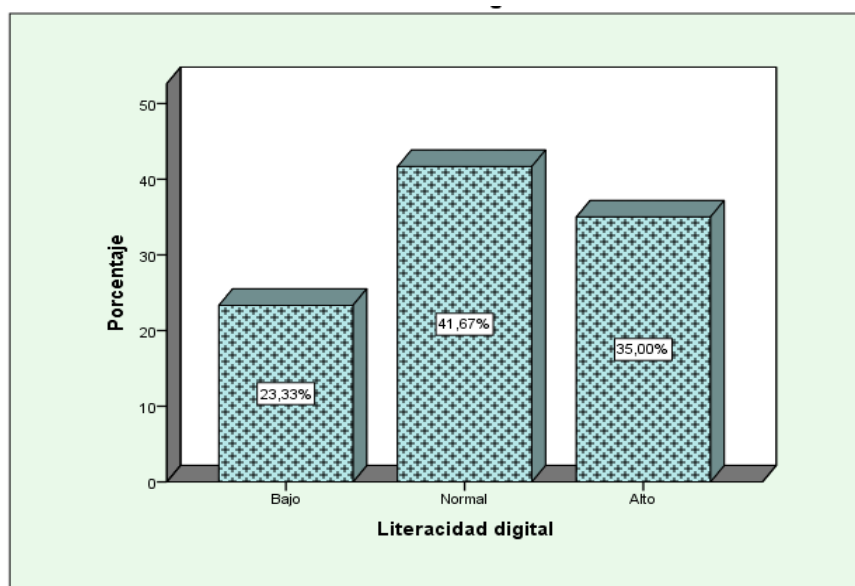
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	11,7
Normal	18	30,0
Alto	35	58,3
Total	60	100,0

Figura 11*Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 58,3% presentan un nivel alto en relación a saber ejercer y respetar una ciudadanía digital, mientras el 30,0% presentan un nivel normal y el 11,7% presentan un nivel bajo.

j. Literacidad digital**Tabla 17***Literacidad digital*

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	14	23,3
Normal	25	41,7
Alta	21	35,0
Total	60	100,0

Figura 12*Literacidad digital***Interpretación:**

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 41,7% considera que la literacidad digital es normal, mientras el 35,0% considera que la literacidad digital es alta y el 23,3% considera que la literacidad digital es baja.

4.1.2. Resultados descriptivos de la variable (Y): habilidades blandas

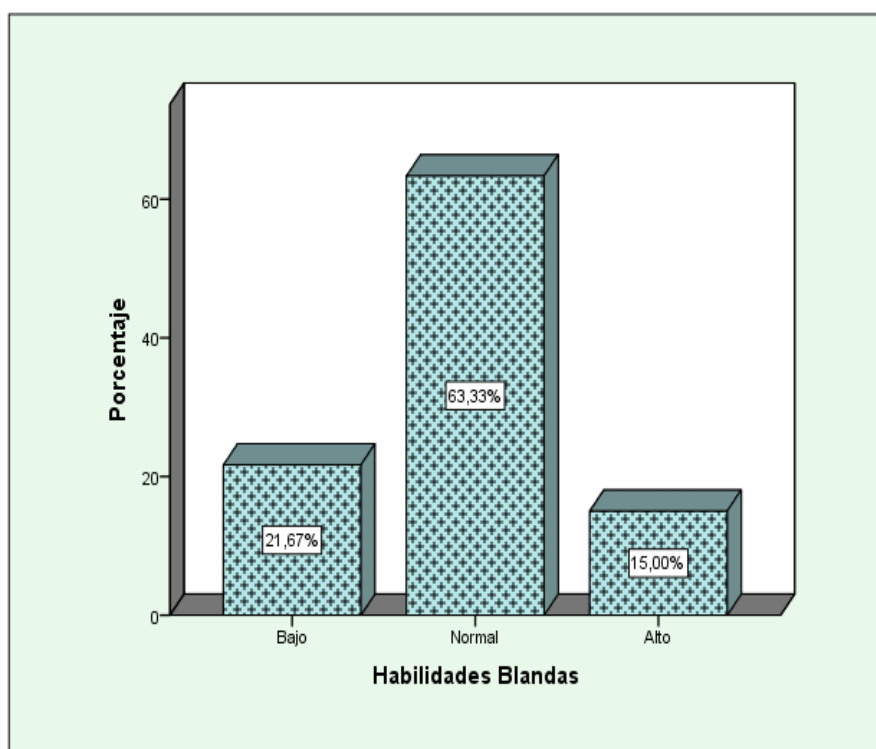
En esta sección, presentamos el resultado descriptivo total de la variable y luego por dimensiones.

Tabla 18*Nivel de percepción sobre: Habilidades Blandas*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	21,7
Normal	38	63,3
Alto	9	15,0
Total	60	100,0

Figura 13

Habilidades Blandas



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 63,3% considera que las habilidades blandas son normales, mientras el 21,7% considera que las habilidades blandas son bajas y el 15,0% considera que las habilidades blandas son altas.

Resultado descriptivo por dimensiones de la variable habilidades blandas: Esta variable tiene siete dimensiones:

- Apertura
- Autocontrol
- Extraversión
- Amabilidad
- Neuroticismo
- Autoestima
- Perseverancia

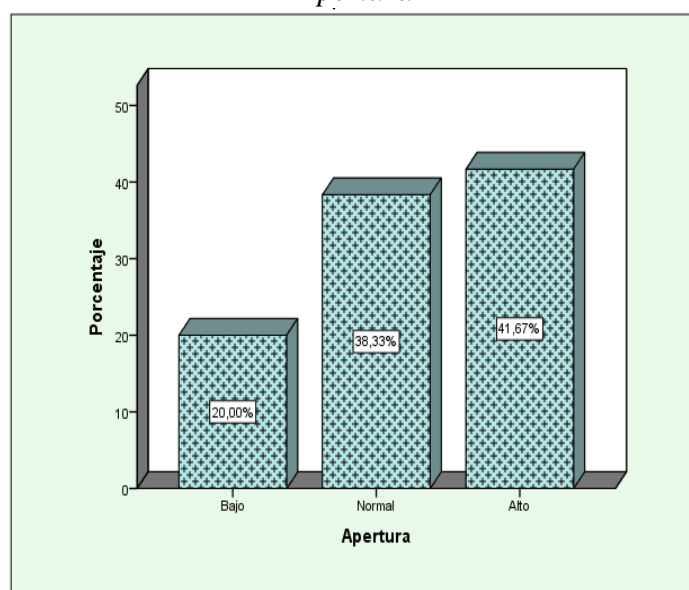
A continuación el resultado de cada dimensión.

a. Apertura

Tabla 19
Apertura

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	12	20,0
Normal	23	38,3
Alta	25	41,7
Total	60	100,0

Figura 14
Apertura



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 41,7% considera que la apertura es alta, mientras el 38,3% considera que la apertura es normal y el 20,0% considera que la apertura es baja.

