

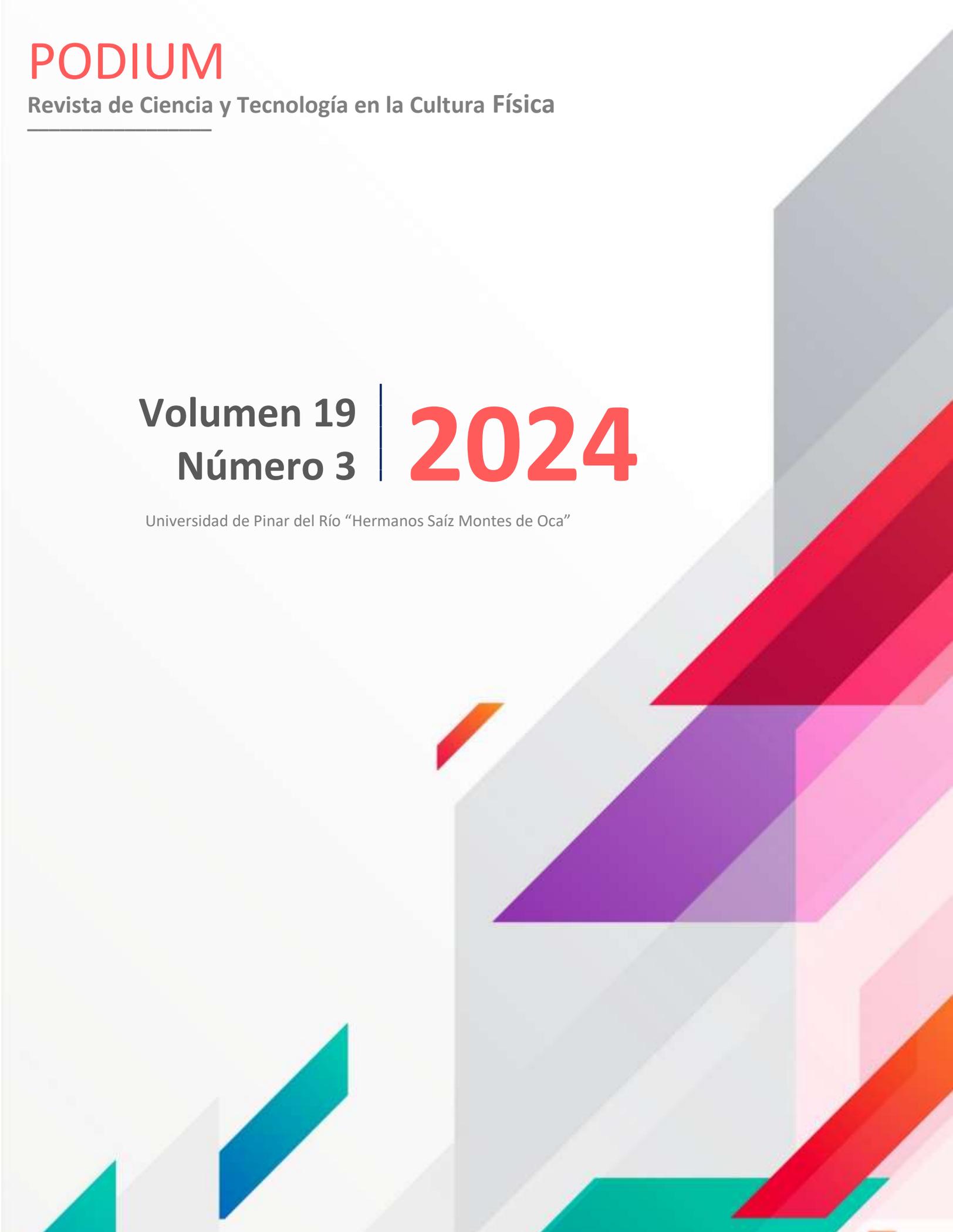
PODIUM

Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física

Volumen 19
Número 3

2024

Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca"



Artículo original

Instrumento para medir competencias digitales en administrativos del Estado y en proyectos de emprendimiento deportivo

Instrument to measure digital competencies in public administration and sports business projects. sports business projects

Instrumento para medir competências digitais em funcionários administrativos do Estado e em projetos de empreendedorismo desportivo

Tany Fernando Sánchez Bustamante¹ , Manuel Edgardo Gamero Tinoco² , Nelly Dioses Lescano³

, Víctor Genaro Rosales Urbano⁴ , Bardo Antonio Gamarra Quenaya⁵ 

¹Universidad Cesar Vallejo, Perú

²Universidad Nacional de Cajamarca

³Universidad Señor de Sipán

⁴Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

⁵Universidad San Ignacio de Loyola

Autor par la correspondencia*: jillatasl@ucvvirtual.edu.pe

Recibido: 05/08/2024

Aprobado: 09/08/2024



RESUMEN

Los proyectos de emprendimiento deportivo y las competencias digitales han demostrado ser iniciativas cruciales en los tiempos actuales, para el logro de atletas de élite y obtener resultados exitosos en todo nivel competitivo. Sin embargo, a escala global y particularmente en el Ecuador existen carencias de métodos y sobre todo medios, en función de evaluar el impacto de estos proyectos. Es por ello, que el objetivo de este trabajo fue proponer un instrumento unificado para medir las competencias digitales de los administrativos del Estado y para proyectos de emprendimiento deportivo. Para corroborar esta limitación percibida en las prácticas deportivas, se aplicó una entrevista a 30 administradores, la observación científica y, se procedió a validar su factibilidad empírica desde un preexperimento. Para abordar las preguntas, se consideraron las referencias del marco de competencias digitales para ciudadanos, para garantizar una perspectiva global. Los resultados corroboraron la efectividad del instrumento para asegurar una más profunda objetividad a la hora de caracterizar la muestra y la preparación deportiva que recibe, a nivel del pre-test los promedios para el grupo de estudio y el grupo control fueron semejantes con una mínima diferencia de 0.07; a nivel del post-test, con una diferencia considerable de 5.13. Como conclusión, se demostró la necesidad de crear un instrumento unificador para potenciar las competencias digitales y los proyectos de emprendimiento deportivo.

Palabras clave: administrativos, competencias digitales, proyectos de emprendimiento deportivo

ABSTRACT.

Sports entrepreneurship projects and the digital competencies worldwide have proven to be crucial initiatives in current times for the achievement of elite athletes and successful results at all competitive levels. However, on a global scale and particularly in Ecuador, there has been a lack of methods and above all means to evaluate the impact of these projects. That is why the objective of this work is: to propose a unified instrument to measure the digital competencies of the administrative staff of the State and to measure



sports entrepreneurship projects. To corroborate this perceived limitation in sports practices, an interview was applied to 30 administrators and a scientific observation of the context in which these administrators develop. Once the instrument was created, its empirical feasibility was validated through a pre-experiment. To address the questions, the references of international frameworks such as the Digital Competencies Framework for Citizens (DigComp) were considered to ensure a global perspective. The results corroborated the effectiveness of this instrument to ensure a deeper objectivity when characterizing the athletes and the sport preparation they receive. At the Pretest level, the averages for the Study Group (SG) and the Control Group (CG) were similar with a minimal difference of 0.07. At the Posttest level, the averages for the SG and the CG were different with a considerable difference of 5.13.

Key words: digital competencies, managers, projects, sports.

RESUMO

Os projetos de empreendedorismo desportivo e as competições digitais têm-se revelado iniciativas cruciais nos tempos atuais, para a conquista de atletas de elite e obtenção de resultados de sucesso em todos os níveis competitivos. Contudo, à escala global e particularmente no Equador existem deficiências de métodos e, sobretudo, de meios para avaliar o impacto destes projectos. Por esse motivo, o objetivo deste trabalho foi propor um instrumento unificado para medir as competências digitais dos administradores do Estado e para projetos de empreendedorismo esportivo. Para corroborar essa limitação percebida nas práticas esportivas, foi aplicada entrevista a 30 administradores, observação científica e sua viabilidade empírica foi validada a partir de um pré-experimento. Para responder às questões, foram consideradas referências do quadro de competências digitais para os cidadãos, para garantir uma perspectiva global. Os resultados corroboraram a eficácia do instrumento em garantir maior objetividade na caracterização da amostra e da preparação esportiva que ela recebe. No nível pré-teste, as médias do grupo de estudo e do grupo controle foram semelhantes com uma diferença mínima de 0,07. ; no nível pós-teste, com uma diferença considerável de 5,13. Em conclusão, foi demonstrada a necessidade de criar



um instrumento unificador para melhorar as competências digitais e os projetos de empreendedorismo desportivo.