b. Autocontrol

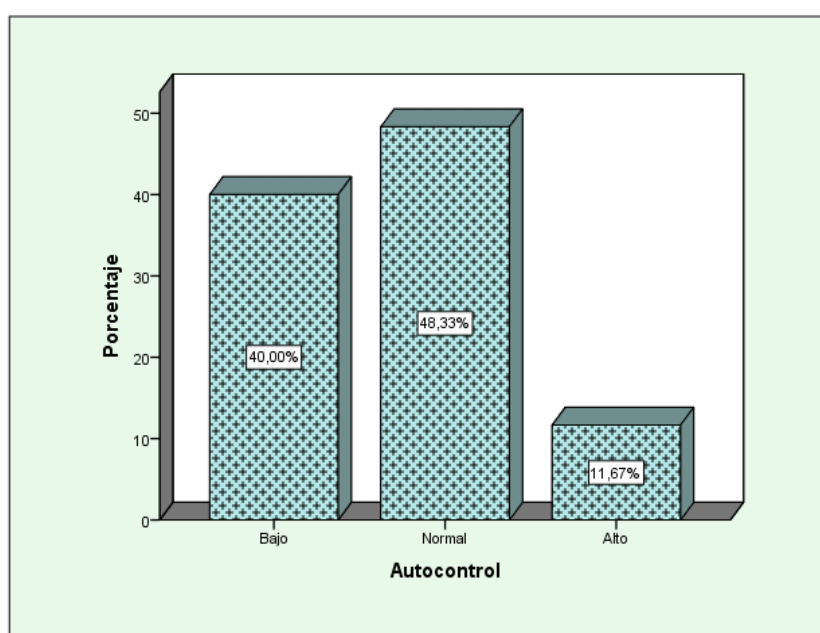
Tabla 20

Autocontrol

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	24	40,0
Normal	29	48,3
Alto	7	11,7
Total	60	100,0

Figura 15

Autocontrol



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 48,3% considera que el autocontrol es normal, mientras el 40,0% considera que el autocontrol es bajo y el 11,7% considera que el autocontrol es alto.

c. Extraversión

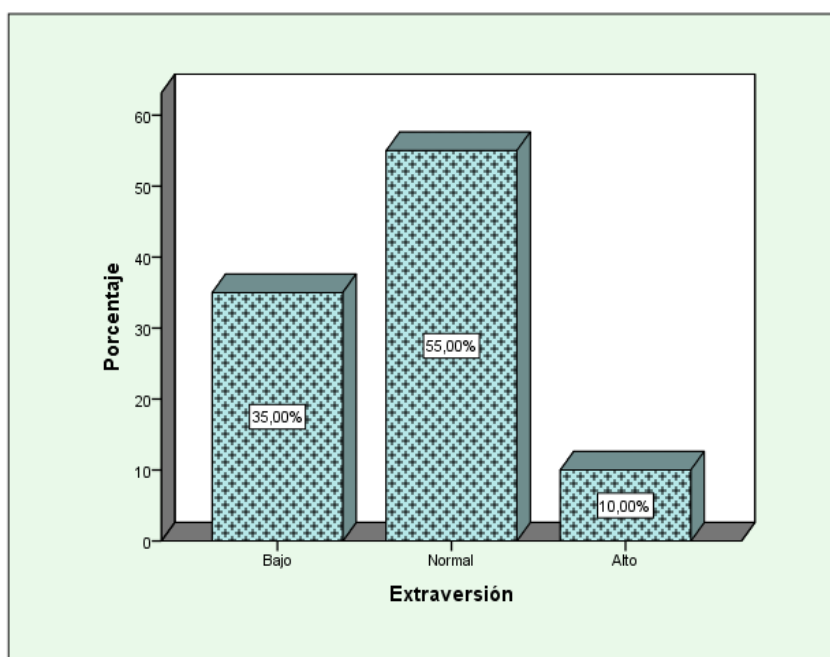
Tabla 21

Extraversión

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	21	35,0
Normal	33	55,0
Alta	6	10,0
Total	60	100,0

Figura 16

Extraversión



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 55,0% consideran que la extraversión es normal, mientras el 35,0% consideran que la extraversión es baja y el 10,0% consideran que la extraversión es alta.

d. Amabilidad

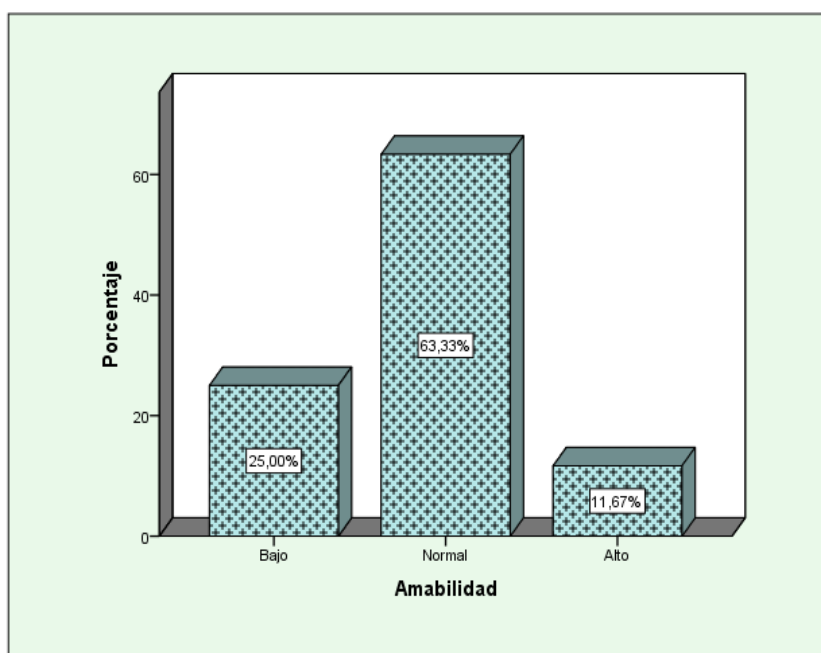
Tabla 22

Amabilidad

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	15	25,0
Normal	38	63,3
Alta	7	11,7
Total	60	100,0

Figura 17

Amabilidad



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 63,3% considera que la amabilidad es normal, mientras el 25,0% considera que la amabilidad es baja y el 11,7% considera que la amabilidad es alta.