Palavras-chave: competências administrativas, digitais, projetos de empreendedorismo desportivo

INTRODUCCIÓN

Los proyectos de emprendimiento deportivo y las competencias digitales a nivel mundial han demostrado ser iniciativas cruciales en los tiempos actuales para el logro de atletas de élite y para obtener resultados exitosos en todo nivel competitivo. Según Andrades et al. (2022) existe relación entre la actividad física, el rendimiento académico y las funciones ejecutivas en los adolescentes (fútbol) para el bienestar en la salud, lo que genera las siguientes incidencias:

- Relación entre actividad física, salud y calidad de vida.
- Impacto social de los emprendimientos deportivos.
- Referencias sobre estudios que respalden estas afirmaciones.

Además, las competencias digitales y su importancia como consecuencia de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) tienen un impacto en el ámbito laboral y empresarial tal como lo referencian Arias (2021); García et al. (2021); Gonzales & Oseda (2021); Morales & Rodríguez (2020). Estos antecedentes aportan argumentos para analizar las causas y consecuencias de la brecha digital, así como evaluar las políticas públicas existentes para reducirla.

Los proyectos de emprendimiento deportivo han causado impactos positivos y negativos en las actividades laborales de la sociedad, sobre todo a partir del uso de las TIC en los sectores académicos, educativos y administrativos (Arias, 2021). Como saldo positivo, en el siglo XXI la humanidad tiene el dominio del mundo virtual para ofrecer el próximo impulso laboral (Gonzales & Oseda, 2021). Asimismo, existen brechas digitales, porque la población



no ha sido alfabetizada digitalmente y no se han incluido, en muchos de los programas de estudio, el uso de las TIC (Morales & Rodríguez, 2020).

A pesar de dicha falencia, los medios digitales han penetrado en todos los sectores socioeconómicos (García et al., 2021), e influido para agilizar los procesos administrativos entre el Estado y la sociedad; sin embargo, a escala global y particularmente, en el Ecuador han existido carencias de métodos y sobre todo medios, en función de evaluar el impacto de estos proyectos. Es por ello que el objetivo de este trabajo fue proponer un instrumento unificado para medir las competencias digitales de los administrativos del Estado y para medir proyectos de emprendimiento deportivos.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló con enfoque de tipo cuantitativo, alcance explicativo y comparativo, con diseño cuasiexperimental; con una muestra de 30 administradores que laboran en la Policía Nacional del Perú todos con edades desde entre 22 y 68 años, conformados en dos grupos: un grupo de estudio (GE) y un grupo control (GC), con 15 administradores y aproximadamente, el mismo promedio de edad en cada grupo.

La investigación fue realizada para administradores con conocimientos previos homogéneos sobre competencias digitales y proyectos de emprendimiento deportivo. Para seleccionar la muestra se tuvieron identificados a 33 administradores que estaban laborando durante enero hasta abril del año 2024, pero se dispuso de 30 administradores para formar parte del estudio.

Para realizar el diagnóstico inicial se aplicó una entrevista a los administradores y se utilizó la observación científica con el objetivo de reunir información sobre el trabajo con las competencias digitales y proyectos de emprendimiento deportivo (objeto de estudio). Al determinar las debilidades, se elaboró un instrumento para unificar las dos áreas del saber que fueron poco atendidas.



Para comprobar la factibilidad práctica de este instrumento, se empleó un preexperimento (pre-test y post-test), basado en las siguientes dimensiones e indicadores (ver tabla 1)

Tabla 1. Dimensiones para evaluar la situación concerniente a competencias digitales y proyectos de emprendimiento.