e. Neuroticismo

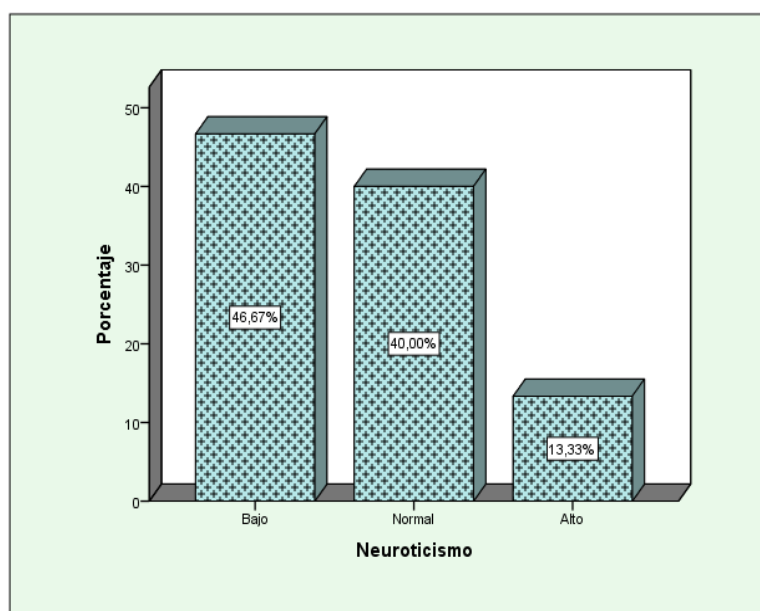
Tabla 23

Neuroticismo

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	28	46,7
Normal	24	40,0
Alto	8	13,3
Total	60	100,0

Figura 18

Neuroticismo



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 46,7% considera que el neuroticismo es bajo, mientras el 40,0% considera que el neuroticismo es normal y el 13,3% considera que el neuroticismo es alto.

f. Autoestima

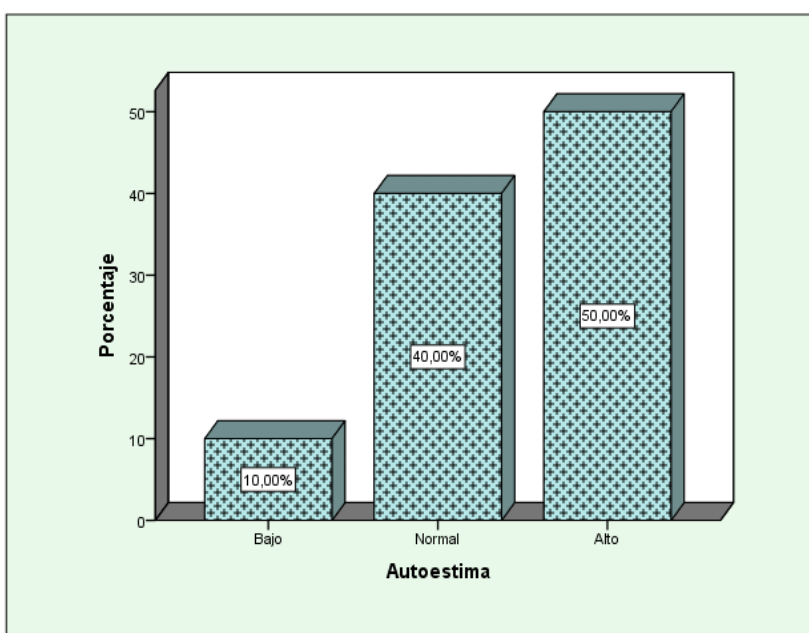
Tabla 24

Autoestima

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	10,0
Normal	24	40,0
Alta	30	50,0
Total	60	100,0

Figura 19

Autoestima



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 50,0% considera que la autoestima es alta, mientras el 40,0% considera que la autoestima es normal y el 10,0% considera que la autoestima es baja.

g. Perseverancia

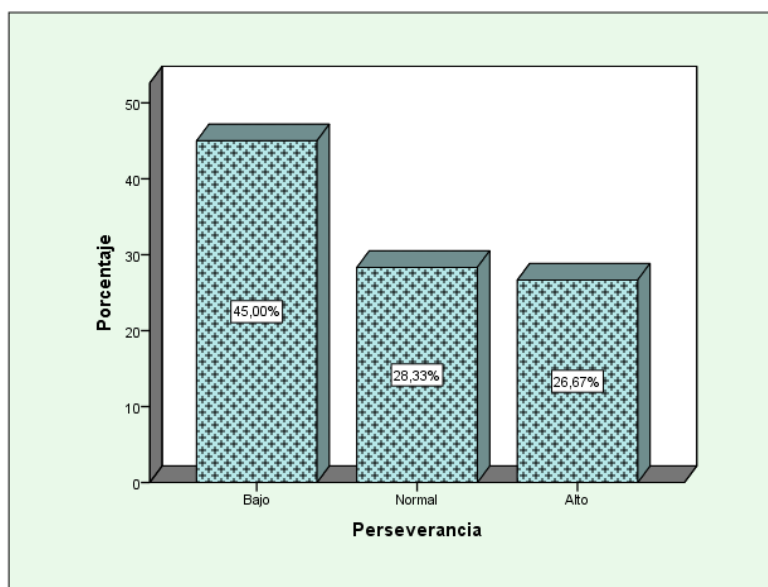
Tabla 25

Perseverancia

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	27	45,0
Normal	17	28,3
Alta	16	26,7
Total	60	100,0

Figura 20

Perseverancia



Interpretación:

De la encuesta aplicada a los estudiantes del 5to grado de secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, se tiene que el 45,0% considera que la perseverancia es baja, mientras el 28,3% considera que la perseverancia es normal y el 26,7% considera que la perseverancia es alta.

4.2. Prueba de Normalidad

Con la finalidad de elegir el estadístico de correlación, se aplicó la prueba de Kolmogorv Smirnov

Tabla 26

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para la variable Cultura Digital

		Cultura Digital	Saber usar dispositivos	Saber administrar archivos	Saber usar programas y sistemas de información especializados	Saber crear y manipular contenido de texto y texto enriquecido	Saber crear y manipular medios y conjuntos de datos	Saber crear y manipular entornos digitales	Saber comunicarse en entornos digitales	Saber socializar y colaborar en entornos digitales	Saber ejercer y respetar una ciudadanía digital	Literacidad digital
N		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60
Parámetros normales ^{a,b}	Media	200,50	36,0667	24,2167	24,9333	11,5500	10,6667	17,6333	22,5000	18,9500	16,2333	17,7500
	Desviación típica	24,010	5,82475	3,88431	4,22208	2,62598	2,86810	3,35457	4,01902	3,50991	2,67041	3,86915
Diferencias más extremas	Absoluta	,073	,113	,123	,096	,125	,119	,113	,100	,101	,196	,081
	Positiva	,073	,091	,123	,096	,101	,119	,107	,088	,066	,120	,077
	Negativa	-,071	-,113	-,094	-,079	-,125	-,112	-,113	-,100	-,101	-,196	-,081
Z de Kolmogorov-Smirnov		,563	,878	,953	,740	,965	,925	,877	,771	,782	1,521	,625
Sig. asintót. (bilateral)		,910	,424	,323	,643	,309	,359	,426	,592	,574	,020	,830

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Tabla 27*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para la variable Habilidades Blandas*

		Habilidad es Blandas	Apertu ra	Autocont rol	Extraversi ón	Amabilid ad	Neuroticis mo	Autoesti ma	Perseveran cia
N		60	60	60	60	60	60	60	60
Parámetr os normales a,b	Media	128,67	16,13	26,53	21,57	13,95	17,03	19,00	14,45
	Desviaci ón típica	12,432	1,864	2,949	3,143	2,561	3,247	3,682	3,044
Diferenci as más extremas	Absoluta	,076	,158	,104	,091	,141	,106	,117	,133
	Positiva	,076	,128	,104	,091	,095	,106	,071	,133
	Negativa	-,052	-,158	-,082	-,078	-,141	-,075	-,117	-,095
Z de Kolmogorov- Smirnov		,585	1,227	,804	,704	1,093	,819	,904	1,031
Sig. asintót. (bilateral)		,883	,099	,538	,705	,183	,514	,388	,239

a. La distribución de contraste es la Normal.

b. Se han calculado a partir de los datos.