	Ítems del Test: Pre-test y Post-test	Siempre	A veces	Nunca
	Dimensión 1. Información			
1.	Recopilación de información para enseñar emprendimientos deportivos.			
2.	Gestión de información para enseñar emprendimientos sobre el fútbol.			
3.	Gestión de contenidos digitales para enseñar emprendimientos sobre el fútbol.			
4.	Evaluación de contenidos digitales sobre informaciones para enseñar emprendimientos.			
	Dimensión 2. Creación de contenidos			
5	Creación de contenidos para las actividades sobre el fútbol.			
6	Copyright y licencias gestionadas por la institución sobre el fútbol.			
7	Creación de contenidos antiestrés sobre el fútbol, para preservar la salud mental.			
8	Creación de contenidos sobre el fútbol para administradores.			
	Dimensión 3. Seguridad			
1	Competencias digitales para entender la vigilancia de protección de datos.			
2	Competencias digitales para preservar información personal de administradores.			
3	Competencias digitales para proteger dispositivos al preservar información personal de administradores.			
4	Competencias digitales para proteger la salud mental de administradores.			
	Dimensión 4. Comunicación			
5	Interacción mediante competencias digitales con la ciudadanía con procesos online.			
6	Gestión de la identidad digital mediante competencias digitales.			
7	Compartes información mediante canales digitales sobre competencias digitales.			



8	Interacciones, a través de tecnologías para enseñar competencias digitales.			
---	-----------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Repercusiones de la implementación de un instrumento unificado

La ceración de un instrumento unificado, para medir estas dos dimensiones trajo consigo múltiples beneficios:

- Mejoró las competencias digitales: permitió identificar las necesidades de capacitación y desarrollar programas de formación más efectivos.
- Fomentó el emprendimiento deportivo: facilitó la creación y evaluación de proyectos que promovieron la actividad física y el bienestar de los empleados.
- Redujo el estrés y la preocupación: la práctica regular de deporte contribuyó a mejorar la salud física y mental y redujo el estrés y la ansiedad.
- Aumentó la productividad: empleados más saludables y comprometidos fueron más productivos y eficientes.
- Fortalecimiento de la imagen institucional: la institución invirtió en el desarrollo de sus empleados y en la promoción de la salud, por lo que proyectó una imagen positiva.

Acercamiento a propuesta de un instrumento unificado

El instrumento unificado incluyó los siguientes componentes:

- Evaluación de competencias digitales.
- Conocimientos básicos de informática.
- Habilidades para utilizar herramientas de productividad (ofimática, correo electrónico y otros).
- Capacidad para buscar y evaluar información en internet.
- Uso de redes sociales y herramientas de colaboración.
- Evaluación de proyectos de emprendimiento deportivo.
- Definición clara de los objetivos del proyecto.
- Planificación y organización de las actividades.
- Gestión de recursos (humanos, materiales, económicos).



- Impacto del proyecto, en la salud y el bienestar de los participantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Respecto a la información del diagnóstico inicial mediante la entrevista a los administradores en estudio y la observación aplicada al contexto en que estos gestionan los procesos profesionales, se obtuvo que:

El personal policial de servicios en la especialidad en administración rotó anualmente por las diferentes áreas administrativas y no llegaron a desarrollar sus competencias digitales a profundidad en un solo sistema. Asimismo, no existió la especialización profesional para desarrollar las competencias digitales en los sistemas administrativos. Por último, no conocieron a profundidad las normativas de un solo sistema, porque las normas en el estado son modificadas o cambiadas, al no ser estáticas en el tiempo.

Asimismo, en el contexto peruano, no se constató un marco exclusivo y textual en competencias digitales ni un instrumento de estudio; únicamente, resaltó "Gobierno Electrónico", dicho eje se relacionó con la modernización del Estado hacia el bicentenario (Dill'Erva, 2021). El mismo fue aprobado por Decreto Supremo N.º 004-2013-PCM, y en el 2021, se ratificó la política General de Gobierno para el 2021-2026, entre uno de sus ejes: Gobierno y transformación digital, se resaltó la tecnología digital, ciudadanía digital, economía digital, comercio electrónico, emprendimiento digital, transformación digital, talento digital, entre otros (DECRETO SUPREMO N ° 164-2021-PCM, 2021).