En las tablas 26 y 27 se presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov Smirnov. Encontrando valores de p menores de 0.05; en tal sentido al demostrar que los datos no siguen una distribución normal, para contrastar las hipótesis, se decide emplear estadísticos no paramétricos: Rho de Spearman.

4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

H₀: La cultura digital no tiene relación significativa con las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 28

Correlación entre cultura digital y habilidades blandas

		Habilidades Blandas	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coefficiente de correlación	,999**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y las habilidades blandas existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,999 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna de la investigación.**

Hipótesis específica 1:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con la apertura en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con la apertura en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 29

Correlación entre cultura digital y la dimensión apertura de las habilidades blandas

		Apertura	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coeficiente de correlación	,985**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y la apertura existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,985 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 2:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con el autocontrol en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con el autocontrol en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 30

Correlación entre cultura digital y la dimensión autocontrol de las habilidades blandas

		Autocontrol	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coefficiente de correlación	,993**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y el autocontrol existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,993 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 3:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con la extraversión en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con la extraversión en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 31

Correlación entre cultura digital y la dimensión extraversión de las habilidades blandas

		Extraversión	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coeficiente de correlación	,994**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y la extraversión existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,994 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 4:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con la amabilidad en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con la amabilidad en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 32

Correlación entre cultura digital y la dimensión amabilidad de las habilidades blandas

		Amabilidad	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coefficiente de correlación	,989**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y la amabilidad existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,989 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 5:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con el neuroticismo en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con el neuroticismo en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 33

Correlación entre cultura digital y la dimensión neuroticismo de las habilidades blandas

		Neuroticismo	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coefficiente de correlación	,994**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y el neuroticismo existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,994 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 6:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con la autoestima en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con la autoestima en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 34

Correlación entre cultura digital y la dimensión autoestima de las habilidades blandas

		Autoestima	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coefficiente de correlación	,994**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y la autoestima existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,994 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

Hipótesis específica 7:

Ho: La cultura digital no tiene relación significativa con la perseverancia en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Ha: La cultura digital tiene relación significativa con la perseverancia en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019.

Con la finalidad de contrastar las hipótesis se realizó el siguiente proceso:

- **Establecer el nivel de confianza:** Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0,05
- **Elección de la prueba estadística:** Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

Tabla 35

Correlación entre cultura digital y la dimensión perseverancia de las habilidades blandas

		Perseverancia	
Rho de Spearman	Cultura Digital	Coeficiente de correlación	,994**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	60

Interpretación: De los resultados anteriores comprobamos que entre la cultura digital y la perseverancia existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0,994 (correlación positiva muy fuerte) y un valor de significancia de $p=0,000$ y es menor de 0,05; **se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.**

V. Discusión de Resultados

5.1. Discusión de resultados:

Considerando el capítulo anterior, presentamos el análisis en relación a las hipótesis planteadas:

Hipótesis general: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y las habilidades blandas, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,999 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0,05. Lo que significa que lo significa que

En lo relacionado a la Cultura digital, podemos señalar, de acuerdo a los antecedentes revisados; para Espinoza (2012) la cultura digital de los seres humanos se va construyendo día a día en nuestros hábitos, al escuchar música en el celular, revisar nuestro correo, echar un vistazo a nuestras redes sociales y al leer noticias. Para Balladares (2017) las TIC son mediadores entre el docente y el alumno, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, estamos de acuerdo con esta afirmación, porque somos nosotros los docentes los que debemos estar empoderados de las TIC, con la finalidad de motivar a nuestros estudiantes el uso dentro de su formación académica. Según Colmenares (2016) mencionada que debe ir acompañado de cursos de inducción y reflexión para el docente quien debe comprender la importancia del uso de las TIC, con lo cual estamos de acuerdo ya que el empoderamiento es el resultado del manejo de las TIC, por parte del docente, asimismo estas apreciaciones coincide con lo expuesto por Regil (2015).

En lo relacionado a las Habilidades Blandas, podemos señalar, de acuerdo a los antecedentes revisados, encontramos coincidencia con los resultados obtenidos por Aparicio y Medina (2015), en su tesis señalan que las habilidades grupales son las más importantes para un buen desempeño gerencial. Ascue (2014) en su investigación menciona que aún le falta un desarrollo integral y necesita de un sistema de gestión y se desarrollen las habilidades blandas. Lagos (2012), señala que las aulas universitarias son poco flexibles para el desarrollo de habilidades blandas. Coincidimos con esta apreciación, ya que nosotros también sugerimos que los docentes en el aula sean mucho más flexibles y creen espacios de manera que los estudiantes puedan crear espacios que les permita desarrollar las habilidades blandas, a fin de que como personas puedan desarrollar tareas en equipo, tener una comunicación asertiva que permita el logro personal y profesional exitoso en diferentes campos de la vida.

Hipótesis específica 1: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y la apertura, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,985 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0, 05.

Hipótesis específica 2: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y el autocontrol, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,993 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0, 05.

Hipótesis específica 3: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y la extraversión, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,994 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0,05.

Hipótesis específica 4: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y la amabilidad, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,989 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0,05.

Hipótesis específica 5: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y el neuroticismo, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,994 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0,05.

Hipótesis específica 6: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y la autoestima, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,994 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0,05.

Hipótesis específica 7: Existe una relación directa y significativa entre la cultura digital y la perseverancia, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, quedó demostrada con una correlación positiva alta y con un valor = 0,994 (correlación positiva muy fuerte); y una significancia de $p=0,000$, que es menor de 0, 05.

VI. Conclusiones

- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y las habilidades blandas, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,999; y una significancia de $p=0,000$.
- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y la apertura, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,985; y una significancia de $p=0,000$.
- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre el autocontrol y las habilidades blandas, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,993; y una significancia de $p=0,000$.
- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y la extraversión, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,994; y una significancia de $p=0,000$.
- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y la amabilidad, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,989; y una significancia de $p=0,000$.

- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y el neuroticismo, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,994; y una significancia de $p=0,000$.

- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y la autoestima, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,994; y una significancia de $p=0,000$.

- Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre la cultura digital y la perseverancia, en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019, con un valor = 0,994; y una significancia de $p=0,000$.

VII. Recomendaciones

- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario, siga fomentando en los estudiantes el desarrollo de una cultura digital y habilidades blandas a través del desarrollo de contenidos transversales en la formación del nivel de educación secundaria.
- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario, fomente el desarrollo de la comprensión a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.
- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente el desarrollo del autocontrol de emociones a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.
- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente el desarrollo de una comunicación asertiva a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.
- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente el respeto, a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.
- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente la tolerancia, a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.

- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente el desarrollo de la autoestima, a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.

- Que la Dirección de la Institución Educativa Santa María del Rosario fomente el desarrollo de la perseverancia, a través de talleres de tutoría, y se beneficien los estudiantes de la institución educativa.

PROPUESTA:

A fin de que los estudiantes de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo mantengan un buen nivel tanto de cultura digital como el desarrollo de habilidades blandas se propone desarrollar actividades que debe incorporarse en las horas tutoría en los diversos grados, desde primero al quinto.

Cultura digital:

- Uso de celulares, como un recurso educativo
- Almacenar y organizar archivos
- Transferir archivos
- Elaborar documentos en Word, power point
- Utilizar Dropbox
- Manipular multimedia
- Comunicarse en entornos virtuales
- Conocer las reglas de netiqueta.

Habilidades blandas:

- La comprensión
- Autocontrol
- Comunicación asertiva
- Respeto
- Tolerancia
- Autoestima
- Perseverancia.

VIII. Referencias

- Aguilar, S. (2017). *Competencias laborales que demanda el mundo actual. Vinculación alumno – Institución – Empresa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Interdisciplinaria de Ingeniería y Ciencias y Sociales y Administrativas, D.F., México]. Recuperado de <https://bit.ly/3CRRaeU>
- Álvarez, J., y De Haro, G. (2017). *Millennials. La generación Emprendedora*. Editorial Ariel.
- Aparicio, V., y Medina, C. (2015). *Habilidades Gerenciales que demandan las empresas en el Perú: un análisis comparativo*. [Tesis de Maestría]. Universidad del Pacífico, Lima, Perú.
- Ascue, E. (2014). *Propuesta de mejora para una empresa dedicada a la evaluación y capacitación en habilidades blandas según la NTP ISO 9001:2009*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional Agraria La Molina, Lima, Perú.
- Aysa, N. (2016). *La apropiación cultural y las interacciones de los jóvenes a partir del uso de las redes sociales*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de la República de Uruguay]. Recuperado de <https://bit.ly/3C3ZxTH>
- Balladares, J. (2017). *Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (B-Learning y E-Learning)*. [Tesis Doctoral, Universidad de Extremadura, España]. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=121909>
- Bassi, M., Busso, M., Urzúa, S., y Vargas, J. (2012). *Desconectados: habilidades, educación y empleo en América Latina*. BID-Fondo de Cultura Económica.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. (3 ed.). Prentice Hall.
- Cegarra, J. (2012). *Los métodos de investigación*. Ediciones Díaz de Santos.

- Centro Regional para al Fomento del Libro en América Latina y el Caribe -CERLALC- (2019). *La tecnología ayuda en el aprendizaje de los niños*. Recuperado de <https://bit.ly/3BM6Hf2>
- Chiarani, M., Daza, M., y Olave, P. (2014). *Cultura digital en la Universidad Nacional de San Luis*. Nueva Editorial Universitaria.
- Cobo, C., y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación*. Prácticas y Culturas Digitales.
- Colmenares, M. (2016). *Los rasgos de cultura digital del docente en el diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje*. [Tesis de Doctorado, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Jalisco, México]. Recuperado de <https://bit.ly/3mToMDS>
- Díaz, V., Milapichun, A., y Vargas, R. (2015). *Competencias más relevantes que buscan las grandes empresas para sus ejecutivos en la comuna de Puerto Montt*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Austral de Chile]. Recuperado de <https://bit.ly/3BThMLo>
- Espinoza, A. (2012). *La cultura digital en el periodismo impreso: El caso del diario El Comercio*. [Tesis de Licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Ferrari, L., Nuñez, E., Sanchez, I., y Pal, J. (2013). *Cultura Digital, un estudio de apropiación de tecnología en Colombia*. Universidad Michaguin. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Fundación Siglo 22 (2016). *Competencias docentes*. Recuperado de <https://bit.ly/3BSKI63>
- Gaines, R., y Meca, M. (2013). *So Skills Development in K 12 Education*. Lawrenceville (GA): Georgia Institute for School Improvement. Recuperado de <https://bit.ly/3qtfT6b>

- García, F. (2010). *El cuestionario: recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionarios*. Editorial Limusa S.A.
- Diario Gestión. (01 de julio de 2016). *¿Qué competencias blandas necesitan los jóvenes de hoy para asegurar su éxito?*. Recuperado de <https://bit.ly/2ZZfyww>
- Gómez, M. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas.
- Gutiérrez, R. (2013). *Una mirada filosófica a la ética de la investigación*. Rev bioét, 1(21), 43-52. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/bioet/v21n1/a05v21n1.pdf>
- Gutiérrez, P., Prendes, P. y Castañeda, L. (2015). *Competencias para el uso de TIC de los futuros maestros*. *Comunicar*, 18(35), 175-182. Recuperado de <https://bit.ly/3mRbhnV>
- Grassi, S. (2010). *Fenomenología y filosofía de la religión en Henry Duméry*. *Filosofía y Teología*, 1(1), 53-81. Recuperado de <https://bit.ly/3bNRVd7>
- Heckman, J. (2012). *Hard evidence on soft skills*. *Focus*, 29(2), 1-6. Recuperado de <https://www.irp.wisc.edu/publications/focus/pdfs/foc292b.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (5ta ed.). Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Aprendizaje -INA- (2016). *Proceso de socialización desde las primeras etapas de la vida humana*. Recuperado de <https://www.ina.ac.cr/SitePages/Inicio.aspx>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática -INEI- (2018). *Aumentó población que accedió a internet mediante teléfono celular de enero a marzo de 2018*. Recuperado de <https://bit.ly/3bLGaEb>

- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Profesorado -INTEF- (2017). *Marco Común de competencia digital docente octubre 2017*. Recuperado de <https://bit.ly/3BMDQr3>
- Lagos, C. (2012). *Aprendizaje experiencias en el desarrollo de habilidades "blandas"*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Alberto Hurtado, Chile]. Recuperado de <https://bit.ly/3o5Iiw7>
- Paz, J. (2011). *Materia e incoación según el pensamiento cosmológico de Alberto Magno*. CONICET, 65(162), 35-50. Recuperado de doi.org/10.15446/ideasyvalores.v65n162.47360
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Editorial Albatros S.L.
- Ramírez, A., y Casillas, M. (2017). *Saberes digitales de los docentes de educación básica*. Creative commons.
- Ramírez, A., Ampa, I., y Ramírez, K. (2007). *Tecnología de la investigación*. (2 ed.). Editorial Moshera SRL.
- Real Academia Española -RAE- (2016). *Competencia Digital*. Recuperado de <https://bit.ly/3mTGeYR>
- Regil, L. (2015). *Cultura Digital Universitaria*. [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona, España]. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_283956/lrv1de1.pdf
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu.
- Rueda, M. (2006). *La filosofía como actitud humana: ontología, epísteme y su operacionalización en el ámbito educativo*. *Revista Venezolana de Ciencias Sociales*, 10(2), 490-502. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/309/30910213.pdf>