En el escenario planteado, se evidenciaron una serie de desafíos en torno al desarrollo de las competencias digitales en el sector público peruano, particularmente en el ámbito policial, como la rotación de personal, la falta de especialización y la constante actualización normativa, lo que dificultó el emprendimiento de proyectos deportivos.



El fútbol a pesar de su popularidad, suele enfrentar una serie de desafíos y carencias que limitan su impacto y alcance, entre las más evidentes:

- Falta de una infraestructura adecuada: muchos proyectos carecen de campos en condiciones óptimas, y con césped artificial o natural en mal estado, lo que afecta la calidad de los entrenamientos y partidos.
- Instalaciones complementarias: escasas de vestuarios, baños, áreas de entrenamiento específicas y espacios de descanso adecuados.
- Limitaciones económicas para la práctica del fútbol: dificultad para acceder a financiamiento para la adquisición de equipamiento deportivo (balones, conos, etc.), contratación de personal cualificado (entrenadores), y organización de eventos.
- Dependencia de donaciones: muchos proyectos dependen de donaciones esporádicas, lo que genera inestabilidad financiera y dificulta la planificación a largo plazo.
- Falta de personal calificado para la práctica adecuada del fútbol: escasez de entrenadores con formación específica en fútbol base y desarrollo de talentos.
- Otros profesionales: ausencia de psicólogos deportivos, nutricionistas y fisioterapeutas que puedan brindar un acompañamiento integral a los deportistas.

A partir de la motivación por crear y validar un instrumento unificador de estas dos áreas fundamentales de la gestión deportiva en la modernidad (competencias digitales-proyectos de emprendimiento), se identificó:

- Falta de comparabilidad: sin un instrumento común es difícil comparar los niveles de competencia digital entre diferentes instituciones o evaluar el impacto de los proyectos de emprendimiento deportivo.
- Dificultad en la toma de decisiones: La ausencia de datos precisos y confiables dificulta la toma de decisiones, promoción y evaluación del desempeño, se practica debido a que el personal administrativo utiliza un único instrumento para disponer de proyectos deportivos.



- Desaprovechamiento de oportunidades: no se pueden identificar con claridad las áreas de mejora ni aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen las TIC y la actividad física

La ausencia de un instrumento unificado para evaluar tanto las competencias digitales como los proyectos de emprendimiento deportivos, especialmente del fútbol representó una significativa brecha, lo que generó inactividad deportiva como consecuencia de la carencia de proyectos deportivos, ello se evidenció en los resultados del pre-test.

Características del instrumento de medición unificado en el deporte:

Este instrumento ha sido creado para unir estas dos áreas que el deporte necesita para su desarrollo y su éxito (específicamente en el caso del fútbol). Lograr este instrumento en condiciones óptimas mejora las siguientes condiciones:

- Fomenta la participación deportiva: los proyectos de emprendimiento deportivo incentivan la participación activa en actividades físicas; estas promueven hábitos saludables y estilos de vida más activos entre la población estudiantil y los servidores públicos.
- Desarrollo de habilidades deportivas: a través de la implementación de programas deportivos bien diseñados, se promueve el desarrollo de habilidades motoras, coordinación, fuerza, resistencia y otras capacidades físicas esenciales para el bienestar general.
- Espíritu de equipo y valores deportivos: los proyectos de emprendimiento deportivo estimulan el trabajo en equipo, la colaboración, el respeto, la disciplina y otros valores fundamentales para el desarrollo personal y social.
- Promoción de la inclusión y la diversidad: los proyectos deportivos inclusivos brindan oportunidades para que todos participen, independientemente de sus habilidades o condición física, se promueve la inclusión y la diversidad en el ámbito deportivo.



Como consideraciones previas para abordar las preguntas del test se consideraron las referencias de marcos internacionales como el marco de competencias digitales para ciudadanos (DigComp), en función de garantizar una perspectiva global.