- Sánchez, H. y Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (5 ed.). Business Support Aneth
- Sobrevilla, D. (2006). *El retorno de la antropología filosófica*. *Diánoia*, 6(56), 95-124.
Recupearado de <https://bit.ly/3CRFYiA>
- Sued, G. (2010). *Pensando a Facebook, una aproximación colectiva por dimensiones*. En *Piscitelli, A, Adaime, I y Binder, I. El proyecto Facebook y la posuniversidad: sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Editorial Ariel.
- Tómas, J. (2010). *Fundamentos de bioestadística y análisis de datos para enfermería* (Vol. 2). España: Universidad Autònoma de Barcelona. Recuperado de <https://bit.ly/3wlSWCy>
- Universidad de Costa Rica. (2017). *Habilidades blandas*. Recuperado de <http://www.cicap.ucr.ac.cr/web/?s=blandas>
- Vara, A. (2010). *Como hacer una tesis en ciencias empresariales*. Lima: Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humano
- Varó, A. (2005). *Filosofía*. Ariel.
- Vargas, M., y Vargas, M. (2015). *Indicadores y metodología para la medición de competencias blandas*. CETICS.
- Yankovic, N. (2014). *Las habilidades blandas*. Universidad de Talca - Chile.

IX. Anexos

- Anexo A: Matriz de consistencia
- Anexo B: Instrumentos de recolección de datos
- Anexo C: Fichas de Juicio de Expertos.

Anexo A: Matriz de consistencia

**CULTURA DIGITAL Y HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SANTA MARÍA DEL ROSARIO, VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA - 2019**

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p align="center">PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre la cultura digital y las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p>	<p align="center">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación existente entre la cultura digital y las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>	<p align="center">HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La cultura digital tiene relación significativa con las habilidades blandas en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>	<p>VARIABLE CORRELACIONAL(X)</p> <p>CULTURA DIGITAL</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Aplicada</p>
<p align="center">PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y la apertura en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p>	<p align="center">OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1. Determinar la relación existente entre la cultura digital y la apertura en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>	<p align="center">HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>1. La cultura digital tiene relación significativa con la apertura en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>	<p>VARIABLE CORRELACIONAL (Y)</p> <p>HABILIDADES BLANDAS</p>	<p>DISEÑO: No Experimental</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>230 estudiantes del nivel secundaria del centro educativo Santa María del Rosario.</p>

<p>2. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y el autocontrol en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p> <p>3. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y la extraversión en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p> <p>4. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y la amabilidad en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p> <p>5. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y el neuroticismo en estudiantes del 5to grado de Secundaria</p>	<p>2. Identificar la relación existente entre la cultura digital y el autocontrol en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>3. Establecer la relación existente entre la cultura digital y la extraversión en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>4. Describir la relación existente entre la cultura digital y la amabilidad en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>5. Analizar la relación existente entre la cultura digital y el neuroticismo en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la</p>	<p>2. La cultura digital tiene relación significativa con el autocontrol en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>3. La cultura digital tiene relación significativa con la extraversión en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>4. La cultura digital tiene relación significativa con la amabilidad en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>5. La cultura digital tiene relación significativa con el neuroticismo en estudiantes del 5to grado de Secundaria</p>		<p>MUESTRA</p> <p>60 estudiantes del 5to grado de secundaria.</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:</p> <p>Encuestas</p>
---	---	---	--	--

<p>de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p> <p>6. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y la autoestima en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p> <p>7. ¿Qué relación existe entre la cultura digital y la perseverancia en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima - 2019?</p>	<p>Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>6.Describir la relación existente entre la cultura digital y la autoestima en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>7.Establecer la relación existente entre la cultura digital y la perseverancia en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>	<p>de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>6.La cultura digital tiene relación significativa con la autoestima en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p> <p>7.La cultura digital tiene relación significativa con la perseverancia en estudiantes del 5to grado de Secundaria de la Institución Educativa Santa María del Rosario, Villa María del Triunfo, Lima – 2019.</p>		
--	---	--	--	--

Anexo B: Instrumentos de recolección de datos

ENCUESTA PARA MEDIR LA VARIABLE (X): CULTURA DIGITAL

A continuación, te pedimos tu opinión respecto a la importancia que los siguientes indicadores tienen para ti como elementos que deben ser objeto de estudio. Ten presente que puedes no dominar una de ellas, pero percibir que es importante. Las alternativas están desde nada importante hasta muy importante.

Recuerda que las respuestas a este formulario son confidenciales.

1: Muy Importante	2: Importante	3: Mas o menos importante	4: Poco importante	5: Nada importante
--------------------------	----------------------	----------------------------------	---------------------------	---------------------------

SABER USAR DISPOSITIVOS	1	2	3	4	5
Manipulo y administro dispositivos periféricos de un equipo de cómputo (cámara web, micrófono, proyector, impresora y escáner);					
Manejo los recursos de una computadora a través de los distintos Sistemas Operativos (Windows, Linux, Mac)					
Utilizo herramientas y aplicaciones de un celular smartphone					
Utilizo herramientas de comunicación como Facebook, Twitter, Instagram, etc.					
Domino herramientas de tratamiento de imagen para WhatsApp, Facebook e Instagram					
Conozco la utilidad de los íconos de un smartphone y manejo la pantalla táctil					
Desarrollo conversaciones en línea a través de diversas plataformas de redes sociales					
Cambio el perfil de la red de mi preferencia					
Actualizo mi estado en Facebook contantemente					
Configuro y utilizo una TV smart					

SABER ADMINISTRAR ARCHIVOS	1	2	3	4	5
Copio y pego una carpeta, archivos e imágenes en diversas ubicaciones dentro de la computadora					
Reconozco y diferencio los tipos de archivos de acuerdo a su formato (texto, imágenes, audio, video)					
Convierto entre formatos de archivos, con énfasis en los archivos tipo texto para que, por ejemplo, logren generar un archivo .PDF de un tipo .DOCX;					
Almaceno, organizo archivos, utilizo nomenclaturas adecuadas para el control de versiones					
Descargo y subo/adjunto archivos tanto en correo electrónico; como en redes sociales genéricas (Facebook)					

Administro archivos de medios generados mediante el uso de una cámara de video, una de fotos; una grabadora de audio; una tablet o un smartphone					
Comprimo y descomprimir archivos mediante herramientas como Winzip o Winrar.					

SABER USAR PROGRAMAS Y LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN ESPECIALIZADOS	1	2	3	4	5
Descargo, instalo y manejo aplicaciones para visualizar archivos de texto con extensiones pdf.					
descargo, instalo y manejo aplicaciones para comprimir y descomprimir archivos (WinRar, Zip);					
Descargo, instalo y manejo aplicaciones para la comunicación ya sea con videoconferencia de escritorio o solamente de audio (Skype);					
Manipulo y transfiero documentos digitales de texto					
Elaboro documentos académicos con procesadores de texto como Word					
Utiliza servicios de traducción y/o diccionarios para acompañar la lectura de textos en Inglés y otros idiomas					
Utilizo servicios en la nube para compartir archivos (Dropbox, Google Drive)					

SABER CREAR Y MANIPULAR CONTENIDO DE TEXTO Y TEXTO ENRIQUECIDO	1	2	3	4	5
lentifico, manipulo y modifiko el texto para resaltarlo, revisarlo y organizar su contenido; así como enriquecerlo con imágenes, videos y vínculos para la entrega de mis tareas o presentaciones					
Uso la función de control de cambios, insertar comentarios, tablas, imágenes, configurar páginas, insertar número de página y notas al pie de página					
Corto, copio, pego, modifiko y resalto la fuente, es decir, dar formato a los textos (modificar el tamaño, determinar estilo, negritas, subrayado, color, configurar la forma del párrafo)					

SABER CREAR Y MANIPULAR CONJUNTOS DE DATOS	1	2	3	4	5
Conozco hojas de cálculo tanto para la organización de información en formato de texto, como para la creación de tablas					
Utilizo hojas de cálculo para hacer diferentes tipos de cálculos y gráficos					
Manejo hojas de cálculo para la realización de actividades relacionadas a mis estudios					

SABER CREAR Y MANIPULAR MEDIOS Y MULTIMEDIA	1	2	3	4	5
Reconozco hardware por tipo de medio (cámara fotográfica, cámara de video, micrófono, escáner, tablet, etc.);					

Descargo, reproduzco y distribuyo los diferentes tipos de medios y convierto medios (ejemplo cambiar el formato de un video AVI a uno MP4)					
Grabo un video, descargando y manipulando con el hardware y software adecuado (Movie Maker, Cinelerra, Premiere, etc.)					
Edito imágenes vectoriales y de mapa de bits con el software indicado (Inkscape, Illustrator, Corel Draw, Gimp, Photoshop);					
Integro más de un medio en presentaciones atractivas y dinámicas (Prezi, Open Office Presentation, Libre Office Presentation, Power Point); y					

SABER COMUNICARSE EN ENTORNOS DIGITALES	1	2	3	4	5
Identifico y gestiono de manera adecuada mi perfil en los distintos medios tecnológicos (YouTube, blogs, wiki, Skype, Facebook, etc.)					
Configuro mi perfil público en términos de privacidad, roles (quién puede escribir, quién puede participar, etc.)					
Reconozco las funciones o los elementos que ofrecen cada uno de los servicios que haya decidido emplear como medio de comunicación tanto sincrónica (videollamadas) y asincrónicamente (Facebook, foros, grupos)					
Uso correos electrónicos, chats, blogs, entre otro, para la redacción de mensajes de texto					
Identifico, organizo y gestiono mis contactos en las redes sociales (Facebook, YouTube); y herramientas para las video llamadas (Skype, Google Hangout) con el fin de establecer comunicación					
Gestiono los mensajes individuales y masivos en redes sociales convencionales (Facebook, Twitter, LinkedIn) de manera breve, clara y concisa					

SABER SOCIALIZAR Y COLABORAR EN ENTORNOS DIGITALES	1	2	3	4	5
Conozco cómo crear una cuenta de usuario en diversas plataformas y redes sociales (blog, Facebook, etc.)					
Conozco y diferencio las potencialidades académicas de las redes sociales actuales (Facebook, WhatsApp, correo electrónico etc.)					
Desarrollo habilidades que permitan la colaboración, creatividad, conocimiento de código de lenguaje (like, emoticones, símbolos, Acrónimos)					
Identifico las funciones de redes sociales convencionales (Facebook, YouTube, Instagram, etc.) para configurar la privacidad de mi perfil					
Conozco las plataformas virtuales de colaboración como Google Docs					

SABER EJERCER Y RESPETAR UNA CIUDADANÍA DIGITAL	1	2	3	4	5
Ahorro energía eléctrica y soy consciente del impacto de las tecnologías en el medio ambiente					

Aplico normas y conocimientos básicos para disminuir la contaminación que implica el uso de dispositivos electrónicos (apagar la PC cuando no se use, ahorrar energía, etc.);					
Aplico los valores de tolerancia y respeto en la red					
Respeto las opiniones de mis amigos en las redes sociales					

LITERACIDAD DIGITAL	1	2	3	4	5
Busco, identifico y analizo la información de Internet que me interesa articular en mis trabajos escolares					
Utilizo diferentes estrategias de búsqueda a través de palabras clave					
Utilizo Google Scholar (o académico) para realizar búsquedas avanzadas y específicas;					
Se utilizar filtros y estrategias para buscar conceptos utilizados en un solo sentido					
Uso operadores booleanos para buscar información					

ENCUESTA PARA MEDIR LA VARIABLE (Y): HABILIDADES BLANDAS

Instrucciones: A continuación, hay unas preguntas sobre ti y 35 afirmaciones. En una escala de cinco opciones desde "Totalmente de acuerdo" a "Totalmente en desacuerdo," responde si las afirmaciones te describen bien o mal. Marca tu respuesta con una X. Responde de manera abierta y sincera. Las respuestas son confidenciales, anónimas, y no tendrán ninguna consecuencia. Mientras más espontánea y rápida tu respuesta, mejor.

Recuerda que las respuestas a este formulario son confidenciales.

1. Totalmente de acuerdo	2. De acuerdo	3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4. En desacuerdo	5. Totalmente en desacuerdo
--------------------------	---------------	-----------------------------------	------------------	-----------------------------

APERTURA	1	2	3	4	5
Mis amigos dicen que tengo buena imaginación					
Estoy interesado(a) en conocer nuevos lugares					
Se me ocurren ideas que a otras personas no					
A veces me incomoda enfrentarme a situaciones desconocidas para mi					

AUTOCONTROL	1	2	3	4	5
Cuando hago planes, estoy seguro(a) de que puedo cumplirlos					
Cuando estoy muy enojado(a) digo cosas que no debería					
A veces tengo problemas por ser desordenado(a)					
Me esfuerzo cuando trato de alcanzar una meta					
Cuando trabajo en algo, NO presto mucha atención a los pequeños detalles					
Pienso antes de tomar una decisión					
Organizo las cosas con anticipación					

EXTRAVERSIÓN	1	2	3	4	5
Me cuesta adaptarme a grupos nuevos o personas que no conozco					
Me cuesta lograr que los demás me presten atención y escuchen mis opiniones					
Cuando quiero hablar de un problema con mis padres, me cuesta encontrar las palabras					
Me gusta hacer que la gente cambie de opinión					
Cuando estoy en un grupo de personas, generalmente soy quien habla en representación del grupo					
Disfruto de la compañía de los demás					