Para medir la variable Proyectos de emprendimiento deportivos, se adecuaron los 4 ítems de cada una de las dos dimensiones de los ítems de DigComp 2.1 en lo que se consideraron las informaciones del video (2016):

1. **Dimensión 1:** Información
2. **Dimensión 2:** Creación de contenidos
3. **Dimensión 3:** Seguridad
4. **Dimensión 4:** Comunicación

Para la elaboración del test, se utilizaron las dimensiones e ítems de DigComp 2.1 referidas, mencionadas por los instrumentos de Contreras et al. (2019); Martínez et al. (2018), los ítems se adecuaron a los 4 ítems de cada una de las dos dimensiones para medir competencias digitales:

Primeramente, se proyectó el video y se aplicó el test a nivel de pre-test, durante la primera semana de mayo. Para el grupo experimental, se hizo la distribución de un video (2016); luego se aplicó el post-test.

Para determinar la influencia del video (2016) en las competencias digitales en administrativos del Estado y proyectos de emprendimiento deportivo en el GE y para el GC, también se usó la metodología tradicional (con informaciones impresas en una sola página) debido a que los administrativos suelen compartir informaciones impresas; la información compartida de forma impresa y por video (2016), así como el test fue aprobado por juicio de expertos con 98 % y 96 % de aprobación respectivamente, y con una alta confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.84 y 0.86, los que examinaron la confiabilidad de las informaciones y de las preguntas mostradas.



Luego de conformarse los GE y GC, se dialogó con los administradores para que se limitaran solo a las informaciones previstas. Además, se coordinó con algunos coautores para facilitar la difusión de información específica para cada grupo, los administradores respondieron el pre-test y el post-test a lo sumo durante 30 minutos, dicho test, se muestra en la Tabla 1. (Se les indicó marcar en el casillero de la derecha, correspondiente a cada uno de los 16 ítems)

Cuantificación de calificativos obtenidos en el pre-test y post-test

Para determinar el nivel de aprendizaje de la muestra, se consideraron las informaciones del test, suministrado en el pre- y post-test, mediante las siguientes puntuaciones:

Puntuación mayor: siempre (3 puntos).

Puntuación intermedia: a veces (2 puntos).

Puntuación baja: nunca (1 punto).

Intervalos de puntuación: fueron 16 ítems en el test aplicado en los dos momentos. El puntaje mínimo fue de un punto por cada ítem, con un promedio mínimo de 16 puntos; el puntaje intermedio fue de dos puntos por cada ítem, con un promedio intermedio de 32 puntos y el puntaje máximo fue de tres puntos por cada ítem, con 48 puntos.

Análisis estadístico **inferencial**

Para comparar las medias de las variables en los dos momentos del preexperimento, se utilizó el test T de Student para muestras relacionadas, previamente se probó la distribución normal de los datos, se estableció un nivel de significación de $p < 0,05$ y un intervalo de confianza del 95 % para interpretar los resultados con respecto a la diferencia significativa de media a nivel del post-test. Se consideraron las siguientes hipótesis:

- **hipótesis nula a nivel del pre-test:** no existen diferencias significativas entre la media a nivel de pre-test. hipótesis alterna a nivel del pre-test: existen diferencias significativas entre la media a nivel de pre-test.



- **hipótesis nula a nivel del post-test:** no existen diferencias significativas entre la media a nivel de post-test. hipótesis alterna a nivel del post-test: existen diferencias significativas entre la media a nivel de post-test.

Resultados descriptivos e inferenciales a nivel de pre-test: se determinó la homogeneidad o heterogeneidad de los promedios de los GC y GE mediante la prueba de hipótesis mediante T de Student; previa verificación de la distribución normal de los datos; por lo que se aplicó el estadígrafo paramétrico de T de Student, cuyos resultados se muestran en la tabla 2.

Tabla 2. Prueba T de Student para Pre-test

	GC	GE
Media	24.13	25.87
Varianza	12.12	27.69
Observaciones	15.00	15.00
Diferencia de las medias (GE-GC)		0.07
Significancia		1.73

Interpretación de la tabla 2: a nivel del pre-test, los promedios para el GE y el GC fueron semejantes con una mínima diferencia de 0.07. La variación para el GE fue mayor que para el GC; pero sus promedios fueron semejantes, lo cual garantizó condiciones similares al iniciar el proceso. Debido a que la significancia fue mayor de 0.05, entonces se aprobó la hipótesis nula a nivel del pre-test: no existen diferencias significativas entre la media.

Resultados descriptivos e inferenciales a nivel de post-test: al analizar los resultados después de su aplicación con los ítems de la tabla 3, se determinó la heterogeneidad de los promedios de los GC y GE, mediante la prueba de hipótesis mediante T de Student; previa verificación de la distribución normal de los datos; por lo cual se aplicó el estadígrafo paramétrico de T de Student, cuyos resultados se muestran en la tabla 3.



Tabla 3. Prueba T de Student para Postest

	GC	GE
Media	32.73	37.87
Varianza	12.35	12.84
Observaciones	15.00	15.00
Diferencia de las medias (GE-GC)	5.13	
Significancia	0.00	

Interpretación de la Tabla 3: a nivel del post-test, los promedios para el GE y el GC tuvieron una diferencia considerable de 5.13. La variación para el GE fue mayor que para el GC; pero sus promedios fueron diferentes igual que los resultados al finalizar el proceso. Debido a que la significancia fue menor de 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna a nivel del post-test: no existen diferencias significativas entre la media a este nivel.

La presente investigación presenta una propuesta semejante a la investigación de Ramos (2022) donde se evaluó un cuestionario sobre desempeño laboral e interrelaciones humanas, administrado por el personal directivo de una Universidad.

Los instrumentos de competencias digitales son una necesidad para los administrativos del Estado, por tener repercusión en sus pares y en los subordinados; además las actividades están enlazadas con la tecnología e informática en tiempo real y pueden promover la aplicación con plataformas tecnológicas y automatizadas (Contreras et al., 2019).

La intención de la investigación fue proponer un instrumento de medición mediante competencias digitales, que permitiera evaluar las dos variables en un solo instrumento, evitar dificultades de estrés de los administradores para buscar varios instrumentos y determinar su utilidad mediante su uso para preservar la salud de los administradores policiales, los que usualmente tienen otras actividades laborales y poder simplificar la búsqueda de instrumentos y encontrar algunos de utilidad total.



Repercusiones del instrumento de medición unificado:

- Las investigaciones existentes sobre la alfabetización informacional de administradores públicos utilizan diferentes instrumentos de medición, lo que dificulta la comparación de resultados.
- Se requiere un instrumento único y estandarizado para evaluar de manera integral las habilidades de alfabetización informacional de los administradores públicos.
- Este instrumento identifica las áreas de mayor deficiencia, para desarrollar estrategias de intervención efectivas.

Arias & Covinos (2021) explora el impacto de la actividad física en el rendimiento laboral de los funcionarios públicos y Campos (2021) se enfoca directamente en la actividad física y plantea la necesidad de que los funcionarios públicos se adapten a un entorno laboral en constante cambio. La práctica regular del ejercicio puede ser una forma de mejorar la capacidad de adaptación y el bienestar general de los empleados públicos. Se considera, que en la práctica regular de deporte, específicamente el fútbol puede tener beneficios para los trabajadores del sector público por incluir:

- Mejora de la salud física y mental: el ejercicio físico está asociado con una reducción del estrés, la ansiedad y la depresión, así como con una mejora de la concentración y la memoria.
- Aumento de la productividad: un mejor estado de salud física y mental puede conducir a un mayor nivel de energía y concentración, lo que a su vez puede mejorar el rendimiento laboral.
- Reducción del ausentismo: los empleados físicamente activos tienden a tener menos días de enfermedad.
- Mayor satisfacción laboral: el ejercicio físico puede contribuir a una mayor satisfacción con el trabajo y una mejor calidad de vida en general.

Sin embargo, es importante destacar que priorizar la práctica del fútbol sobre las labores administrativas no es una solución y debe ser evaluada caso por caso. Cada individuo tiene



necesidades y responsabilidades diferentes, y la cantidad de tiempo que puede dedicar al ejercicio varía en función de factores como la carga de trabajo, las responsabilidades familiares y las condiciones de salud.

En consecuencia, la implementación de un instrumento unificado para medir las competencias digitales y los proyectos de emprendimiento deportivo en el sector público es una iniciativa que puede generar múltiples beneficios tanto para los empleados como para las instituciones, al permitir una evaluación más precisa y objetiva que permita tomar decisiones más informadas y diseñar programas más efectivos para el desarrollo del talento y de la salud física mediante el deporte, específicamente mediante proyectos vinculados al fútbol.

CONCLUSIONES

Se demostró la necesidad de crear un instrumento unificador para potenciar las competencias digitales y los proyectos de emprendimiento deportivo y se determinó la influencia de un video sobre competencias digitales en el deporte, específicamente en el fútbol, al disponer de instrumento unificado para medir las competencias digitales de los administrativos del Estado y para medir proyectos de emprendimiento deportivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrades-Suárez, Katalina, Faúndez-Casanova, César, Carreño-Cariceo, Javier, López-Tapia, Matías, Sobarzo-Espinoza, Felipe, Valderrama-Ponce, Claudio, Villar-Cavieres, Natalia, Castillo-Retamal, Franklin, & Westphal, Greice. (2022). Relación entre actividad física, rendimiento académico y funciones ejecutivas en adolescentes: una revisión sistemática. *Ciencias de la actividad física (Talca)*, 23(2), 10. Epub 08 de noviembre de 2022. <https://dx.doi.org/10.29035/rcaf.23.2.10>
- Arias, J. (2021). Adaptabilidad a las tecnologías de la información, comunicación y procrastinación laboral en colaboradores del sector público en Arequipa. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 7789. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.348>



- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación (Primera). Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Campos, C. (2021). El futuro del empleo público local: retos ante un mundo digital. Documentación Administrativa, 7, 126144. <https://doi.org/10.24965/da.i7.10894>
- DigComp, Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía Con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso AUPEX, 2018 <https://www.aupe.org/centrodocumentacion/pub/DigCompEs.pdf>
- Contreras, J., Piedrahita, A., & Ramírez, I. (2019). Competencias digitales, desarrollo y validación de un instrumento para su valoración en el contexto colombiano. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 11(20), 205232. <https://doi.org/10.22430/21457778.1083>
- DECRETO SUPREMO N ° 164-2021-PCM. (2021). Decreto Supremo que aprueba la Política General de Gobierno para el periodo 2021-2026. Diario Oficial El Peruano, 1419. <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-aprueba-la-politica-general-de-gobierno-decreto-supremo-n-164-2021-pcm-2002063-5/>
- Dill'Erva, I. (2021). Retos de la administración pública del bicentenario. Revista de La Escuela Nacional de Administración Pública Del Perú, 5, 117138. <https://doi.org/10.54774/ss.2021.05.07>
- García, K., Ortiz, T., & Chávez, M. (2021). Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la educación superior. Revista Cubana de Educación Superior, 40(3), 115. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000300020
- Gonzales, J., & Oseda, D. (2021). Influencia de herramientas virtuales en el desarrollo de competencias digitales. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 60736097. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.759



Martínez, M., Sábada, C., & Serrano, J. (2018). Desarrollo de competencias digitales en comunidades virtuales: Un análisis de «ESCOLARTIC». *Revista de Investigación Social*, 20, 129159. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2318>

Ramos Quispe RL (2022) Propuesta de cuestionario sobre desempeño laboral e interrelaciones humanas administrado por el personal directivo de una Universidad. *larevi* [Internet]. 8 de agosto de 2022 [citado 8 de junio de 2024];1(1). Disponible en: <https://gestion.pe/index.php/revista/article/view/9>

Morales, R., & Rodríguez, P. (2020). Las competencias digitales en TIC aplicadas en las organizaciones. *International Journal of Information Systems and Software Engineering for Big Companies*, 7(1), 2535. <http://uajournals.com/ojs/index.php/ijisebc/article/view/764>

García-González, S., Del Pozo, F., Paredes, W., & Del Pozo, H. (2018). Los MOOC: tecnología y pedagogía emergente para la democratización del conocimiento. *Rev. Perspect*, 19, 215-224. http://mail.upagu.edu.pe/files_ojs/journals/27/articles/584/submission/proof/584-133-2103-1-10-20180822.pdf

Video (2016) Emprendimiento Deportivo: 5 Ideas para emprender en el mundo del deporte
Negocios y Empre
https://www.youtube.com/watch?v=GZaUxR8B5Sw&ab_channel=NegociosyEmprendimiento



Conflictos de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