AMABILIDAD	1	2	3	4	5
Normalmente soy flexible con mis opiniones cuando la gente no está de acuerdo conmigo					
Me gusta hacer cosas por otros					
No perdono fácilmente a las personas					
Soy generoso(a) con otras personas ya sea con mi tiempo o dinero					

NEUROTICISMO	1	2	3	4	5
Nunca he tenido problemas para dormir por estrés o ansiedad					
Me siento nerviosa(o) fácilmente					
Soy bueno(a) trabajando bajo presión					
Me distraigo fácilmente.					
Tengo problemas concentrándome en una actividad					

AUTOESTIMA	1	2	3	4	5
Me gusta la manera como soy					
Tengo mucho de que estar orgulloso					
Soy capaz de trabajar rápido y bien					
Por las mañanas cuando me miro al espejo me gusta cómo me veo					
Al empezar una tarea para la cual no estoy preparada(o), a veces siento que me va a superar					

PERSEVERANCIA	1	2	3	4	5
Algunas veces dudo sobre lo que quiero					
Cuando una actividad no me apasiona o motiva, no logro hacerla					
Para mantenerme motivado necesito que me animen las personas que me rodean					
Los fracasos pueden llegar a desmotivarme temporalmente					

Anexo C: Fichas de juicio de expertos

- De la variable: Cultura digital



UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: *Nagamine Miyashiro Mercedes*
- 1.2. Grado académico: *Doctora en Educación*
- 1.3. Cargo e institución donde labora: *Docente en la Universidad San Martín de Porres*
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Cuestionario de Cultura Digital*
- 1.5. Autor(A) de Instrumento: *Eralyn Ithon Moreno Canchis*
- 1.6. Criterios de aplicabilidad:
- a. De 01 a 09: (No válido, reformular)
- b. De 10 a 12: (No válido, modificar)
- c. De 13 a 15: (Válido, mejorar)
- d. De 16 a 17: (Válido, precisar)
- e. De 18 a 20: (Válido aplicar)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (16-17)	Excelente (18-20)
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.					X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales					X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.					X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.					X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.					X

VALORACIÓN CUANTITATIVA (TOTAL X 0.4): *19.60*

VALORACIÓN CUALITATIVA: *Adecuado*

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: *Aplicable*

DNI N°: *20031516* Telf.: *964 877353*

Lima, *27* de setiembre del 2019

[Firma]

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



**UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

- I. DATOS GENERALES
- I.1. Apellidos y Nombres: Silva Narvaste Bertha
 - I.2. Grado académico: Doctora en Educación
 - I.3. Cargo e institución donde labora: Docente de Posgrado Universidad Cesar Vall
 - I.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario de Cultura Digital
 - I.5. Autor(A) de Instrumento: Errlign Jhon Moreno Canchis
 - I.6. Criterios de aplicabilidad:
 - a. De 01 a 09: (No válido, reformular)
 - b. De 10 a 12: (No válido, modificar)
 - c. De 13 a 15: (Válido, mejorar)
 - d. De 16 a 17: (Válido, precisar)
 - e. De 18 a 20: (Válido aplicar)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (16-17)	Excelente (18-20)
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.					X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales					X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.					X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.					X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.					X

VALORACIÓN CUANTITATIVA (TOTAL X 0.4): 19.20

VALORACIÓN CUALITATIVA: Idoneo

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

DNI N°: 45104543 Telf.: 961740436

Lima, 24 de setiembre del 2019

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
 ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO
 FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
 JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- I.1. Apellidos y Nombres: Del Castillo Tolledo Cesar Humberto
 I.2. Grado académico: Doctor en Educación
 I.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad San Martín de Porres
 I.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario de Cultura digital
 I.5. Autor(A) de Instrumento: Errihan Ithon Moreno Canchis
 I.6. Criterios de aplicabilidad:
 a. De 01 a 09: (No válido, reformular) d. De 16 a 17: (Válido, precisar)
 b. De 10 a 12: (No válido, modificar) e. De 18 a 20: (Válido aplicar)
 c. De 13 a 15: (Válido, mejorar)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (16-17)	Excelente (18-20)
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.					X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales					X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.					X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.					X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.					X

VALORACIÓN CUANTITATIVA (TOTAL X 0.4): 19.20

VALORACIÓN CUALITATIVA: Aprobado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Si

DNI N°: 07035192 Telf: 996210070

Lima, 27 de setiembre del 2019

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

- De la variable: **Habilidades blandas**



UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

- I. DATOS GENERALES
- I.1. Apellidos y Nombres: Nagamiro Miyashiro Mercedes
- I.2. Grado académico: Doctora en Educación
- I.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad San Martín de Porres
- I.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario de Cultura Digital
- I.5. Autor(A) de Instrumento: Enlign John Moreno Canchis
- I.6. Criterios de aplicabilidad:
- a. De 01 a 09: (No válido, reformular) d. De 16 a 17: (Válido, precisar)
- b. De 10 a 12: (No válido, modificar) e. De 18 a 20: (Válido aplicar)
- c. De 13 a 15: (Válido, mejorar)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (16-17)	Excelente (18-20)
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.					X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales					X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.					X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.					X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.					X

VALORACIÓN CUANTITATIVA (TOTAL X 0.4): 19.60

VALORACIÓN CUALITATIVA: Adecuado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

DNI N°: 20031516 Telf.: 964 877353

Lima, 27 de setiembre del 2019

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE



UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO
FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

- I. **DATOS GENERALES**
- I.1. Apellidos y Nombres: Del Castillo Tolledo Cesar Humberto
- I.2. Grado académico: Doctor en Educación
- I.3. Cargo e institución donde labora: Docente en la Universidad San Martín de Porres
- I.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Habilidades Blandas
- I.5. Autor(A) de Instrumento: Errilyn Jhon Moreno Candis
- I.6. Criterios de aplicabilidad:
- a. De 01 a 09: (No válido, reformular) d. De 16 a 17: (Válido, precisar)
- b. De 10 a 12: (No válido, modificar) e. De 18 a 20: (Válido aplicar)
- c. De 13 a 15: (Válido, mejorar)
- II. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES DE EVALUACION DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (12-15)	Muy Bueno (16-17)	Excelente (18-20)
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje comprensible.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.					X
3. ACTUALIDAD	Esta adecuado a los objetivos y las necesidades reales de la investigación.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales					X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la Hipótesis.					X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.					X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde una metodología y diseño aplicados para lograr probar las hipótesis.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.					X

VALORACIÓN CUANTITATIVA (TOTAL X 0.4): 19.60

VALORACIÓN CUALITATIVA: Apropiado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Si

DNI N°: 07035192 Telf.: 996 210 070

Lima, 27 de setiembre del 2019

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE