

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN**



Diseño de guía metodológica "Orienta-Tec" para mejorar las competencias digitales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.

**Tesis para optar el grado académico de
Doctor en Educación**

Autora:

Ms. Alava Cielo, Jessica Yovana
Código ORCID: 0000-0002-9434-7560

Asesor:

Dra. Alegre Jara, Maribel Enaida
Código ORCID: 0000-0002-9257-7362

Linea de Investigación:

Nuevos enfoques y tendencias en la educación

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2024



CONSTANCIA DE ASESORAMIENTO DE TESIS

Yo, Maribel Enaida Alegre Jara, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la Tesis Doctoral titulada: Diseño de guía metodológica "Orientatec" para mejorar las competencias digitales en los estudiantes de la escuela profesional de comunicación social - universidad nacional del santa, 2021 elaborada por la magister Jessica Yovana Alava Cielo, para obtener el Grado Académico de Doctor en Educación en la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, 15 de octubre del 2022

Dra. Maribel Enaida Alegre Jara

ASESORA

Código ORCID: 0000-0002-9257-7362

DNI N° 32959163



UNS
ESCUELA DE
POSGRADO

CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

DISEÑO DE GUÍA METODOLÓGICA "ORIENTA-TEC" PARA MEJORAR LAS
COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA
PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL - UNIVERSIDAD NACIONAL
DEL SANTA, 2021

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTORA EN EDUCACIÓN

Revisado y aprobado por el Jurado Evaluador:

.....
Dra. Lisbeth Dora Briones Pereyra
PRESIDENTA
CÓDIGO ORCID 0000-0003-0626-7227
N° DNI 32960646

.....
Dra. María Luisa Bazán Guzmán
SECRETARIA
CÓDIGO ORCID 0000-0003-0901-7725
N° DNI 32888748

.....
Dra. Maribel Enaida Alegre Jara
VOCAL
CÓDIGO ORCID 0000-0002-9257-7362
N° DNI 32959163

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

A los veintisiete días del mes de febrero del año 2023, siendo las 17:00 horas, en el aula multimedia N° 01 de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional del Santa, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador conformado por los docentes: Dra. Lizbeth Dora Briones Pereyra (Presidente), Dra. María Luisa Bazán Guzmán (Secretaria) y Dra. Maribel Enaida Alegre Jara (Vocal), designados mediante Resolución N° 009-2023-CDT-EPG-UNS de fecha 03 de febrero de 2023, con la finalidad de evaluar la tesis titulada: **DISEÑO DE GUÍA METODOLÓGICA "ORIENTA – TEC" PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL – UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA, 2021**; presentado por la tesista **Jessica Yovana Alava Cielo**, egresada del programa de **Doctorado en Educación**.

Sustentación autorizada mediante Resolución Directoral N° 046-2023-EPG-UNS de fecha 23 de febrero de 2023.

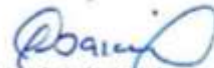
La presidenta del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones al tesista, quien dio respuestas a las interrogantes y observaciones.

El jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como: Aprobada asignándole la calificación de: Dieciocho

Siendo las 18:30 horas del mismo día se da por finalizado el acto académico, firmando la presente acta en señal de conformidad.



Dra. Lizbeth Dora Briones Pereyra
Presidenta



Dra. María Luisa Bazán Guzmán
Secretaria



Dra. Maribel Enaida Alegre Jara
Vocal

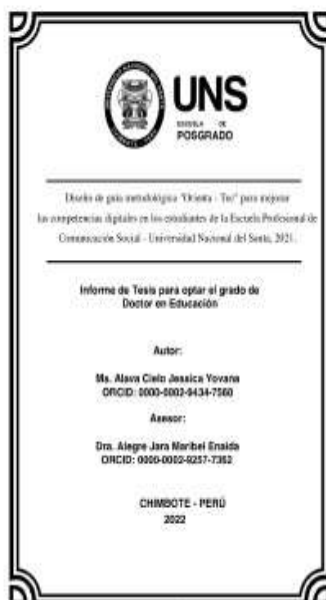


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Jessica Alava Cielo
Título del ejercicio: INFORME FINAL DE PROYECTO
Título de la entrega: Diseño de guía metodológica "Orienta - Tec" para mejorar la...
Nombre del archivo: 7_INFORME.docx
Tamaño del archivo: 26.81M
Total páginas: 215
Total de palabras: 38,301
Total de caracteres: 227,953
Fecha de entrega: 22-ago.-2023 10:26a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2149478048



DEDICATORIA

A MIS PADRES:

EGMAR Y AURORA

Quienes me alentaron a superarme personal y profesionalmente, brindándome su amor, apoyo incondicional y sabios consejos.

A MI ESPOSO E HIJO:

SERGIO Y ESTEBAN

Quienes son mi motivación inagotable para poder cumplir mis metas trazadas, porque con su paciencia, amor y ternura iluminan mi camino cada día.

A MI TIA:

ADELA

Quien siempre se preocupa por mi salud y bienestar, motivándome a ser una mejor persona cada día.

AGRADECIMIENTO

A mi Alma Mater la Universidad Nacional del Santa en especial a la Escuela de Posgrado que forman parte de mi formación profesional.

A mi asesora la Dra. Maribel Enaida Alegre Jara por motivarme a seguir desarrollando mis conocimientos profesionales, así como su acertada y valiosa tutoría en todo el proceso de realización del presente informe.

A mis compañeros y compañeras del Programa de Doctorado, cuyas experiencias académicas y personales enriquecieron los momentos vividos en las aulas universitarias.

Jessica Yovana Alava Cielo

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS	x
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	15
CAPÍTULO I	
Problema de investigación	17
1.1. Planteamiento y fundamentación del problema de investigación	18
1.2. Antecedentes de la investigación	26
1.3. Formulación del problema de investigación	36
1.4. Delimitación del estudio	36
1.5. Justificación e importancia de la investigación	37
1.6. Objetivos de la investigación	39
1.6.1. Objetivo general	39
1.6.2. Objetivos específicos	40
CAPÍTULO II	
Marco Teórico	41
2.1. Fundamentos teóricos de la investigación	42
2.1.1. Teorías que sustentan el uso de la tecnología en la educación	42
2.1.2. El uso de la tecnología digital en el Perú y América Latina	46
2.1.3. Competencias Digitales	52
2.1.4. La competencia digital de los estudiantes universitarios	61
2.1.5. Las tecnologías en la formación del profesional de Comunicación Social	65
2.1.6. La Guía metodológica según el BID (Banco Interamericano de Desarrollo	70
2.2. Marco conceptual	74
2.2.1. Competencia Digital.	74
2.2.2. Estudiantes de Comunicación Social.	75
2.2.3. Guía Metodológica “Orienta-Tec”	75

CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	77
3.1. Idea Central de la investigación	78
3.2. Variables e indicadores de la investigación	78
3.3. Métodos de la investigación	85
3.4. Diseño o esquema de la investigación	86
3.5. Población y muestra	87
3.6. Actividades del proceso investigativo	88
3.7. Técnicas e instrumentos de la investigación	89
3.7.1. Técnicas	89
3.7.2. Instrumento	90
3.8. Procedimiento de la recolección de datos	92
3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de los datos	92
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	93
4.1. Resultados	94
4.2. Discusión	106
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	117
5.1. Conclusiones	118
5.2. Recomendaciones	121
REFERENCIAS	122
ANEXOS	148

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Estructura de Guía Metodológica según el Banco Interamericano de Desarrollo	70
Figura 2: Diseño transeccional descriptivo propositivo	86
Figura 3: Estadística de Fiabilidad de Alfa de Cronbach	91
Figura 4: Diseño estructural de la Guía Metodológica	102
Figura 5: Diseño gráfico de la propuesta de Guía Metodológica “Orienta-Tec”	105

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA 1: Nivel de competencias digitales en la dimensión información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021	94
TABLA 2: Nivel de competencias digitales en la dimensión comunicación de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021	95
TABLA 3: Nivel de competencias digitales en la dimensión creación de contenidos de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021	96
TABLA 4: Nivel de competencias digitales en la dimensión seguridad de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021	98
TABLA 5: Nivel de competencias digitales en la dimensión solución de problemas de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021	99

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1: Cuestionario	149
Anexo 2: Análisis de cada elemento del cuestionario de percepciones sobre la competencia digital dirigido a los estudiantes de la E.P de Comunicación Social, Universidad Nacional del Santa- 2021.	152
Anexo 3: Relación de alumnos matriculados en el semestre 2020-II de la E.P comunicación social	153
Anexo 4: Matriz de Consistencia	161
Anexo 5: Guía Metodológica “Orienta-Tec”	164

RESUMEN

La finalidad de esta investigación fue desarrollar una guía metodológica "Orientación-Tec" para mejorar las competencias digitales en estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social en la Universidad Nacional del Santa. Para lo cual, previamente se realizó un diagnóstico en una muestra de 153 alumnos. El enfoque de esta investigación fue cuantitativo y consideró un diseño transeccional descriptivo propositivo. Por tal motivo, se aplicó una encuesta considerando para ello un cuestionario con cinco dimensiones: Información, Comunicación, Creación de Contenidos, Seguridad y Resolución de Problemas, el cual obtuvo una fiabilidad de 0,897 alcanzada a través del Alfa de Cronbach y validada por juicio de expertos con grado de doctor.

Los resultados indican que 50 estudiantes obtuvieron un 50 % entre el nivel bueno a regular en la dimensión Información; 92 estudiantes consiguieron un 59 % en la dimensión Comunicación entre el nivel bueno a regular, 99 estudiantes lograron un 63.5 % entre el nivel bueno a regular en la dimensión Creación de contenido, 67 estudiantes alcanzaron un 51.9 % en la dimensión Seguridad en el nivel bueno y 79 estudiantes presentaron un 50.6% en la dimensión Solución de Problemas entre el nivel bueno a regular.

En base a ello se elaboró una guía metodológica enfocada en optimizar las habilidades digitales en los estudiantes. La guía permitirá mejorar las competencias digitales en los estudiantes y brindar apoyo en la elaboración y presentación de sus trabajos académicos.

Palabras clave: Competencia digital, guía metodológica, educación superior, estudiantes.

ABSTRACT

The purpose of this research was to develop a methodological guide "Orienta-Tec" to improve digital skills in students of the professional school of Social Communication at the National University of Santa. For this purpose, a diagnosis was previously carried out in a sample of 153 students. The approach of this research was quantitative and considered a propositional descriptive transectional design. For this reason, a survey was applied considering a questionnaire with five dimensions: Information, Communication, Content Creation, Security and Problem Resolution, which obtained a reliability of 0.897 achieved through Cronbach's Alpha and validated by judgment. experts with a doctorate degree.

The results indicate that 50 students obtained 50% between the good and average level in the Information dimension; 92 students achieved 59% in the Communication dimension between the good and fair level, 99 students achieved 63.5% between the good and fair level in the Content Creation dimension, 67 students achieved 51.9% in the Security dimension at the good level. and 79 students presented 50.6% in the Problem Solving dimension between the good to average level.

Based on this, a methodological guide was developed focused on optimizing digital skills in students. The guide will improve digital skills in students and provide support in the preparation and presentation of their academic work.

Keywords: Digital competence, methodological guide, higher education, students.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al diseño de una guía metodológica "Orienta-Tec" para mejorar las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, como parte del diagnóstico obtenido acerca de las dimensiones de habilidades informáticas que poseen los universitarios.

En la actualidad es importante utilizar diversas herramientas tecnológicas que complementen el desarrollo académico, porque se han encontrado carencias y desconocimiento del uso de ciertas herramientas gráficas y programas informáticos que contribuya en la elaboración, redacción y formato de la presentación de sus trabajos o productos innovadores.

Estas destrezas desde la perspectiva de la educación, acorde a lo expresado por Marza y Cruz (2018), son admitidas como dispositivos productivos que renuevan el funcionamiento de posturas, intelectos y planteamientos a través de los cuales los estudiantes obtienen habilidades para proveer la redistribución de conocimientos y la creación innovadora.

La premisa esencial de la investigación se plantea a raíz de la problemática que existe referente a las destrezas cibernéticas que no poseen en su totalidad los estudiantes universitarios para el ejercicio de labores académicas, debido a la falta de implementos tecnológicos adecuados como una computadora de escritorio, laptop o tablet.

Por ende, la trascendencia del estudio consiste en contribuir con el incremento de habilidades informáticas mediante una guía metodológica diseño en base al diagnóstico obtenido mediante el cuestionario de Percepciones sobre la competencia digital aplicado en los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social.

De esta forma, el desarrollo de competencias aborda controversia y retos que implican procedimientos y políticas que faciliten el incremento de conocimientos y potencial de

cada estudiante, estableciendo nuevas rutas de acceso al aprendizaje colaborativo dentro de sus equipos de trabajo.

Cabe señalar que la configuración del presente estudio esta sistematizado por cinco capítulos.

En el capítulo I, se explica el planteamiento del problema, los objetivos, la justificación e importancia y las limitaciones; en el capítulo II, se define el marco teórico; a continuación en el capítulo III, se precisa la metodología elaborada, además en el capítulo IV se especifica el análisis de los resultados.

Para culminar se finaliza con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos imprescindibles.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento y fundamentación de la Investigación

Con el inicio de la revolución digital en 1985, a consecuencia del cambio que originaron las computadoras y redes informáticas en las dinámicas sociales, de trabajo y de economía, se apertura el camino a las ulteriores ciencias aplicadas de la información y de la comunicación. (Uriarte, 2020, párr. 25)

Gracias a este invento evolucionó la forma de comunicarnos y la configuración de nuestras actividades laborales, dando paso a la interacción virtual a través de una sucesión de recursos y mecanismos, que ayuden a conectarnos mediante texto, video e imágenes, con otras personas en distintos países y diferentes horarios.

Todo esto dio paso al incremento de nuevas competencias y destrezas para el teletrabajo y educación virtual, por medio de diversos dispositivos tecnológicos como el celular, la *tablet*, los auriculares *Bluetooth*, etcétera.

El Índice de Economía y Sociedad Digitales (DESI) presenta los parámetros más significativos sobre el rendimiento cibernético de Europa y localiza el progreso de los Estados afiliados de la Unión Europea (UE). En el 2017, publicó resultados sobre competitividad digital en el Viejo Continente y reveló que el 70 % de la población manejaba competencias tecnológicas primarias, apto para exponerse, transmitir, formar y difundir contenido y solucionar dificultades por medios informáticos. (López, 2021, párr. 10)

Referente a las políticas públicas de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los países de América Latina y el Caribe. Según Guerra y Jordán (2010), “Las políticas gubernamentales comenzaron a brindarse a mediados de la década de 1990, Como toda política de estado, su formulación y aplicación se encuentran ligadas a los contextos políticos y económicos de cada país” (p.11)

Dichas políticas ofrecen la oportunidad de generar aportes significativos en el proceso de incorporación social por medio de beneficios óptimos en educación, salud y gestión gubernamental. En nuestro país, estas políticas determinan el acceso y servicios de las TIC, mediante las cuales se espera acortar la brecha de acceso y uso.

En un artículo publicado por el Diario El Comercio, Liliana Muñoz, ex vicedecana de la facultad de Educación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia (2021), “La brecha digital en educación se centra en la dificultad por el acceso a la conectividad; referente a la cantidad de personas y hogares poseen acceso a Internet” (párr. 7).

En este sentido, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) reportó “que, hasta el primer trimestre del 2020, solo el 40,1 % de viviendas peruanas tuvieron conexión vía web, a diferencia de las zonas rurales con una reducción de hasta un 5,9 %”. (El Comercio, 2021, párr. 9)

Por lo expuesto, en nuestro país la brecha digital entre los diversos sectores económicos no facilita una educación virtual adecuada, porque existen hogares donde los jóvenes se conectan mediante un celular a sus sesiones de aprendizaje, sumado a que no poseen una conexión a internet idónea, que favorezca su interacción en un entorno de aprendizaje virtual.

En este contexto, según Adell, 1997; Baelo y Cantón, 2009; Marqués, 2000; Uceda y Barro (2010):

La evolución tecnológica que se inició con la *World Wide Web* (red mundial) en 1990 ha cambiado la manera de enseñar, instruir y aprender en el ámbito de la educación superior; porque han evolucionado los procedimientos de gestión, generando nuevos espacios y nuevos métodos de formación. (como se citó en Gisbert y Esteve 2011, p. 49)

Nuestros jóvenes hicieron uso del correo electrónico, en primera instancia, para conocer personas y enterarse de asuntos triviales. Posteriormente, se dio inicio a la búsqueda de información para trabajos e investigaciones académicas.

Según Suárez y Custodio (2014), “a mediados de 1990 coincidiendo con la eclosión de Internet, se incorporan las TIC en las instituciones educativas y particularmente en las universidades”. (párr. 31)

Esta singular actividad revolucionó la forma de enseñar en las aulas, donde los docentes fueron motivados a cambiar la estructura de las sesiones de clases y la inclusión de prácticas y exámenes en línea.

De este modo, se da paso a la creación de nuevos escenarios, en los que se brinda accesibilidad a múltiples publicaciones de información, así como el tratamiento breve y verosímil de diversas informaciones con vías de difusión instantáneos, facultad de depósito, procesamiento electrónico de asignaciones, interacción, y publicación de conocimientos. (Meneses, 2007, p. 215)

En este contexto, los jóvenes crearon comunidades digitales de estudio según sus respectivas escuelas profesionales, con la finalidad de compartir ideas y propuestas de mejoras de acuerdo con su campo de estudio y especialización.

En la actualidad, es necesario jóvenes con el potencial de disponer de diversas fuentes de información y gestionarlas a través de las ciencias informáticas (Jonnaert et al. 2006 como se citó en Carrillo et al., 2018, p.70). Los universitarios son un referente de la nueva forma de búsqueda de información sobre tutoriales para poder comprender mejores cursos afines a su carrera, como predisposición a evitar una asignatura desaprobada.

En nuestro país, mediante la promulgación de la Nueva Ley Universitaria N° 30220 en el 2014, refiere:

Con el surgimiento de organismos estatales reguladores como la Superintendencia Nacional de Educación Superior (Sunedu) o el Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa (Sineace), se propuso verificar que estas instituciones brinden una formación con estándares mínimos de calidad. (Carrillo et al., 2018, p. 71)

En este contexto, se pretende que el aprendizaje en nuestro sistema educativo de nivel superior deje de verse como la simple transmisión de contenidos. Por el contrario, se espera que promueva el incremento de destrezas, conocimientos y valores como parte de su instrucción integral.

Así fue necesario promover una formación basada en competencias, a través de estrategias vanguardistas que incorporan el empleo consolidado de diversos tipos de herramientas o conocimientos: percepciones, destrezas, modalidades, valores, actitudes, en la interacción con otros individuos, equipos, software, documentos, etc. (Yañiz, 2008; 2015 como se citó en Carrillo et al., 2018, pp. 71-72)

La gran mayoría de peruanos no ha desarrollado habilidades para manejar equipos electrónicos por la falta de educación y práctica de programas informativos, así como de recursos económicos que les permitan adquirir tales dispositivos.

Según Jonnaert et al., 2006; PUCP, 2018; Tardif, 2008, exponen que:

Una competencia integra distintos tipos de conocimientos y es dinámica, proporcionando al estudiante adaptarse a contextos con características particulares sobre una determinada actividad, para facilitar un rendimiento eficiente. (como se citó en Carrillo et al., 2018, p.72)

Sin embargo, el concepto de competencia es más que inteligencia y destrezas, como muestran los resultados del Proyecto Deseco (Definición y Selección de Competencias) porque incorpora el potencial de abordar actividades complejas a través del

aprovechamiento de medios psicosociales en distintas clases de escenarios. En ese sentido, el término competencia establece un enfoque holístico, sociocultural y constructivista. (Pascual et al., 2019, p. 142)

Por tal motivo, el desarrollo de competencias plantea cuestionamientos y desafíos que involucren técnicas y estrategias para facilitar el incremento de saberes y potencial de cada estudiante, que le permitan integrarse al mundo académico universitario.

Un estudio publicado el 2020 en el portal web El Economista sobre el índice de competitividad digital, elaborado por la escuela de negocios suiza *Institute for Management Development (IMD)*, ubicó a Chile como el país mejor situado de Latinoamérica, pues alcanzó el puesto 41, en un *ranking* mundial liderado por Estados Unidos y Singapur. (párr. 1)

Por su parte, Perú obtuvo el puesto 55º, seis puestos más arriba que en el índice del 2019 de 63 países evaluados, lo cual demuestra que estamos mejorando a pesar de las dificultades económicas y sociales de nuestro país. (El Economista, 2020, párr. 3)

De acuerdo con lo anterior, el crecimiento de habilidades informáticas es parte fundamental en el aprendizaje de los jóvenes universitarios como parte de una generación interactiva, que contribuirá con el progreso de nuestro país, de acuerdo con las actividades profesionales en las cuales realice una especialización.

Es por ello que la destreza informática implica un núcleo interdisciplinario fundamental en la instrucción universitaria, tal como refieren Gabarda et al. (como se citó en Hernández et al., 2019, p. 21), de esta manera en la actualidad es un requisito indispensable en el aprendizaje de los futuros profesionales para la gestión de habilidades y destrezas digitales (Sandoval et al., 2017).

En el presente nos encontramos en una colectividad digital por lo cual es indispensable adaptarse a las nuevas tecnologías y a los nuevos comportamientos que ha originado el manejo de programas informáticos.

En nuestro país, las universidades públicas y privadas engloban la necesidad de implementar la formación académica, basada en una plataforma virtual, donde la colaboración entre catedráticos y universitarios ha originado una evolución acerca de sus propuestas de aprendizaje y especialización como reacción al contexto en el que se desarrolla; en tal sentido, las capacidades cibernéticas son un componente decisivo para la enseñanza de diversas asignaturas (PUCP, 2020).

Según la Organización de Cooperación y Desarrollo Económico (OECD, 2006):

Los docentes son encargados de promover en sus estudiantes capacidades en el manejo de especializaciones informáticas para impulsar su rendimiento, para lo cual es necesaria la interpretación del marco teórico y metodológico apropiado para la enseñanza en un ulterior ámbito-aula, modificando materiales a recientes formas y estableciendo juicios de nexos con estudiantes. (párr. 25)

Ante esto, es claro el panorama que se observa en el distrito de Nuevo Chimbote, provincia del Santa, región Áncash. En esta localidad, los desafíos educacionales del mundo de hoy exigen cambios de fondo a nivel pedagógico, donde las competencias digitales formen parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje para la elaboración, redacción y presentación de trabajos, de manera que la comprensión de los conceptos y percepción de los estudiantes, les permita alcanzar ciertas habilidades tecnológicas que favorezcan su desarrollo profesional.

En respuesta del flagelo del nuevo coronavirus y la necesidad de implementar el dictado de clases virtuales, el alumnado debe trabajar en casa, haciendo uso de una computadora, *tablet* o celular para ingresar a sus sesiones de clases virtuales y para ello hacer uso de diversos programas informáticos para mejorar su proceso de formación académica.

Específicamente en la Universidad Nacional del Santa (UNS) se inició el dictado de clases virtuales el 5 de junio del 2020, teniendo en cuenta los Lineamientos para clases y evaluación no presencial de estudiantes de pregrado de la UNS. Dicha directiva se sustenta en la Resolución Viceministerial N° 087-2020 Ministerio de Educación (Minedu), que ratifica la Norma Técnica denominada "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los centros de educación técnico-productiva e institutos y escuelas de Educación Superior, en el marco de la emergencia sanitaria por Covid-19".

Además, los docentes contaron con el apoyo de una guía metodológica de aprendizaje para la adaptación de un curso académico en la educación no presencial y, de este modo, poder diseñar un adecuado sílabo, carpeta pedagógica y actividades afines.

La universidad optó por trabajar a través de la plataforma *Moodle*, mediante la cual la investigadora observó entre los estudiantes su falta de manejo en el proceso de diseño, elaboración y entrega de trabajos académicos mediante dicho sistema, sumado a que aproximadamente existe un 30 % que accede a sus clases mediante un celular, dispositivo que en diversas ocasiones no les permite contar con las funciones propias de la plataforma y de la clases zoom del docente, como sí lo hacen aquellos estudiantes que poseen una notebook u ordenador de escritorio.

En este contexto existe una demanda por la expansión de una especialización informática en los jóvenes universitarios y es por ello que constituye un reto para el estudio determinar nivel de desarrollo de dichas habilidades que manejan los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa en el proceso de enseñanza-aprendizaje presente.

En cuanto a los estudiantes de Comunicación Social, un 40 % de ellos acceden a sus clases por medio de celulares y otro 60 % a través de laptops. Esa apreciación se desprende de la

práctica académica de la investigadora durante la exposición de disciplinas en la mencionada escuela profesional.

A esta realidad se suma que algunos jóvenes no pueden acceder a los equipos, programas y herramientas digitales que les permitan conocer y acceder a los beneficios de dichos implementos tecnológicos. Estos dispositivos son necesarios para adquirir los conocimientos y competencias exigidos para su formación profesional, porque existe un cambio en la vinculación que usualmente se aplicaba de forma jerárquica y sesgada entre profesores y alumnos, la cual ahora ha evolucionado hacia un enfoque transversal. Galvis y Pedraza (2016) refieren que las herramientas digitales permiten a los jóvenes incorporarse en la sociedad, pero con una capacidad crítica y reflexiva para manejar dichos implementos. (p.115)

Asimismo, el director de dicha escuela profesional James Solís Godoy consideró que la categoría de competencias de los universitarios es medio. El catedrático sustentó su apreciación al señalar que durante su experiencia profesional ha observado la falta de interés, poco empeño y deficiente práctica que muestran los alumnos al momento de utilizar los programas de diagramación, diseño y edición, los cuales tienen a su disposición en los Laboratorios de Acceso a la Información (LAI) de la escuela profesional de Comunicación Social. (J. Solís, comunicación personal, 16 de abril, 2021)

Por su parte, la investigadora constató que en los grupos que conforman los estudiantes cuando realizan sus trabajos académicos, de un grupo de 5 solo 2 poseen una computadora con los softwares requeridos para la redacción de sus asignaciones y el resto de compañeros solo brindan su opinión sobre la manera de redactar la información y sobre los diseños.

Además, se ha detectado serias deficiencias en la dimensión de creación de contenidos, porque desconocen el uso de ciertas herramientas gráficas y programas informáticos que

mejoren la elaboración, redacción y formato de la presentación de sus trabajos o productos innovadores que generen impacto en su evaluación final.

Ahora bien, el área de interés del presente trabajo de investigación es diseñar la guía metodológica denominada “Orienta-Tec” para mejorar las destrezas tecnológicas en los jóvenes de la escuela profesional de Comunicación Social de la UNS, porque se evidencian dificultades en el manejo de las habilidades informáticas durante la modalidad de formación y aprendizaje.

En ese sentido, es pertinente brindar una guía metodológica orientada a los jóvenes de la escuela profesional, con la finalidad de mejorar las destrezas cibernéticas de información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas, las cuales les permitirán mejorar sus capacidades y experiencias cibernéticas para la formulación, redacción y diseño de trabajos académicos.

1.2. Antecedentes de la investigación:

En el ámbito internacional

Pisco (2021), en Ecuador en su tesis “Guía metodológica para el diseño web adaptativo para los universitarios de la carrera de tecnologías de información” concuerda con el presente estudio, porque menciona que en la creación de la guía metodología se consideraron los requerimientos de los jóvenes y las epistemologías relevantes en su aprendizaje como profesionales de la Carrera Tecnología de Información. Asimismo, concluyó que los resultados inmersos en el mencionado documento contribuirán con la educación de los jóvenes.

Además, recomienda que la directriz sistemática sea ejecutada en una computadora, para mejorar la experiencia del margen de pantalla, que al ser utilizada mediante un celular. Sin embargo, recalca que en los celulares *smart* el historial se transforma en auto escalable.

Por lo tanto, el manual sistemático podrá ser comprendido y asimilado oportunamente, porque llegaremos a tener conexión desde *smartphone*, *notebooks* y ordenadores. (p. 66)

López y Sevillano (2020), en Colombia en su estudio “Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en contextos informales de aprendizaje 2020”, mencionan que los estudiantes desarrollan sus aptitudes informáticas en tres categorías de comportamiento fundamental, intermedio y perfeccionado. Incluyen en las extensiones de la destreza tecnológicas a las subhabilidades de investigación, comunicación y cooperación, establecimiento de temas, seguridad, y dirimir dificultades. El ámbito de averiguación e instrucción informacional se enfoca en la destreza de los individuos para contribuir con los datos de la *web*, desde el proceso de exploración, registro y depuración de los proveedores, culminando con su valoración, diagnóstico y posterior acopio y restablecimiento. Además, obtuvieron como resultado que los estudiantes se auto perciben, en su gran mayoría, con una magnitud de perfección en los mecanismos de prospección, rastreo y remoción de indagación, así como en su depósito y restablecimiento. (pp. 53-78)

En este caso los autores Pascual et al. (2019), en España en su investigación “Competencias Digitales en los estudiantes del Grado de Maestro de Educación Primaria. El caso de tres universidades españolas, 2019”, obtuvieron los siguientes resultados:

- 1) En la competencia Información, desconocen las diversas alternativas de software de navegación *web*, la consideración a los derechos de autor y las limitaciones sobre estos documentos. Asimismo, presentan falencias importantes sobre cómo administrar la ingente cantidad de datos a los que habitualmente se accede.

- 2) En la capacidad de Comunicación, resalta la gestión de múltiples herramientas y comunidades interactivas, sin embargo, surge la exigencia de mejorar la difusión

de contenidos específicos, por tal motivo es imperativo intensificar el dominio de recursos de actividades cooperativas, que contribuyan a gestionar y explorar la huella digital en Internet con pautas para detectar los datos propios, y las normas de autoría en la producción de mensajes.

3) En el área de Creación de Contenidos es perentorio fomentar los conocimientos especializados para desarrollar páginas electrónicas propias para difundir contenidos. A su vez, motivar el desarrollo de productos audiovisuales relevantes, con diferentes tipos de recursos con criterio educativo.

4) En el aspecto de Seguridad, en forma global los estudiantes demuestran ser competentes, resguardan sus dispositivos y aprendieron cómo proceder ante una contingencia de seguridad digital.

5) En la capacidad de Resolución de Problemas, son consciente de las limitaciones que presentan para determinar y resolver inconvenientes técnicos que se presentan en el proceso del manejo de los diversos dispositivos fijos y móviles.

Por lo tanto, se concluye que existe desconocimiento en la forma adecuada de gestionar la información; en la comunicación y seguimiento de la huella digital sobre todo en los métodos básicos para resolver nuevos problemas informáticos.

(pp. 141-150)

Por su parte Terreni et al. (2019), en su tesis “Desarrollo de competencias digitales en propuestas pedagógicas en ambientes mediados. Un caso en educación superior bajo modelo de aula extendida” determinaron que los trabajos que presentan los catedráticos en el contexto *on line* para la creación de habilidades digitales implican las múltiples vertientes planteadas por Adell, las cuales están orientadas en el manejo de los aplicativos del soporte informático *Moodle* y otras páginas web para la instauración del área

información en base de escudriñar y transformar datos en la *web 2.0*, de la habilidad tecnológica mediante la implantación y aprovechamiento de recursos, en el apartado de capacitación polifacética por intermedio de la proyección de rodajes, estructuras de contenidos y componentes tecnológicos, de la capacidad cognitiva básica por medio de la planificación de diligencias electrónicas que garanticen valores intelectuales académicos por medio de la ciber ciudadanía mediante la inspección prudente y la consideración por la implicación erudita.

A su vez, en un proceso didáctico adaptable con un sistema de clase frecuente para la constitución de la habilidad tecnológica se ha constatado un aporte dinámico por parte del estudiante y de la función de instructor y asesor del catedrático. Finalmente, la personalización en relación a estas funciones, la ubicación y plazos de ingreso a las sesiones planificadas es una de los rasgos al interior del régimen de adiestramiento de las destrezas cibernéticas en la zona de operatividad profesional. (pp. 61-87)

Bravo et al. (2019), en Argentina en su estudio “Una propuesta didáctica diseñada para favorecer el aprendizaje de la Inducción Electromagnética básica y el desarrollo de competencias digitales”, nos mencionan que:

La creatividad en las propuestas proporcionadas reconoce como reto de la educación, la formación integral de personas en habilidades y conocimientos que les permitan integrarse plenamente como sujetos activos de un ámbito social y cultural como parte de las ciencias, las tecnologías y los medios de comunicación. De esta manera, mediante la iniciativa de enseñanza formulada y proporcionada en este trabajo se procuró favorecer tanto el paradigma del fenómeno de Inducción Electromagnética (IE) como la evolución de habilidades tecnológicas. Con este fin se aplicó la secuencia Iniciación, desarrollo, aplicación y síntesis – conclusión

(IDAS) como parte de la planificación de la propuesta de aprendizaje y las TIC como principales soportes para concretar los objetivos propios de dicha perspectiva e involucrar a los jóvenes en el aprovechamiento de variados recursos informáticos (para buscar, analizar, identificar, reflexionar, elaborar, comunicar, registrar, discutir, compartir datos, información, conocimientos y producciones).

Cabe señalar que este enfoque fue puesto en práctica con dos grupos de estudiantes del último año de educación secundaria (17 – 18 años) en 8 encuentros de 2 horas cada uno. Tanto los alumnos como sus profesores, ponderado efectivamente la metodología establecida y su potencialidad para impulsar el desarrollo de contenidos científicos y tecnológicos.

A su vez, del análisis de las respuestas que los y las estudiantes establecieron antes y después de ejecutar la propuesta se pudo constatar, que la mayoría de los jóvenes y las señoritas atribuyeron la posibilidad de producir una corriente eléctrica en un circuito cerrado, a partir del fenómeno de inducción electromagnética. Igualmente, un gran porcentaje de los y las estudiantes pudo aprovechar la ley de Faraday para otorgar respuesta a problemas sencillos que involucraron resoluciones cualitativas y cuantitativas. (pp.1-19)

González, Román y Prendes, (2018), en España en su investigación de “Formación en competencias digitales para estudiantes universitarios basada en El Modelo Competencia Digital para Ciudadanos (*Digcomp*)” nos menciona que la capacidad informática es un componente esencial en la capacitación de ulteriores profesionales de diversas disciplinas, en todos los grados académicos según las directrices didácticas, concordando con el planteamiento de Area (2010), quien ratifica la importancia de preparar al estudiante

universitario en destrezas tecnológicas fundamentales para su prospectivo situación ocupacional.

Además, coinciden con el criterio de Ferrari (2013), quien considera que se trata de una capacidad transversal que permitirá al estudiante el fomento de otras habilidades, gracias a un conjunto de etapas: en primer lugar, la autoexploración del universitario de su calificación de destreza cibernética, en segundo lugar, el estudiante efectuó una sucesión de operaciones para laborar en cada ámbito de aptitud de acuerdo con el esquema *DigComp* y la etapa final donde los universitarios vuelven a ejecutar sus propios niveles de evaluación de sus capacidades informáticas.

En síntesis, se determinó que la destreza tecnológica contribuye a que el estudiante sea responsable de su nivel informático y del incremento mediante el peculiar ejercicio relacionado con su futura profesión. (pp. 1-15)

Acevedo (2017) en su artículo científico acerca de “Uso de herramientas digitales multimedia en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Embriología Humana en estudiantes de la Carrera de Medicina de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN) -Managua, 2017”, determinó que el manejo de las ciencias aplicadas en la educación resulta un continuo disentimiento con productos muy heterogéneos, que depende de un mínimo o máximo logro según ciertas situaciones. Además, con la finalidad de ponderar los efectos de la utilidad del *software* para la instrucción de la Embriología Humana, se ejecutó un análisis de categoría contemplacional, expositivo, progresista, colateral, crítico con perspectiva ontológica variada.

La investigación fue desarrollada con 75 jóvenes del segundo año de Medicina de la UNAN-Managua, en el transcurso del inicio del semestre del 2016. El implemento informático más considerado y empleado fueron las filmaciones breves, con una minoría

de jóvenes quienes disponen de dispositivos para transcribir registros informáticos, siendo el smartphone el más habitual, no hubo trascendencia porcentual entre los patrones de mecanismos tecnológicos empleados por los universitarios y las inferencias de las notas terminal. (pp. 46-52)

Ávila (2016), en Ecuador en su tesis “Elaboración de la guía metodológica para el uso de herramientas web 2.0: *prezi, gmail, google plus (g+), google docs y google drive*. Desarrollada con los jóvenes del primero de bachillerato general unificado (b.g.u.), en el curso sobre la evolución del diseño metafísico, de la institución “Octavio Cordero Palacios” grupo vespertino, temporada hábil 2015 – 2016”, concuerda con el presente estudio pues halló entre sus principales conclusiones:

Los universitarios del primero de bachillerato consolidaron estos implementos, con una transición positiva, demostrando disposición para investigar y aplicar sus múltiples funciones, al mismo tiempo los catedráticos fueron motivados por los beneficios de dichas herramientas, con cada uno de los cursos que imparten, a través de videos, con los cuales se genera la interacción digital.

La instrucción virtual engloba aspectos particulares por la conexión que conserva con el nuevo *software*, porque a partir del nacimiento del Internet hasta la actualidad, se evoluciono en la configuración de clases online, proporcionando una vía a la red a diversas personas a rango universal. (p. 31-32)

A nivel nacional

En el estudio de “Valoración de las competencias digitales en docentes universitarios”, Pozú et al. (2020), nos señalan que:

Los profesores universitarios sienten la necesidad de impulsar sus habilidades digitales, aprovechando la cognición de los suministros tecnológicos presentes,

acerca de cómo, dónde encontrarlos e integrarlos en sus actividades diarias. Al respecto, las universidades deberían incorporar el establecimiento de competencias digitales como política educativa en sus planes de estudio.

El reto fundamental que encara la educación superior es la integración de los recursos técnicos en el proceso de aprendizaje (PEA) a través de la globalización de las aplicaciones digitales y la actualización docente. Las universidades deben demostrar y/o reconocer la propiedad y el desarrollo de programas informáticas por parte de los catedráticos en disciplinas creadas de forma independiente y en el marco de colaboraciones profesionales facilitadas institucionalmente. (pp. 20-31)

Según la investigación de Alejo y Sánchez (2020), acerca de “Herramientas web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 2020” nos refieren que la finalidad de la presente investigación es examinar los resultados de los aparatos *web 2.0* durante el aprendizaje de la educación. El método utilizado es un modelo cualitativo y es un análisis de los documentos técnicos. En el dictamen fundamental, precisa que el maestro no está aprovechando el mecanismo *web 2.0*, para elaborar diapositivas efectivas, que apoyen a que el estudiante no se distraiga en clase aperturando otras ventanas online.

A su vez, la investigación ha demostrado que con la administración adecuada de los implementos de la *web 2.0*, los jóvenes pueden relacionarse con sus compañeros y profesores por medio de plataformas digitales, sumergiéndose así en la red con información diversa, forjando su especialización de manera cooperativa y sustancial, utilizando soportes *web* y digital para consolidar creencias y brindar temas tecnológico ingeniosos, por lo cual se encuentran inspirados en su enseñanza, porque los maestros proporcionan documentación fidedigna y orientaciones claras para la elaboración de asignaciones. (pp. 1-46)

Pastor (2019), en su tesis “Herramientas didácticas orientadas al estudiante y el rendimiento académico, 2019”, nos refiere que su estudio tiene como finalidad determinar que el aprendizaje es mejor mediante el uso de instrumentos de enseñanza centradas en el estudiante, debido que verificaron cursos convencionales en la enseñanza de materias con cursos que emplean una doctrina vanguardista. Por lo tanto, se demostró que la enseñanza idónea se basa en un currículo abocado al universitario y por ende se superan los aprendizajes.

Hoy en día, el aprendizaje progresista está pasando por una transformación, al utilizar la pedagogía basada en habilidades, los docentes deben poseer una capacitación óptima para desarrollar una sesión con métodos y mecanismos formativos que subsidien su instrucción profesional y les otorguen un criterio ideal para impartir su epistemología. Las ciencias aplicadas en el ámbito universitario, brindan constantemente más opciones para el desarrollo de materias; tales como espacios informáticos (*Blackboard, Google Classroom, Microsoft Teams*), nube (*Google drive, Microsoft one drive*), exploradores, banco de datos, estructuras sociales complejas, etc. (pp.1- 86)

Acosta (2018), en su “Propuesta de un programa de alfabetización digital orientado a los docentes para la optimización de los recursos tecnológicos de la I.E. La Encalada – Víctor Larco Herrera, 2018” nos menciona que:

Al culminar el análisis estadístico descriptivo en cada uno de los ítems; se logró precisar conclusiones acerca de la variable independiente y sus dimensiones:

Al ponderar la comprensión del aspecto software, se determinó que solo 20 docentes (58,8% de la población) mostraron un nivel bajo sobre la perspectiva 01: Software; ratificando la hipótesis específica; acerca de la actualización tecnológica de los catedráticos.

Luego de calificar el nivel de comprensión de la perspectiva hardware, precisaron que únicamente 15 docentes (44,1% de la población total) tenían un mínimo grado de comprensión del aspecto 02: programas informáticos, secundando la premisa sobre la exigencia que impera sobre la actualización de los docentes acerca de implementos multimedia.

Asimismo, luego de valorar el nivel de comprensión de la prevalencia de Internet, se concluyó que solo 19 docentes (59,9% de la población) presentaron una categoría media referente a la dimensión 03: Internet; corroborando el enunciado de la hipótesis particular; referida a mejorar sus habilidades multimedia.

Posteriormente mediante la ponderación de la variable independiente señala que solamente 21 Docentes equiparable al 61.8% de la población muestra han comprendido el manejo de un programa de alfabetización digital.

Para concluir, por las razones anteriores, se propone un programa de alfabetización digital para maximizar el aprovechamiento de los implementos tecnológicos de la I.E. “La Encalada” - Víctor Laco Herrera, 2018. (pp. 1-67)

Sifuentes y Sifuentes (2017), en su estudio “Percepciones sobre la utilidad de google académico como herramienta para la búsqueda de información educativa por estudiantes del curso arte y tecnología de primer año del nivel pregrado de una universidad privada de Lima”, refiere que el propósito de este estudio fue evaluar las impresiones de un colectivo de jóvenes acerca de la aplicación de *Google Scholar* mediante un programa para averiguar reportes académicos. Los sujetos fueron 24 estudiantes de primer año de licenciatura matriculados en un programa de artes y tecnología en la Universidad Privada de Lima durante el segundo semestre de 2016.

El tipo de estudio fue explicativo - experimental y el método desplegado es cualitativo.

Una vez más, se utilizan dos herramientas para recopilar información: encuestas y entrevistas. Por lo que concierne a los resultados los jóvenes consideraron a Google *Scholar* como un software sencillo y productivo para encontrar información. Sin embargo, también encontraron que el buscador era ineficaz para proporcionar los datos específicos que requieren para un análisis documental y composición de monografías.

(pp. 1-139)

1.3. Formulación del Problema:

¿Cómo es la propuesta del diseño de la Guía metodológica "¿Orienta - Tec" para mejorar las competencias digitales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021?

1.4. Delimitación del estudio

En la Universidad Nacional del Santa (UNS) se inició el dictado de clases virtuales el 5 de junio del 2020, teniendo en cuenta las directrices para sesiones y evaluación no presencial de estudiantes de pregrado, para dicha actividad optó por trabajar a través de la plataforma *Moodle*, mediante la cual se observó entre los estudiantes su falta de manejo en el proceso de diseño, elaboración y entrega de trabajos académicos mediante dicho sistema

Por tal motivo, el desarrollo de competencias digitales plantea cuestionamientos y desafíos que involucren técnicas y estrategias para facilitar el incremento de saberes y potencial de cada estudiante, que le permitan integrarse al mundo académico universitario.

Al respecto el actual informe de investigación ha sido efectuado en base a las habilidades y debilidades encontradas, para poder diseñar una guía metodológica que le permita desarrollar e incrementar sus competencias digitales; mediante la ejecución de la

herramienta de *Google Forms*, que constituye un programa digital de gestión de encuestas, para producir, publicar, obtener reacciones y racionalizar datos pertinentes al Cuestionario de Percepciones sobre la competencia digital, el cual se remitió a los jóvenes de pregrado de la Escuela Profesional de Comunicación Social.

1.5. Justificación e Importancia:

Actualmente se vive una nueva era de la comunicación, caracterizada por una sociedad globalmente conectada con una tendencia a incrementar el grado de dependencia hacia las nuevas tecnologías y los dispositivos. La tecnología, en este contexto va de la mano con una sociedad en desarrollo, y hoy más que nunca se es más consciente de la necesidad de fortalecer en los ciudadanos no solo las competencias relacionadas a la curiosidad intelectual, resolución de problemas, trabajo en grupo, creatividad y autodirección; sino que es cada vez más determinante, el dominio de las ciencias informáticas y más aún, de las capacidades cibernéticas que garanticen el desarrollo social y económico en nuevos espacios y modalidades de interacción.

El presente informe brinda la oportunidad de obtener información calificada respecto a las habilidades tecnológicas de los universitarios de la carrera profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, cuyos resultados brindarán información objetiva y actualizada sobre las debilidades y potencialidades, en el proceso orientado a la aplicación efectiva de las diversas herramientas de investigación y divulgación considerando el problema de las brechas digitales que existen y que son reconocidas en un estudio sobre “Tecnologías de información: Acceso a internet y brecha digital en Perú” que resalta que los adolescentes y jóvenes son las personas que visitan con alta frecuencia la web (80,5%) siendo los celulares el medio aprovechado para este propósito (81,0%). (Flores et al., 2020, p.1)

La Universidad Nacional del Santa como consecuencia de la emergencia de salud causada por la pandemia a nivel mundial, así como los diversos sistemas educativos en el Perú y el mundo, tuvieron que migrar de una modalidad presencial a una modalidad virtual para avalar la continuidad de los servicios formativos en los diferentes niveles de educación. Las restricciones y cuarentenas obligatorias para preservar el bienestar de los habitantes en la emergencia sanitaria generada por el Covid-19, generaron que quienes lideran la educación ejecuten medidas para retomar las clases por primera vez en la universidad de forma virtual, constituyéndose un reto para las autoridades, docentes y estudiantes que asumirían su desarrollo a pesar de muchas condicionantes existentes y evidentes a lo largo de su desarrollo; por parte del estudiante, no contar con un dispositivo electrónico digital adecuado para la expansión de sus sesiones cibernéticas; por parte del docente, era la primera experiencia en el empleo de entornos virtuales y en cuanto a las autoridades la demora en la gestión de estrategias para garantizar y sostener las clases virtuales.

La presente investigación pretende brindar un constructo teórico producto del análisis y sistematización de fuentes confiables de modo que se tenga un soporte de referencia de las aptitudes *on line* en estudiantes universitarios en contextos de virtualización de los aprendizajes, las cuales son indispensables para el ejercicio de labores universitarias; además, presentan contenidos fundamentales organizados estratégicamente para dar soporte a la presente investigación y a la generación una propuesta sobre sustentos teóricos validados.

El aporte metodológico del estudio lo constituye la secuencia, estructuración del instrumento y procesamiento de los datos obtenidos para medir la variable de estudio, además del diseño gráfico de la propuesta; es importante precisar que así como la validez del instrumento será necesaria también precisar la veracidad mediante el análisis Alfa de *Cronbach* cuya ventaja de este software es la probabilidad de estimar cuánto potenciaría

(o agravaría) la credibilidad del test si descartamos una pregunta establecida. (García-Bellido et. al., 2010, p. 1) de modo que garantiza que los datos obtenidos a través del mismo sean una garantía para la elaboración de la propuesta que consiste en una secuencia de orientaciones metodológicas que pretenden brindar a la comunidad estudiantil universitaria un soporte para mejorar sus competencias digitales.

El aporte práctico lo constituye el diseño de guía metodológica “Orienta-Tec” sobre las habilidades informáticas en beneficio de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social, a fin de que puedan considerarse para una futura implementación favorable para los futuros profesionales en un contexto de virtualidad de la enseñanza y con el fin de focalizar las posibilidades de mejora de las habilidades prácticas para mejorar sus trabajos, aportes académicos, el nivel del trabajo en equipo, entre otros.

La investigación pretende beneficiar tanto a los profesionales de comunicación social como a los universitarios de diversas escuelas profesionales de la Universidad Nacional del Santa, ya que permitirá evaluar el nivel de capacidades tecnológicas en las áreas: acceso a la información, comunicación, elaboración de contenido, protección y solución de problemas de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social con el propósito de conocer sus debilidades y potencialidades, para elaborar una propuesta denominada “Orienta-Tec” que permitirá mejorar las competencias digitales.

1.6. Objetivos de la Investigación:

1.6.1. Objetivo general.

Diseñar la guía metodológica “Orienta-Tec” para que mejore las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.

1.6.2. Objetivos específicos.

- Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021
- Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Comunicación de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021
- Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Creación de Contenido de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021
- Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Seguridad de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021
- Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Solución de Problemas de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021
- Elaborar los componentes de la propuesta de una guía metodológica "Orienta-Tec" para que mejore las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos Teóricos de la investigación:

2.1.1. Teorías que sustentan el uso de la tecnología en la educación

El conectivismo como teoría de aprendizaje “Siemens y Downes”. Por el 2004, George Siemens revela un informe que se denomina “Conectivismo: Una hipótesis de enseñanza en la era cibernética” en el cual desarrolla un diagnóstico de las diversas proposiciones de instrucción que han evolucionado en torno a la enseñanza. Siemens (2004) asume que el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son hipótesis ajenas al avance de emergentes ciencias cibernéticas de modo que pueden tener restricciones en el aprendizaje y los requerimientos de especialización propia de la época informática, ya que todos creen que esta formación es para todos y el conocimiento es una meta.

Por el contrario, la teoría de la asociación asume que la escolarización debe ser individual fomentando su aptitud, para trabajar con la tecnología como la “capacidad de sintetizar y reconocer conexiones y patrones”. (p. 5). Al respecto, con el incremento de las técnicas contemporáneas, el ser humano se encuentra sumergido en un enredo de enlaces y guías, por lo tanto, necesitara adoptar elecciones que se transformaran en el pilar de su comprensión.

Para Downes (2005), en su investigación “Una introducción al conocimiento conectivo”, se refiere al hecho de que se crean nuevos estilos de conocimiento a través de entidades interconectadas cuya sabiduría se distribuye. En otros términos, el autor asevera que hacer ciencia no se limita a ser cuantitativa ni cualitativa, porque se remite en un formato que representa e interpreta percepciones que admitimos del mundo sobre la difusión de nuevos saberes. Mediante este planteamiento la idea repetida de que el conocimiento no proviene sólo del ser humano mismo, sino que tiene y está asociado por organizaciones que son caóticas y forman novedosas estructuras que el individuo debe entender como su visión sobre un mundo que se transforma permanente.

Sin embargo, según el planteamiento de dichos expertos, para englobar mejor la teoría de la conectividad es esencial referirse a diferentes criterios que aumentan su relevancia como teoría del aprendizaje, entre ellos: webs, nodos, auto organización, federación de saberes, urgencia y suministro entre otros. (Bernal, 2015, p. 43)

Principios del conectivismo como teoría de aprendizaje. De acuerdo a la web de Universia esta disciplina integra los siguientes principios:

1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones: las nuevas formas de comunicarnos nos han permitido comparar información y seleccionar aquella que consideremos tiene el mejor desarrollo.
 2. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados: al tener al alcance de nuestras manos fuentes de información incalculables, podemos recolectarlas y concretarlas en base a un juicio pertinente.
 3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos: el conocimiento no es más una capacidad de difusión exclusiva de las personas. Las redes son ahora una forma de simplificar el proceso de adquisición e intercambio de ideas.
 4. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo: los conocimientos son dinámicos y la tarea de las personas es alimentarlo y actualizarlo.
 5. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje: cada individuo tiene la opción de escoger qué aprender y darle significado a aquella información que recibe. Las decisiones de hoy no serán las mismas de mañana.
- (párr. 2)

Con relación a estos fundamentos Downes en el 2013 emprende a referirse de estos preceptos como fundamento para establecer un sistema eficiente, partiendo de un conjunto

de vínculos; estableciendo una matriz que posibilita cambiar, crecer y fortalecer, las percepciones que comprendemos. Bernal (como se citó en Downes, 2013).

Este tipo de epistemología se denomina conocimiento saliente porque involucra guías que surgen de las interacciones, por lo que se puede crear un nuevo discernimiento con todas las personas que comparten los mismos estereotipos.

De este modo, el intelecto ascendente es el resultado de una impresión divergente de la comprensión en la formación educativa, Downes (2013) nos explica un patrón de cognición repartido entre el individuo A envía datos a B, donde correlatividad supone en cada asignatura, distribuir contenido creativo logrando el descubrimiento de estándares de acontecimientos intrincados.

Para concluir, Downes (2013) citando a Siemens (2009), ratifica la envergadura de la reciprocidad con la teoría de la conexión mencionando que la forma en que las personas se enlazan no es relevante. Si las personas usan un link u otro referente, lo trascendental es el impacto de las personas que se acoplan de alguna manera, porque por encima de todo es interacción.

Concretamente los axiomas del principio de la asociación, rigen no solo una instrucción en línea, también guían nuestras posturas, caracteres y maneras de relacionarnos; por lo tanto, no solo es poner en práctica los emergentes implementos informáticos en el aula, a su vez precisa comprender las premisas que además de la instauración, busca generar vínculos a nivel pedagógico, colectivo e individual.

El conectivismo, aprendizaje en red y redes de aprendizaje. Con el advenimiento de las emergentes ciencias digitales como la informática y las telecomunicaciones en el siglo XXI, la formación en línea comienza a consolidarse como una parte importante de cómo aprenden las personas, aunque en términos de adiestramiento electrónico a nivel didáctico, podemos decir que tiene todo lo gnoseológico en aspectos asociados a la Teoría de la

Relevancia como escenario contemplativo (Kop & Hill, 2008). Lo cual facilita demarcar las doctrinas efectivas del entrenamiento e-learning descritos anteriormente.

En consecuencia, el estudio de Duke et al. (2013), habla de colectivos didácticos con procedimientos de vinculación interconectadas; esta investigación destaca que el conexionismo se caracteriza por ser una réplica de una sociedad en rápida evolución hacia una sociedad más intrincada, colectiva y globalmente enlazada e impulsada por el progreso tecnológico mediado por un número cada vez mayor de un conglomerado de referencias (p. 6)

Por esta razón, se puede determinar que esta red, nodos y conexiones forman el pilar conceptual para comprender cómo ocurre la formación en línea, dado que muestra cómo las sociedades y las escuelas funcionan y enfrentan los cambios causados por la electrónica, puesto que colabora con orientaciones que guían la percepción de las variaciones en la instrucción on line.

Según Duke et al. (2013), la teoría de la asociación es evidentemente una valiosa escuela de raciocinio con aplicación directa al uso de la tecnología en las aulas de hoy. También proporciona una estructura web que puede facilitar a una ulterior descendencia a trabajar en conjunto para disentir propuestas a un número creciente de problemas. (p. 9)

En este sentido, la investigación de esquemas didácticos y el e-learning intercambian planteamientos fundamentales con la evolución de enlazar nodos especializados o medios de información, como colectivo de la información, la comunidad especializada, la era cibernética y las capacidades. Para el siglo XXI concretamente en el informe de Siemens et al. (2004), (2008), (2010) como antecedente, propusieron la cognición de formación en línea como una postura para reformar la técnica formativa y mejorar las habilidades para toda la vida de infantes, adolescentes y especialistas.

Por otro lado, el análisis de Molina (2014) aborda el criterio de enseñanza web, considerando que “la web no exclusivamente hace referencia a una posición donde sucede esta operación, tan solo una variación sistemática de la manera de instruirse, que indiscutiblemente ha estado interconectada, por un aspecto, al progreso de herramientas de información y comunicación y, por otro, a la evolución en el esquema de la comunidad”. (p. 18)

A través de este enfoque, se reafirma que la valoración de comunidad implementada con TIC y el conocimiento medio en el surgimiento de las ciencias aplicadas de la información como sustento primordial para el cambio sistemático comunitario. En este caso, la formación es supervisada y se requieren renovados enfoques para potenciar la enseñanza de los jóvenes, mediante nuevos conceptos de intelecto, especialmente la coordinación de destrezas, pese a que no directamente relacionados con la óptica de la teoría de la relevancia, emergen en suplementarios panoramas donde afloran entornos digitales.

En relación a este tema, Molina (2014) plantea que “en esta clase de colectivo adoptan importancia los juicios de funcionamiento del aprendizaje en todos sus grados y por intermedio de la mayoría de implementos webs que aprovechan las TIC, como son los sistemas de saberes y, al interior de ellos, los colectivos de prácticas, las plataformas cibernéticas y las redes informáticas de conocimiento”. (p. 17)

2.1.2. El uso de la tecnología digital en el Perú y América Latina

Tecnologías digitales en América Latina. El empleo de las ciencias informáticas y de las telecomunicaciones (TIC), concretamente en respuesta a la cuarta y quinta revuelta cibernética, representa un conducto progresivo del establecimiento de gestiones relacionados con la dirección educativa y la configuración de implementos académicos

para el trabajo cooperativo en la construcción de conocimiento. Díaz y García (como se citó en Rivoir y Morales, 2019, p.175)

Las tácticas que se enfocan en incluir estas enseñanzas cibernéticas tienen el efecto de aumentar la capacidad de la sociedad para adquirir discernimiento y tecnologías. Uno de las mejores manifestaciones es el *MOOC* (Massive Online Open Course); en virtud a esto, es concebible que los habitantes de alguna nación puedan obtener el reconocimiento de categoría de posgrado de universidades de renombre mundial desde su lugar de residencia. En este formato, el único medio por el cual se puede moderar el conocimiento entre los estudiantes es el escenario *on line*, que forma un lazo comunicativo durante el entrenamiento y la valoración. (Rivoir y Morales, 2019, pp. 175-176)

La diversidad de usos de las TIC por los estudiantes y la variedad de usuarios entre los estudiantes. La prospección sobre la adecuación de dispositivos cibernéticos por parte de los universitarios ha originado que se brinde importancia en cómo sus patrones sociales y personales repercuten en las pautas de uso y cómo transforman las ventajas que adquieren de ciencias informáticas. En consecuencia, se ha argumentado que la utilidad que un universitario obtiene de las TIC no está supeditada únicamente a la pertinencia de las probabilidades, sino también de la forma en que coopera con estas oportunidades y su capacidad para usarlas. La conclusión final radica que un universitario tiene lo necesario para adquirir las TIC, la forma de su aplicación y gestión que se derivan dependen de muchos factores relacionados con la percepción, la cultura y el conocimiento, así como con su sociología. (Sunkel et al., 2013, p.71)

Concretamente, es significativo destacar que la facultad de propiciar la aplicación de las TIC también está relacionada con la idoneidad de incorporarlas a un ámbito de uso particular. La pertinencia es interpretada como un requisito pedagógico significativo para personas de diferentes orígenes civiles y eruditos con diferentes habilidades, estímulos y

tendencias, para que puedan relacionarse con el contenido de las culturas globales y participar rigurosamente en diversas áreas de la vida humana, enfrentar las necesidades y retos de la comunidad, obtener empleos dignos y desarrollar proyectos de vida relevantes con su comunidad. (UNESCO/OREALC, 2007 y 2008, p. 57)

Por lo tanto, la idoneidad de integrar los dispositivos web en un contexto de pertinencia dado, determina no solo cuánto y qué tan bien se instruyen los jóvenes, sino también, en cierta medida, cómo su capacitación se materializa en una variedad de subsidios, que incluyen a sí mismos, a la población y a la progresión. (UNESCO, 2005, p.126)

Claramente, no es suficiente adquirir habilidades técnicas de gestión (las llamadas "habilidades digitales") para diversas aplicaciones de las TIC, también es necesario diseñar y aplicar modelos de gestión para promover las habilidades cognitivas para la educación valorando la interrelación entre las ciencias informáticas y la comunicación. Mirando el tema desde este panorama, surge un innovador criterio de desigualdad informática, conocido como "segunda brecha digital", que radica en la disparidad en el empleo de las TIC sumado a la habilidad de utilizar dichas herramientas. (Hargittai, 2002, p.20)

Aprovechando las posibilidades que brindan las TIC: calidad del uso. Se elaboró un perfil de usuario de TIC en tres países, Chile, Colombia y Uruguay, considerando que todas las acciones que los estudiantes ejecutan en su ordenador y ciberespacio y con qué regularidad realizan estas diligencias en la evaluación PISA 2006. Esta categorización ayuda a validar que los jóvenes se pueden agrupar en cuatro categorías según el hábito de aplicación de la tecnología y el nivel de experiencia que adquieren. Según lo que destaca Sunkel et al. (2013) Estos grupos son los siguientes:

- 1) Personas que están lejos (28 %): Estos jóvenes rara vez usan una computadora para alguna actividad. Dentro de este colectivo, las mujeres están más concentradas que los hombres: el 32 % de las señoritas corresponden a este conjunto, frente al

23 % de los varones. Los niveles socioeconómicos y de alfabetización de este sector de jóvenes y sus escuelas eran más bajos que los de los grupos 3 y 4 (descritos a continuación). Estos estudiantes que asisten habitualmente a escuelas públicas: el 31 % de los estudiantes de los colegios estatales integran este colectivo, al margen del 21 % de los jóvenes de las escuelas privadas. Los escolares que acuden a colegios campestres también constituyen la mayoría de este sector.

2) Aquellos usuarios de Internet (30 %) que aprovechan para instalar aplicaciones informáticas o musicales, a su vez gestionan canales de comunicación electrónica (correo electrónico, etc.). Suelen ejecutar un uso más social y divertido de la tecnología, adicionalmente en relación a sus particularidades sociodemográficas, es importante recalcar que este colectivo está más equánime en cuanto al género, aunque este colectivo incluye miembros de grupos de estudiantes con horizontes socioeconómicos y formativos más bajos que otros sectores étnicos que el de los más especializados (3 y 4) y ligeramente mejores que el primer sector detallado. Adicionalmente, semejante a los que viven lejos, la totalidad de este colectivo de escolares acude a colegios estatales y tienen un origen social y cultural más bajo.

3) Los profesionales (19 %): Este sector incluye a los estudiantes que utilizan software informático con mayor asiduidad: redacción de documentos, uso de hojas de cálculo y gráficos, así como software y aplicaciones educativas. No hubo diferencia significativa en la simetría de hombres y mujeres que pertenecían a este colectivo.

Por el contrario, a partir el panorama socioeconómico y educativo, está integrado por estudiantes que son mejores en cuanto a su entorno familiar y las escuelas a las que asisten. En cuanto a la gerencia de los colegios a las que asistieron los estudiantes (70 % colegios públicos y 30 % colegios privados en toda la muestra),

los resultados indicaron que los estudiantes estaban comparativamente bien representados en las escuelas privadas (31 % por usuarios profesionales) en comparación con las escuelas públicas (14 %).

4) Sobrehumanos o Versátiles (23 %): Estos individuos periódicamente realizan diligencias técnicas y acciones en Internet. En otras palabras, la población estudiantil es la que más se beneficia del uso de las tics. A diferencia del primer grupo (usuarios remotos), los superusuarios eran predominantemente hombres (20 % de mujeres y 27 % de hombres de la muestra pertenecían a este grupo), Entre ellos también se observaron disparidades socioeconómicas, ya que se trataba de jóvenes de entornos más privilegiados. De la misma manera que el sector de usuarios profesionales, estos jóvenes se concentran en colegios privados y áreas urbanas. (pp. 78-80)

Tecnologías digitales en Perú.

Acceso a internet en el Perú. La envergadura de la admisión a Internet como componente esencial del crecimiento humano en este siglo, se ha transformado en más que un requisito y la ausencia de conexión es un grave obstáculo para las personas, las entidades y la economía contemporánea. (Galperín, 2017). A su vez, Gallardo (2019) afirma que la vía a la red informática se ha transformado en un mecanismo indispensable de la prosperidad en sociedad. Del mismo modo, es necesario señalar que la incorporación a la web es preponderante para las naciones de América Latina hoy en día, según la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que tiene como objetivo eliminar las irregularidades en la aproximación al portal informático (OCDE, 2016). Al mismo tiempo, la accesibilidad a Internet en Perú aún es limitada y no cubre todo el territorio nacional, porque se encuentra más focalizado en el territorio urbano que en el rural. Pastor-Carrasco (como se citó en Flores, Hernández y Garay, 2017, p.507)

La brecha digital en el Perú. La inserción tecnológica es un factor importante para encarar las diferencias socioeconómicas en la colectividad. (Gallardo, 2019) Los beneficios de la revuelta de la ciencia informática del mundo digital actualmente se distribuyen de manera desigual entre los países industrializados y en desarrollo en el interior de las colectividades. Es así que la premisa “brecha digital” surge debido a la falta de demanda de progreso social y económico, siendo uno de los motivos fundamentales por las que naciones en vías de desarrollo inviertan en TIC. (Terán y Modregón, 2017, p.54)

Tal vez sea la falta de oportunidades de aproximación a las TIC, como parte del impacto social que descubrimos que estas ciencias aplicadas cambiarán nuestras opciones de crecimiento de nuestra sociedad delimitando la distancia entre quienes poseen o no aproximación a ella.

Según Cuenca y Urrutia (2019) la desigualdad en la adhesión digital no solo está vinculada con panoramas informáticos, porque es el resultado de una mezcla de expectativas socioeconómicas, sumadas al condicionamiento y carencia de información de los medios de comunicación fijos y móviles con la infraestructura tecnológica.

Es decir que la idea de grieta informática se ha transformado a través del tiempo, en sus inicios abordó temas vinculados con la conectividad y después considera perspectivas relacionadas con la innovación de tecnologías digitales.

En relación con la noción de brecha digital, Grande et al. (Como se citó en Flores et al., 2017) consideran los siguientes planteamientos:

“Infraestructura: se refiere a la posibilidad/dificultad de disponer de ordenadores conectados a internet. Ello incluye también el problema de la disponibilidad de servidores. Capacitación, se relaciona con las habilidades y capacidades para emplear eficientemente las TICs. Recursos: se relaciona con el concepto de brecha

digital o las posibilidades de aplicar y utilizar las TICs en diversas ramas o actividades (educación, negocios, recreación, teletrabajo, entre otros)”. (p. 507)

Actualmente la amplia disyuntiva que existe es por la trascendencia social de las ciencias informáticas, efectuando que su escasez pueda ser causa de rechazo social, en resumen, importa que la fisura cibernética se transforme en grieta social. (Cabero y Ruiz, 2017, p. 24).

En consecuencia, la grieta digital en nuestra nación no solo perjudica a la gente común, porque existe una limitación entre las personas porque desalientan el aprovechamiento de la tecnología, incluso desde su emplazamiento de labores, las TIC no forman parte de los implementos que se emplean todos los días, por lo que continuara prevaleciendo una oblicuidad referente a la adhesión de Internet en nuestro país. Pastor y Carrasco (como se citó en Flores et al., 2017, p.507)

2.1.3. Competencias Digitales

La designación de destrezas cibernéticas es comprendida a modo de una noción que dio origen a diferentes perfiles de investigación, sobre la innovación de progresos informáticos en el área de las herramientas informáticas.

Sobre este tema, Para Marza y Cruz (2018):

“Las habilidades tecnológicas, en la enseñanza de los ciudadanos, aprobará criterios de fortalecimiento en correspondencia con características colectivas propias como la diplomacia, economía, fuentes de empleo; de esta manera se enlaza con emergentes preferencias didácticas y de esparcimiento en el actual centenario.”

Estas habilidades desde el criterio del aprendizaje, conforme lo expresado por Marza y Cruz (2018), son admitidas como dispositivos productivos que renuevan el funcionamiento

de posturas, intelectos y planteamientos mediante los cuales los jóvenes adquieren habilidades para proveer la redistribución de conocimientos y la creación innovadora.

En resumen, Iordache et al. (2017) recomiendan considerar que las habilidades cibernéticas forman parte del producto más realista y cuantificable del procedimiento de instrucción asociado a los nuevos conocimientos digitales.

Referente a este tema, Rangel y Peñalosa (2013) sostienen que “El concepto de competencia on line, comprendida como estructura se limita estrictamente a los procedimientos epistemológicos que posibilitan el logro de habilidades específicas en la aplicación de las TIC y el régimen de la información, no obstante, estos procesos se basan en recursos de gestión de la formación unida a la tecnología de una comunidad digital”.

Durán et al. (2016, citando a Ferrari, 2012) nos presentan un programa ligeramente atípico que se ocupa de las habilidades digitales al definir esta perspectiva como un derecho más allá de los umbral convencional de la capacitación profesional, para completar esta percepción, es necesario ejercer criterios de administración de la cognición como los esquemas de gerencia de la investigación y entre otros parámetros, perfilarlos de una manera más humana enunciando habilidades como la cooperación, el compromiso, la moral, etc. Para concluir con el estudio, los investigadores mencionados proponen el siguiente escenario conectado con las destrezas cibernéticas, que según ellos incluye diferentes elementos como la pertinencia de la información y conocimiento multimedia.

Existen diversas valoraciones sobre este tema, tal es el caso de Ocaña et al. (2019) y Krumsvik (2011, citado por Durán et al., 2016) una capacidad informática comprende una percepción global que incluye conocimientos y habilidades de carácter técnico, que necesitan desarrollarse en primer lugar en el grado de educación superior y que demandan defender en un entramado muy complejo de características técnicas inferiores. Así lo enfatizan Rangel y Peñalosa (2013), quienes audazmente sostienen que en el entorno

existente se precisan modernas destrezas, habilidades y conductas siendo este enfoque coherente con el funcionamiento de una nueva modalidad de conocimiento cibernético. (Lévano, et al., 2019, pp.572-573)

Importancia de las competencias digitales. Al respecto, Álvarez et al. (2017) abordan los enredos del problema, argumentado como urgente por los métodos de articulación en un mundo internacionalizado y la ineludible transformación a la transposición de actuales técnicas informáticas en el presente contexto de información... “Es necesario integrar novedosas destrezas para asimilar el cambio de las innovaciones tecnológicas en la actividad económica, no solo en el ámbito profesional, sino también en general” (p. 559). En relación con esta materia, Aguirre et al. (2015) manifiestan que el área de habilidad como la expansión de destrezas vinculadas que “se debe alentar tanto a los profesores como a los estudiantes a utilizar estrategias de aprendizaje innovadoras utilizando las TIC.” (p. 90)

Una introducción a la evolución histórica de la investigación de habilidades digitales por parte de Álvarez et al. (2017): existe información acerca que en el año 2008 las iniciativas impulsadas por la universalización de la información se vinculan con algunas políticas de la UE en el manual digital de las procedimientos de crecimiento en Europa 2020; porque en este entorno se prevén cambios importantes en la naturaleza del sector de los procesos de la información y comunicación, que son respaldados sistémicamente mediante las conversiones que darán origen a múltiples impactos en las emergentes tecnologías. Para ilustrar como señalan los autores mencionados, en España se llevó a cabo una iniciativa designada *e-skills* para llamar la atención del público sobre el orbe digital con el propósito de potenciar los panoramas en relación con las nuevas tecnologías y la garantía en internet para lograr algunas variaciones económicas y sociales como la reinserción al mundo del

trabajo se explora bajo indicadores TIC que alcancen un compuesto crucial en términos de desempleo.

Acerca del fortalecimiento de las habilidades informáticas en la educación superior, Mezarina et al. (2015), recalca la importancia del monitoreo de nuestra población para afianzar el grado de competencias y destrezas digitales requeridas en un entorno y período determinado. Sin embargo, Sicilia et. al (2018) plantean un enfoque acerca de conocimientos especializados digitales, adoptando que son intermediarios necesarios, siendo su área de operaciones la expansión y aplicación de dispositivos informáticos de acuerdo a la exigencia del ámbito de aplicación.

Del mismo modo, cabe señalar que no existe coherencia en la expansión de habilidades digitales, ni siquiera dentro de la Comunidad Europea, como lo establecen en el estudio desarrollado por Álvarez et al. (2017) con testimonios sobre una brecha desproporcionada en esta área entre los estudiantes universitarios, quienes perciben una evidente falta de destrezas cibernéticas que limita su capacidad para interactuar a nivel tecnológico, originando un déficit sobre oportunidades de crecimiento; con deficiencias significativas en la pertinencia y establecimiento de implementos digitales y tecnologías análogos, que les facultan desarrollar emergentes conocimientos, limitando así su imaginación y descubrimiento, que se materializan en el panorama actual, con el impacto de estas habilidades en la economía web, dado que "los jóvenes no desarrollan en su totalidad las alternativas que les otorgan las nuevas tecnologías" como lo menciona en su estudio Álvarez et al.(2017) en relación al significado de las destrezas tecnológicas en universitarios de México y España, no logra satisfacer las necesidades de una actividad profesional, lo que indica un grave vacío en la formación profesional relacionada con estas habilidades, porque existe "La tendencia hacia habilidades digitales insuficientes puede limitar la empleabilidad de los estudiantes" (p. 554), de acuerdo con los escritores citados,

genera una cadena de falencias que engloban toda su educación superior; en base a la situación actual, se desperdiciarán muchas oportunidades, lo que repercutirá en su nivel de integración profesional en relación a su impacto financiero.

En esta misma línea Galindo et al. (2017) de los 1888 jóvenes que participaron de la encuesta digital se identificó una clara falta de capacitación entre los llamados congénitos informáticos para integrarse al mundo del empleo tecnológico de forma competitiva, también hay que tener en cuenta que más de la mitad dedica más de tres horas a su ordenador, *laptop* o teléfono inteligente conectado a la red. La situación inquieta a estos investigadores porque, a pesar de tener un grupo afiliado al orbe de las ciencias de la información, no pueden ejercer una adecuada pertinencia de estas aplicaciones, pues en sus conclusiones existe cierta complacencia con el uso limitado de los mecanismos y procedimientos digitales, por lo tanto existe una especie de anacronismo en la competitividad digital, ya que esta generación avanza hacia un equilibrio de vacío tecnológico que se basa en las redes sociales y coordinaciones para la complacencia personal; procesos que no les facultan a una evolución cibernética para beneficiarse del universo informático.

Dimensiones de las Competencias Digitales. Según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF, 2017) establece que existen 5 dimensiones:

1. Información y alfabetización informacional. Encontrar, adquirir, guardar, establecer y examinar información on line, antecedentes y contenido digital, evaluar su propósito y preeminencia para los trabajos de aprendizaje.

1.1. Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales. Indagar e ingresar a referencia, antecedentes y temas informáticos, formular necesidades de información de forma estructurada, localizar datos esenciales para

labores de aprendizaje, elegir medios formativos de carácter operativo, gestionar varias vías de información, organizar una habilidad de indagación personal. (p.16)

1.2. Evaluación de información, datos y contenidos digitales. Recopila, procesa, comprende y evalúa críticamente indagaciones, antecedentes y premisas cibernéticas. (p.19)

1.3. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales. Tramitar y acopiar investigación, identificaciones y argumentos informáticos proporcionando su recobro; establecer la indagación, los postulados y el argumento digital. (p.21)

2. Comunicación y colaboración. Comunicarse en un entorno digital, compartir recursos usando herramientas en línea, comunicarse y cooperar con otros manejando implementos digitales, interrelación y contribución en colectivos y redes con entendimiento intercultural. (p.23)

2.1. Interactuar a través de la tecnología digital, utilizando una variedad de conectores y utilidades analógicas, engloba cómo se reparte, expone y dirige la comunicación informática, vislumbrar el automatismo apropiado de diferentes tipos de comunicación utilizando medios tecnológicos, considerando diversas dimensiones de comunicación y adaptando maniobras y patrones de comunicación a audiencias específicas. (p.25)

2.2. Compartir información y contenidos digitales. Establecimiento común de información abierta y contenido digital, preparado y competente para colaborar ciencias, contenidos y requerimientos, proceder como mediador, divulgar prontamente referencias, adjuntos y medios, comprender las prácticas de citas y

referencias adaptando nuevos conocimientos, contenidos y recursos. Integrar la información en el conocimiento presente. (p.27)

2.3. Compromiso cívico en línea. Abarca la sociedad por medio de la responsabilidad en línea, explorar circunstancias informáticas para el fortalecimiento y la autoevolución en el entorno tecnológico y digital, y reconocer el potencial de las ciencias aplicadas para el compromiso cívico. (p.29)

2.4. Colaboración a través de canales digitales. Utilizar la tecnología y los medios para el trabajo en equipo, los procesos colaborativos y la co-creación y construcción de recursos, conocimientos y contenidos. (p.31)

2.5. Netiqueta. Familiarizarse con las reglas de conducta para las interconexiones web o digital, comprender la pluralidad pedagógica, estar capacitado para resguardarse a sí mismo y a los demás de los riesgos potenciales en línea, desarrollando tácticas proactivas para identificar comportamientos inapropiados. (p.33)

2.6. Gestión de identidad digital. Cree, personalice y administre una o más equivalencias analógicas, sea idóneos de salvaguardar su notoriedad web y administre las reseñas forjadas a través de una pluralidad de e-mail y programas que utiliza. (p.35)

3. Creación de contenidos digitales. Instaurar y publicar actuales materias digitales, componer y modificar sapiencias y temas anteriores, organizar obras de destreza, asuntos digitales y software tecnológico, saber cómo solicitar derechos de pertenencia docta y anuencias de uso. (p.37)

3.1. Desarrollo de contenidos digitales. Elaborar adjunto informático en una complejidad de dimensiones, incluido las materias tecnológicas, publique y

optimice el propio o por otros, de manera creativa mediante recursos y procesos digitales. (p.39)

3.2. Integración y reformulación de contenidos digitales. Transformar, mejorar y armonizar fuentes efectivas para instaurar materias y aprendizaje digital reciente, único y selecto. (p.41)

3.3. Derechos de autor y licencia. Aprende cómo se utilizan las retribuciones de autor y las venias a la información y el contenido digital. (p.43)

3.4. Programación. Modificar software digital, suministros, estructuras, diseños, mecanismos; comprender los orígenes de un plan; entender lo que hay posteriormente en el programa. (p.45)

4. Seguridad. Protección de la información y datos particulares, resguardo de la identificación analógica, garantía de las materias informáticas, disposiciones de resguardo y empleo consciente e infalible de la informatización. (p.47)

4.1. Protección de dispositivos. Proteja sus dispositivos y contenido digital, comprenda los riesgos y amenazas de la red y conozca las medidas de protección y seguridad. (p.49)

4.2. Protección de datos personales e identidad digital. Comprenda las cláusulas y condiciones generales de los programas y provisiones digitales, resguardo activo de las identificaciones personales, respeto a la intimidad de los demás y amparo de las amenazas, el fraude y el ciberacoso. (p.51)

4.3. Protección de la salud. Evitar los peligros para la salud asociados al aprovechamiento de las ciencias aplicadas en términos de amenazas a la probidad física y la salud mental. (p.53)

4.4. Protección del entorno. Asumir el efecto de las tecnologías sobre el ecosistema. (p.55)

5. Resolución de problemas. Habilidad para encontrar las exigencias del manejo de las materias digitales, adoptar disposiciones informadas acerca de los suministros analógicos más oportunos según la intención o la obligación, solucionar desafíos teóricos aprovechando medios tecnológicos, utilizar la tecnología de manera ingeniosa, dirimir retos técnicos y actualizarse a sí mismo y a los demás. (p.57)

5.1. Resolución de problemas técnicos. Identificar potenciales dificultades técnicas y solucionarlos (a partir de cuestiones fundamentales hasta el arreglo de aspectos más intrincados). (p.59)

5.2. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Examinar las condiciones peculiares tanto de empleo de medios, implementos como el incremento de habilidad, destinar viables acuerdos a las exigencias localizadas, ajustar mecanismos a las exigencias propias y valorar la representación analítica de factibles resultados y objetos cibernéticos. (p.61)

5.3. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa. Modificar por medio de la ciencia electrónica, colaborar diligentemente en creaciones participativas multimedia y on line, opinar de manera creativa a través de recursos informáticos y de tecnologías, originar aprendizaje y arreglar contrariedades abstractas con ayuda de implementos informáticos. (p.63)

5.4. Identificación de lagunas en la competencia digital. Entender los menesteres de progreso y modernización de la destreza personal, favorecer a otros en el avance de su propia aptitud digital, estar pendiente de los recientes progresos. (p.65)

2.1.4. La competencia digital de los estudiantes universitarios

En la actualidad los estudiantes de pre grado necesitan aprender y gestionar de manera efectiva cada uno de los programas, aplicaciones e implementos tecnológicos como parte de su formación profesional, con el propósito de incrementar y fortalecer sus capacidades para valerse de una serie de imágenes, videos, gráficos o cualquier elemento multimedia que le permita elaborar, redactar y presentar sus asignaciones académicas con criterio y original, sobre esta realidad Cabero y Llorente (2006) mencionan:

En este nuevo entramado, se hace necesario que los sujetos estén capacitados para movilizar y utilizar las nuevas herramientas de comunicación que tienen a su disposición en la sociedad del conocimiento, y ello pasa por un nuevo tipo de alfabetización, que se centra no sólo en los medios impresos y sus códigos verbales, sino también en la diversidad de medios multimedia. En definitiva, nuevas habilidades técnicas y cognitivas que nos permitan resolver problemas y situaciones en nuevos entornos digitales. (Aviram y Eshet-Alkalai, 2006). (Como se citó en Gisvert y Esteve, 2011, pp. 53-54)

Sobre este tema es importante considerar que las experiencias vividas referente al inicio y empleo de aplicaciones tecnológicas en los múltiples contextos donde se desarrolló el estudiante, fluctúan en grandes dimensiones, si una persona posee una computadora desde su niñez cuando llegue a la universidad, entonces adoptara mejores aptitudes para producir, preparar y exponer sus distintas actividades académicas, a divergencia de aquel individuo que recién en el nivel de educación secundaria, tuvo disponibilidad de manejar un ordenador.

En este contexto, Erstad (2010) nos presenta el surgimiento de cuatro áreas primordiales donde la revuelta digital tiene una fuerte proyección como parte de una nueva perspectiva cultural:

-Una sabiduría de la colaboración. Recientes estructuras y rutas de intervención y distribución con los demás, contando con el apoyo del pináculo de las redes y medios sociales.

-La senda a la información. Comenzando con el preámbulo de Internet, una de las primacías más incuestionables de los medios informáticos es la senda a la indagación, que aporta consigo perennes oportunidades y señala una discrepancia característica con la estación preliminar.

-Las posibilidades de comunicación. El progreso del correo electrónico, los chats, el SMS, y las múltiples comunidades online, han dado lugar a nuevas condiciones para la comunicación y el desarrollo de las habilidades comunicativas.

-La producción de contenido. Uno de los aspectos fundamentales para la alfabetización, en el medio que sea, es la posibilidad de que cualquier usuario pueda ser potencialmente productor de contenido. La producción, comunicación y «remezcla» de contenidos ha aumentado de manera considerable gracias a las facilidades asociadas a muchas de estas herramientas digitales.

El sistema universitario actual a raíz del Covid-19 integro el campus virtual y dispositivos de software para estudiantes de bajos recursos económicos con el propósito de impulsar la cognición, sin embargo aún existen normativas sociológicas que influyen de acuerdo al escenario donde se desarrolle la sesión en línea, como una sala o habitación del estudiante, donde pueden sufrir interferencias de ruido y distracciones producto de labores propias realizadas por miembros del hogar en sus múltiples actividades cotidianas.

Por esta razón, se ha transcendido en el significado de la alfabetización digital desarrollado por Gilster (1997) mediante su libro estableció este término sin embargo no remarco sus aplicaciones especializadas siendo Bawden (2008) quien, más adelante incorpora un conjunto de capacidades, métodos y enfoques que lo constituyen:

- Construir el conocimiento a través de diferentes fuentes.
- Analizar críticamente y refutar la información extraída.
- Leer y entender material dinámico y no sólo secuencial.
- Tomar conciencia del valor de las herramientas tradicionales.
- Conocer la importancia de las redes de personas para el asesoramiento y la ayuda.
- Utilizar filtros para gestionar la información.
- Publicar y comunicar información de manera sencilla y habitual.

En consecuencia, algunas instituciones han apostado por innovar en herramientas cibernéticas e implementos informáticos para la enseñanza web, proporcionando manuales sobre el acertado funcionamiento de dichos medios, estimulando su gusto por la tecnología y por ende la adquisición de conocimientos especializados, que favorecen su desempeño en la ejecución y desarrollo de sus asignaturas universitarias.

Por lo tanto, Aufderheide y Firestone (1993) exponen que un individuo erudito en informática y aplicativos multimedia, pueden descifrar, estimar, comprobar y suscitar canales impresos y electrónicos a medida que capta, genera y considera la trascendencia de percepciones, texto y audios fundamentales. Adicionalmente Hobbs (1996) la describe como una operación de incorporación, diagnóstico esencial y producción de información mediante instrumentos cibernéticos, siendo su propósito incentivar el empoderamiento a través de la expansión de la argumentación y la transmisión de ideas. Aunque la instrucción informática parece ser el planteamiento más utilizado en todo el mundo e, especialmente en algunos ámbitos europeos, la denominación destreza informática se utiliza como sinónimo. (Krumsvik, 2008)

De esta manera, la Comisión Europea (2007), define “La competencia digital es una de las habilidades esenciales requeridas para la enseñanza constante y se precisa a manera de una mezcla de intelectos, habilidades y posturas para el manejo positivo y crítico de la

tecnología para el trabajo, el entretenimiento y la comunicación en la sociedad de la información. También se apoya en habilidades esenciales de las TIC: el empleo de computadoras con la finalidad de alcanzar, valorar, acumular, elaborar, mostrar y permutar datos, participando en redes de apoyo on line”. (Como se citó en Gisvert y Esteve, 2011, p. 54)

Al respecto, una capacidad facilita asemejar, escoger, sistematizar y congregar conocimientos diversos de forma inequívoca e interconectada en un sistema de situaciones educativas específico dentro de un contexto. Baltazar et al. (2019) menciona que estos criterios poseen sus bases en el siguiente conjunto de aspectos:

-Las competencias son holísticas e integrales. Se rechazan las afirmaciones sumativas y mecanicistas de las ideas conductistas. Estas capacidades se combinan e integran interactivamente con conocimientos, actitudes, valores y sentimientos explícitos y tácitos relacionados con acciones específicas en procesos históricos y culturales específicos.

-Estas habilidades están en constante evolución. Su verdadera apreciación debe ser periódica en el desarrollo de tácticas que reflexionen el perfeccionamiento y el progreso como características integradas de las operaciones de capacidad.

-Las competencias han sido identificadas en una variedad de contextos de interposición y valoración. El progreso de habilidades y su congregación debe concebirse como un proceso creativo de conciliación en cada contexto específico y para un conjunto específico de circunstancias o inconvenientes.

-Integrar capacidades a través de un proceso continuo de deliberación crítica para alinear fundamentalmente propósitos, perspectivas y prácticas para realizar tareas de aprendizaje de manera efectiva.

-Los niveles de desarrollo de habilidades y desempeño varían con la complejidad y el dominio. Las capacidades adquieren valor, significado, representación y relevancia en el

contexto del contexto, de la acción prevista y de los recursos epistemológicos y elementos aprovechables, aspectos que se desarrollan y determinan la formación del aprendiz. (pp. 176-177)

“En el presente, el papel protagonista de las nuevas tecnologías es un hecho que ha establecido una coevolución con las herramientas digitales con las que estamos conviviendo”, afirma Gema Requena, directora de la consultora Nethunting. (Diario “El País” 2021, párr. 1). Es necesario señalar que componentes como la edad, especialmente el nivel educativo, instauran un rol importante en la progresión habilidades digitales.

En consecuencia, los universitarios que han finalizado sus estudios superiores tienen una jerarquía predominante de destrezas intermedias y altas, mientras que aquellos con formación básica presentan rangos más bajos o inexistentes

“Hay tres posibles explicaciones para esto”, informo el doctor Rafael Merino, profesor de Sociología de la Universidad de Buenos Aires (UAB): “La primera es que las competencias cognitivas están vinculadas con las destrezas cibernéticas. La segunda, que muchas de las diligencias de enseñanza tienen que ver con el incremento de estas habilidades digitales (uso del correo electrónico y de procesadores de textos, software de gráficos, creación de presentaciones...). Y la tercera es que, a un nivel de estudios superior, el tipo de trabajo que se realiza requiere de mayores competencias digitales”. (párr. 3)

2.1.5. Las tecnologías en la formación del profesional de Comunicación Social

El Comunicador en el Entorno Digital. El advenimiento de ulteriores ciencias ha cambiado el rol del destinatario, exigiendo al comunicador a identificar tácticas de mensajes con las que interrelaciona, creando segmentos, concordando trayectorias e historiales, sobre todo a nivel mundial, lo cual conlleva reformar el trabajo especializado de los periodistas de redes sociales y su formación en las aulas universitarias. Sobre este

tema Barrios (2014), en su estudio concluyó “que hoy, más que dominar los materiales especializados, se necesita tener en cuenta el para qué de ellas y cómo aprovecharlas profesionalmente para manifestar a la celeridad, amplio ámbito y comunicación bidireccional del universo presente”. (p.164)

Podemos mencionar que los comunicadores actuales, además de conocimientos competentes e imaginación, también necesitan atributos básicos: especialización mediática, terminología y procedimientos que permitan su dominio de las emergentes ciencias aplicadas. Lara y Vera (2013) mencionan “el medio ambiente expresivo y el desarrollo de disímiles aplicativos exige en el mercado laboral profesionales renovados, idóneos para examinar y descifrar el contexto de manera que apoye a la cimentación de un medio social globalizado, con las tipologías específicas de cada ciencia”. (p. 118)

Ante este panorama, un comunicador social en la actualidad es consciente de la relevancia que constituye aplicar y gestionar múltiples ciencias informáticas que sumadas a los aplicativos móviles, se conviertan en una fortaleza vital en el momento de realizar su labor profesional.

“El periodista del futuro será un tipo que estará mucho más exigido intelectual y tecnológicamente, para ello deberá estar siempre actualizando sus conocimientos, formándose en distintas disciplinas y especializándose en ellas para tener una solvencia intelectual que le permita servir correctamente a la interpretación de todo lo que acontece, y para ser vehículo de la opinión y el desarrollo del pensamiento, cuestiones fundamentales en una sociedad moderna”. (Lara y Vera, 2013, p.117)

El escenario virtual actual requiere de profesionales altamente competentes para instaurar y manipular nuevos mecanismos y configuraciones, mediante ambientes cooperativos para mejorar el manejo y aplicación de productos vigentes. Como señala Piscitelli (2012), “estamos siendo representantes de la tercera sedición ideológica, que es Internet; pasamos

de una erudición de imprenta a una sapiencia de la pantalla, donde brotan recientes experiencias sociales que juzguen puntos de conexión a la disposición de cada uno; ya no se analiza con las vistas sino con el tacto y el cuerpo, todo precisa de la mano; para un joven, un texto es un *iPad* que se quedó sin pilas”.

El comunicador en la actualidad, necesita programar cada avance y desempeño a realizar en el mundo digital, ser líder de una maniobra específica, el responsable del diálogo con los destinatarios y de la creación y fortalecimiento de congregaciones en Internet. “Detrás de una cuenta siempre hay individuos y, en concreto, está el profesional que es el representante de establecer y formar una voz diferencial, quien descubre y compensa las carencias y otros puntos relacionados con la audiencia. Para los medios es primordial un experto de estas peculiaridades, capaz de organizar, examinar, concebir y direccionar la información originada para las redes sociales, asimismo de monitorear operaciones y establecer tácticas de comunicación analógica” (Barrios, 2014, p. 179)

La Comunicación Social combina dimensiones de periodismo como la formulación de notas relevantes, marketing y elaboración de enunciados y promociones para llamar la atención de un público inconexo y segmentado. “Para un comunicador, el fundamento de su labor debe ser el aprendizaje continuo y el talento de ajustarse a novedosas particularidades e implementos que surjan, pues en una sección que prospera, permuta y progresa tan apresuradamente como es el de las TIC, si no está capacitado de ir con la corriente, se quedará detenido y vetusto”. (Barrios, 2014, p. 180)

Percepciones sobre comunicación social y periodismo. El investigador informático francés Pierre Levy registró el término inteligencia colectiva y “nos asegura que nadie de nosotros lo sabe todo, pero todos sabemos algo, y al compartir recursos y poner en común nuestras habilidades, podemos juntar las piezas”. (p.20).

Es decir que la inteligencia colectiva se traduce a una fuente de poder de comunicación. “El capital simbólico formado y representado por el nexo de diferentes formas de circulación y significado, las misceláneas conciliaciones sociales que emergen en el ámbito de los conectores informáticos y las recientes estructuras de incautación que emergen en la colectividad nos brindan perspectivas adicionales sobre los ecosistemas de comunicación. Fortalecer narrativas con nuevas pedagogías desde la Fusión. Este no es un desafío menor para el cultivo de nuevos comunicadores, el ejercicio de la comunicación social y la proyección profesional.”. (Lévy, 2004, p.32)

Estos análisis formulan la obligación de una visión objetiva a la transición que comprobamos en las dimensiones de la comunicación, información, la educación y la existencia diaria, donde la interacción social es comprendida como un método de establecer un sentido social acerca de la elaboración de imágenes, preparación y difusión de textos. A la par, “se comprende como un entrenamiento de relatos y coyunturas entre representantes, establecido en la cimentación y restablecimiento de experiencias formativas, que se proveen, casi perennemente, en conexiones de dominio”. (Lévy, 2004, p. 48)

Paralelamente el proyecto Ubíkate, una propuesta de la Alcaldía Mayor de Bogotá y la Corporación Maloka:

Sostiene que la tendencia hacia la integración de datos en la web que comenzó a finales del siglo XX ha progresado de manera sorprendente, esta asociación presta servicios de orientación socio ocupacional a los habitantes de la ciudad y facilita procesos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades de gestión de la trayectoria de vida y toma de decisiones sobre formación y trabajo, por esta razón en un documento de Maloka, suministrado por el programa Ubíkate, se afirma que en el 2030 una gran parte del conocimiento mundial (datos, análisis, discusiones)

estará integrado en la ‘Web Semántica 17.0’, y que esta estructura se organizará de acuerdo con un marco lógico de conceptos, tanto precisos como vagos, con una interfaz en lenguaje natural. Agrega que la interfaz usa la realidad virtual en todos sus aspectos y utiliza técnicas gráficas para la presentación del conocimiento y de los procesos. (Falla, 2011, p. 6).

A diferencia de Islas (2003) quien argumenta que es perentorio identificar la urgencia de construir un futuro especialista en información denominado periodista web, quien realizará labores periodísticas a través de técnicas cibernéticas del mundo digital de última generación. Asimismo, alerta que, a pesar que existen versiones que sostienen que Internet terminará por eliminar al reportero de carrera, es necesario considerar que el corresponsal informático emergerá como comunicador profesional en la sociedad de ciencias informáticas emergentes. (p. 106).

A su vez, Islas (2003) nos indica y censura los vestigios de la instrucción la formación que se ofrece todavía en múltiples instituciones de enseñanza superior:

Se persiste en crear comunicadores digitales, a pesar de que el mercado profesional insta de destrezas y sapiencias de los ‘comunicólogos informáticos’. Señala que en la radio, la televisión, la industria publicitaria, las relaciones públicas, la comunicación organizacional, la industria de la información y el periodismo — además, por supuesto, de cada uno de las áreas progresivas de evolución profesional que inicia Internet—, hoy son solicitados los servicios de profesionales de la comunicación y del periodismo competentes de esbozar, desplegar y componer faenas comunicativas que involucren el sagaz manejo de las progresivas tecnologías de información y comunicación. (p. 106)

2.1.6. La Guía metodológica según el BID (Banco Interamericano de Desarrollo).

2.1.6.1. Concepto. Es el procesamiento de datos y protocolo de un proceso, diligencia, habilidad, procedimiento o sucesión empresarial. Un manual refiere las diversas actividades o caminos en una serie lógica que universalmente indica por quién, cómo, dónde, cuándo y por qué deben llevarse a cabo. Las pautas metodológicas deben basarse en la experiencia documentada (con información de respaldo) y contener claves para una implementación exitosa.

Figura 1

Estructura de Guía Metodológica según el BID (Banco Interamericano de Desarrollo)



Nota: La imagen muestra las gestiones a desarrollar para la elaboración de una Guía Metodológica

2.1.6.2. Estructura

2.1.6.2.1. Definición de objetivo, alcance y audiencia.

1. Objetivo: ¿Qué pretendemos obtener con la guía? Es imprescindible establecer el motivo primordial que necesitamos.

2. Audiencia: ¿Cuál es la audiencia objetivo? porque por medio de ella el receptor necesita implementar una alternativa a una cuestión particular.

3. Alcance: ¿Qué discernimiento pretendemos clasificar y dispersar? Identificamos los argumentos y premisas esenciales necesitamos incorporar en el documento.

4. Preguntas claves a formular internamente: ¿Para quién es la guía metodológica? ¿Qué quieren saber y por qué? ¿Cómo va a utilizarse la información?? ¿Tiene por finalidad desarrollar el conocimiento? ¿Distribuir o brindar experiencias y patrones? ¿Explicar? ¿En qué mecanismos o vías de comunicación se mostrará? ¿Deberá exhibirse como una historia? ¿A manera de antecedente tecnológico? ¿En formato de instrucciones esenciales?

5. Selección del consultor responsable de realizar la guía. Entre las deferencias trascendentales para asumir son:

2.1.6.2.2. Recopilación de la información.

Se seleccionar y examinar el componente que se utilizará para la ejecución de la guía.

Posibles principios de investigación:

-Legajo del proyecto: informes de seguimiento de alumnos, registros del proyecto, visitas metodologías, etc.

-Entrevistas y/o grupos de discusión con técnicos u otros representantes implicados en el asunto.

-Informes o indagaciones para compilar datos determinados.

-Documentaciones selectas acerca de la materia o el entorno del propósito de principios externos, que permitan brindar datos adicionales.

2.1.6.2.3. Elaboración de la guía

1. Prólogo (opcional): es un mensaje transitorio empleado para revelar al lector los orígenes que permitieron la elaboración de la guía, o para recalcar ciertos criterios que se discurren precisos y selectos para su paráfrasis.

2. Resumen ejecutivo: Las instrucciones del método deben contener una sección introductoria de no más de dos párrafos que resuma claramente el contenido y la trascendencia de las instrucciones.

3. Introducción: Debe incluir una temporal representación del argumento en el que se desarrolló el proceso, diligencia, experiencia o técnicas, el contexto y temas a los que se orienta la investigación, y los objetivos del sumario, diligencia, experiencia o métodos.

4. Cuerpo de la guía: Pasos secuenciales detallados tomados durante un proceso, actividad, práctica o método. Esta sección debe incluir:

- método (si corresponde)

- identificación de etapas clave

- Identificar los movimientos que disponen cada etapa de forma secuencial y sistemática

- una representación minuciosa de cada actividad presentada de forma escueta y clara: objetivos de la actividad, detalles de las ocupaciones a efectuar, instrumentales y metodologías a manejar, derivaciones anheladas, componentes de triunfo y desilusión, factores implicados, presupuesto asociado (si corresponde). Al culminar cada paso, es una buena idea incluir una pequeña lista de verificación de lo que debe hacer para garantizar que se completen todos los intentos obligatorios antes de pasar al siguiente paso.

- **Conclusiones y advertencias.** Esta sección recalca lugares clave de orientación y recomendaciones para implementar procesos, actividades, prácticas o enfoques, si los hubiere. Las conclusiones deben incluir lecciones aprendidas a través del uso de un proceso, labor, destreza o técnica en otros trabajos. Las enseñanzas asimiladas se pueden definir como el discernimiento sobre un asunto o experiencia, por medio de la deliberación y la observación exhaustiva. El resultado de esta rutina o proceso puede ser positivo o negativo.

- Revisión.** Se recomienda que las pautas se revisen antes de la publicación consultando inicialmente con cualquier persona en el campo cuyos puntos de vista se citen en las pautas

para asegurarse de que sean consistentes con la forma en que se citan las pautas. Use y comparta, especialmente si se cita de primera mano en aseveraciones o sucesos de vida. Por lo general, no es inevitable remitir el documento completo, solo la parte que corresponde a su contribución.

-Adaptar el material al público destinatario. Para garantizar que el reporte recopilado sea adecuado, se deben determinar cuidadosamente las necesidades de cada destinatario. La investigación se adapta a "grupos objetivo internos" y/o "grupos objetivo externos". Para que el material sea adecuado para diferentes tipos de publicaciones, es importante que al redactar las diferentes secciones de la guía se muestren los materiales que sustentan estas secciones, que podrían ser: Infografías: ¿tenemos antecedentes, acontecimientos que se puedan representar gráficamente? flujo de movimientos, transformaciones, etc.

Entrevistas: ¿Se puede extraer una pequeña entrevista para respaldar parte de la guía del método? Imágenes: ¿Qué imagen o imágenes representan mejor la parte que estamos escribiendo? Recomendaciones: ¿Qué recomendaciones logramos elegir para fortificar las guías como demostración de buenas prácticas? Otros recursos (mapas, gráficos, ilustraciones...) ¿Cómo nos inspira nuestra escritura?

2.1.6.2.4. Aprobación

Antes de su divulgación, la guía demanda el consentimiento de la empresa contratante

2.1.6.2.5. Edición y diseño

Cuando el enunciado final haya sido aprobado por todos los directivos relacionados, se aconseja enviarlo al editor/revisor para una revisión adicional de la versión en busca de potenciales fallas lingüísticas y ortográficas. Una vez terminado el proceso de edición, el texto debe enviarse a diseño gráfico para su formato y diseño. Una vez que se completa el proceso de edición y diseño, se recomienda que las pautas editadas y desarrolladas se envíen al experto que supervisa el proyecto para su aprobación.

2.1.6.2.6. Difusión.

La comunicación es esencial para garantizar que las directrices lleguen al grupo objetivo previsto. Para ello, es ineludible elegir y manejar los conductos de comunicación más seguros para ganar a la audiencia.

- **Canales de comunicación.** Cada vía de comunicación demanda una clase de diseño y mensaje diverso, por lo que es importante proporcionar diferentes materiales (audiovisuales, imágenes, declaraciones, entrevistas, etc.) en la guía.

- **Productos comunicacionales derivados de la guía metodológica.** Como se mencionó las evidencias y las historias de vida se utilizan para brindar apoyo de comunicación para las pautas. Pero en algunos casos también se pueden utilizar fuera de las publicaciones como material para anuncios, exposiciones, sitios web, comunicación en redes sociales, etc.

2.2. Marco Conceptual:

2.2.1. Competencia Digital.

A continuación, se mencionan dos conceptos más renombrados en relación a las competencias digitales: Según el *European Parliament and the Council* (2006), «La competencia digital incluye el empleo crucial y certero de las tecnologías de la sociedad de la información en el trabajo, el entretenimiento y la comunicación, mediante las destrezas fundamentales de TIC: como el manejo de ordenadores para recobrar, valorar, guardar, exhibir, exponer y permutar información, participación y conexión vía web» (p.12). Siendo este concepto también respaldado por la siguiente organización internacional.

Según la Unesco (2016):

Destaca el uso de las tecnologías de la información y de los medios de comunicación como uno de los requisitos esenciales para la formación académica y para la participación social. En un entorno marcado por el desarrollo tecnológico, es necesario

que los individuos construyan competencias digitales que les permitan desenvolverse de forma eficiente, reflexiva y crítica. (p. 56)

2.2.2. Estudiantes de Comunicación Social.

El estudiante cuenta con instrucción solidaria, táctica y deontológica que le facultará efectuar una administración óptima, compatible con las enseñanzas, responsabilidades y perspectivas de una institución de educación superior.

La UNS, mediante su Escuela Profesional de Comunicación Social, instruye expertos universitarios idóneos. Establece en los estudiantes el apotegma crucial, así como competencias y aptitudes para formular, producir, expandir y valorar discursos ingeniosos que respalden la transición del contexto comunitario, a través de iniciativas comunicativas. Los estudiantes de comunicación social de la UNS están capacitados para inspirar la creatividad, alinearse con los ambientes colectivos, organizacionales e industriales; para mejorar su potencial vocacional y la ética de trabajo.

2.2.3. Guía metodológica “Orienta-Tec”.

Es una guía meditada desde un planteamiento, donde cada estudiante tendrá diversos talentos y destrezas, así como carencias de soporte. A través de pautas que faculten a los estudiantes emplearlos en su contexto actual. Esta guía pretende ser un instrumento práctico, de uso cotidiano, donde los estudiantes puedan encontrar estrategias y recursos que les ayuden a minimizar esas barreras que las tecnologías digitales pueden ocasionar en sus actividades de elaboración, redacción y presentación de trabajos.

La guía se ha dividido en 5 dimensiones que describen los aspectos más relevantes para apoyar a los estudiantes a explorar sus habilidades tecnológicas y mejorar sus competencias digitales en su proceso de aprendizaje.

- ❖ Información
- ❖ Comunicación
- ❖ Creación de Contenidos
- ❖ Seguridad,
- ❖ Resolución de Problemas

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Idea Central:

Habitualmente, las actividades que establecen metas a nivel expositivo no comienzan con supuestos evidentes, sino con interrogantes de estudio que sirven como aplicativos de guía a lo largo de la operación de redactar la encuesta y el informe. (Wynarczyk, 2001, párr. 4)

Considerando por lo expuesto, que el estudio presenta una idea central en función el planteamiento del problema: Diseñar la guía metodológica “Orienta-Tec” mejora las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.

3.2. Variable:

3.2.1. Variable Única. Competencias Digitales

3.2.1.1 Definición Conceptual

“La competencia digital incluye el empleo crucial y certero de las tecnologías de la sociedad de la información en una ocupación, la recreación y la comunicación, mediante las destrezas fundamentales de TIC: como el manejo de portátiles para recobrar, valorar, guardar, exhibir, exponer y permutar información, participación y conexión vía web” (European Parliament and the Council, 2006).

3.2.1.2 Definición Operacional

Nivel de desarrollo de dimensiones como características de las competencias digitales a nivel de:

- Dimensión información
- Dimensión comunicación
- Dimensión creación de contenidos
- Dimensión seguridad
- Dimensión resolución de Problemas

3.2.2. Variable Propositiva. Guía Metodológica “Orienta-Tec”

3.2.2.1 Definición Conceptual

Guía metodológica estructurada en función a las dimensiones de las competencias digitales de los estudiantes.

3.2.2.2 Definición Operacional

Guía metodológica basada en las 5 dimensiones propuestas por INTEF, 2017

3.2.2.3. Indicadores

- Dimensión información
- Dimensión comunicación
- Dimensión creación de contenidos
- Dimensión seguridad
- Dimensión resolución de Problemas

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Competencias Digitales	“La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de Internet” (European Parliament and the Council, 2006).	Nivel de desarrollo de dimensiones como características de las competencias digitales.	Acceso a la Información	Navegación, búsqueda y filtrado	-Navegador web -Fuentes de información -Información digital - Buscadores	Cuestionario 1. Configuras el navegador web de tu ordenador cuando lo consideras necesario. 2. Seleccionas fuentes de información de interés profesional. 3. Localizas información digitalizada utilizando palabras clave y filtros para ajustar y limitar tu búsqueda. 4. Usas distintos buscadores para localizar información y recursos. 5. Tienes en cuenta las restricciones de los recursos educativos publicados con derechos de autor. 6. Utilizas recursos educativos disponibles en Internet en función de las demandas que te plantean las asignaturas. 7. Evalúas críticamente la información que localizas en internet posicionándote sobre su enfoque. 8. Guardas información en diferentes formatos clasificándola de forma que la puedas recuperar fácilmente. 9. Realizas copias de seguridad de la información que consideras relevante. 10. Utilizas espacios de almacenamiento externo con ese fin. 11. Utilizas algún tipo de programa informático para organizar, etiquetando los recursos conseguidos en la red internet.
				Evaluación de la información	-Derechos de autor. -Recursos educativos -Evaluación crítica de la información	
				Almacenamiento y recuperación de la información.	-Formatos -Copias de seguridad -Almacenamiento externo -Programa informático	

				Interacción a través de los medios digitales	-Herramientas digitales -Interacción digital	12. Utilizas al menos tres herramientas digitales distintas para interactuar con los demás. 13. Cuando navegas, interaccionas con diferentes fuentes de información digital.
				Compartir información y contenidos	-Compartir información -Compartir en red -Presentaciones digitales -Difusión de material digital	14. Cuando compartes información o contenidos obtenidos en línea, citas al autor y a la fuente, siguiendo las normas existentes. 15. Seleccionas para compartir en red, noticias y recursos localizados en diversas páginas web, foros y otras comunidades en línea. 16. Utilizas programas y aplicaciones para crear presentaciones digitales proyectables. 17. Difundes las presentaciones digitales creadas a través de envío por correo, redes sociales, subida a repositorios, etc.
			Comunicación	Participación ciudadana en línea	-Comunidades virtuales -Participación social	18. Participas activamente en al menos dos comunidades virtuales y redes sociales. 19. Aprovechas las posibilidades que te ofrecen los medios digitales incluyendo a las redes sociales para promover la participación social de la ciudadanía.
				Colaboración con medios digitales	-Trabajo colaborativo	20. Usas herramientas de trabajo colaborativo en línea para crear conocimiento compartido.
				Netiqueta	-Disposiciones legales -Transferencia de información -Características sociocultural	21. Consultas las disposiciones legales que regulan los derechos y deberes de quienes emitimos y recibimos mensajes digitales. 22. Cuando emites y recibes mensajes digitales cumples las normas legales que regulan tal transferencia de información. 23. Tienes presente las características socioculturales de las audiencias hacia los que diriges tus mensajes digitales que creas para difundirlos a través de internet

			Gestión de la identidad digital	<ul style="list-style-type: none"> -Identidad digital - Huella digital 	<p>24. Gestionas tu identidad digital, cuidando de hacer públicos solo aquellos datos personales que deseas que se conozcan.</p> <p>25. Rastreas tu huella digital en Internet para conocer su difusión</p>
		Creación de Contenidos	Desarrollo de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> -Materiales digital - Espacios web -Mensajes adaptados -Audios digitales - Presentaciones digitales 	<p>26. Compartes materiales digitales sencillos en la red.</p> <p>27. Gestionas espacios web donde publicar contenidos multimedia elaborados por ti.</p> <p>28. Creas mensajes adaptados en forma y contenido a las características de los canales de comunicación digital en los que vas a difundir.</p> <p>29. Creas audios digitales mezclando voz y música.</p> <p>30. Diseñas y creas presentaciones digitales combinando imágenes, gráficos y textos.</p> <p>31. Creas vídeos propios insertando fotografías, gráficos, fragmentos de películas y textos.</p>
			Integración y estructuración	<ul style="list-style-type: none"> -Edición digital -Derechos de autor -Licencias de uso de los materiales 	<p>32. Usas programas de edición digital (de audio y/o vídeo) para modificar contenidos creados por ti o por otros autores.</p> <p>33. Te preocupas de conocer las normativas que regulan los derechos de autor según el tipo de licencia elegida para protegerlos.</p> <p>34. Respetas las obligaciones y derechos previstos en las normativas que regulan las licencias de uso de los materiales creados por los autores.</p> <p>35. Te preocupas por conocer los procedimientos por los que un autor liberaliza sus derechos y hace su obra de dominio público y gratuito.</p>
			Programación	<ul style="list-style-type: none"> -Adaptaciones digitales 	<p>36. Modificas la configuración básica de las herramientas y medios digitales de los que dispones, para adaptarla a tus necesidades.</p>

			Seguridad	Protección de dispositivos	-Operaciones básicas de mantenimiento y protección -Amenaza de seguridad	37.Realizas operaciones básicas de mantenimiento y protección de los dispositivos que utilizas: actualizaciones de sistemas, antivirus y contraseñas de acceso, etc. 38. Sabes cómo actuar cuando detectas una amenaza de seguridad en tus dispositivos y equipos.
				Protección de datos personales e identidad digital	-Datos personales -Identidad digital	39. Proteges los datos personales sensibles. 40. Proteges tu identidad digital y la de los demás
				Protección de la salud	-Riesgos de salud	41. Te preocupan los riesgos de salud que pueden asociarse con el uso inadecuado de dispositivos y equipos electrónicos
				Protección del entorno	-Uso óptimo de los dispositivos digitales -Ahorro energético	42. Haces un uso óptimo de los dispositivos digitales para que tengan el menor impacto sobre el medio ambiente. 43. Adoptas medidas eficaces de ahorro energético y de alargamiento de la duración de las baterías de tus dispositivos digitales
			Resolución de Problemas	Resolución de problemas técnicos	-Problema técnico	44. Identificas un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento. 45. Resuelves problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales con la ayuda de un manual o información técnica disponible
				Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas	-Entornos virtuales	46. Utilizas entornos virtuales para seguir cursos en red para tu formación. 47. Consultas foros especializados que te ayuden a resolver dudas o problemas
				Innovación y uso de las tecnologías de forma creativa	-Busca soluciones alternativas e innovadora	48. Usas las tecnologías en tu actividad académica para buscar, soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

						49. Utilizas las tecnologías en tu labor diaria para gestionar soluciones innovadoras y participar en proyectos creativos.
				Identificación de lagunas en la competencia digital	-Carencias de medios digitales -Nuevas tecnologías	50. Reconoces las carencias en el uso de medios digitales con fines de aprendizaje profesional docente. 51. Experimentas con nuevas tecnologías digitales que te ayudan a cubrir posibles lagunas en la competencia digital, necesaria para tu aprendizaje.
GUÍA METODOLÓGICA “ORIENTA-TEC”	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	SUB DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
	Guía metodológica estructurada en función a las dimensiones de las Competencias digitales de los estudiantes.	Guía metodológica basada en las 5 dimensiones propuestas por INTEF, 2017.	Diagnóstico	-Información básica de los estudiantes de la Escuela Profesional Comunicación Social -Identificar el nivel de competencias digitales.	- Sexo - Edad - I.E de procedencia.	- Guía de orientaciones tecnológicas - Cuestionario de Percepciones sobre la competencia digital, elaborado por los autores Pascual Ortega-Carrillo, Pérez-Ferra y Fombona (2019).
			Formulación	-Definir el problema sobre competencias digitales -Objetivos	- Dimensión información - Dimensión comunicación - Dimensión creación de contenidos -Dimensión seguridad -Dimensión resolución de Problema	
			Validación	-Aplicación de una prueba piloto.	-Base de datos de encuestas aplicadas	

3.3. Métodos de la Investigación: Para la elaboración del presente trabajo de indagación se utilizaron los siguientes métodos:

Método Analítico

Para Abbagnano, este método en nuestra investigación fue usado para el tratamiento teórico, Método que orienta a la extracción de los aspectos de la totalidad, sobre una materia, diagnosticarlas independientemente. Gómez, 2012, p. 16.

Mediante indagación de fuentes documentales, por ejemplo, literatura, registro, red de redes, para obtener una comprensión más extensa del asunto, lo que permite una exploración exhaustiva de las destrezas informáticas.

Método Deductivo

Llamado enfoque racional, usa la dialéctica o la técnica ecuánime, de lo global a lo personal, sacar dictámenes basadas en evidencia; asimismo “posee la conclusión de una deducción es verdadera si las premisas de las que se deriva también lo son.” (Gómez, 2012, p. 15).

Será empleada para especificar e identificar factores específicos en la materialización del proyecto, con criterio en conjeturas, nociones y modelos globales nos suministran competencias digitales y todos los campos relacionados, con una base teórica y metodología, que contribuya a precisar el planteamiento de guía metodológica.

Método sintético

Proceso de raciocinio que permite formular un todo, a partir de los componentes característicos para el estudio. “Su primordial finalidad es obtener un resumen del contenido examinado; según Gómez (2012, p. 16), este enfoque faculta abarcar la inherencia e índole del suceso investigado.

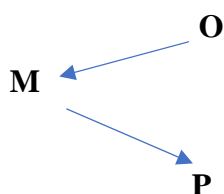
Una vez analizados los aspectos teóricos, se pudo realizar una síntesis de las principales teoría, conceptos y dimensiones, para redactar el marco teórico, conceptual, interpretar los

resultados, elaborar la discusión y conclusiones de este estudio descriptivo, empleando suministros para la elaboración de la propuesta.

3.4. Diseño:

El presente estudio posee un diseño transeccional descriptivo propositivo en tanto que, precisa de conseguir información primaria, sobre un colectivo definido; a fin de plantear un procedimiento sin propósito de administrarlo (Sánchez y Reyes, 1996; Pinal, 2006).

Figura 2:



Dónde:

M: Representa una muestra (156 estudiantes).

O: Información que recogemos de la muestra (a través del instrumento para medir el nivel de competencias digitales).

P: Guía metodológica “Orienta-Tec”.

Según el diseño para la presente investigación se requiere de la preparación de un instrumento para identificar el nivel de competencias digitales en la muestra de estudio conformada por los jóvenes de la escuela profesional de Comunicación Social registrados en el periodo universitario 2020 - II y cuyos resultados deben ser orientados a la elaboración del diseño de la guía metodológica “Orienta-Tec”.

3.5. Población y Muestra

3.5.1. Población:

La población “es un conjunto finito o infinito de elementos con particularidades generales para los cuales serán extensibles las conclusiones de la investigación” (Arias, 2006, p. 81). Su naturaleza dependerá de la cuestión a estudiar y de la finalidad de la investigación. (Arias, 2006).

Para este estudio la población está conformada por el 100% de estudiantes matriculados en el ciclo 2020-II de la escuela profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional de la Santa, según información de DEDA (Dirección de Evaluación y Desarrollo Académico) establecida por 260 jóvenes inscritos en el mencionado semestre universitario. (Anexo: D)

3.5.2. Muestra:

La muestra lo establece un conjunto característico y limitado que se deduce de un grupo de magnitudes o incidentes de la colectividad (Arias, 2006; Rojas- Soriano, 2013).

En la presente investigación se ha requerido al muestreo probabilístico obtenido de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

Dónde:

n = Tamaño de la muestra

z = Nivel de confianza deseado

p = Proporción de la población con la característica deseada (éxito)

q = Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)

e = Nivel de error dispuesto a cometer

N = Tamaño de la población

Para hallar el tamaño de la muestra tenemos que:

Margen de error. 5%

Nivel de confianza. 95%

Población. 260

Tamaño de muestra. 156

Se determinó que, en el método numérico, la magnitud del muestreo y decide considerar los indicadores de los estudiantes que necesitamos analizar, “de acuerdo con el nivel especificado de precisión y errores de muestreo tolerables” (Tamayo, 2003, p. 180). Por lo tanto, en la investigación la muestra ha sido definida por medio de un muestreo estadístico, cuyo procesamiento nos facilitó precisar la cantidad de estudiantes 156 a quienes necesitamos ejecutar el instrumento de estudio.

3.6. Actividades del proceso investigativo

- Mediante la indagación se definió el tema de estudio y se elaboraron preguntas de investigación.
- Además se expusieron los objetivos de investigación, los cuales responden a los argumentos de investigación.
- Se establecieron y precisaron particularidades de la variable en estudio, por tal motivo se envió vía *WhatsApp* y *Messenger* el *link* que contenía el cuestionario de percepciones sobre la competencia digital, creado a través de *Google Forms*.
- Mediante la compilación y organización de los datos emitidos por los estudiantes y se procedió a realizar el examen de la indagación obtenida.

-Al transformar y examinar los datos obtenidos, se instauro cotejos del mismo sobre los resultados existente sobre las habilidades digitales de los jóvenes.

-Las fases de observación, contraste y descripción previas nos permitieron pronosticar acontecimientos y adelantar el proceder de la unidad de análisis ante eventos semejantes.

-Además se brindó una propuesta de solución, delineada de acuerdo al conjunto de procesos previos teniendo en cuenta los datos conseguidos, siendo interpretada con el apoyo de la cognición objetiva y erudita acerca del tema y del entorno de la muestra seleccionada.

3.7. Técnicas e Instrumentos de la investigación

3.7.1. Técnicas

Según Palella y Martins (2012), “La observación es esencial en todos los campos de la ciencia. Implica el uso sistemático de nuestros sentidos destinados a percibir la realidad en estudio.” (p.115). Esta técnica es el primer contacto con la población que nos permite identificar y verificar algunos detalles que serán de suma importancia en la investigación.

Análisis documental puesto que la investigación requiere de una selección y escrutinio de literatura y otros estudios a fin de consolidar una propuesta de alto impacto.

La encuesta es un “método diseñado para conseguir datos de múltiples personas de interés para el investigador. Para ello, a diferencia de las entrevistas, se empleó una lista escrita de preguntas, que fue entregada a los jóvenes, quienes respondieron anónimamente por escrito.”. (Palella y Martins, 2012, p.123)

En esta investigación se utilizará la encuesta para determinar las competencias digitales en los universitarios del semestre académico 2020-II de la escuela profesional de Comunicación Social.

3.7.2. Instrumento

Para el presente proyecto de investigación se utilizó el instrumento validado “Cuestionario de Percepciones sobre la competencia digital”, elaborado por los autores Pascual, Ortega-Carrillo, Pérez-Ferra y Fombona (2019), teniendo en cuenta:

Las fases implicadas en el desarrollo de escalas de medida (Spector, 1992), la selección empírica de ítems (Prat y Doval, 2003) así como una adecuada distribución y claridad informativa. Se han respetado las áreas de competencia digital en las cuales existe mayor consenso y que han sido definidas por el INTEF (2017) en el Marco Común Europeo de Competencia Digital Docente (MCECD). Las áreas de competencia digital descritas en el documento son: Información, Comunicación, Creación de Contenidos, Seguridad, Resolución de Problemas. Usaron una escala aditiva tipo Likert de 5 ítems para conocer el grado de conformidad del encuestado con lo que le proponíamos.

El cuestionario quedó conformado por 5 dimensiones que hacen referencia al uso de las TIC como herramientas de información, de comunicación, para la creación de contenidos, el uso seguro de las TIC y la resolución de problemas. Además, se determinaron 12 variables descriptivas a fin de conocer cómo inciden en el uso de las TIC. Con la intención de asegurar la validez de contenido y la aplicabilidad del instrumento, en su primera versión, fue sometido al juicio de expertos (12 profesores especialistas en TIC, de las tres universidades participantes) quienes evaluaron la pertinencia al objeto de estudio y adecuación a la muestra empleando para ello una escala de 1 a 5. Se seleccionaron solamente aquellos ítems que habían obtenido una calificación de 3 puntos o superior a ellas. El resultado final fue un cuestionario compuesto por 51 ítems.

En el presente estudio, se realizó un análisis piloto elaborado en un grupo de 16 universitarios de la mencionada escuela profesional compuesta por 8 hombres y 8 mujeres del IV y VIII ciclo de la escuela profesional de Comunicación Social.

Para definir la confiabilidad del instrumento se aplicó digitalmente un cuestionario vía *Google Forms*, que tuvo la supervisión de la investigadora y posteriormente se determinó la fiabilidad, con el propósito de identificar la coherencia interna. El Alfa de *Cronbach* en relación a la integridad de la escala es de 0,897 siendo la herramienta confiable para su ejecución, se realizó el análisis de cada elemento (ver Anexo 2)

Figura 3

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	16	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	16	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,897	51

Nota: Estadística de Fiabilidad del Alfa de Cronbach

Para este estudio el instrumento denominado “Cuestionario de Percepciones sobre la competencia digital”, fue adaptado a la realidad de los jóvenes de la Universidad Nacional del Santa por la autora, para realizar la prueba piloto con los estudiantes de pregrado de la Escuela Profesional de Comunicación Social.

3.8. Procedimiento de la Recolección de Datos:

- 1) Reconocimiento del tema de investigación.
- 2) Delimitación de la población a estudiar determinada por cantidad de universitarios inscritos en el semestre académico 2021-I de la escuela profesional de Comunicación Social.
- 3) Redacción del instrumento con apoyo de *Google Forms*.
- 4) Evaluación de la confiabilidad del instrumento a través del Alfa de *Cronbach* en la prueba piloto con 20 participantes.
- 5) Planificación de la ejecución del instrumento y envío de enlace del cuestionario en *Google Forms*.
- 6) Obtención de respuestas.
- 7) Estructuración de los datos
- 8) Procesamiento de las pesquisas mediante la estadística descriptiva e inferencial.
- 9) Redacción del informe de investigación.

3.9. Técnicas de Procesamiento y Análisis de los Resultados:

Con la perspectiva de transformar los datos obtenidos se empleó la técnica prescrita por la estadística descriptiva por medio de la medida de frecuencia simple y de frecuencia porcentual, además se elaboró gráficos estadísticos.

Los resultados fueron incorporada a una base de datos empleando programa Microsoft Excel, se examinaron los resultados por medio del *software* estadístico y los resultados son mostrados en tablas y figuras estadísticas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Objetivo Específico 1. Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021

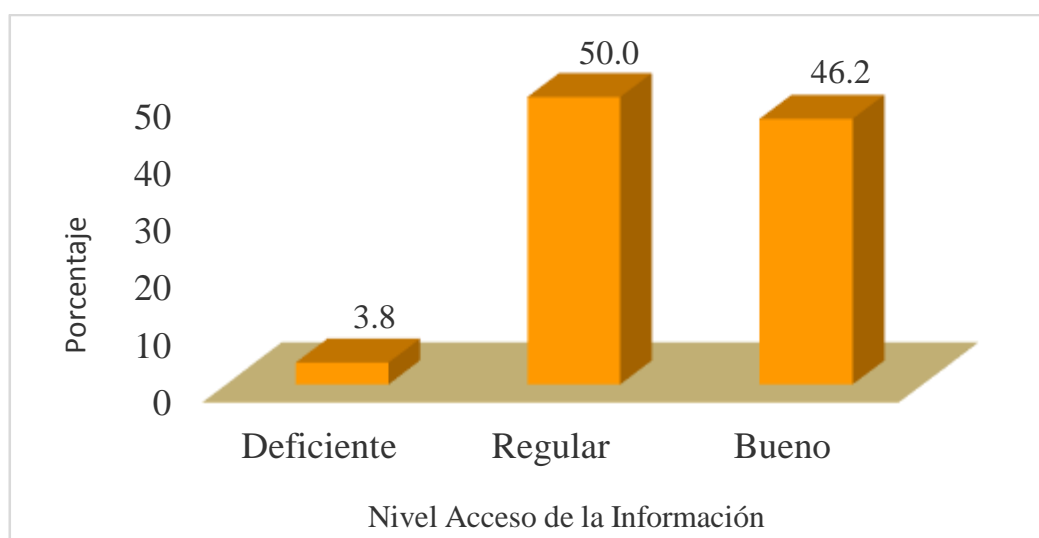
Tabla 1

Nivel de competencias digitales en la dimensión información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	[11 - 25]	6	3,8
Regular	[26 – 40]	78	50,0
Bueno	[41 – 55]	72	46,2
	Total	156	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 1: *Nivel de competencias digitales en la dimensión información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.*



En la tabla 1 y figura 1 se observa que el 3,8% de los jóvenes indican que el acceso de la información es de nivel deficiente, mientras que el 50,0% sostienen que el acceso de la información es de nivel de regular y el 46,2% del resto de estudiantes consideran que el acceso de la información es de buen nivel.

Objetivo Específico 2. *Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión comunicación de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021*

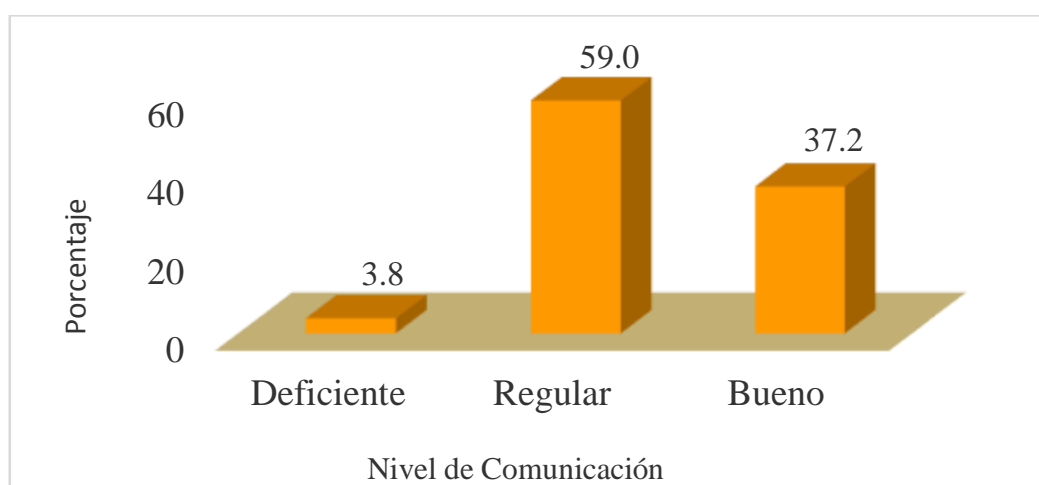
Tabla 2

Nivel de competencias digitales en la dimensión comunicación de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	[14 - 32]	6	3,8
Regular	[33 – 51]	92	59,0
Bueno	[52 – 70]	58	37,2
	Total	156	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 2: Nivel de competencias digitales en la dimensión comunicación de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.



En la tabla 2 y figura 2 se explica que el 3,8% de los estudiantes opinan que la comunicación en la competencia digital es de nivel deficiente, así como también el 59,0%, de los estudiantes consideran que la comunicación es de nivel regular y 37,2% de los estudiantes indican que la comunicación en la competencia digital es de nivel bueno.

Objetivo Específico 3. Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión creación de contenido de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021

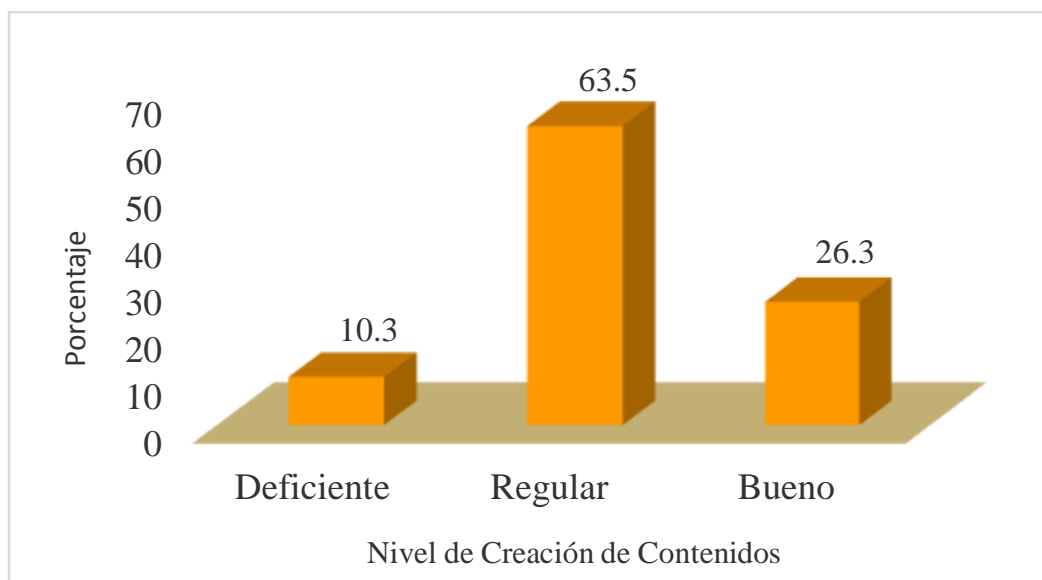
Tabla 3

Nivel de competencias digitales en la dimensión creación de contenidos de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente [11 - 25]	16	10,3
Regular [26 – 40]	99	63,5
Bueno [41 – 55]	41	26,3
Total	156	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 3: Nivel de competencias digitales en la dimensión creación de contenidos de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.



En la tabla 3 y figura 3 se determinó que el 10,3% de los universitarios señalan que la creación de contenidos en la competencia digital es de nivel deficiente, en cambio el 63,5% afirman que es de nivel de regular y el 26,3% del resto de estudiantes consideran que la creación de contenidos es de nivel bueno.

Objetivo Específico 4. Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión seguridad de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021

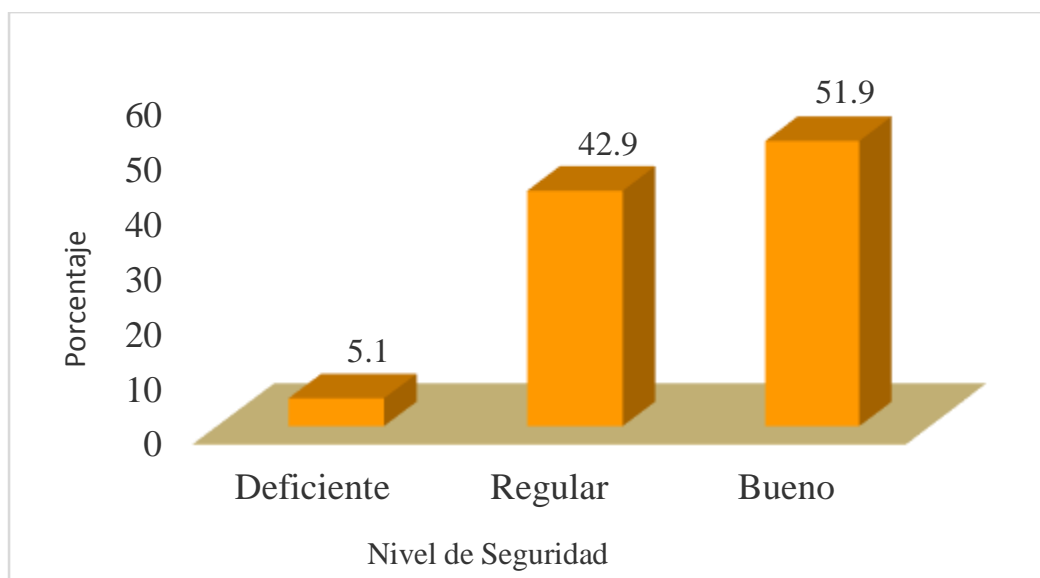
Tabla 4

Nivel de competencias digitales en la dimensión seguridad de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	[07 - 16]	8	5,1
Regular	[17 – 26]	67	42,9
Bueno	[27 – 35]	81	51,9
	Total	156	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 4: *Nivel de competencias digitales en la dimensión seguridad de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.*



En la tabla 4 y figura 4 el 5,1% de los jóvenes sostienen que la seguridad en la competencia digital es de nivel deficiente, así también el 42,9%, de los estudiantes dijeron que la seguridad es de nivel regular y el 51,9% de los estudiantes indican que la seguridad en la competencia digital es de nivel bueno.

Objetivo Específico 5. Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión solución de problemas de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021

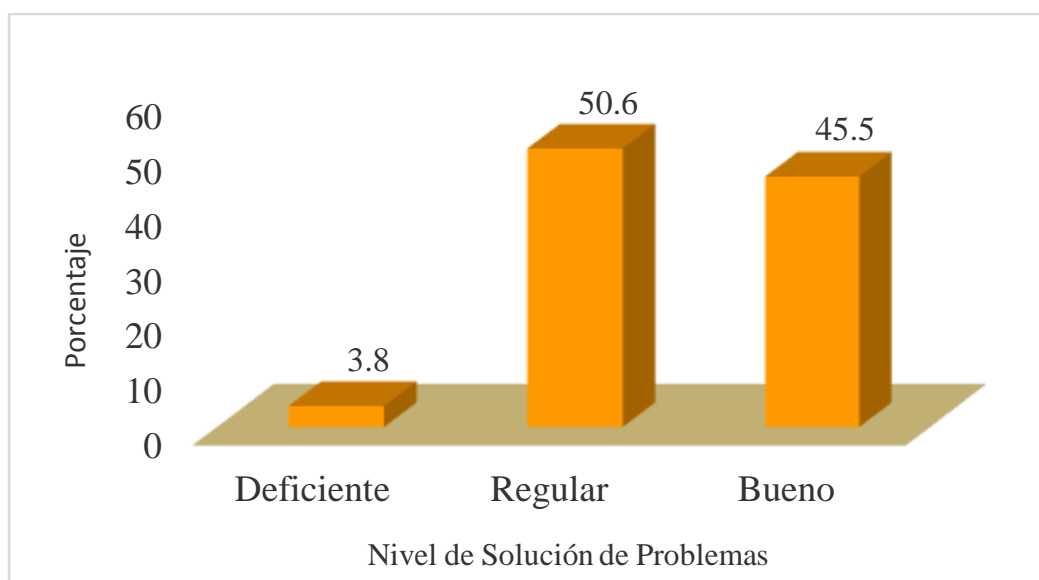
Tabla 5

Nivel de competencias digitales en la dimensión solución de problemas de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	[08 - 18]	6	3,8
Regular	[19 – 29]	79	50,6
Bueno	[30 – 40]	71	45,5
	Total	156	100,0

Fuente: Elaboración propia

Figura 5: Nivel de competencias digitales en la dimensión solución de problemas de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021.



En la tabla 5 y figura 5 se observa que el 3,8% de los estudiantes han reflexionado que la solución de problemas en la competencia digital es de nivel deficiente, sin embargo, el 50,6%, de los universitarios manifiestan que la resolución de dificultades es de nivel

regular y el 45,5% restante de los jóvenes señalaron que la corrección de inconvenientes en la competencia digital es de nivel bueno.

Objetivo Específico 06. Desarrollar los componentes de una guía metodológica “Orientación - Tec” para que mejore las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021

La presente propuesta está sustentada por la Teoría del Conectivismo de Siemens y Downes quienes por una incorporación de percepción asociada a emergentes métodos de especialización generados por organismos enlazados que interactúan y poseen competencias. A su vez el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, organismo perteneciente al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) del Gobierno de España, plantea 5 dimensiones: “Información, Comunicación, Creación de Contenidos, Seguridad, Resolución de Problemas”. (INTEF, 2017, p.12) sobre la que se basará la propuesta “Orientación-Tec”.

La finalidad de esta propuesta está respaldada por Area (2010) quien demuestra la obligación de establecer habilidades informáticas necesarias con la intención de proporcionar a los estudiantes universitarios novedosas referencias, entrenamiento en habilidades de investigación, progresión de la competencia para erigir saberes de forma interactiva, como saber transmitir y contactarse utilizando ulterior terminología y aplicaciones, es decir en definitiva adquirir habilidades aprendidas en espacios arquitectónicos ricos en tecnología. (p.4)

Además, según la estructura desarrollada por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) una guía se define como las diversas actividades o pasos en una serie racional y generalmente indican por quién, cómo, dónde, cuándo y por qué deben llevarse a cabo. Las

pautas metodológicas deben basarse en la experiencia documentada (con información de respaldo) y contener los códigos para una implementación exitosa. (2022, párr.2)

Por tal motivo “Orienta-Tec” es una propuesta que comprende una serie de orientaciones tecnológicas para mejorar las competencias digitales del estudiante de la escuela profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa en sus cinco dimensiones propuestas por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) que será estructurada considerando los resultados del mecanismo puesto en práctica a la muestra de investigación, de modo que responda a las demandas y necesidades del contexto investigado.

Figura 4: Diseño estructural de la Guía Metodológica



Nota: Elaboración propia del sistema secuencial de los contenidos de la Guía Metodológica de acuerdo a las 5 dimensiones de competencias digitales.

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

- Mejorar las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa

2.2. Objetivos Específico

- Identificar las herramientas más utilizadas para cada dimensión de las competencias digitales que deben desarrollar los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa.

-Definir la dosificación temporal adecuada para cada dimensión de las competencias digitales en función del diagnóstico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa.

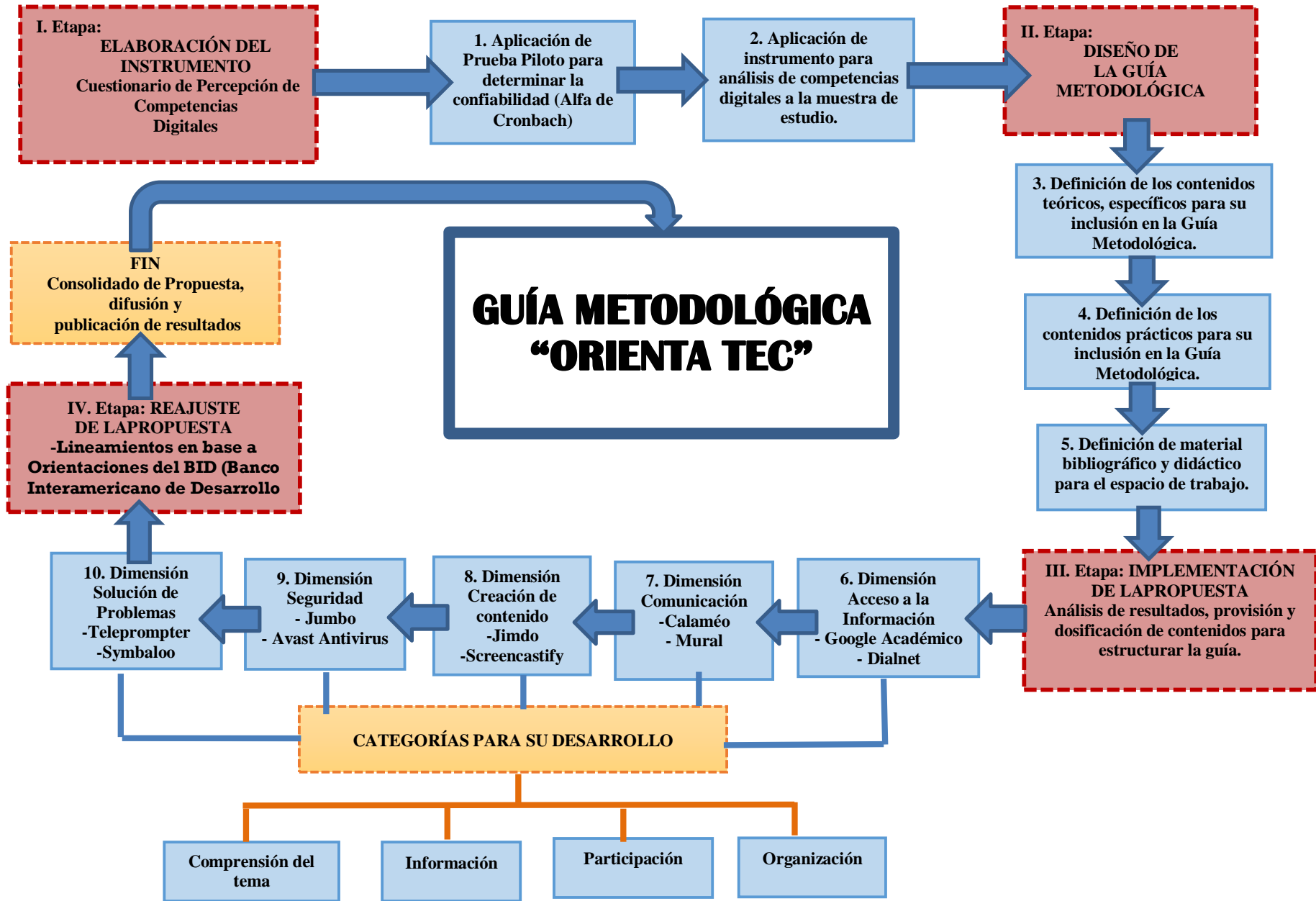
-Instrumentar el componente práctico de cada contenido a fin de asegurar su pertinencia y desarrollo posterior.

2.3. Estructura de la Guía

I-DIMENSIÓN	CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Acceso a la Información	Desarrolla habilidades para la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red.	4 sesiones	Google Académico	2 SEMANAS
		4 sesiones	Dialnet	2 SEMANAS
II-DIMENSIÓN	CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Dimensión comunicación	Desarrolla habilidades para la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red.	4 sesiones	Calaméo	2 SEMANAS
		4 sesiones	Mural	2 SEMANAS

III-DIMENSIÓN	CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Creación de Contenido	Desarrollar la creación y edición de contenidos digitales nuevos, integrando contenidos multimedia y programación informática.	4 sesiones	Jimdo	2 SEMANAS
		4 sesiones	Screencastify	2 SEMANAS
IV-DIMENSIÓN	CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Seguridad	Adaptar la protección de información y datos personales mediante uso responsable y seguro de la tecnología.	2 sesiones	Jumbo	1 SEMANA
		2 sesiones	Avast	1 SEMANA
V-DIMENSIÓN	CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Solución de Problemas	Identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar una solución deseada y evaluar la implementación de tal solución.	4 sesiones	Teleprompter-online.com	2 SEMANA
		4 sesiones	Symbaloo	2 SEMANA

Figura 5: Diseño Gráfico de la Propuesta



4.2. Discusión de resultados

4.2.1. En función al objetivo general:

Una vez procesada la información, se organizaron los resultados acerca de las cinco dimensiones que abarcan las competencias digitales de los jóvenes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, teniendo en cuenta las dificultades que presentan en determinadas áreas para la expansión adecuada de sus capacidades y aptitudes en el uso de los diversos medios digitales y de las tecnologías de información.

El estudio se desarrolló mediante esta perspectiva, para lograr plantear la propuesta, redactada en los diversos soportes incrementados en el interior del marco teórico, como apoyo en la estructura y construcción de la guía metodológica que será un aporte valioso para facilitar la elaboración, redacción y presentación de sus trabajos académicos.

En ese sentido, Quintero (2011), manifiesta que “las estrategias metodológicas nos facultan determinar pautas y juicios, mediante procedimientos, capacidades y técnicas que establecen una sucesión organizada y programada facilitando la innovación de saberes en la labor enseñanza-aprendizaje”. (p. 19).

En cuanto al diseño de nuestra propuesta para mejorar las competencias digitales de los jóvenes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, busca que los universitarios realicen un adecuado uso del sistema operativo de sus dispositivos fijos y móviles, elaboración y construcción de información en diversos formatos, así como el manejo prioritario de programas informáticos que le permitan difundir sus labores en múltiples configuraciones informáticas tales como: texto, audio, video, etc.

Al respecto, La Comisión sobre la Banda Ancha para el Desarrollo Sostenible (2017) señala que las competencias digitales insertan una “mezcla de procederes, destrezas intelectuales

especializados, aprendizaje sistemático, rutinas laborales, cualidades de personalidad, aptitud y capacidad crítica”. (p. 4)

Cabe destacar que nos encontramos frente a la generación Z que no han requerido adecuarse a los monitores ni a la maquinaria informática, han crecido con ella, por lo cual son reconocidos como nativos digitales, saben comunicarse adecuadamente a través de e-mail, chats y foros. Además de restablecer, estimar, acumular, fabricar, exponer y discusión de ideas como parte de su participación en redes de colaboración a través de Internet.

Además de estas características, en el resumen ejecutivo presentado por *Deusto Business School* (Escuela de negocios de la Universidad de Deusto en España) y *ATREVIA* (La consultora global de comunicación con espíritu latino en España), sostienen que:

El avance digital ha supuesto un cambio profundo en la estructura de los medios de comunicación que va más allá del soporte físico en que se ofrezca el mensaje. Cambios principalmente en dos sentidos: inmediatez y escasa propensión a pagar por el contenido, que son demandados por el nuevo tipo de consumidor y que se acentuarán aún más para atender a los miembros de la Generación Z. (p.11)

Ante esta realidad Dopazzo y Ronconi (2014), expresan que utilizan procesadores de texto a los que integran “A través del correo electrónico, el chat o la videoconferencia, también pueden navegar rápidamente por la web, reconocer enlaces, navegar sin problemas de un sitio web a otro, trabajar con fotos y videos y comunicarse con otros utilizando abreviaturas y acrónimos elaborados personalmente” (párr.3)

En cuanto al diseño de nuestra propuesta para mejorar las competencias digitales, forma parte de los resultados encontrados en la presente investigación, logrando evidenciar que los estudiantes poseen competencias que no han sido desarrolladas adecuadamente por la falta de conocimientos tecnológicos y programas informáticos.

4.2.2. En función al primer objetivo específico

En función al primer objetivo específico de la presente investigación la Tabla 1 denominada Nivel de competencias digitales en la dimensión información de los universitarios de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, se observó que 78 estudiantes tienen un discernimiento regular sobre cómo buscar información digitalizada utilizando distintos buscadores para localizar información.

Este resultado contrasta con el hecho que nuestros estudiantes forman parte de la Generación Z que constituyen los nacidos entre 1997 y 2015, quienes han crecido en la era digital, con ordenadores y acceso a internet en todo momento, sin embargo a pesar que la búsqueda de información de diferente índole no es un problema en sus vidas, no controlan los *softwares* competentes para reestructurar y catalogar la información.

Hernández y Muñoz (2012) destacan el dinamismo que el progreso tecnológico aporta a la sociedad a través de la aplicación de ciencias informáticas en un entorno social y cultural, generando transiciones que integran dimensiones del funcionamiento humano. (p. 4)

Al respecto, es conocido que los estudiantes entre sus prácticas cotidianas con el uso de exploradores web para proveer datos sustanciales en el ámbito de moda, espectáculos o fines académicos se encuentra limitada por el desconocimiento de páginas web o programas que los ayuden a evaluar adecuadamente los datos y contenidos digitales obtenidos, a fin de seleccionar información relevante y gestionar distintas fuentes de información para los diferentes tipos de asignaciones académicas.

De igual manera, es primordial asesorar a los jóvenes sobre “Establecer razonamientos de valoración para el estudio de fuentes y promover el uso de medios formativos informáticos amplios”. (Olcott, 2013)

En este caso, es necesario que los docentes elaboren estrategias adecuadas que les permitan a los universitarios mejorar el empleo de aplicativos informáticos mediante la

organización, almacenamiento y recuperación de información para sus diversas actividades académicas.

4.2.3. En función al segundo objetivo específico

Una siguiente etapa del proceso de investigación, se expresa en la Tabla 2 sobre el Nivel de competencias digitales en la dimensión comunicación de los jóvenes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa podemos determinar que la gran mayoría de estudiantes posee un conocimiento regular de las tecnologías digitales y contenidos digitales.

Cabe destacar que nos encontramos en un mundo globalizado donde los estudiantes se relacionan entre sí a través de redes sociales, e-mail, conversaciones instantáneas mediante uso de software, mensajes de texto y diversas colectividades cibernéticas, generando categorías de correspondencia y evolución de aptitudes comunicativas, sumado a que existen 58 estudiantes que destacan en el empleo de las redes sociales, como un usuario habitual y activo que contribuye y transmite juicios en ámbitos informáticos.

En ese sentido, según Dornaletche et al., (2015) señalan este rasgo de cibernauta como *socializer*, es decir, un rasgo centrado en la intercomunicación con propósitos sociales y animados. Sin embargo, no gestiona su identidad digital de forma adecuada, porque los conocimientos y contenidos que comparte en sus diversas redes sociales, en algunos casos no han sido validados, pero lo consideran útil y fiable.

Cabe mencionar que los estudiantes poseen grupos cerrados y anónimos de Facebook, los cuales no consiguen ser escudriñados y los participantes únicamente son incorporados o seleccionados por otro integrante, siendo el administrador quien circunscribe la correspondencia a una camarilla depurada, donde una de sus principales actividades

consiste en la aprobación y monitoreo del contenido que se comparte, siendo en la mayoría de casos utilizados para tratar temas sobre educación, política, economía, etc.

Además de estas características, según las afirmaciones brindadas por Nuria Santacruz, la *Managing Director* de *M&C Saatchi* en España:

Para los jóvenes de la generación Z es relevante proyectar una imagen digital activa.

Por lo tanto, a través de sus perfiles digitales muestran explícitamente todos los aspectos relativos a su cotidianeidad. (párr. 8)

En ese sentido, los estudiantes proporcionan sus antecedentes particulares en línea, ignorando para qué podrían gestionarse en la posteridad y cómo podrían afectar su existencia, lo que actualmente se conoce como “*oversharing*” por la exhibición excesiva de las referencias publicadas por la propia persona.

Cabe señalar que un estudio publicado el 2020 en el portal web El Diario sobre “*Oversharing: qué es y por qué debería preocuparte si tienes hijos*”, elaborado por el laboratorio de ciberseguridad *Kaspersky* menciona que el compartir demasiado tiene dos tipos de contenido suspicaz que pueden incriminar y condenar la información privada y el panorama respectivamente.

Ante esta premisa los estudiantes, emplean formatos breves de sus designaciones o seudónimos para sus abalorios, como una opción de transmitir un formato menos mejorado y seleccionado de su existencia, lo cual les permite gestionar y proteger su reputación digital en las diversas cuentas y aplicaciones utilizadas.

4.2.4. En función al tercer objetivo específico

Según los resultados obtenidos en Tabla 3 sobre el Nivel de competencias digitales en el ámbito creación de contenidos de los jóvenes de Comunicación Social de la Universidad

Nacional del Santa, encontramos que existen 99 estudiantes poseen habilidades para desarrollar y reelaboración de contenidos digitales.

En este contexto, para la Generación Z, también denominada nativos digitales, el paso de la infancia a la adolescencia suele representarse por la posesión de su primer smartphone personal, facilitando la gestión de herramientas tecnológicas de las ciencias informáticas.

Como lo expresó Erstad (2010): “Ya sea que estos nativos digitales existan o no, los jóvenes pasan cada día más tiempo frente a estos medios digitales, al tiempo que se convierten en consumidores y productores primarios”. (p.53)

En este caso, por la pertinencia considerable de social media, los estudiantes exceden ampliamente su permanencia en escenarios informáticos compartiendo contenidos generados como fotos y vídeos por medio de sus dispositivos tecnológicos ordinarios e itinerantes, sin embargo usar las redes para interacciones sociales no es lo mismo que producir contenido para un trabajo académico, porque le falta conocer la amplia gama de formatos digitales como elaborar un blog, video interactivo, sitio web, etc.

Por tal motivo es importante que los estudiantes aprendan a realizar presentaciones multimedia de alto impacto, configuración de representaciones y registro acústico y de film distintos espacios cibernéticos, que le permitan mejorar su participación como ponente en debates, exposiciones, seminarios o eventos académicos.

Por su parte, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) señala:

La propiedad intelectual se refiere a las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, etc. Así como a los símbolos, logotipos, nombres e imágenes utilizados en el comercio. Esta propiedad intelectual de la que hablamos genera a su vez los derechos de autor sobre obras como libros, música, pintura, escultura, imágenes, películas, programas informáticos y por supuesto fotografías e infografías. (p.5)

De este modo, existen estudiantes quienes consideran necesario tener en cuenta qué licencias tienen los materiales educativos que encuentran por la web, a fin de cumplir con la legislación respectiva, conociendo los derechos de autor y las condiciones bajo las cuales se pueden utilizar para hacer un buen uso de los contenidos y producciones digitales.

4.2.5. En función al cuarto objetivo específico

Es posible afirmar, que en la Tabla 4 sobre el Nivel de competencias digitales en la extensión seguridad de los universitarios de Comunicación Social en la Universidad Nacional del Santa es competente, porque los estudiantes son usuarios que asumen limitaciones de entrada en los rasgos de sus plataformas digitales y protegen sus dispositivos fijos y móviles, ante los posibles riesgos y amenazas que existen en la web.

En la actualidad los jóvenes reconocen los peligros ligados a la aproximación y adecuación de aplicaciones on line sobre específicos portales electrónicos, por tal motivo utilizan el modo incógnito para que no se guarden sus contraseñas y su historial de navegación, que complementan con la instalación de programas protectores, rastreadores de amenazas, ciberseguridad, correo no solicitado, carga de baterías, etc.

De acuerdo con lo anterior, Stucchi (2017) manifiesta que “la Ley de Protección de Datos Personales – Ley 29733 tiene por objeto garantizar el derecho básico de los individuos a la seguridad de su intimidad, para lo cual determina que el tratamiento de sus datos propios sea conveniente y innegable, de acuerdo con objetivos consentidas por tales individuos o capacitadas por ley, advirtiendo así que tales datos sean objeto de tráfico y/o uso arbitrario”. (párr. 2)

Sin embargo, es conocido que la gran mayoría de páginas web poseen avisos que nos solicita aceptar la política de cookies, que consisten en pequeños archivos de texto que se

descargan en la computadora para almacenar información como las preferencias de usuario, productos consultados, franja horaria de uso, idioma, etc.

Según la página web de soporte técnico de Mozilla establece que es necesario que los estudiantes configuren su ordenador o dispositivo móvil, con ajustes para:

- Borrar cookies: cómo eliminar cookies que ya haya guardado un sitio web.
- Impedir que los sitios web guarden sus preferencias o estados de sesión en Firefox: cómo impedir que determinados sitios web guarden cookies.
- Deshabilitar cookies de terceros: cómo impedir que un sitio web que no estás visitando guarde cookies. (párr. 5)

A esta realidad, se suma el apoyo que brindan los servicios de almacenamiento en un drive que posibilita autorizar clasificadores desde algún emplazamiento y artefacto, englobando teléfono inteligente o notebook, mediante la opción de guardar nuestros reportes de manera segura en una base de datos remota, originando de esta manera una réplica de seguridad digital del contenido.

Desde la perspectiva, del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF, 2017) señala la importancia que radica en el conocimiento que deben poseer los jóvenes sobre indulgentes costumbres cibernéticas que posibiliten simplificar el consumo en componentes fungible con el propósito de acortar el rastro de carbono de la sociedad. (p. 56)

Al respecto, los estudiantes necesitan comprender que el exceso de basura electrónica conocida como modelos obsoletos de dispositivos móviles y fijos que nos brindan las industrias electrónicas, suscitan una descomunal polución imputada a los patrones elementos que se usufrutuan en su manufactura, sumado a que en nuestro país no se materias un sistema de reciclaje óptimo para dichos productos.

4.2.6. En función al quinto objetivo específico

Finalmente, el quinto objetivo específico referente a la Tabla 5 sobre el Nivel de competencias digitales en la dimensión solución de problemas de los jóvenes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, reporta que 79 universitarios tienen un conocimiento regular para identificar problemas técnicos y resolverlos desde su conocimiento y criterio tecnológico.

En la actualidad, el empleo de video tutoriales para solucionar dificultades informáticas sobre programas esenciales o técnicos, acerca de una secuencia de actividades a desarrollar para descargar o colocar un software, afrontar inconvenientes al momento de manejar una impresora o webcam, resultan útiles para utilizar las herramientas digitales apropiadas para determinada falla técnica de manera creativa.

Asimismo, los datos de la investigación son consistentes con los hallazgos de Cabero y Llorente (2006), quienes “describieron que los estudiantes tienen una habilidad moderada para encontrar subterfugios a las dificultades que se les presentan y para acceder a fuentes de conocimiento”.

Información profesional online para solucionar tus problemas de gestión técnica." (p.148)

Respecto a lo anterior, consideramos que los estudiantes están acostumbrados a utilizar múltiples dispositivos, sin embargo, necesitan una adecuada capacitación tecnológica acerca de recursos y programas informativos que contribuyan en solucionar aspectos especializados que se presentan en sus móviles y ordenadores.

Sumado a la conexión con el mundo que establecen a través de la red, teniendo la ventaja de realizar métodos autodidactas con financiación informática gratuita, formulados en un idioma simple y próximo a la trayectoria de los nativos digitales, en forma visual y audiovisual; que les permite además la alternativa de ser verificados en diversas oportunidades de acuerdo al autónomo progreso de aprendizaje del estudiante.

Ante esta realidad se encuentra el compromiso como docentes de apoyar su formación con enlaces y link sobre programas y talleres online acerca de fallas del sistema operativo, disco duro, virus, etc. con la finalidad de contribuir al entendimiento, procesamiento y mejora de sus habilidades informáticas.

4.2.7. En función al sexto objetivo específico

La elaboración de la guía metodológica “Orienta Tec” fue posible gracias a los resultados alcanzados mediante la ejecución del cuestionario de percepciones sobre competencias digital a 156 estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social, donde identificamos que el nivel de competencial digital es regular tanto en las dimensiones de Información, Comunicación, Creación de Contenidos y Solución de Problemas siendo necesario completar los aspectos donde poseen dificultad o dudas de cada dimensión con programas gratuitos que contribuyan a incrementar las habilidades que ya poseen.

En el caso de la dimensión Información los estudiantes manifestaron su interés por utilizar palabras clave y filtros que les facilite una búsqueda rápida y efectiva de los contenidos de interés de cada materia, por tal razón brindamos la página de *Google Académico* que nos brinda referencias fidedignas de conocimiento científico-académico y *Dialnet* que posee una producción científica hispana especializado en ciencias humanas y sociales, que contribuyen un aporte valioso para nuestros estudiantes de Comunicación Social.

En la dimensión Comunicación los resultados nos ayudaron a identificar que necesitan programas o aplicaciones accesibles para crear presentaciones digitales, por tal motivo aportamos el portal *Calameo* que posee una gama de alternativas de personalización para el diseño de material digital dinámico, además con relación al empleo de instrumentos de colaboración en línea para compartir conocimientos, les presentamos a *Mural* una pizarra

digital que posee diversas plantillas, gráficos, símbolos, etc. integrando a los miembros de un grupo de al momento de realizar diversas actividades académicas y laborales.

En la dimensión Creación de Contenidos los estudiantes refirieron necesitar apoyo para gestionar espacios web donde publicar contenidos multimedia, por lo cual proporcionamos el espacio *online Jimdo* para el diseño de páginas web o blog virtuales, sin necesidad de conocer aspectos relacionado a programación informática, por otro lado para aumentar sus conocimientos sobre el empleo de técnicas informáticas de sonoridad o filmación de vídeo los ayudamos con *Screencastify* un portal web que nos facilita editar y compartir videos en alta definición en segundos, a través de su grabador de pantalla.

En cuanto a la dimensión Solución de Problemas acerca de usar la tecnología les brindamos la herramienta *Teleprompter-online* que contribuye en la planificación de proyectos y exposiciones agilizando un discurso o video como parte de sus presentaciones académicas, asimismo para integrar nuevas tecnologías digitales, ofrecemos el aporte de la plataforma gratuita *Symbaloo* para estructurar y clasificar enlaces web con formato de botones al que pueden unirse mediante una cuenta personal de *Facebook* o *Gmail*.

Por otro lado, solamente en la dimensión Seguridad el nivel de competencia es bueno porque la gran mayoría de estudiantes efectúan actividades primordiales de conservación y seguridad de los equipos que emplean, como potenciación del sistema, *password* de entrada, etc.

Sin embargo, consideramos necesario que para proteger su celular hagan uso de del programa informático Jumbo, que como parte de sus herramientas bloqueando la salida de información personal cuando realicemos una conexión a la red *Wi-Fi* desde nuestro teléfono móvil, así como para proteger su laptop o computadora el antivirus gratuito Avast que localiza y aísla softwares dañinos, programas maliciosos, códigos espías, cifrado de archivos y reemplazo de perfiles.

CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

-El diseño de la guía metodológica “Orienta-Tec” ha sido diseñada considerando la desinformación, obstáculos y oportunidades registradas en el esbozo de la fase de indagación con sus interpretaciones, posturas y juicios en relación a la elaboración, redacción y diseño de trabajos académicos en diversos formatos digitales tales como: texto, audio, video, etc.

- El nivel de competencias digitales en la extensión información de los jóvenes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa es regular (50 %) porque a pesar de haber crecido con Internet, desconocen software de navegación web académicos que les faciliten la elaboración de sus trabajos universitarios, sumado a que todavía desconocen de aplicativos que les permitan desbloquear las restricciones sobre ciertos documentos que se encuentran en la red.

-El nivel de capacidades tecnológicas en el ámbito comunicación de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa es regular (59 %) debido al empleo intensivo de las nuevas tecnologías de la información en la redacción de trabajos autónomos que están enlazados digitalmente vía web, esta realidad emergente ha originado jóvenes hiperconectados y polímatas que se encuentran vinculados a realidades, percepciones y experiencias diferentes.

-El nivel de habilidades informáticas en la dimensión creación de contenidos de los universitarios de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa es regular(63.5 %), porque se han acostumbrado a la generalización de los mensajes cortos que utilizan en sus dispositivos digitales, generándoles dificultades para hablar en público y redactar textos complejos, sin embargo han apostado por la colaboración en diversos

canales digitales con fines de ocio y entretenimiento, elaborando blogs y páginas web propios donde publicar sus contenidos.

-El nivel de competencias digitales en la dimensión seguridad (51.9 %) de los jóvenes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa es bueno, la gran mayoría de jóvenes instala programas antivirus que facilitan el reconocimiento de malware, antispam, etc. Además, crean copias de seguridad ante un posible riesgo de pérdida de datos, asimismo con el apoyo de un buen firewall protegen su acceso a redes privadas y cifra la información enviada por la red, evitando la instalación de programas espía, robo de datos y suplantación de identidad.

-El nivel de destrezas cibernéticas en el ámbito solución de problemas de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa es regular (50.6 %), porque son conscientes que el conocimiento técnico sobre software, programas y aplicaciones tecnológicas básicas o especializadas, será imprescindible para identificar fallas del sistema operativo, problemas de hardware, etc. Ante esta realidad se apoyan en videotutoriales como una estrategia de autoformación que le permita administrar adecuadamente la configuración de sus dispositivos móviles y fijos, así como las aplicaciones informáticas relevantes para su aprendizaje universitario.

- La guía metodológica “Orienta-Tec” ha sido elaborada en función a la estructura propuesta por el Banco Interamericano de Desarrollo, considerando el análisis de los resultados del diagnóstico sobre competencias digitales de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, en base a las 5 dimensiones las mismas que presentan una dosificación temporal en base a los resultados obtenidos: Dimensión

Información nivel regular (50 %), Dimensión Comunicación con un nivel regular (59 %), Dimensión Creación de Contenidos nivel regular (63.5 %), Dimensión Seguridad con un nivel bueno (51.9 %) y Dimensión Solución de Problemas con un nivel regular (50.6 %). Asimismo, se ha considerado para la implementación de la propuesta enfoques didácticos que corresponden al contexto de formación en educación superior propuestas por el Ministerio de Educación para el contexto universitario, así como las teorías del conectivismo.

5.2. Recomendaciones

-Al director de la escuela profesional de Comunicación Social sugerimos realizar un taller sobre competencias digitales, por cada ciclo académico, porque solo se ha considerado algunos temas sobre las cinco dimensiones que contienen dichas habilidades tecnológicas como parte de temas elaborados en los sílabos sobre cursos relacionados a la comunicación y periodismo digital.

-A los catedráticos de la escuela profesional de Comunicación Social aconsejamos apoyar a los futuros comunicadores sociales mediante enlaces y link sobre programas y talleres online gratuitos sobre contenidos especializados referente a su carrera profesional, que contribuyan con su formación integral.

-A los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social invocamos a que se inscriban y participen vía online de diversas actividades relacionadas con las cinco dimensiones de las competencias digitales, con el propósito de impulsar sus capacidades tecnológicas acerca de la elaboración, redacción y presentación de trabajos académicos.

- Para futuros investigadores, sugerimos que elaboren enfoques socioculturales para desarrollar nuevas investigaciones sobre competencias digitales respondiendo a las realidades contextuales que vinculan a nuestros estudiantes con sus hábitos y estilos de vida, que cambian de un nivel socioeconómico a otro.

REFERENCIAS:

- Acevedo, M. (2017). Uso de herramientas digitales multimedia en la enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Embriología Humana en estudiantes de la Carrera de Medicina de UNAN - Managua, 2017. *Revista "Torreón Universitario" de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua*, (14), 46–52.
<https://revistatorreonuniversitario.unan.edu.ni/index.php/torreon/article/view/170>
- Acosta, Y. (2018). *Propuesta de un programa de alfabetización digital dirigido a los docentes para la optimización de los recursos tecnológicos de la I.E. La Encalada – Víctor Larco Herrera*, 2018. Tesis de Maestría.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/37682>
- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa (EDUTECH)*. (7), 2-4.
<https://doi.org/10.21556/edutec.1997.7.570>
- Alejo y Sánchez. (2020) "*Herramientas web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje*" [Tesis Bachiller, La Universidad Nacional San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9809/1/2020_Alejo-Mendez.pdf
- Angulo, H. (2017). *Manual para la elaboración de un plan de tesis universitaria*. Lima: Escuela Nacional del Folklore José María Arguedas.
https://www.escuelafolklore.edu.pe/wpcontent/uploads/2018/02/MANUAL_ELABORACION_PLAN_TESIS_UNIVERSITARIA_2017.pdf

- Álvarez, E., Núñez, P., & Rodríguez, C. (2017). Adquisición y carencia académica de competencias tecnológicas ante una economía digital. *Revista Latina de Comunicación Social*, (72), 540-559.
<http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1178>
- Area, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? RUSC, *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 7(2), 2-5. Recuperado de
<http://rusc.uoc.edu/rusc/ca/index.php/rusc/article/download/v7n2-area/976-1011-1-PB.pdf>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica* (5ta ed.). Editorial Episteme, C.A.
- Assinnato, G. y Matheus, J. (2018). “Las TIC en la enseñanza universitaria de la Comunicación: usos, sentidos y representaciones en dos universidades de Argentina y del Perú, 2018”. *Revista Communication papers media literacy and gender studies*, 7 (14), 49-64.
https://www.researchgate.net/publication/326645551_Las_TIC_en_la_ensenanza_universitaria_de_la_Comunicacion_usos_sentidos_y_representaciones_en_dos_universidades_de_Argentina_y_del_Peru
- Aufderheide, P. y Firestone, C. M. (1993, del 7 al 9 de diciembre). Media literacy: A report of the national leadership conference on media literacy. (Conferencia). La

alfabetización mediática, Queenstown Maryland, EE.UU.

<https://eric.ed.gov/?id=ED365294>

Avila, W. (2016). *Elaboración de la guía metodológica para el uso de herramientas web 2.0: prezi, gmail, google plus (g+), google docs y google drive. Para los estudiantes del primero de b.g.u. (bachillerato general unificado), en la materia de desarrollo del pensamiento filosófico, de la unidad educativa “Octavio cordero palacios” sección nocturna, año lectivo 2015 – 2016.* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana] Dspace.ups.edu.ec.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13481/1/UPS-CT006888.pdf>

Aviram, A. y Eshet-Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: Three scenarios for the next steps. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 9(1), 1-11

https://old.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.pdf

Baelo, R. y Cantón, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(7).

<https://doi.org/10.35362/rie5071965>

Barrios, A. (2014). El Comunicador en el Entorno Digital. *Cuadernos.info*, (34), 165-181.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2014000100013

- Bawden, D. (2008). *Origins and concepts of digital literacy*. En Digital literacies: Concepts, policies and practices.
https://pages.ucsd.edu/~bgoldfarb/comt109w10/reading/Lankshear-Knobel_et_al-DigitalLiteracies.pdf
- Bravo, B. Bouciguez, M. y Braunmüller, M. (2018). Una propuesta didáctica diseñada para favorecer el aprendizaje de la Inducción Electromagnética básica y el desarrollo de competencias digitales. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 16(1).
<https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/4382>
- Cabero, J. y Llorente, M.C. (2006). Capacidades tecnológicas de las tics por los estudiantes. *Enseñanza*, (24), 159-175.
http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20171/capacidades_tecnologicas.pdf
- Cabero-Almenara, J. y Ruiz-Palmero, J. (2017). Las Tecnologías de la Información y Comunicación para la inclusión: reformulando la brecha digital. *Ijери. International Journal of Educational Research and Innovation*, (9), 16-30.
<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665>
- Carrillo Ureta, G. A., Pérez Miguel, L., y Vásquez Abásolo, A. (2018). El desarrollo de competencias en la educación superior: una experiencia con la competencia aprendizaje autónomo. *En Blanco y Negro*, 9(1), 68-81.
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/20543>

Castells, M. (1994). *Flujos, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad informacional*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2090479>

Castells, M. (1997). “*El poder de la identidad*”, *la era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Editorial Alianza.

<https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=165968>

CEPAL - UNESCO. 2020. *La educación en tiempos de la pandemia de COVID – 19*.

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Comisión Europea (2007). *Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un marco de referencia europeo*.

<https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

Comisión Europea. (2013). *Education and Training Monitor*. Oficina Publicaciones Comunidad Europea.

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/25626e01-1bb8-403c-95da-718c3cfcdf19/language-en>

Cuenca, R. y Urrutia, C. (2019). Explorando las brechas de desigualdad educativa en el Perú. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 24(81), 431-461.

<https://www.redalyc.org/articulo.oaid=140/14062583005>

Díaz, L. y García, R. (2015, del 1 al 2 de octubre). Hacia Una Praxis Transformadora de la comprensión del Estudiante de educación superior en contextos de masividad [Coloquio]. *VI Coloquio Internacional sobre Estado, Política Pública y Acción Colectiva*. Córdoba, Argentina.

<https://blogs.unc.edu.ar/doctoradoaypp/files/e-book-coloquio-iifap-final.pdf>

Downes, S. (2005). An Introduction to Connective Knowledge.

www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034

Downes, S. (2006). *Connectivism and Connective Knowledge Essays on meaning and learning networks*. (National Research Council Canada, Ed.) Canadá.

Downes, S. (10 de julio de 2013). La condición semántica: conectivismo y aprendizaje abierto. Video conferencia. Organización de Estados Iberoamericanos.

https://www.youtube.com/watch?v=Oth_9v3RcuI.

Duke, B., Harper, G., & Johnston, M. (2013). Connectivism as a Digital Age Learning Theory. *The International HELT Review*, 4 - 13.

<https://studylib.net/doc/8823680/connectivism-as-a-digital-age-learning-theory>

Durán, M., Gutiérrez, I., & Prendes, M. (2016). Análisis conceptual de modelos de competencia digital del profesorado universitario. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 97-114.
<https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.97>

El Economista. Chile lidera la competitividad digital entre países de Latinoamérica (2020).
<https://www.eleconomistaamerica.pe/economia-eAm-chile/noticias/10804444/10/20/Chile-lidera-la-competitividad-digital-entre-paises-de-Latinoamerica>.

Falla, I. (2011). *Maloka en ecosistema de aprendizaje*.
<https://rutamaestra.santillana.com.co/wp-content/uploads/2019/10/Maloka-en-el-ecosistema-de-aprendizaje.pdf>

Fundación “La Caixa” (2021). *Educaixa Tecnología digital*.
<https://educaixa.org/es/-/tecnologia-digital>

Enzyme Advising Group (2019). *Para qué sirve la tecnología digital: evolución, ejemplos e impacto*.
<https://blog.enzymeadvisinggroup.com/para-que-sirve-la-tecnologia>

- Erstad, O. (2010). Educating the digital generation. Exploring media literacy for the 21st century. *Nordic Journal of Digital Literacy* (4), 85-102.
https://www.researchgate.net/publication/284918764_Educating_the_Digital_Generation_-_Exploring_Media_Literacy_for_the_21st_Century
- Esteve, F y Gisbert, M. (2013). Competencia digital en la educación superior: instrumentos de evaluación y nuevos entornos. *Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 10 (3), 29-43.
<https://www.redalyc.org/pdf/823/82329477003.pdf>
- Ferrari, A., Neza, B. y Punie, Y. (2014). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. *eLearning Papers*(38), 3-17.
www.openeducationeuropa.eu/en/elearning_papers
- Figallo, F. (2015). Cambios y tendencias en la educación superior. *Encuentros multidisciplinares*, 17(49), 30-39.
<http://hdl.handle.net/10486/676168>
- Flores-Cueto, J., Hernández, R. y Garay-Argandoña, R. (2020). Tecnologías de información: Acceso a internet y brecha digital en Perú. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 504-527.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/290/29063559007/html/index.html>

- Gabarda, V., Rodríguez-Martín, A. & Moreno-Rodríguez, M. D. (2017). La competencia digital en estudiantes de magisterio. Análisis competencial y percepción personal del futuro maestro. *Educatio Siglo XXI*, 35(2), 253-274, 253-274.
<https://doi.org/10.6018/j/298601>
- Galindo, F., Ruiz, S., y Ruiz, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudios en Comunicación*, 25(1), 1-11.
<http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/277>
- Galperín, H. (2017). Sociedad digital: brechas y retos para la inclusión digital en América Latina y el Caribe. Unesco. Lima.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5803>
- Galvis, Á. H., y Pedraza, L. d. (2016). Desafíos del e-learning y del blearning en educación superior. *Colombia: Nuevas realidades* (págs. 113-154).
<https://conectate.uniandes.edu.co>
- Gallardo-Echenique, E. (2019). Brechas y asimetrías que emergen en la era digital, ¿nuevas formas de exclusión?. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(1), 1-3.
<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/2909/1754>

García-Bellido, R., González, J. y Jornet, J. (2010). *Introducción al SPSS: Alfa de Cronbach*.

https://www.uv.es/innomide/spss/SPSS/SPSS_0801B.pdf

García, F. 2017. *Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI*
[Tesis doctoral, Universidad Complutense].

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44237/>

García, J., Portillo, J. y Benito, M. (2018, del 19 al 21 de setiembre). Nativos digitales y modelos de aprendizaje [conferencia]. *Post-Proceedings del IV Simposio Pluridisciplinar sobre diseño, evaluación y desarrollo de contenidos educativos reutilizables, SPDECE 2007*, Bilbao, España.

https://www.researchgate.net/publication/220835784_Nativos_digitales_y_modelos_de_aprendizaje

Garrote-Rojas, D., Jiménez-Fernández, S., y Gómez-Barreto, I. (2018). Problemas Derivados del Uso de Internet y el Teléfono Móvil en Estudiantes Universitarios. *Formación universitaria*, 11(2), 99-108.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000200099>

Gewerc, A. y Montero-Mesa, L. (2015). Conocimiento profesional y competencia digital en la formación del profesorado. En caso del Grado de Maestro en Educación Primaria. *Revista latinoamericana de tecnología educativa*, 14(1), 31-43.

http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/3369/1695-288X_14_1_31.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gil Serra, A., y Roca-Piera, J. (2015). Movilidad virtual, reto del aprendizaje de la educación superior en la Europa 2020. *Revista De Educación a Distancia*, 26, 1-16.

<https://revistas.um.es/red/article/view/231941>

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Editorial Wiley.

<https://archive.org/details/digitalliteracy00gils>

Gisbert, M. & Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión universitaria*, 7, 48-59.

<http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359/3423>

Gómez, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Red Tercer Milenio.

http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

González, V., Román, M. y Prendes, M. (2018). Formación en competencias digitales para estudiantes universitarios basada en el modelo Digcomp. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 65, 1 – 15.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1119>

- Grande, M., Cañón, R. y Cantón, I. (2016). Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 218-230.
<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>
- Guerra, M. y Jordán, V. (2010). “Políticas públicas de sociedad de la información en América Latina: ¿una misma visión?”, *Documentos de proyectos*, N° 314 (LC/W.314), Santiago de Chile, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
<https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/3757/S2010178.pdf>
- Gutiérrez, I. y Serrano, L. (2016). Evaluation and development of digital competence in future primary school teachers at the University of Murcia. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 5(1), 51-56. 10.7821/naer.2016.1.15
https://www.researchgate.net/publication/305769545_Evaluation_and_development_of_digital_competence_in_future_primary_school_teachers_at_the_University_of_Murcia
- Hargittai, E. (2002). *Second-level digital divide: differences in people's online skills*. *First Monday*, 7, (4) <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/942>
- Hernández, A., Quijano, R. y Pérez, M. (2019). La formación digital del estudiante universitario digital: competencias, necesidades y pautas de actuación. *Hamut'ay*, 6 (1), 19-32.
<http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/index>

Hobbs, R. (1996). *Expanding the concept of literacy. Media Literacy in the Information.*
163-186.

https://www.researchgate.net/publication/337613801_Expanding_the_Concept_of_Literacy

Instituto Nacional de Estadísticas e Informática [INEI]. (2020, 25 de junio). *El 40,1% de los hogares del país tuvo acceso a Internet en el primer trimestre del 2020*

<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-401-de-los-hogares-del-pais-tuvo-acceso-a-internet-en-el-primer-trimestre-del-2020-12272/>

INTEF. (2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente.*

https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

Iordache, C., Mariën, I., y Baelden, D. (2017). Developing Digital Skills and Competences: A QuickScan Analysis of 13 Digital Literacy Models. *Italian. Journal of Sociology of Education*, 9(1), 6-30.

<https://doi.org/10.14658/pupj-ijse-2017-1-2>

Islas, O. (2003), *Tecnocultura y comunicación*, Bogotá, *Cátedra Unesco de Comunicación Social*, 4 (42). Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

https://www.javeriana.edu.co/Facultades/comunicacion_lenguaje/catedraunesco/docs/resenacatedraunesco.pdf

- Jonnaert, P., Barrete, J., Masciotra, D., y Yaya, M. (2006). Revisión de la competencia como organizadora de los programas de formación: hacia un desempeño competente. *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, 12 (3).
- http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/COPs/Pages_documents/Competencias/ORE_Spanish.pdf
- Juliá, M. T. (2017). El currículo por competencias en la educación superior. Ponencias y debate [conferencia]. *Competencias generales de la formación universitaria: aportes a la calidad con equidad*, Lima, Perú.
- <https://docentes.unibe.edu.do/wp-content/uploads/2017/04/El-curriculum-por-competencias-en-educacion-superior.pdf>
- Kop, R. y Hill, A. (2008). Connectivism: Learning theory of the future or vestige of the past?. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 9(3).
- <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/523/1103>
- Krumsvik, R.J. (2008). Situated learning and teachers' digital competence. *Education and Information Technologies*, 13(13), 279-290.
- <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-008-9069-5>
- Lara, A. y Vera, C. (2003). La radio en la era digital “Realidades y perspectivas de la radiodifusión nacional de cara a una nueva revolución tecnológica” [Tesis de

pregrado. Universidad de Chile].

http://www.periodismo.uchile.cl/archivos/tesis_radio.pdf

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* (Felino Martínez Álvarez, trad.). Washington: s.l.

<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva>.

López-Gil, S., y Sevillano, L. (2020). Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en contextos informales de aprendizaje. *Education Siglo XXI*, 38, 53-78.

<https://doi.org/10.6018/educatio.413141>

López, J. (2021). ¿Está preparada Europa y España para la revolución digital? párr. 10.

<https://hipertextual.com/2019/05/europa-espana-competencias-digitales>

Marqués, P. (2000). Impacto de las TIC en la enseñanza universitaria. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (11), p. 0-0,

<https://www.raco.cat/index.php/DIM/article/view/87133>

Marza, M., y Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506.

<http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>

Melgarejo, J. (2021). Brecha digital en el Perú: ¿Cómo vamos y qué nos falta para acortarla? párr.7-9.

<https://elcomercio.pe/tecnologia/tecnologia/brecha-digital-en-el-peru-como-vamos-y-que-nos-falta-para-acortarla-educacion-alfabetizacion-digital-pandemia-que-hacer-futuro-noticia/>

Meneses, G. (2007). Ntic, interacción y aprendizaje en la universidad [Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili]. Tesis Doctoral en Xarxa.

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/5LasTICsenlaUniversidad.pdf?sequence=11&isAllowed=y>

Mezarina, C., Páez, H., Terán, O., y Toscano, R. (2015). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus Virtuales*, 3(1), 88-101.

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/52>

Molina, R. (2014). Construcción del concepto de tecnología en una red virtual de aprendizaje. *Enunciación*, 20(1), pp. 10-25.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5329750>

Morin, E. (2001a). La cabeza bien puesta: Bases para una reforma educativa. *Nueva*

Visión. http://ipcem.net/wpcontent/uploads/2014/08/La_cabeza_bien_puesta.pdf

Núñez-López, S., Ávila-Palet, E., y Olivares-Olivares, L., (2018). El desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios por medio del aprendizaje basado en problemas. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 8(23), 126-138.
<https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2017.23.3012>

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). *Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. Propósitos y Representaciones*, 7(2), 17.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. [OMPI]. (2016). *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*.
https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE]. (2006). *Are Students Ready for a Technology-Rich World? What PISA Tells Us*. Paris
<https://goo.gl/v8pzKH>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE]. (2106). *Avanzando hacia una mejor educación para Perú*.
<https://www.oecd.org/dev/Avanzando-hacia-una-mejoreducacion-en-Peru.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura/Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe

[UNESCO/OREALC]. (2008). Situación educativa de América Latina y el Caribe: garantizando la educación de calidad para todos: informe regional de revisión y evaluación del progreso de América Latina y el Caribe hacia la Educación para Todos en el marco del Proyecto Regional de Educación. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000152894>

Palella, S. y Martins, F. (2012). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Editorial: FEDUPEL. <https://metodologiaecs.wordpress.com/2015/09/06/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-y-feliberto-martins-pestana-2/>

Parlamento Europeo y Consejo de la Unión Europea. (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de la Unión Europea sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*. <https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>

Pascual, A., Ortega-Carrillo, A., Pérez-Ferra, M. y Fombona, J. (2019). Competencias Digitales en los Estudiantes del Grado de Maestro de Educación Primaria. El caso de tres Universidades Españolas. *Formación universitaria*, 12(6), 141-150. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000600141>

- Pastor, C. (2008). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad del conocimiento del Perú. *Quipukamayoc*.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/quipukamayoc/2008_1/a07.pdf
- Pastor, R. (2019). *Herramientas didácticas orientadas al estudiante y el rendimiento académico*, 2019 [Tesis Magister, Universidad Cayetano Heredia].
<http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/7310>
- Peña, I. (2006). Capacitación digital a la UOC: La alfabetización tecnológica vs. La competencia digital. En Batlle et al. *Enseñar Derecho en la Red: Un Paso Adelante en la Construcción del Espacio Europeo de Educación Superior*, 139-155. Barcelona: Bosch
https://ictlogy.net/articles/20060316_ismael_pena_capacitacion_digital.pdf
- Pinal, K. (2006). *Apuntes de metodología y reacción. Guía para la elaboración de un Proyecto de tesis*.
https://www.escuelafolklore.edu.pe/wpcontent/uploads/2018/02/MANUAL_ELABORACION_PLAN_TESIS_UNIVERSITARIA_2017.pdf
- Piscitelli, A. (2012). "Pensar es conectar: tecnologías, autoaprendizaje y reinención social". [Conferencia magistral]. *XIV Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social*. Lima. Perú.
<https://www.youtube.com/watch?v=9HSsM6Kjw7E>

Pisco González, J. (2021). Guía metodológica para el diseño web adaptativo para los estudiantes de la carrera de tecnologías de información. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal del Sur de Manabí] Repositorio UNESUM.
<http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2882/1/TESIS%20-%20PISCO%20GONZALEZ%20JONATHAN%20VICENTE.pdf>

Pontificia Universidad Católica del Perú. (2018). *Guía para el diseño curricular y evaluación de planes de estudios. Manuscrito inédito, Dirección de Asuntos Académicos del Vicerrectorado Académico de la PUCP, Pontificia Universidad Católica del Perú.*
http://cdn02.pucp.education/academico/2014/06/20143050/guia_plan_estudios.pdf

Pontificia Universidad Católica del Perú. (2020). *Herramientas digitales para la enseñanza virtual”, un esfuerzo conjunto de la DAPE, DARS y la Red Peruana de Universidades en pro de las universidades del país.*
<https://dape.pucp.edu.pe/herramientas-digitales-para-la-ensenanza-virtual-un-esfuerzo-conjunto-de-la-dape-dars-y-dari-en-pro-de-las-universidades-del-pais/>

Pozú-Franco, J., Fernández-Otoya, F. y Muñoz- Guevara, L. (2020). Valoración de las competencias digitales en docentes universitarios. *Rev Psicol Hered.* 13(1): 20-31.
<https://doi.org/10.20453/rph.v13i1.3850>

Prat, R. y Doval, E. (2003). Construcción y Análisis de Escalas, en Lévy, J. y Varela, J. *Análisis Multivariable para las Ciencias Sociales*, Madrid, Pearson-Prentice Hall.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4548181>

Prendes, P., Castañeda, L. y Gutiérrez, I. (2010). Competencia para el uso de TIC de los futuros maestros. *Revista Comunicar*, 35, 175-182.

<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=35&articulo=35-2010-21>

Rangel, A., y Peñalosa, E. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 9-23.

<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.01>

Recomendación del parlamento europeo y del consejo sobre competencias clave para el aprendizaje permanente (18 de diciembre de 2006). *Diario oficial de la Unión Europea*.

<https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2006/962/oj>

Rivoir, A. y Morales, M. (2019). *Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina*. Clacso.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20191128031455/Tecnologias-digitales.pdf>

- Rojas-Soriano, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales* (38th ed.). México, D. F: Plaza y Valdés Editores.
- Roney Aguirre, C., Menjívar Valencia, E. y Morales, H. (2015). Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Diá-Logos*, (15), 23-37.
<https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i15.2207>
- Sánchez, H y Reyes, C (1996). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Edit INIDE
- Sandoval, P., Rodríguez, F. y Maldonado, A. (2017). Evaluación de la alfabetización digital y pedagógica en TIC, a partir de las opiniones de estudiantes en Formación Inicial. *Docente Educação e Pesquisa*, 43(1), 127-143.
<http://dx.doi.org/10.1590/s1517-9702201701154907>.
- Sicilia, E., García-Barriocanal, S., Sánchez-Alonso, P., Rózewski, M., Kieruzel, T., Lipczyński, C., Royo, F., Uras, y S. Hamill. (2018, octubre). Digital skills training in Higher Education: insights about the perceptions of different stakeholders. In Proceedings of the 6th International [conferencia]. *TEEM'18: Sixth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, Salamanca, España.
<https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/3284179>

Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *Elearnspace everything elearning*

<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Siemens, G. (2008). *What is the unique idea in Connectivism? Connectivism*.

<http://www.connectivism.ca/?p=116>

Siemens, G. (2009). What is conectivism.

<https://en.wikiversity.org/wiki/Connectivism>

Siemens, G. (2010). Thought experiment on social networked learning. *Connectivism*.

<http://www.connectivism.ca/?p=297>

Sifuentes, G. y Sifuentes, J. 2017. *Percepciones sobre la utilidad de google académico como herramienta para la búsqueda de información por estudiantes del curso arte y tecnología de primer año del nivel pregrado de una universidad privada de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad Privada de Lima].

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/9015>

Sifuentes, G. y Sifuentes, J. (2017). *Percepciones sobre la utilidad de google académico como herramienta para la búsqueda de información educativa por estudiantes del curso arte y tecnología de primer año del nivel pregrado de una universidad privada de Lima* [Tesis Magister, Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú].

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9015>

Sloep, P., & Berlanga, A. (2011). *Learning networks, networked learning. Comunicar. XIX: 55-63.*

https://www.scipedia.com/public/Sloep_Berlanga_2011a

Spector, E. (1992). Sage university papers series: Quantitative applications in the social sciences. *GESIS - Instituto Leibniz de Ciencias Sociales 19, (1), 69.*

<https://www.jstor.org/stable/20755832?seq=1>

Suárez, N. y Custodio, J. (2014). Evolución de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Vínculos, 11.*

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/view/8028/9871>

Sunkel, G., Trucco, D. y Espejo, A. (2014). *La integración de las tecnologías digitales en las escuelas de América Latina y el Caribe. CEPAL.*

https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/36739/S20131120_es.pdf

Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica.* Editorial

Limusa.

<http://evirtual.uaslp.mx/ENF/220/Biblioteca/Tamayo%20Tamayo->

[El%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica2002.pdf](http://evirtual.uaslp.mx/ENF/220/Biblioteca/Tamayo%20Tamayo-El%20proceso%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica2002.pdf)

- Tardif, J. (2008). Desarrollo de un programa por competencias: de la inserción a su implementación. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 12(3), 1-16.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56712875003>
- Terán-Modregón, O. (2017). Diagnóstico del acceso, uso de las TIC's y medición de la brecha digital en la carrera de Ingeniería Industrial. *Rev. Cient. Cepies*, 3(1), 52-66.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2518-82832017000200007&script=sci_abstract
- Terreni, L., Vilanova, G., & Varas, J. (2019). Desarrollo de competencias digitales en propuestas pedagógicas en ambientes mediados: Un caso en educación superior bajo modelo de aula extendida. *Informes Científicos Técnicos - UNPA*, 11(3), 61-87.
<https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v11.n3.797>
- Tropical Server. (2020). *¿Qué es Moodle? La Guía Definitiva*.
<https://www.tropicalserver.com/ayuda/que-es-moodle/>
- Uceda, J. y Barro, S. (2010). Universitíc 2010: Evolución de las TIC en el sistema universitario español 2006 – 2010 [conferencia]. *Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (CRUE)*.
<https://cruetic.um.es/wp-content/uploads/2016/04/2009.pdf>

UNESCO. (2016). *Educación para la Ciudadanía Mundial. Preparar a los educandos para los retos del siglo XXI*. París.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002449/244957s.pdf>

Universidad Nacional del Santa. UNS. (2020). *Comunicación Social*.

<https://www.uns.edu.pe/#/humanidades/comunicacion-social>

Uriarte, J. (2020). “Historia de la Tecnología”. Características.co, última edición. párr. 25.

<https://www.caracteristicas.co/historia-de-la-tecnologia/#ixzz6t12eazCo>

Yániz, C. (2008). Las competencias en el currículo universitario: implicaciones para diseñar el aprendizaje y para la formación del profesorado. *Red U. Revista de Docencia Universitaria*, 6(1), 1-13.

<https://doi.org/10.4995/redu.2008.6281>

Yániz, C. (2015). Las competencias genéricas como finalidad educativa. En L. Villardón Gallego (Coord.), *Competencias genéricas en la educación superior. Metodologías específicas para su desarrollo (pp. 13-23)*. Madrid: Narcea Ediciones.

http://cdn02.pucp.education/academico/2019/03/20165541/daa_ogc_competencias_gen_descripcion_progresion_0319.pdf

Wynarczyk, H. (2001). *Orientaciones técnicas, especialmente para niveles de licenciatura y master en áreas de ciencias de la administración y ciencias sociales*.

<http://www.cyta.com.ar/ta0102/research.htm>

ANEXOS

ANEXO 1: CUESTIONARIO



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
E.P COMUNICACIÓN SOCIAL

CUESTIONARIO DE PERCEPCIONES SOBRE LA COMPETENCIA DIGITAL DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA E.P DE COMUNICACIÓN SOCIAL, UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA- 2021.

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante de la veracidad de sus respuestas dependerá alcanzar los objetivos trazados en la presente investigación, que busca generar una propuesta para mejorar las competencias digitales requeridas en la formación profesional de la carrera; por tal motivo, se le solicita leer cuidadosamente cada pregunta y marcar con suma sinceridad, la opción de respuesta desde su experiencia. Gracias.

SEXO _____

I.E DE PROCEDENCIA _____

EDAD _____

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Área 1: Acceso a la Información

- Configuras el navegador web de tu ordenador cuando lo consideras necesario.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Seleccionas fuentes de información de interés profesional.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Localizas información digitalizada utilizando palabras clave y filtros para ajustar y limitar tu búsqueda.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Usas distintos buscadores para localizar información y recursos.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Tienes en cuenta las restricciones de los recursos educativos publicados con derechos de autor.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Utilizas recursos educativos disponibles en Internet en función de las demandas que te plantean las asignaturas.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Evalúas críticamente la información que localizas en internet posicionándote sobre su enfoque.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Guardas información en diferentes formatos clasificándola de forma que la puedas recuperar fácilmente.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Realizas copias de seguridad de la información que consideras relevante.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Utilizas espacios de almacenamiento externo con ese fin.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
- Utilizas algún tipo de programa informático para organizar, etiquetando los recursos conseguidos en la red internet.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

Área 2: Comunicación

12. Utilizas al menos tres herramientas digitales distintas para interactuar con los demás.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
13. Cuando navegas, interaccionas con diferentes fuentes de información digital.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
14. Cuando compartes información o contenidos obtenidos en línea, citas al autor y a la fuente, siguiendo las normas existentes.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
15. Seleccionas para compartir en red, noticias y recursos localizados en diversas páginas web, foros y otras comunidades en línea.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
16. Utilizas programas y aplicaciones para crear presentaciones digitales proyectables.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
17. Difundes las presentaciones digitales creadas a través de envío por correo, redes sociales, subida a repositorios, etc.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
18. Participas activamente en al menos dos comunidades virtuales y redes sociales.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
19. Aprovechas las posibilidades que te ofrecen los medios digitales incluyendo a las redes sociales para promover la participación social de la ciudadanía.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
20. Usas herramientas de trabajo colaborativo en línea para crear conocimiento compartido.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
21. Consultas las disposiciones legales que regulan los derechos y deberes de quienes emitimos y recibimos mensajes digitales.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
22. Cuando emites y recibes mensajes digitales cumples las normas legales que regulan tal transferencia de información.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
23. Tienes presente las características socioculturales de las audiencias hacia los que diriges tus mensajes digitales que creas para difundirlos a través de internet.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
24. Gestionas tu identidad digital, cuidando de hacer públicos solo aquellos datos personales que deseas que se conozcan.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
25. Rastreas tu huella digital en Internet para conocer su difusión.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

Área 3: Creación de Contenidos

26. Compartes materiales digitales sencillos en la red.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
27. Gestionas espacios web donde publicar contenidos multimedia elaborados por ti.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
28. Creas mensajes adaptados en forma y contenido a las características de los canales de comunicación digital en los que vas a difundir.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
29. Creas audios digitales mezclando voz y música.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
30. Diseñas y creas presentaciones digitales combinando imágenes, gráficos y textos.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
31. Creas vídeos propios insertando fotografías, gráficos, fragmentos de películas y textos.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
32. Usas programas de edición digital (de audio y/o vídeo) para modificar contenidos creados por ti o por otros autores.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
33. Te preocupas de conocer las normativas que regulan los derechos de autor según el tipo de licencia elegida para protegerlos.
Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()
34. Respetas las obligaciones y derechos previstos en las normativas que regulan las licencias

de uso de los materiales creados por los autores.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

35. Te preocupas por conocer los procedimientos por los que un autor liberaliza sus derechos y hace su obra de dominio público y gratuito.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

36. Modificas la configuración básica de las herramientas y medios digitales de los que dispones, para adaptarla a tus necesidades y limitaciones.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

Área 4: Seguridad

37. Realizas operaciones básicas de mantenimiento y protección de los dispositivos que utilizas: actualizaciones de sistemas, antivirus y contraseñas de acceso, etc.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

38. Sabes cómo actuar cuando detectas una amenaza de seguridad en tus dispositivos y equipos.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

39. Proteges los datos personales sensibles.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

40. Proteges tu identidad digital y la de los demás.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

41. Te preocupan los riesgos de salud que pueden asociarse con el uso inadecuado de dispositivos y equipos electrónicos.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

42. Haces un uso óptimo de los dispositivos digitales para que tengan el menor impacto sobre el medio ambiente.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

43. Adoptas medidas eficaces de ahorro energético y de alargamiento de la duración de las baterías de tus dispositivos digitales.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

Área 5: Resolución de Problemas

44. Identificas un problema técnico explicando con claridad en qué consiste el mal funcionamiento.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

45. Resuelves problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales con la ayuda de un manual o información técnica disponible.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

46. Utilizas entornos virtuales para seguir cursos en red para tu formación.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

47. Consultas foros especializados que te ayuden a resolver dudas o problemas.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

48. Usas las tecnologías en tu actividad académica para buscar soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

49. Utilizas las tecnologías en tu labor diaria para gestionar soluciones innovadoras y participar en proyectos creativos.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

50. Reconoces las carencias en el uso de medios digitales con fines de aprendizaje profesional docente.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

51. Experimentas con nuevas tecnologías digitales que te ayudan a cubrir posibles lagunas en la competencia digital, necesaria para tu aprendizaje.

Nunca () Casi nunca () A veces () Casi siempre () Siempre ()

Cuestionario elaborado por María A. Pascual, José A. Ortega-Carrillo, Miguel Pérez-Ferra y Javier Fombona (2019).

ANEXO 2

Análisis de cada elemento del cuestionario de percepciones sobre la competencia digital dirigido a los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social, Universidad Nacional del Santa- 2021.

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	182,88	526,117	-,132	,900
p2	182,31	503,562	,502	,895
p3	182,44	520,529	-,011	,901
p4	182,75	491,667	,504	,894
p5	182,13	505,183	,310	,896
p6	182,06	504,463	,397	,895
p7	182,13	498,250	,569	,894
p8	182,44	502,929	,259	,897
p9	182,81	494,963	,376	,896
p10	183,19	491,629	,454	,894
p11	184,00	489,733	,436	,895
p12	181,88	496,383	,618	,893
p13	182,00	490,933	,668	,892
p14	182,31	497,696	,426	,895
p15	182,81	494,829	,469	,894
p16	182,19	510,563	,191	,898
p17	183,13	492,383	,494	,894
p18	182,75	501,533	,361	,896
p19	182,69	496,763	,484	,894
p20	182,69	509,029	,266	,897
p21	183,38	487,850	,775	,891
p22	182,63	507,317	,285	,896
p23	182,26	501,633	,441	,895
p24	181,88	514,650	,170	,897
p25	184,56	492,663	,618	,893
p26	182,81	503,096	,331	,896
p27	183,75	495,533	,433	,895
p28	182,63	484,617	,687	,892
p29	183,75	486,067	,607	,892
p30	182,50	506,600	,260	,897
p31	183,19	519,363	,009	,900
p32	182,69	528,229	-,172	,901
p33	182,69	494,096	,576	,893
p34	182,50	495,200	,746	,892
p35	182,81	499,096	,464	,894
p36	182,31	510,496	,242	,897
p37	182,38	493,183	,603	,894
p38	182,88	501,983	,377	,895
p39	181,88	505,983	,340	,896
p40	181,63	516,583	,128	,898
p41	182,31	517,829	,035	,900
p42	183,25	495,800	,409	,895
p43	182,19	513,629	,122	,899
p44	182,69	497,029	,427	,895
p45	182,88	498,117	,371	,895
p46	182,63	509,050	,173	,898
p47	181,94	498,329	,576	,894
p48	181,75	504,467	,587	,894
p49	182,06	502,062	,502	,894
p50	181,88	518,783	,084	,898
p51	182,31	500,362	,452	,895

ANEXO 3

RELACIÓN DE ALUMNOS MATRICULADOS EN EL SEMESTRE 2020-II DE LA E.P COMUNICACIÓN SOCIAL



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
VICERRECTORADO ACADEMICO
OFICINA CENTRAL DE EVALUACIÓN Y DESARROLLO ACADEMICO



Id : 200

RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
340 COMUNICACION SOCIAL								0260
	01							0042
	0199434015	CORNEJO GONZALEZ, VICTOR HUGO	REGULAR	M	14/10/2020	1994	ORD	
	0201334009	MENDOZA LOÓ, CAROLAY ESTEFANY	REGULAR	M	14/10/2020	2013	ORD	
	0201534017	LOPEZ TAPIA, ALEX JUNIOR	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201834007	SÁNCHEZ VÁSQUEZ, LUIS JOSUE MYNOR	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834009	SANCHEZ REGALADO, TALITA ALEXANDRA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834027	GONZALEZ ROMERO, OSCAR ANDRÉS	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834046	MIÑANO MENACHO, JENNIFER CARINA	REGULAR	M	26/10/2020	2018	ORD	
	0201834061	VELARDE OSORIO, ANDRÉ ALEXANDER	REGULAR	M	13/10/2020	2018	ORD	
	0201934007	ESTELA SILVA, JESÚS STIEVAN	REGULAR	M	15/10/2020	2019	ORD	
	0202034023	SALINAS CARRION, STEFANY ANDREINA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034024	REYNA VÁSQUEZ, ROBERTO EDUARDO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	CP3	
	0202034025	VASQUEZ SAUCEDO, JULIO CESAR DORE	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034026	MORI ARELLANO, JULIO CESAR	REGULAR	M	10/11/2020	2020	ORD	
	0202034027	ACERO LA NOIRE, PIERO STEFANO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034028	CRUZ RAMIREZ, MILAGROS ANTONIA	REGULAR	M	10/11/2020	2020	CP3	
	0202034029	SOTELO CCASA, ANGIE ESTRELLA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	CP3	
	0202034030	PAUCAR YANAC, SERGIO LUCIANO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	CP3	
	0202034031	VALDERRAMA DUEÑEZ, AARÓN DAVID	REGULAR	M	9/11/2020	2020	PFT	
	0202034032	HUAMAN MORALES, MARIA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	PFT	
	0202034033	CAPA VEGA, JIMENA FRANCESCA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034034	CRUZADO REINALTT, ANDREA MARGARITA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	PFT	
	0202034035	REYES ALVAREZ, CAMILA JOANE	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034036	RAMOS MENDIETA, KERLIN ALEXIS	REGULAR	M	10/11/2020	2020	ORD	
	0202034037	PISCOYA VIDAURRE, NEBENKA FIORELLA	REGULAR	M	10/11/2020	2020	1Y2	
	0202034038	GUERRERO ROSALES, PAMELA LUCERO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034039	VIGO AREVALO, LUIS EDUARDO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034040	MAZA LEYVA, KIMBERLYN XIOMARA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	1Y2	
	0202034041	BOLIVAR ASMAT, GLEISY	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034042	ALIPIO VASQUEZ, NICOLL SILVANA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	PFT	
	0202034043	NEGLIA CASTRO, CARLOS DANIEL	REGULAR	M	23/11/2020	2020	ORD	
	0202034044	ABANTO CAMPOS, DANIELA ARACELY	REGULAR	M	10/11/2020	2020	ORD	
	0202034045	DIEGO MIRANDA, CRISTHIAN ANTONIO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034046	MEJIA ROMERO, NAYDELI MILAGRO	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	

29/03/2021

SIGAA - UNS

Página 1 de 8



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
	0202034047	NIETO CAMPOS, ALLISON ALESSANDRA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034048	CASTRO ROBLES, NAYELLY XIOMARA	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034049	LOYOLA TRIGOSO, RUSBEL FERNANDO JOSE	REGULAR	M	23/11/2020	2020	ORD	
	0202034050	ROSILLO ROJAS, LILIANA ANTUANE	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034051	SANCHEZ SANTIAGO, PRISCILA MADELAYNE	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034052	CHACON HUAMAN, LUIS ANGEL JESUS	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034053	TRUJILLO TOCAS, CHRIS MARILEY	REGULAR	M	10/11/2020	2020	ORD	
	0202034054	QUIROZ LEON, PATRICK RAYAN	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	0202034055	ZELADA LÓPEZ, GILMER JUNIOR	REGULAR	M	9/11/2020	2020	ORD	
	02							0010
	0200334015	REINOSO VILLACORTA, JORGE LEONIDAS	REGULAR	M	14/10/2020	2003	ORD	
	0200534040	LEON COLORADO, AMPARITO VANESSA	REGULAR	M	14/10/2020	2005	CP1	
	0200834007	CHI ARROYO, CLAUDIA LUCERO	REGULAR	M	14/10/2020	2008	ORD	
	0201234018	PATRICIO CABRERA, KRISTY ELENA	REGULAR	M	14/10/2020	2012	ORD	
	0201534009	PÉREZ CRISPIN, MICHELL JASON	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534013	MELGAREJO VELÁSQUEZ, CARLOS OMAR	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201634011	CRUZ PECHE, ANGELO SAMMY	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201734013	SOLIS GOMEZ, NATALY EILEEN	REGULAR	M	15/10/2020	2017	ORD	
	0201834041	ABANTO BUEZA, JORWIN ALEJANDRO	REGULAR	M	13/10/2020	2018	ORD	
	0201834044	HUAMAN CHAVEZ, LUIS DAVID	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	03							0004
	0201534016	CASTILLO ARIAS, NHAYKE BRIGGITTE	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201734021	PINTADO MORALES, SHIRLEY VANESA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201834042	GIRALDO ALAYO, ANDREA MILAGROS	REGULAR	M	13/10/2020	2018	ORD	
	0201934045	MANTILLA OLIVERA, KIHARA NAYELY	REGULAR	M	15/10/2020	2019	ORD	
	04							0021
	0201734002	DÍAZ SALGADO, SHIRLEY KATHERINE	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734010	ORDOÑEZ CARRILLO, EDER GIAN POOL	REGULAR	M	15/10/2020	2017	ORD	
	0201734025	CASTRO CHIROQUE, HEYDI ELIANA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734026	CUEVA FIGUEROA, DANIELA FRANCESCA	REGULAR	M	15/10/2020	2017	ORD	
	0201734032	GUTIERREZ TUMIRI, KAROL GREISY	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734033	SALETTI VARAS, ALESSANDRA FRANCESCA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734049	GAMBOA UCHALIN, JUAN FELIPE	REGULAR	M	15/10/2020	2017	CP1	
	0201734051	HERRERA ROLDAN, MILAGROS ESTHER	REGULAR	M	21/10/2020	2017	CP2	
	0201834001	RIVERA CORDOVA, JOSE	REGULAR	M	13/10/2020	2018	ORD	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
	0201834015	BOCANEGRA LOPEZ, CRISTHOFER ANDRE	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834019	CUEVA CCAPA, DANTE BRIAN	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834020	UCAÑAN PUTPAÑA, JESUS ENRIQUE	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834021	TORRES CHAVARRIA, LUZDINA PRISCILA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834024	SALVADOR ARONE, EDER SAMIR	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834026	LECCA HERNANDEZ, ESTRELLA NICOLE	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834030	JARAMILLO MINAYA, ROSALIN MAGDALENA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP3	
	0201834043	CABALLERO BURGOS, BRITNEY DÁRYL	REGULAR	M	15/10/2020	2018	PFT	
	0201834045	ROJAS MATEO, ANGGIE NAOMI	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834051	VILLALOBOS SIFUENTES , PIERO GIANFRANCO	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834057	TAPIA ESPINOZA, KREN SARAI	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834060	JAEN BERROSPI, GABRIEL JHAMIR	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	05							0028
	0201734011	SILVA AGURTO, JEFFREY LEONARDO	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734038	NOLAZCO LOPEZ, NATHALYE CHAVELLY	REGULAR	M	15/10/2020	2017	1Y2	
	0201734054	BENITES APARICIO, ABEL MARCELO	REGULAR	M	15/10/2020	2017	CP3	
	0201834002	CARHUAYANO GINOCCHIO, JULIO CESAR	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP1	
	0201834003	LÓPEZ HERRERA, MELIZA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP2	
	0201834004	PADILLA SOLANO, PAMELA ITATI	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834005	MESSARINA AZAÑEDO, POLL ANGELO	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834006	MORENO HERNANDEZ, ALEXIS FERNANDO	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP1	
	0201834008	ESPINOZA BELTRAN, PRISCILA DAMARIS	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP2	
	0201834010	CORTEZ MEDINA, SILVIA MATILDE	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP3	
	0201834011	VALDERRAMA DUEÑEZ, GINA MÁRYORI	REGULAR	M	15/10/2020	2018	CP3	
	0201834012	SQJO UBALDO, CLARA LUZ	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834017	GUTIERREZ ALVARADO, CRISTHOPER ANGHELO	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834023	ABAD CASTILLO, ROSA TERESA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834025	CANO PALMA, BILLY KILVERT	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834028	QUEZADA VALERIO, KAREN STEFANIA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834031	LARICO VALENCIA, MARIEL KAREN	REGULAR	M	15/10/2020	2018	PFT	
	0201834032	CASTAÑEDA SIFUENTES, KARLA DANIELA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834034	MORALES PALACIOS, JOSE GIANPIER	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834035	ORDOÑEZ MANTILLA, ALONSO MIGUEL	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834036	BRICEÑO MEZA, RICHARD GIOVANY	REGULAR	M	15/10/2020	2018	PFT	
	0201834038	FERNÁNDEZ ZAVALA, LUZ ABIGAIL	REGULAR	M	15/10/2020	2018	1Y2	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
	0201834040	PONTE DULCE, KAROL JULISSA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834049	PALOMARES CUSTODIO, LEONARDO AARON	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834050	DAMIAN SOTO, MARGOT VIVIANA	REGULAR	M	15/10/2020	2018	1Y2	
	0201834054	CABALLERO RIVERO, RAY ROYSI	REGULAR	M	15/10/2020	2018	PFT	
	0201834056	NAVARRO GRADOS, MICHAEL STEFFANO	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	0201834058	TORRES MELO, EMERSON JEAN CARLOS	REGULAR	M	15/10/2020	2018	ORD	
	06							0002
	0201734003	RODRÍGUEZ RAMÍREZ, ADRIAN GONZALO	REGULAR	M	15/10/2020	2017	ORD	
	0201734012	VALVERDE ABAD, DANIELA ALEXANDRA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	07							0025
	0201734001	HONORES RÍOS, NICOLÁS AIMAR MIGUEL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734004	BLAS ROSALES, HANS CHRISTIAN ANDERSSSEN	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734007	MOGOLLON TANTAS, MARIA CRISTINA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734009	CONTRERAS ROBLES, BRIGHYT MAYLIN	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734016	ÁNGULO RODRIGUEZ, LISETH YANELLY	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734017	ROMERO QUIROZ, DEIVIS ALEXANDER	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734019	TRUJILLO CADENILLAS, CRISTHIAN RAÚL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734020	VENTURO CABRERA, ALEXIA GENESIS	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734023	SÁNCHEZ LIAU, BRANDON JUNIOR	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734024	ZAVALETA QUIROZ, VICTOR MANUEL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734028	ALVARADO ALVAREZ, MARIELA DIANA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734030	RAMIREZ ASENCIOS, PAMELA DEL ROSARIO	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734031	VASQUEZ RUIDIAS, MARIA DEL PILAR BEATRIZ	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734034	VALDERRAMA PEREZ, MARIA ALEJANDRA	REGULAR	M	15/10/2020	2017	ORD	
	0201734035	OBREGON MORENO, DIEGO JESÚS	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734036	VASQUEZ LARA, CORAZON ISABEL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734039	ALBAN MEJIAS , JENIFER ALEXANDRA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	1Y2	
	0201734040	SÁNCHEZ GANOZA, JENNY TATIANA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734041	DIAZ CARUAJULCA, CLAUDIA MARIAGALA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734042	PEREZ MUÑOZ, ELIZABETH ANGELICA	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734043	PUENTE SANDOVAL, CÉSAR GABRIEL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734044	CASTAÑEDA MONCADA, AXEL NIELS	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734046	SALVATIERRA SILUPÚ, ERICK JAMIL	REGULAR	M	13/10/2020	2017	PFT	
	0201734047	FELIPA VARGAS, SANDRA ANN NICOLE	REGULAR	M	13/10/2020	2017	CP1	
	0201734055	PEÑA PACHERRES, PATRICK JOAO	REGULAR	M	13/10/2020	2017	CP3	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
08								0001
	0201534056	DIAZ SANDOVAL, EVELYN NATHALY	REGULAR	M	14/10/2020	2015	CP3	
09								0022
	0201134017	VIERA AGUILAR, NADIA LUISA	REGULAR	M	14/10/2020	2011	ORD	
	0201334017	GONZALES SUÁREZ, NORA VICTORIA	REGULAR	M	14/10/2020	2013	ORD	
	0201434038	REVOREDO TORRES, GUSTAVO IVAN	REGULAR	M	14/10/2020	2014	ORD	
	0201434043	VARGAS VELÁSQUEZ, YADIRA LISETH	REGULAR	M	14/10/2020	2014	PFT	
	0201534012	PALACIOS ZAMUDIO, JHON DEYVI	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534021	DE LA CRUZ MAMANI, BRUNO ALEXIS	REGULAR	M	15/10/2020	2015	ORD	
	0201534028	GÓMEZ CALLE, MARJORIE LISSETH	REGULAR	M	15/10/2020	2015	ORD	
	0201534033	CASTAÑEDA HONORIO, LEYDI JANETH	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534039	HUERTA RODRÍGUEZ, SARA GRACIELA	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534043	NARRO PÉREZ, BRENDA YARIXA	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534048	DOMINGUEZ GARRIDO, YELY	REGULAR	M	14/10/2020	2015	PFT	
	0201534050	BERNUY LUPERDI, DYANNE KEYKLYN	REGULAR	M	15/10/2020	2015	PFT	
	0201634001	CHAVEZ GUEVARA, GABRIELA	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634002	ESPINOZA REGALO, JOSEPH CÉSAR	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634006	ACOSTA RAMIREZ, ANGEL JESUS	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634021	REYES AGUILAR, LISBETH JAZMIN	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634023	QUISPE PUCUTAY, MILAGROS MARIA	REGULAR	M	14/10/2020	2016	PFT	
	0201634024	SULLON SANCHEZ, BIANCA ANAHY MILAGROS	REGULAR	M	14/10/2020	2016	PFT	
	0201634028	RONCAL TAUCA, MIGUEL ANGEL	REGULAR	M	14/10/2020	2016	CP2	
	0201634039	ULLOA BLÁS, ROSA STHEFANY	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634042	CASTILLO QUILLAS, DEYSI YANETH	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634045	GONZÁLES REYES, ALINA MILEY	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
10								0105
	0199134026	MURILLO ESTRADA, PAULA CRISTINA	REGULAR	M	15/10/2020	1991	ORD	
	0201334004	MEJÍA CALLÁN, YESICA MILAGROS	REGULAR	M	14/10/2020	2013	ORD	
	0201434027	HUAMAN CAMPOS, PEDRO MARTIN	REGULAR	M	14/10/2020	2014	ORD	
	0201434029	QUIROZ CANESSA, CLAUDIA LETICIA	REGULAR	M	14/10/2020	2014	ORD	
	0201434033	LEYTON ROSALES, ARLETH ELIZABETH	REGULAR	M	14/10/2020	2014	ORD	
	0201434047	PEDEMONTE PAREDES, ANGELICA VERONIKA	REGULAR	M	7/11/2020	2014	CP3	
	0201534004	VIGIL VILLANUEVA, JOSÉ BERNARDO	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534008	PIMENTEL RODRIGUEZ, KEIKO YULI	REGULAR	M	14/10/2020	2015	ORD	
	0201534022	AVALOS RONCEROS, ALEJANDRA	REGULAR	M	15/10/2020	2015	ORD	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Canidad
	0201634003	MENDOZA CUELLAR, LUZ ELENA	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634004	CERNA ROBLES, KENNEDY LUIGI	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634007	RODRIGUEZ SALAZAR, JORDAN ANTHONY	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634008	VELARDE ZIMIC, CRISTHIAN RENATO	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634013	PAUCAR RISCO, SILVIA RASHEL	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634015	FLORES IBAÑEZ, JUNIOR CRISTOFER	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634017	MORILLO SILVA, KEVIN ANDRES	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634020	LAIZA YAURI, NANCY DOMINGA	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634025	VILLANUEVA BULNES, CRISTHIAN ANDREE	REGULAR	M	14/10/2020	2016	CP3	
	0201634026	CASTRO CALIXTRO, KYARA DEL PILAR	REGULAR	M	20/10/2020	2016	CP3	
	0201634027	PARODI CUEVA, CHRISTOPHER STUART	REGULAR	M	15/10/2020	2016	CP3	
	0201634029	TORRES GIL, DIEGO ENRIQUE	REGULAR	M	15/10/2020	2016	CP2	
	0201634030	BARDALES SOTOMAYOR, ANTHONY MARTIN	REGULAR	M	15/10/2020	2016	CP2	
	0201634031	PONCE GARCÍA, ELVA MARIANA	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634033	SOTO PRETELL, CAROLINE JULISSA	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634040	GARCÍA MOZO, AXEL LUIGI REY	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634041	SANTOS QUINCHO, BRYAN	REGULAR	M	15/10/2020	2016	ORD	
	0201634043	VELARDE CHUQUIHUARA, KIARA MIRRELLA	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634046	VÁSQUEZ DE LA CRUZ, MISHELL ALEXANDRA	REGULAR	M	14/10/2020	2016	ORD	
	0201634047	CHAVEZ CORALES, ALEXIS PAOLO	REGULAR	M	15/10/2020	2016	PFT	
	0201634048	VALDEZ CENTENO, JEFFERSON RODOLFO	REGULAR	M	14/10/2020	2016	CP1	
	0201634049	NIÑO MEDINA, CARLOS HUMBERTO	REGULAR	M	15/10/2020	2016	CP1	
	0201634050	RODRIGUEZ PANTA, HAROLD AGUSTIN	REGULAR	M	15/10/2020	2016	CP1	
	0201734008	RUIZ MANTILLA, SOPHIA LIZZETH	REGULAR	M	13/10/2020	2017	ORD	
	0201734048	DIAZ DELGADO, VICTOR JAVIER	REGULAR	M	13/10/2020	2017	CP1	
	0201834016	CEDRON CHIROQUE, LUIS ANGEL	REGULAR	M	13/10/2020	2018	CP2	
	0201834022	ORTIZ SOLANO, MANUEL FRANCISCO	REGULAR	M	13/10/2020	2018	ORD	
	0201834063	DOMINGUEZ OLIVOS, THALIA SARAI	REGULAR	M	13/10/2020	2018	1Y2	
	0201934001	CRUZ ESPINOZA, CRISTOFHER	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934003	MANTILLA PRINCIPE, MARIET SANDIVEL	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934004	PLAZA MUÑOZ, MAURICIO JOSÉ	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934005	LLONTOP RODRIGUEZ, MILAGROS DEL ROSARIK	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP2	
	0201934008	PEREDA SALAZAR, LUIS MIGUEL	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934009	SALAS REYES, SAMARA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP1	
	0201934010	DE LA CRUZ MEDINA, BRANDON LENIN	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
	0201934011	VIERA NEIRA, OSWALDO DAVID	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934013	BAZAN PLASENCIA, MARI CIELO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP2	
	0201934015	ALEGRE ORMENO, ANTONY JUNIOR	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934016	ROSAS ORTIZ, KIMBERLY LUCERO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP2	
	0201934018	ROMERO INCIO, VICENTE AUGUSTO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934020	TAVARA VASQUEZ, RUTH PAOLA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934021	RODRIGUEZ VALDIVIESO, ALDHAIR JERAMEER	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934022	ALVA DIAZ, DORIAN ALONSO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934023	SANCHEZ TRINIDAD, STEFANNY NAYLI	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP3	
	0201934024	ONOFRE RAMIREZ, AXEL ROBERTO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP3	
	0201934025	CHAVEZ PAREDES, SARITA JAKISU	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934026	MOGOLLÓN REYNA, DENIS ANTONY	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934027	MARIN QUIROZ, CELESTE MILAGROS	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934028	BALLENA UCEDA, MARIA ESTHER	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP1	
	0201934029	TARRILLO ROJAS, FRANCESCA VALENTINA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934031	SILVA GUERRERO, NICOLE ANTONELLA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	CP1	
	0201934032	FLORES VEGA, MAHIR-TUNNA ROSSVIC	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934033	MURO GUERRERO, CLAUDIA JZTHDAY	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	
	0201934034	PONCE HUERTAS, JUAN JOSE	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934035	BACIGALUPO VILLANUEVA, CESIA KEREN	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934036	LUCIANO CACERES, GARY RICHARD	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934037	VEGA ROBLES, FRANK	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934038	LEZAMA GUZMAN, ALESSANDRA NOEMI	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	
	0201934041	NOLASCO ROJAS, LINDA JAELL	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	
	0201934042	VILLALOBOS GUERRERO, PIERO JOSE	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934043	TELLO CERNA, MICHELLE ORIANA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934044	OLAVARRIA CAMPOS, ANGIE ROXANA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934047	CARLIN FALLA, TALA NAYELY	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934048	QUEZADA MORENO, VIRGINIA GERALDINE	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934049	CHAPEYQUEN TORRES, DIEGO ALEJANDRO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934050	ROJAS GUILLEN, DIEGO ARMANDO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934051	JARA GALLO, SAMARIA	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934052	PEÑA HUARAJARE, JEAN PIERE MANOLO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	
	0201934053	ROMERO NATIVIDAD, ERICK MIGUEL ANGEL	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	
	0201934054	VILCA ARANDA, KEVIN JUNIOR	REGULAR	M	12/10/2020	2019	PFT	



RELACION DE ALUMNOS MATRICULADOS

2020-02

Ciclo	Codigo	Apellidos y Nombres	Tipo Matricula.	Turno	Fecha	Prom.	Modal.	Cantidad
	0201934055	AGUILAR EUSEBIO, MILENE SCARLEN	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934056	NEGLIA CASTRO, ANA BEATRIZ	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934057	MANRIQUE MUGUERZA, DIEGO RENZO	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934058	GONZALES REYES, CLAUDIA ELIZABETH	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934059	DIESTRA ALCALDE, CHRISTIAN FABIAN	REGULAR	M	12/10/2020	2019	ORD	
	0201934060	TAKUDA PANIAGUA, AIRAM	REGULAR	M	12/10/2020	2019	1Y2	
	0201934061	CAMPOS FERNANDEZ, LUZ BELEN	REGULAR	M	12/10/2020	2019	1Y2	
	0202034001	CALDERON ROLDAN, SILVANA MELISSA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034002	VELASQUEZ MONZON, ROSAMARIA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	CP1	
	0202034003	EZQUERRA PAREDES, JOSE FABRIZIO	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034004	VASQUEZ MELON, PIERO ANGELO	REGULAR	M	12/10/2020	2020	CP1	
	0202034005	ARAUJO SALINAS, CARLA LIZETH	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034006	TOLENTINO COCHACHIN, KAREN MARCIA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034007	FLORES ACEBEDO, SANTIAGO MATIAS	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034008	DEL AGUILA FAJARDO, ARIANA ANTONELLA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034009	TAQUEDA NEYRA, ADRIAN STEFANO	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034010	ESPINOZA CRUZ, JAMPIER STIP	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034011	CABALLERO BLAS, KARINA NAYELI	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034012	AVALOS ALTAMIRANO, ALEXANDER DANIEL	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034013	CALDERÓN ARMAS, EDWIN JOSÉ	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034015	SILVA AGUIRRE, NOEMI LUCERO	REGULAR	M	12/10/2020	2020	ORD	
	0202034017	CHU MACEDO, HUGO FAUSTINO	REGULAR	M	12/10/2020	2020	PFT	
	0202034018	MARTINEZ SAUCEDO, ANDREA CELESTE	REGULAR	M	12/10/2020	2020	PFT	
	0202034019	COBOS CUMPA, CLARA CRISTINA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	1Y2	
	0202034021	JAMBO MICHA, EDWIN MANUEL	REGULAR	M	12/10/2020	2020	CP2	
	0202034022	PERDOMO ALVAREZ, STEPHANIE GABRIELA	REGULAR	M	12/10/2020	2020	CP2	

Total de Alumnos Matriculados : 0260

ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Diseño de guía metodológica "Orienta-Tec" para mejorar las competencias digitales en los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.	<u>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</u>	<u>OBJETIVO GENERAL</u>	<u>MARCO TEÓRICO (ESQUEMA)</u>	<u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u>
	¿Cómo es la propuesta del diseño de la guía metodológica "Orienta-Tec" para mejorar las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social-Universidad Nacional del Santa, 2021?	Diseñar la guía metodológica "Orienta-Tec" mejora las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021	Diseñar la guía metodológica "Orienta-Tec" para que mejore las competencias digitales en los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.	1. TEORÍAS QUE SUSTENTAN EL USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN -El conectivismo como teoría de aprendizaje "Siemens y Downes". -Principios del conectivismo como teoría de aprendizaje -El conectivismo, aprendizaje en red y redes de aprendizaje.
	<u>IDEA CENTRAL</u>	<u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</u>		
	Diseñar la guía metodológica "Orienta-Tec" mejora las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021 <u>VARIABLES</u> VU: Competencias Digitales VP: Guía metodológica "Orienta-Tec"	-Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Información de los estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa, 2021 -Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Comunicación de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021 -Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Creación de Contenido de los estudiantes	2. EL USO DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL PERÚ Y AMÉRICA LATINA 2.1. Tecnologías digitales en América Latina. -La diversidad de usos de las TIC por los estudiantes -Aprovechando las posibilidades que brindan las TIC.	<u>TÉCNICAS E INSTRUM. RECOLEC: DATOS</u> Técnica: Encuesta Instrumento: Para el presente proyecto de investigación se utilizó el instrumento validado "Cuestionario de Percepciones sobre la competencia

		<p>de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021</p> <p>-Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Seguridad de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021</p> <p>-Describir el nivel de competencias digitales en la dimensión Solución de Problemas de los estudiantes de comunicación social de la Universidad Nacional del Santa, 2021</p> <p>-Elaborar los componentes de la propuesta de una guía metodológica "Orienta-Tec" para que mejore las competencias digitales en los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.</p>	<p>2.2. Tecnologías digitales en Perú.</p> <p>-Acceso a internet en el Perú.</p> <p>-La brecha digital en el Perú.</p> <p>3. COMPETENCIAS DIGITALES</p> <p>-Concepto</p> <p>-Importancia de las competencias digitales.</p> <p>-Dimensiones de las Competencias Digitales</p> <p>4. LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS</p> <p>5. LAS TECNOLOGÍAS EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL</p> <p>-El Comunicador en el Entorno Digital.</p>	<p>digital”, elaborado por los autores Pascual Ortega-Carrillo, Pérez-Ferra y Fombona (2019), teniendo en cuenta las fases implicadas en el desarrollo de escalas de medida (Spector, 1992), la selección empírica de ítems (Prat y Doval, 2003) así como una adecuada distribución y claridad informativa. Se han respetado las áreas de competencia digital en las cuales existe mayor consenso y que han sido definidas por el INTEF (2017) en el Marco Común Europeo de Competencia Digital Docente (MCECD). Este instrumento consta de 5 áreas y tiene 51 preguntas agrupados en torno a dimensiones de las competencias digitales.</p> <p style="text-align: center;"><u>TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO</u></p> <p>Para el análisis de datos se utilizará el Alfa de Cronbach para realizar las fases de codificación y almacenamiento de los datos, y el programa SPSS versión 22.0 y 23.0, en donde se harán los gráficos y las respuestas más frecuentes a las respuestas menos frecuentes.</p>
--	--	---	---	--

			<p>-Percepciones sobre comunicación social y periodismo.</p> <p>6. LA GUÍA METODOLÓGICA SEGÚN EL BID (Banco Interamericano de Desarrollo)</p> <p>-Concepto</p> <p>-Estructura</p>	
--	--	--	--	--

ANEXO 5: Propuesta de Guía Metodológica “Orienta-Tec”

GUÍA METODOLÓGICA “ORIENTA-TEC”

Mg. Jessica Alava Cielo



PRESENTACIÓN

La presente Guía Metodológica “Orienta-Tec”, está orientada a mejorar las competencias digitales de los estudiantes de la escuela profesional de Comunicación Social, es un documento técnico que describe los procedimientos a seguir para elaborar sus trabajos académicos en las asignaturas relacionadas con el manejo de herramientas digitales.

Esta Guía Metodológica comprende cinco dimensiones sobre orientaciones tecnológicas acerca de los diversos programas informáticos que existen para mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes, contiene un objetivo definido para cada dimensión, acompañado de las instrucciones necesarias para la alfabetización digital de los estudiantes.

Cabe señalar que dicha guía posee una secuencia de procedimientos tecnológicos brindados en un entorno virtual, además se incluyen categorías para su desarrollo que los ayuden a comprender mejor los conceptos y procedimiento a seguir en cada actividad.

INTRODUCCIÓN

La presente guía fue elaborada desde un planteamiento de análisis de las competencias digitales iniciales de los estudiantes, considera una serie de pautas y procedimientos que se deben seguir para desarrollar habilidades para la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red, desarrolla habilidades para la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red, desarrollar la creación y edición de contenidos digitales nuevos, integrando contenidos multimedia y programación informática, adaptar la protección de información y datos personales mediante uso responsable y seguro de la tecnología e identificar un problema, tomar medidas lógicas para encontrar una solución deseada y evaluar la implementación de una solución aplicada en su contexto actual.

Este compendio pretende ser un instrumento práctico, de uso cotidiano, donde los estudiantes puedan encontrar estrategias y recursos que les ayuden a minimizar esas barreras que las tecnologías digitales pueden ocasionar en sus actividades de elaboración, redacción y presentación de trabajos.

El texto se ha dividido en 5 dimensiones que describen los aspectos más relevantes para ayudar a los estudiantes a explorar sus habilidades tecnológicas y mejorar sus competencias digitales en el proceso de aprendizaje como es la dimensión Información, Comunicación, Creación de Contenido, Seguridad y Resolución de Problemas. El adecuado dominio de competencias digitales por parte de los estudiantes de la carrera profesional va requerir del manejo idóneo de información y términos sobre el uso de diversos programas informáticos para elaborar, redactar y presentar sus trabajos de pre grado.

Esta guía metodológica proporciona criterios generales para lograr mejoras en las competencias digitales en las dimensiones descritas líneas arriba; además, posee una configuración sencilla de tal manera que el estudiante amplifique una secuencia de procedimientos tecnológicos prácticos para lograr el dominio de dichas competencias.

ÍNDICE

Presentación	165
Introducción	166
Índice	168
I-Fundamentación	170
II-Objetivos	171
III-Diseño estructural de la Guía Metodológica	172
IV-Estructura de la Guía Metodológica	173
Dimensión 1: Acceso a la Información	173
1.1. Google Académico	174
1.2. Dialnet	176
1.2.1. Búsqueda y visualización de documentos	177
1.2.2. Búsqueda y visualización de revistas	178
1.2.3. Búsqueda y visualización de tesis doctorales	178
1.2.4. Búsqueda y visualización de ediciones de congresos	179
1.3. Google Drive	180
Dimensión 2: Comunicación	183
2.1. Calaméo	184
2.2. Mural	188
Dimensión 3: Creación de contenido	192
3.1. Jimdo	193
3.2. Screencastify	201
Dimensión 4: Seguridad	207
4.1. Jumbo	208
4.2. Avast Antivirus	211

Dimensión 5: Resolución de problemas	215
5.1. Teleprompter-online.com	216
5.2. Symbaloo	217
5.2.1. Webmix	220
VI-RECOMENDACIONES FINALES	223
VII-WEBGRAFÍA	224

I-FUNDAMENTACIÓN

La presente propuesta está sustentada por la Teoría del Conectivismo de Siemens y Downes quienes por una incorporación de percepción asociada a emergentes métodos de especialización generados por organismos enlazados que interactúan y tienen poseen competencias.

A su vez el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, organismo perteneciente al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD) del Gobierno de España, plantea 5 dimensiones: “Información, Comunicación, Creación de Contenidos, Seguridad, Resolución de Problemas”. (INTEF, 2017, p.12) Sobre la que se basara la propuesta “Orienta-Tec”.

La finalidad de esta propuesta está respaldada por Area (2010) quien demuestra la obligación de establecer habilidades informáticas necesarias con la intención de proporcionar a los estudiantes universitarios novedosas referencias, entrenamiento en habilidades de investigación, progresión de la competencia para erigir saberes de forma interactiva, como saber transmitir y contactarse utilizando ulterior terminología y aplicaciones, es decir en definitiva adquirir habilidades aprendidas en espacios arquitectónicos ricos en tecnología. (p.4)

Además, según la estructura desarrollada por el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) una guía describe las distintas operaciones o pasos en su secuencia lógica, señalando generalmente quién, cómo, dónde, cuándo y para qué han de realizarse. Una guía metodológica debe necesariamente basarse en una experiencia probada (incorporando información de soporte) y debe incorporar las claves del éxito para su implementación. (2022, párr.2)

Por tal motivo “Orienta-Tec” es una propuesta que comprende una serie de orientaciones tecnológicas para mejorar las competencias digitales del estudiante de la escuela profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa en sus cinco dimensiones propuestas por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) que será estructurada considerando los resultados del mecanismo puesto en práctica a la muestra de investigación, de modo que responda a las demandas y necesidades del contexto investigado.

II-OBJETIVOS:

2.1. Objetivo General

- Mejorar las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa

2.2. Objetivos Específico

- Identificar las herramientas más utilizadas para cada dimensión de las competencias digitales que deben desarrollar los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa.

-Definir la dosificación temporal adecuada para cada dimensión de las competencias digitales en función del diagnóstico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social de la Universidad Nacional del Santa.

-Instrumentar el componente práctico de cada contenido a fin de asegurar su pertinencia y desarrollo posterior.

III-DISEÑO ESTRUCTURAL DE LA GUÍA METODOLÓGICA “ORIENTA-TEC”



Sistema secuencial de los contenidos de la Guía Metodológica de acuerdo a las 5 dimensiones de competencias digitales

IV-ESTRUCTURA DE LA GUÍA METODOLÓGICA

DIMENSIÓN N° 1: ACCESO A LA INFORMACIÓN

CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Desarrolla habilidades para la búsqueda de información, datos y contenidos digitales en red.	4 sesiones	Google Académico	2 semanas
	4 sesiones	Dialnet	2 semanas
	4 sesiones	Google Drive	2 semanas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

CATEGORÍAS	EXCELENTE 4	SATISFAC TORIO 3	REGULAR 2	DEBE MEJORAR 1
COMPRESIÓN DEL TEMA	Entendió el tema a profundidad y presentó su información convincente.	Entendió el tema a profundidad y presentó su información con facilidad.	Parecía entender los puntos principales del tema y los presentó con facilidad.	No demostró un adecuado entendimiento del tema.
INFORMACIÓN	Toda la información presentada en el foro fue clara, precisa y provino de diversas fuentes.	La mayor parte de la información en el foro provino de diversas fuentes, y fue clara y precisa.	La mayor parte de la información en el foro provino de diversas fuentes, pero no siempre fue presentada en forma clara y precisa.	La información provino de una sola fuente. Además, tiene varios errores.
PARTICIPACIÓN	Participa siempre con disposición, respeto y tolerancia hacia los participantes del foro (docente y estudiantes participantes).	Participa con disposición, respeto y tolerancia hacia los participantes del foro (docente y estudiantes participantes).	Participa raras veces con disposición y respeto, tolerancia hacia los participantes del foro (docente y estudiantes participantes).	Participó alguna vez con disposición, respeto y tolerancia hacia los participantes del foro (docente y estudiantes participantes).
ORGANIZACIÓN	Todos los argumentos fueron vinculados a una idea principal	La mayoría de los argumentos fueron claramente vinculados a	Todos los argumentos fueron claramente vinculados a	Los argumentos no fueron claramente vinculados a

	(premisa) y fueron organizados de manera lógica.	una idea principal (premisa) y fueron organizados de manera lógica.	una idea principal (premisa), pero la organización no fue, algunas veces, ni clara ni lógica.	una idea principal (premisa).
--	--	---	---	-------------------------------

1.1. GOOGLE ACADÉMICO. - Es un buscador de *Google* orientado específicamente en la indagación de información y bibliografía científico-académica acerca de una extensa sucesión de temas.

La herramienta nos ayuda a encontrar escritos académicos como textos, tesis, obras, manifiestos, escritos sobre asambleas y compendios. Los datos provienen de diferentes fuentes como editoriales universitarias, asociaciones profesionales, repositorios de *preprints* (sistema de publicaciones académicas), universidades y otras organizaciones académicas.

Además, nos permite almacenar los artículos de manera integral como parcial, con el objetivo de instituir una biblioteca.

- ❖ Para aprovechar Google Académico, necesitamos ingresar en su web oficial: [Scholar.google.com/](https://scholar.google.com/).
- ❖ En la barra de búsqueda se escribirá los términos a investigar.

Figura 1

Página Web de Google Académico



Nota: La figura muestra la búsqueda de Tesis de Marketing Digital. Fuente: *Scholar* (2022).

Figura 2

Espacio virtual de Google Académico con resultados de búsqueda

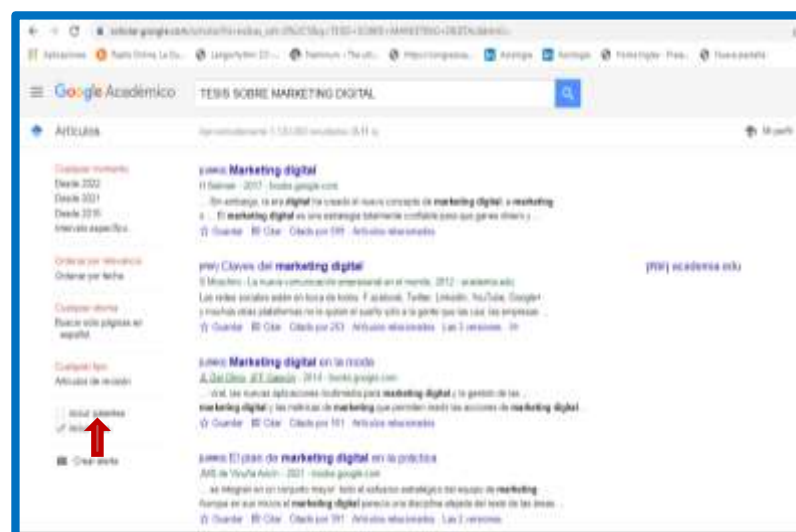


Nota: La figura representa los resultados de la búsqueda de Tesis de Marketing Digital. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ En la columna de la izquierda cuenta con un botón llamado Crear alerta, con el propósito de crear una búsqueda personalizada y Google Académico te avisará cuando haya nuevos artículos que coincidas con tu estudio.

Figura 3

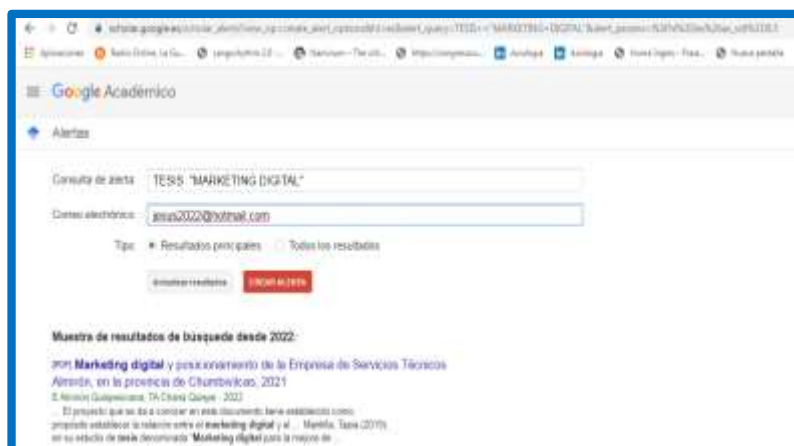
Panel de notificación con invitación de creación de cuenta



Nota: La figura exhibe diversos resultados y en la parte inferior izquierda nos ofrece crearnos una cuenta. Fuente: *Scholar* (2022).

Figura 4

Sitio Web de Google Académico sobre consultas de alertas



Nota: La figura revela la solicitud de un correo electrónico, para enviarnos alertas sobre una determinada investigación. Fuente: *Scholar* (2022).

1.2. DIALNET. - Es un sitio web de transmisión de productos científicos latinoamericanos específicamente en disciplinas colectivas y sociales. Es un directorio académico que selecciona y brinda acceso principalmente a escritos editados en español de algún país o que traten sobre contenidos latinoamericanos. El material incorpora artículos de revistas, secciones de monografías colectivas, tesis doctorales, libros, etc.

Figura 5

Página Web de Dialnet



Nota: La figura nos presenta la búsqueda de documentos y revistas en esta página. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ Su extensa cobertura la sitúa como el principal banco de datos sobre artículos científicos hispanos alcanzable de forma gratuita en Internet con 5 mecanismos determinados: Explorador de registros, Buscador de boletines, Explorador de trabajos doctorales y Buscador de publicaciones de eventos.

1.2.1. BÚSQUEDA Y VISUALIZACIÓN DE DOCUMENTOS. - Con el enlace “Buscar” ubicado en la barra de navegación principal, nos facilita el explorador de documentos, asimismo en la sección de búsqueda se escriben los términos deseados, para posteriormente depurar los resultados extraídos.

Figura 6

Sitio web de Dialnet sección documentos



Nota: La figura evidencia los resultados de la búsqueda de documentos sobre Marketing Digital. Fuente: *Scholar* (2022).

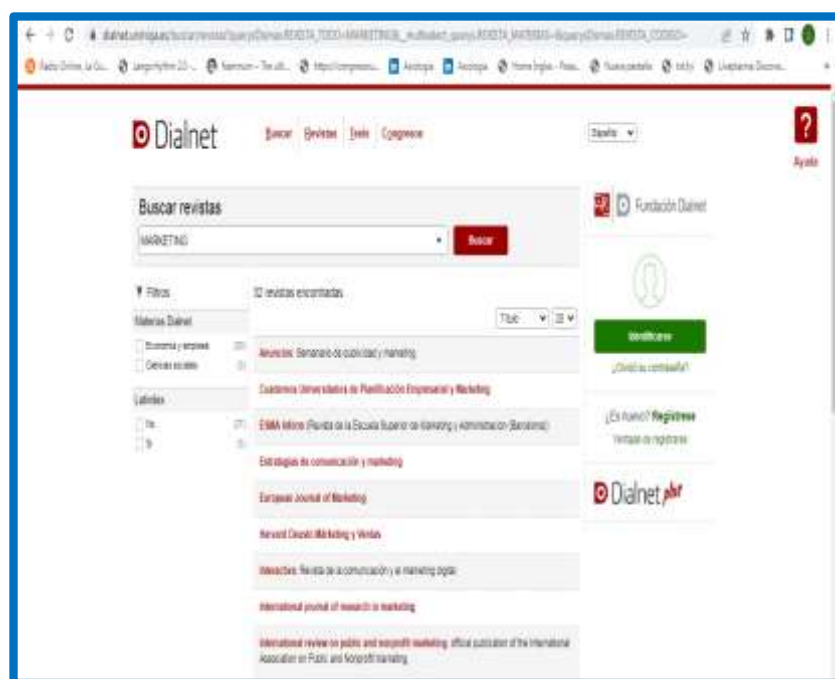
En cada criterio ubicamos la posterior información:

- **Título:** Título y subtítulo del documento.
- **Autor:** Evidencia al autor o los autores de la investigación, presionando en su nombre o, se conecta con la página del autor en Dialnet.
- **Fuente:** Destaca toda la información referente al prospecto del documento.
- **Otros enlaces:** Expone múltiples variedades de enlaces, condicionada de los datos que el sistema disponga.

1.2.2. BÚSQUEDA Y VISUALIZACIÓN DE REVISTAS. - En la esquina superior de la interconexión de Dialnet permite a la prospección determinada de revistas, la investigación por palabras o mediante código del boletín. Este proyecto de cooperación bibliotecaria nos facilita limitar la exploración de un tema por medio de revistas que integran del directorio *Latindex* o revistas digitales.

Figura 7

Página Web de *Dialnet* sección revistas



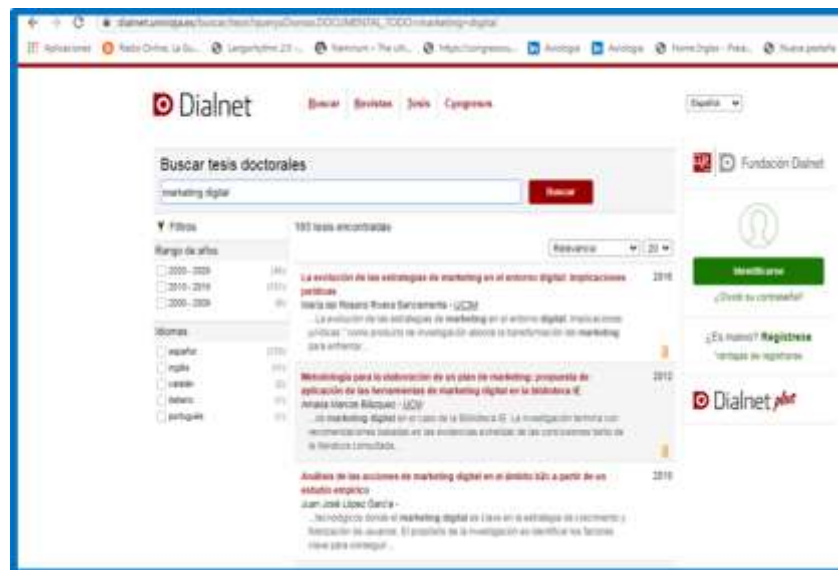
Nota: La figura muestra los resultados de la búsqueda de revistas sobre Marketing.
Fuente: Scholar (2022).

- ❖ Al realizar la indagación, el monitor nos presenta un corolario y una serie de filtros que nos faculta investigar sin problemas, además se pueden ordenar los resultados por título, relevancia o número de usuarios registrados y el número de documentos que se pueden seleccionar para mostrar en la página.

1.2.3. BÚSQUEDA Y VISUALIZACIÓN DE TESIS DOCTORALES. - Desde la navegación superior nos permite optar por la herramienta de búsqueda de tesis doctorales, aquí además de ingresar los parámetros de búsqueda requeridos, podemos acotar la búsqueda por autor, cargo, director, director, año o universidad de origen.

Figura 8

Página digital de Dialnet sección tesis doctorales

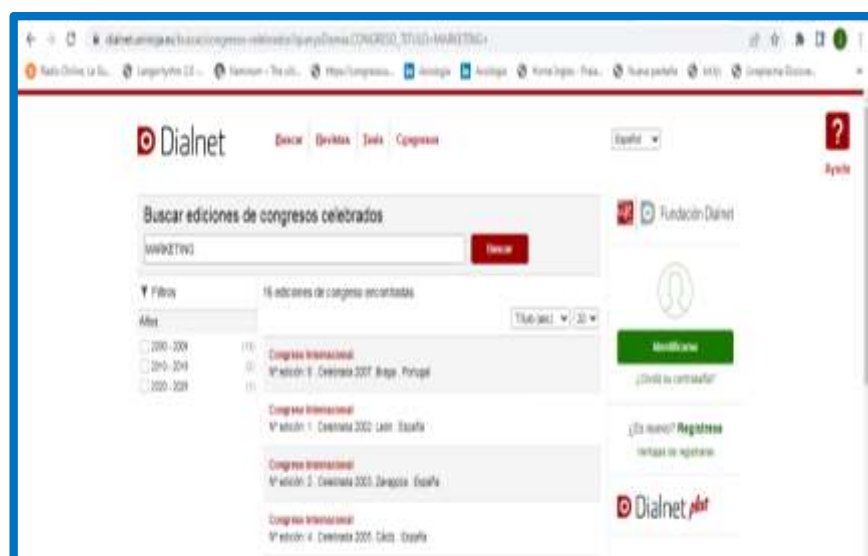


Nota: La figura señala los resultados de la búsqueda de tesis doctorales sobre Marketing Digital. Fuente: *Scholar* (2022).

1.2.4. BÚSQUEDA Y VISUALIZACIÓN DE EDICIONES DE CONGRESOS. - Esta página tiene un motor de búsqueda de congresos para buscar publicaciones de simposios disponibles en Dialnet.

Figura 9

Sitio web de Dialnet sección ediciones de congresos celebrados



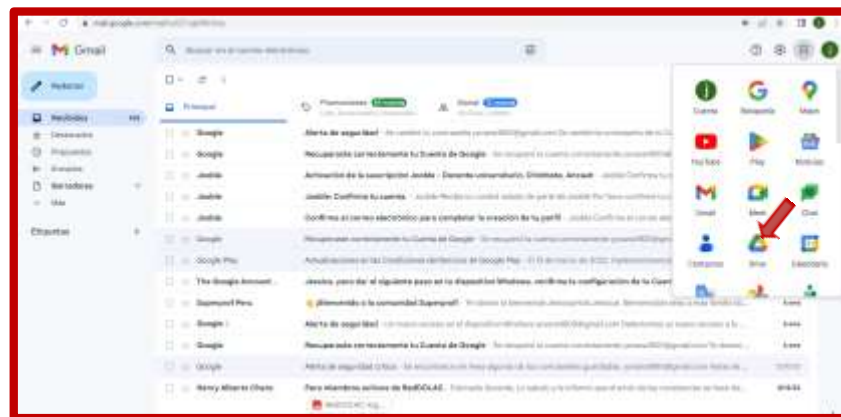
Nota: La figura presenta los resultados de la búsqueda de congresos sobre Marketing. Fuente: *Scholar* (2022).

1.3. Google Drive. - Es una herramienta de Google gratuito, que proporciona guardar datos en la nube, y emplearla en algún lugar con un enlace en red, nos brinda 15 Gb para almacenar nuestra información, además se enlaza con todos los programas informáticos y exploradores on line.

- ❖ Necesitamos registrarnos en nuestra cuenta de Gmail, para crear una cuenta de *Google Drive* gratuita, en la esquina superior derecha de la ventana hacer *click* en el botón con el icono de drive.

Figura 10

Botón de Google Drive



Nota: La figura revela el botón de *Google Drive*. Fuente: *Google Drive* (2022).

1.3.1. Creación de documento: A la izquierda, en la parte inferior del logo, nos brinda la opción de crear un archivo nuevo, el cual se guarda automáticamente.

Figura 11

Menú de Google Drive



Nota: La figura evidencia la opción Nuevo para la creación de un documento. Fuente: *Google Drive* (2022).

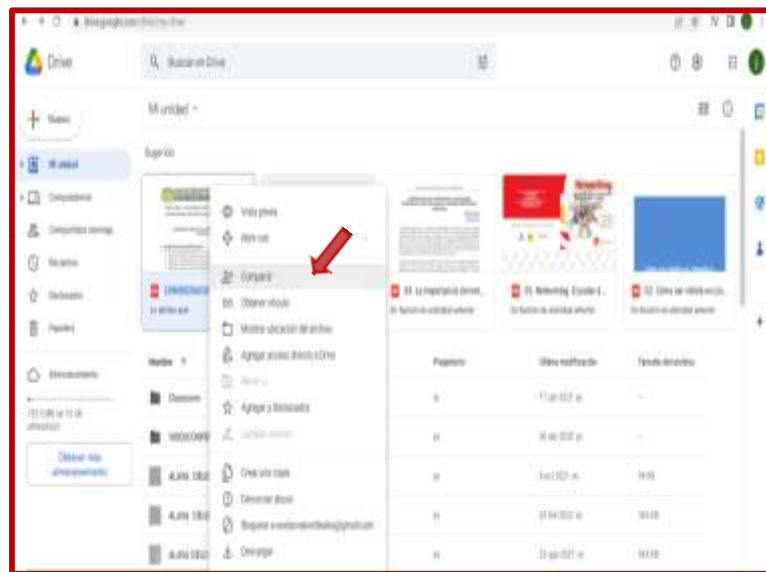
Como parte de sus beneficios se encuentra la disponibilidad de las siguientes apps:

- *Google Docs* (similar a *Microsoft Word*)
- *Sheets*: Es una hoja de cálculo como *Excel*
- *Slides* (semejante al *Powerpoint*)
- *Forms* (elabora cuestionarios digitales)
- *My Maps* (transcribe de forma segura planos que elaboras en *maps*)
- *Drawings* (Como el *Paint*)
- *My Site*

1.3.2. Compartir archivos de *Google Drive* con otros usuarios

Figura 12

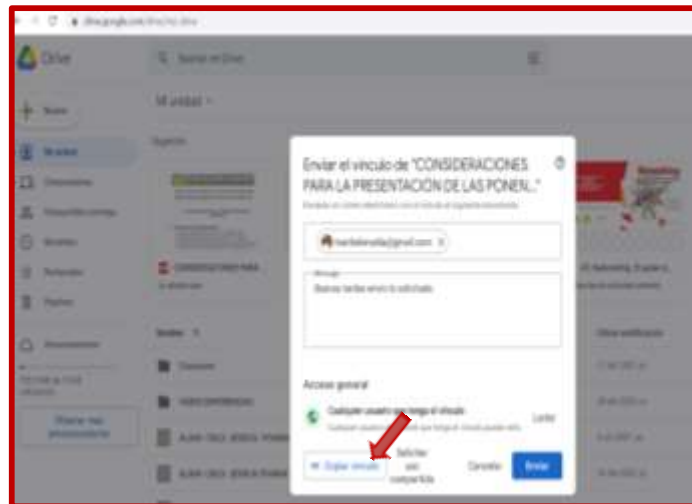
Espacio virtual de Google Drive



Nota: La figura señala la opción *Compartir* cuando hacemos click derecho al documento que seleccionemos. Fuente: *Google Drive* (2022).

Figura 13

Área de trabajo de Google Drive



Nota: La figura muestra la solicitud del vínculo para compartir un documento. Fuente: *Google Drive (2022)*.

DIMENSIÓN N° 2: COMUNICACIÓN

CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Manejar implementos digitales para conectarse, colaborar, interactuar y contribuir en colectividades y medios sociales.	4 sesiones	Calaméo	2 semanas
	4 sesiones	Mural	2 semanas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

CATEGORÍAS	EXCELENTE 4	SATISFAC TORIO 3	REGULAR 2	DEBE MEJORAR 1
COMPRESIÓN DEL TEMA	Maneja el programa a profundidad y presentó su producto convincente.	Entendió el programa a profundidad y presentó su producto con facilidad.	Parecía entender los puntos principales del producto y lo presentó con facilidad.	No demostró un adecuado entendimiento del programa.
INFORMACIÓN	Toda la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, pero no siempre fue personalizada y dinámica.	La información presentada en su producto no posee una interpretación muy conveniente. Además, tiene varios errores.
PARTICIPACIÓN	Cuando se le asigna un trabajo interviene siempre con aptitud, cortesía y paciencia.	Cuando se le asigna un trabajo interviene con aptitud, cortesía y paciencia.	Cuando se le asigna un trabajo participa raras veces con aptitud, cortesía y paciencia.	Cuando se le asigna un trabajo no participa con aptitud, cortesía y paciencia.
ORGANIZACIÓN	El producto fue vinculado a una noción primordial (hipótesis) y fueron	El producto fue claramente vinculado a una noción primordial (hipótesis) y fueron	El producto fue vinculado a una noción primordial (hipótesis) pero no fueron	El producto no fue vinculado a una noción primordial (hipótesis)

	organizados de forma racional.	organizados de forma racional.	organizados de forma racional	
--	--------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--

2.1. CALAMÉO. - Es un software para la creación de prospectos sobre web dinámicas, que son documentos electrónicos, que nos permiten tener una atmosfera de lectura física al poder interactuar al cambiar páginas, señalar páginas, profundizar publicaciones. Su nombre se deriva de la contracción de la palabra “*kalam*” (una caña cortada en la cabeza y utilizada para escribir) y el prefijo “*neo*” (que significa "nuevo").

Figura 14

Página Web de Calaméo



Nota: La figura exhibe la pantalla principal del espacio virtual. Fuente: *Calaméo* (2022).

- ❖ El portal ofrece una interpretación muy conveniente de los documentos. Las ediciones están potenciadas con una gama de alternativas de personalización (imágenes de fondo, música de fondo, enlaces interactivos, etc.). Mediante registros PDF pueden diseñar revistas, folletos, catálogos de ventas, informes anuales, etc.

2.1.1. BENEFICIOS:

- Brinda la opción de ingresar documentos en formato PDF, DOC, PPT y archivos de OpenOffice y asimismo crear escritos digitales.

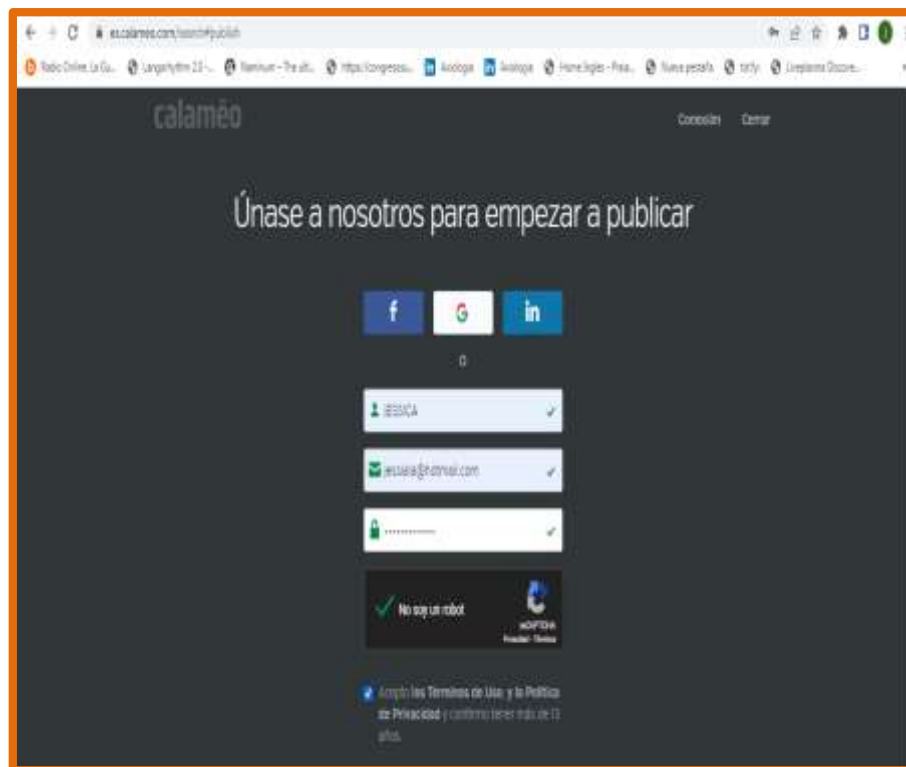
- Diseña y guarda ediciones informáticas dinámicas.
- Transforma documentos de múltiples dimensiones (*Adobe PDF; Microsoft Office, Open Office, Archivo de texto y Archivo HTML*) en prospectos, boletines on line, inventarios o narraciones interactivas.
- Ordena y categoriza los diseños mediante jerarquía.
- Elabora registros públicos y privados en cualquier lugar de tus escritos.

2.1.2. FUNCIONAMIENTO:

- ❖ Necesitamos registrarnos en Calaméo con un correo electrónico o mediante *Facebook, Google+ o LinkedIn*.

Figura 15

Creación de cuenta en Calaméo

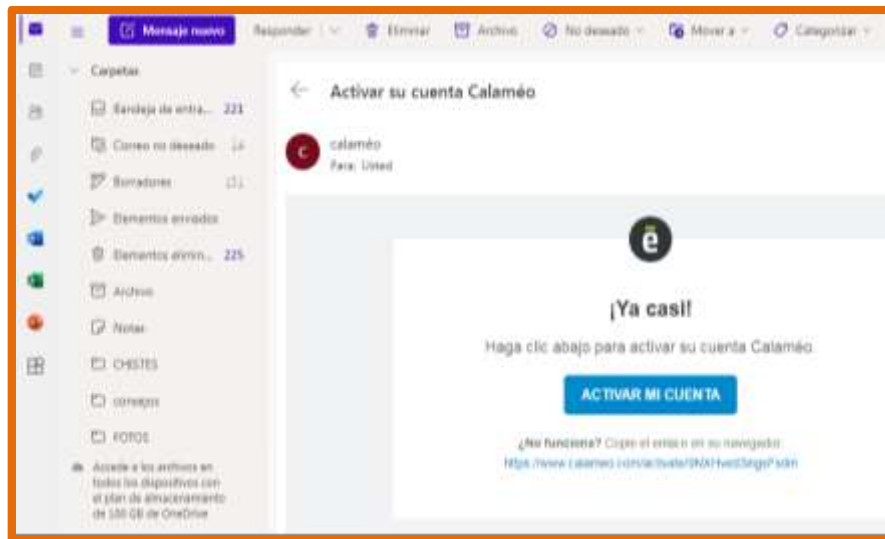


Nota: La figura aconseja la creación de una cuenta en *Calaméo*, mediante una dirección electrónica. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ En nuestro correo electrónico, con el cual nos registramos nos llegar un mensaje para poder activar la cuenta.

Figura 16

Activación de cuenta Calaméo



Nota: La figura evidencia el mensaje que llega a nuestro correo electrónico, para activar la cuenta creada en *Calaméo*. Fuente: *Scholar* (2022).

Figura 17

Panel del Menú de Calaméo

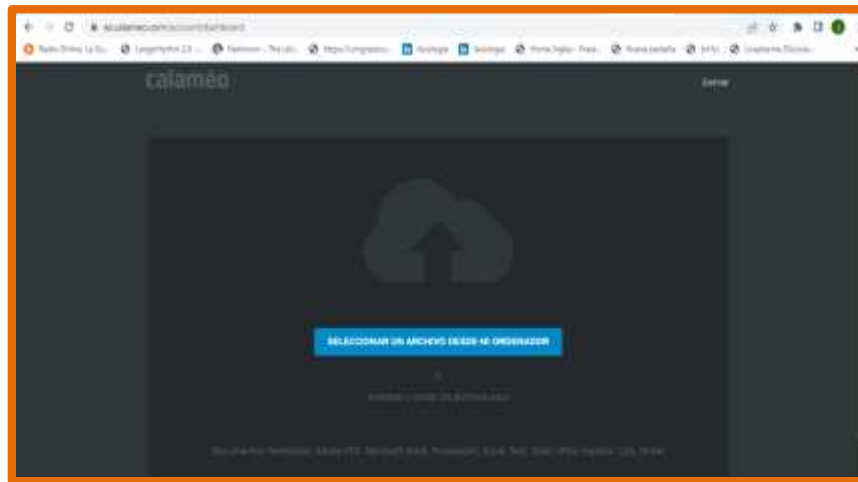


Nota: La figura muestra el panel del borde superior con las aplicaciones del menú. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ En nuestra portátil seleccionamos y escogemos el documento que deseemos convertir.

Figura 18

Aplicación de Calaméo que permite subir archivos

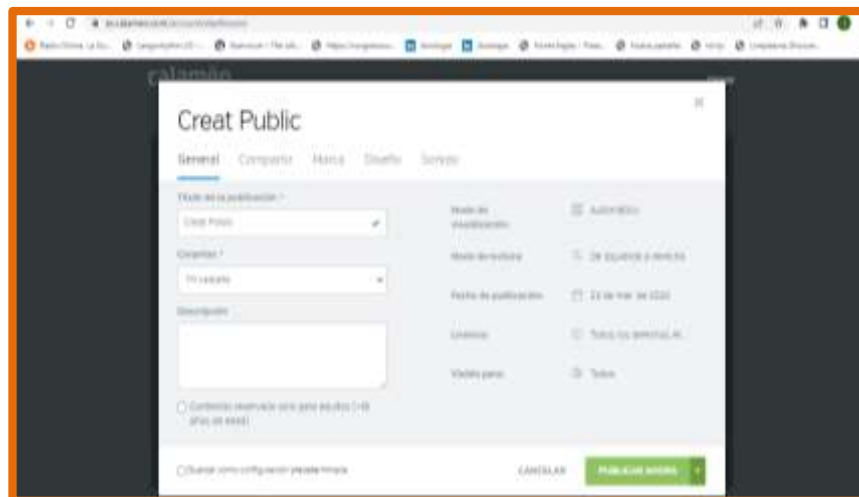


Nota: La figura muestra el área de trabajo de Calaméo. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ Los rótulos para catalogar tu publicación se producen mecánicamente por los términos guías del documento.

Figura 19

Ventana de trabajo para nombrar el documento cargado en Calaméo

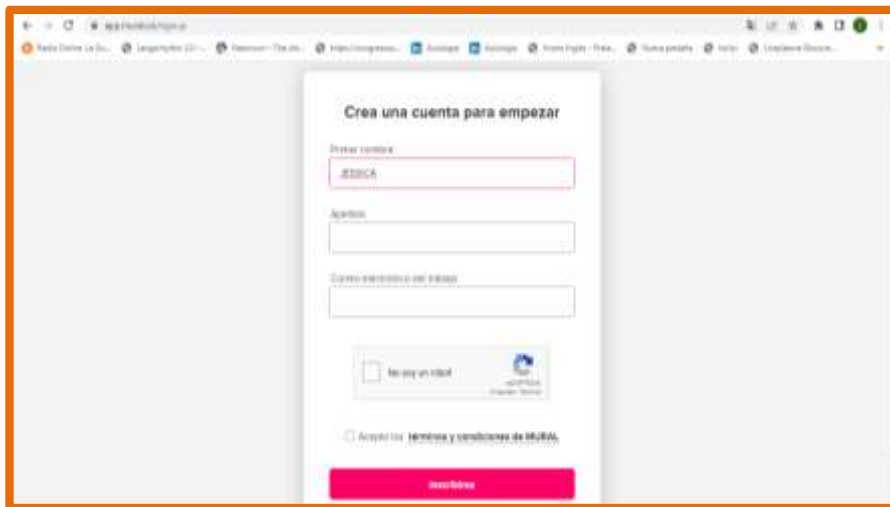


Nota: La figura presenta el menú del área de trabajo de Calaméo. Fuente: *Scholar* (2022).

- ❖ Finalmente deja volar tu creatividad al poder incluir música ambiental para girar sitio web y otros efectos.

Figura 22

Creación de cuenta en Mural.



Nota: La figura expone la ventana emergente para la creación de cuenta en Mural. Fuente: Mural (2022).

- ❖ Al crear un mural virtual, se comparte el enlace con los miembros del equipo de trabajo con el propósito de que brinden sus ideas, estrategias, sugerencias, etc.

Figura 23

Panel del espacio de trabajo en Mural.



Nota: La figura muestra el espacio de trabajo Creatividad Publicitaria. Fuente: Mural (2022).

- ❖ La pizarra virtual posee múltiples plantillas, donde nos permite planificar actividades, registro de ideas, desarrollo de expectativas, reflexiones sobre labores realizadas, etc.

Figura 24

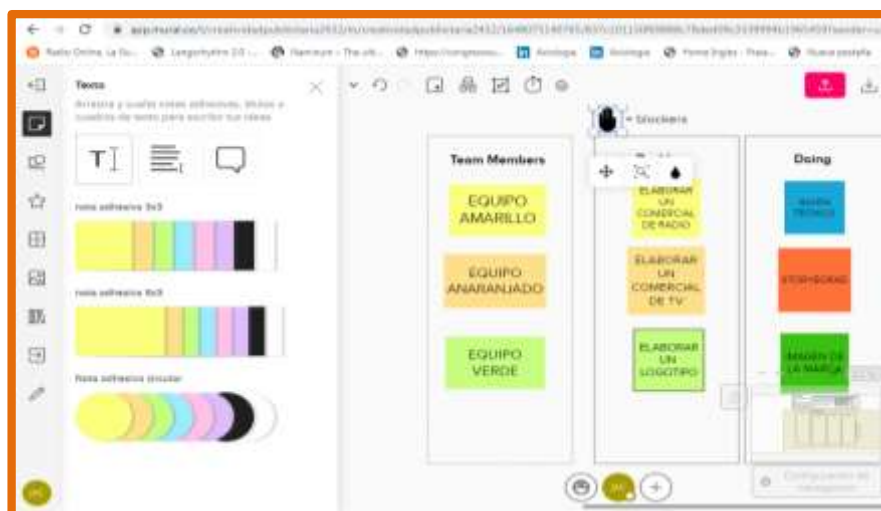
Categorías de plantillas de Mural



Nota: La figura exhibe las categorías de plantillas con la que trabajaremos. Fuente: Mural (2022).

Figura 25

Zona de trabajo de Mural

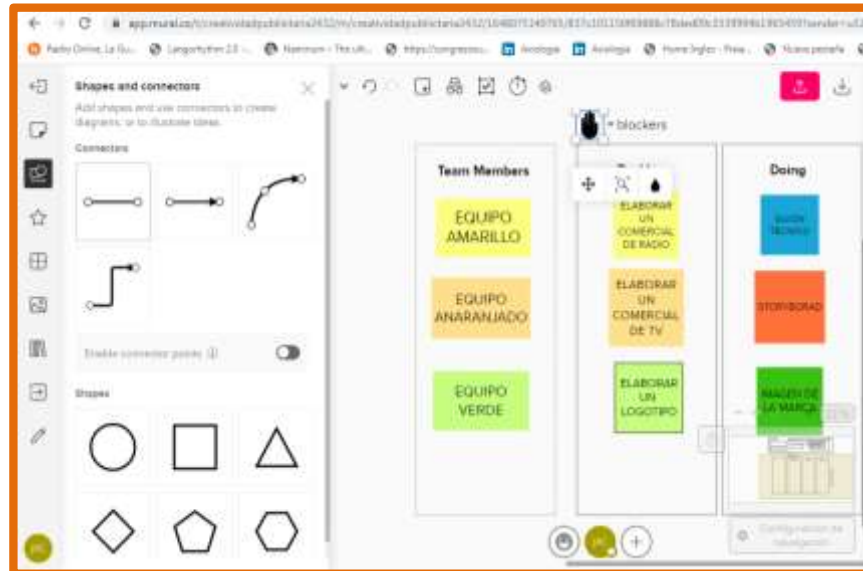


Nota: La figura revela la asignación de equipos de trabajos mediante nombre y color específico. Fuente: Mural (2022).

- ❖ A través del empleo de recursos digitales como figuras, símbolos, sonidos, etc estructuramos contenido sobre diversos aspectos colaborativos.

Figura 26

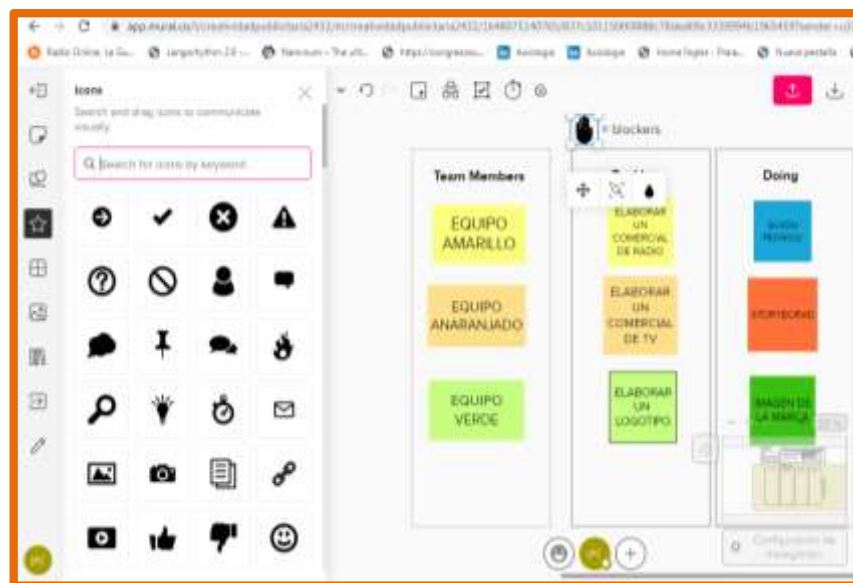
Campo de formas y conectores de Mural



Nota: La figura presenta los elementos didacticos para trabajar nuestro proyecto. Fuente: Mural (2022).

Figura 27

Zona de iconos de Mural



Nota: La figura nos enseña una vasta biblioteca de símbolos que complementa la historia visual sobre temas académicos o laborales. Fuente: Mural (2022).

DIMENSIÓN N°3: Creación de contenido

CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Desarrollar la creación y edición de contenidos digitales nuevos, integrando contenidos multimedia y programación informática.	4 sesiones	Jimdo	2 semanas
	4 sesiones	Screencastify	2 semanas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

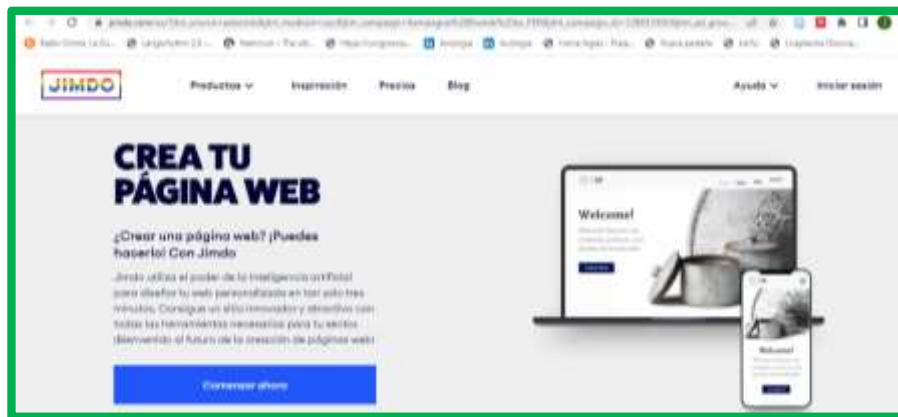
CATEGORÍAS	EXCELENTE 4	SATISFAC TORIO 3	REGULAR 2	DEBE MEJORAR 1
COMPRESIÓN DEL TEMA	Maneja el programa a profundidad y presentó su producto convincente.	Entendió el programa a profundidad y presentó su producto con facilidad.	Parecía entender los puntos principales del producto y lo presentó con facilidad.	No demostró un adecuado entendimiento del programa.
INFORMACIÓN	Toda la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, pero no siempre fue personalizada y dinámica.	La información presentada en su producto no posee una interpretación muy conveniente. Además, tiene varios errores.
PARTICIPACIÓN	Cuando se le asigna un trabajo coopera siempre con disposición, decoro y flexibilidad.	Cuando se le asigna un trabajo coopera con disposición, decoro y flexibilidad.	Cuando se le asigna un trabajo coopera raras veces con disposición, decoro y flexibilidad.	Cuando se le asigna un trabajo cooperó alguna vez con disposición, decoro y flexibilidad.
ORGANIZACIÓN	El producto fue vinculado a una representación esencial (idea) y fueron estructurados	El producto fue claramente vinculado a una representación esencial (idea) y fueron	El producto fue claramente vinculado a una representación esencial (idea), pero la	El producto no fue claramente vinculado a una representación esencial (idea).

	con un estilo deductivo.	estructurados con un estilo deductivo.	estructura no fue, algunas veces, con un estilo deductivo.	
--	--------------------------	--	--	--

3.1. JIMDO. - Es un espacio online que nos proporciona el diseño de páginas web o blog virtuales, sin necesidad de conocer aspectos relacionado a programación informática.

Figura 28

Página web de Jimdo



Nota: La figura muestra la presentación del espacio virtual de Jimdo. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Es necesario crearnos una cuenta, para iniciar sesión en *Jimdo*, proporcionando nuestra información personal.

Figura 29

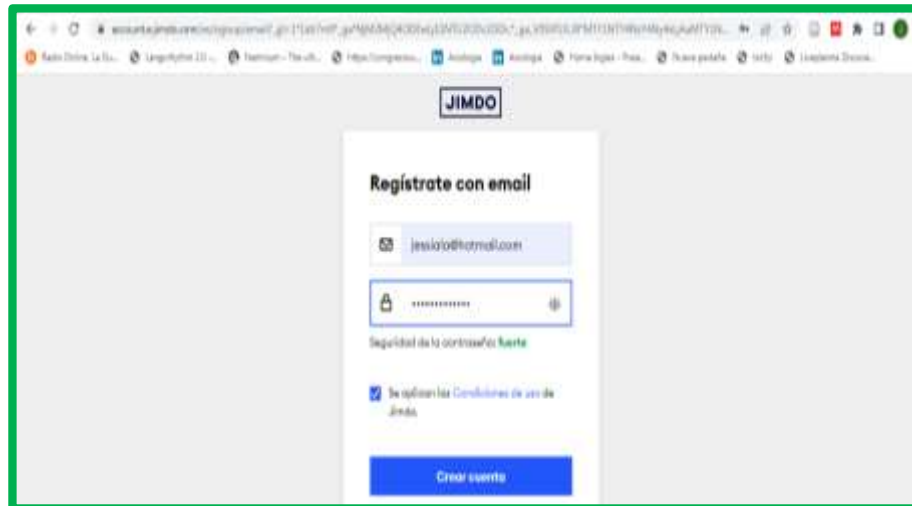
Creación de cuenta Jimdo



Nota: La figura indica la ventana emergente para la elaboración de la cuenta *Jimdo*.
Fuente: *Jimdo* (2022).

Figura 30

Registro de cuenta Jimdo

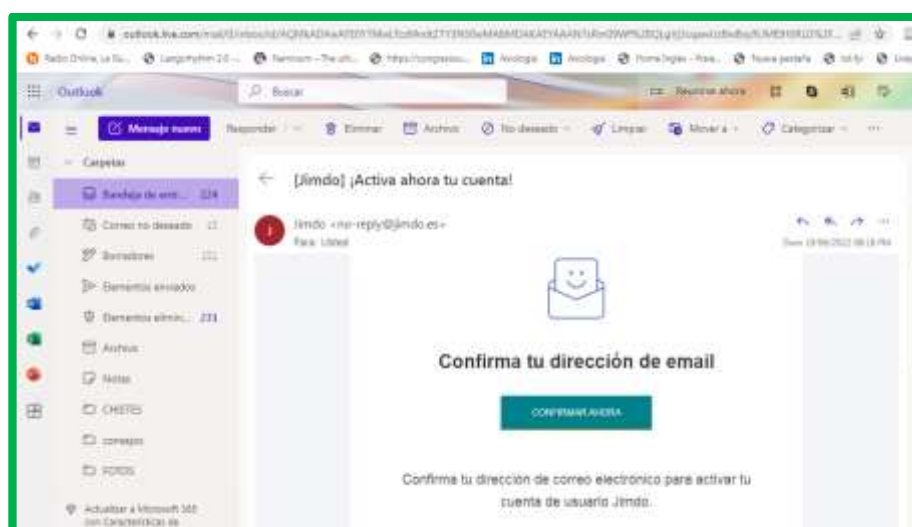


Nota: La figura revela la ventana emergente para registrarnos mediante un email. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Después nos llegara un mensaje para poder activar la cuenta al correo electrónico, con el cual nos inscribimos.

Figura 31

Confirmación de email para registro de usuario Jimdo



Nota: La figura presenta el mensaje de confirmación para activar la cuenta *Jimdo*.
Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ A continuación, se muestran dos opciones: la opción de la derecha es para personas que poseen conocimientos en programación y la opción de la izquierda es para principiantes.

Figura 32

Ventana de trabajo de Jimdo.



Nota: La figura nos orienta sobre la creación de una página web de *Jimdo*. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Después aparecerá una ventana nueva, dando inicio a la creación de la página web de forma individual o grupal.

Figura 33

Panel del menú de trabajo de Jimdo

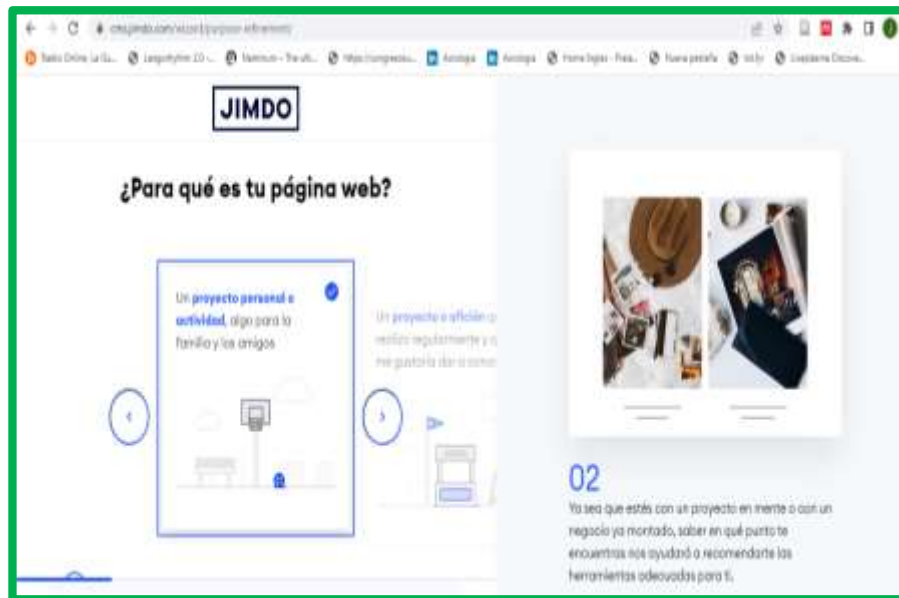


Nota: La figura enseña las alternativas para producir un sitio web. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Podemos diseñar nuestro espacio online de acuerdo a nuestros gustos y preferencias, proporcionando un título a nuestra plataforma.

Figura 34

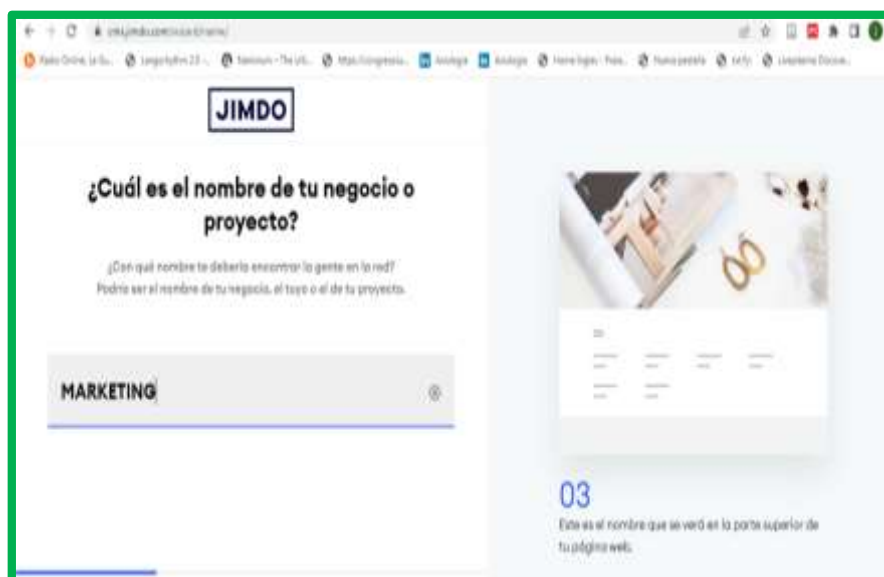
Espacio de trabajo de Jimdo



Nota: La figura muestra las opciones para diseñar nuestro proyecto. Fuente: *Jimdo* (2022).

Figura 35

Zona de creación del título del proyecto Jimdo

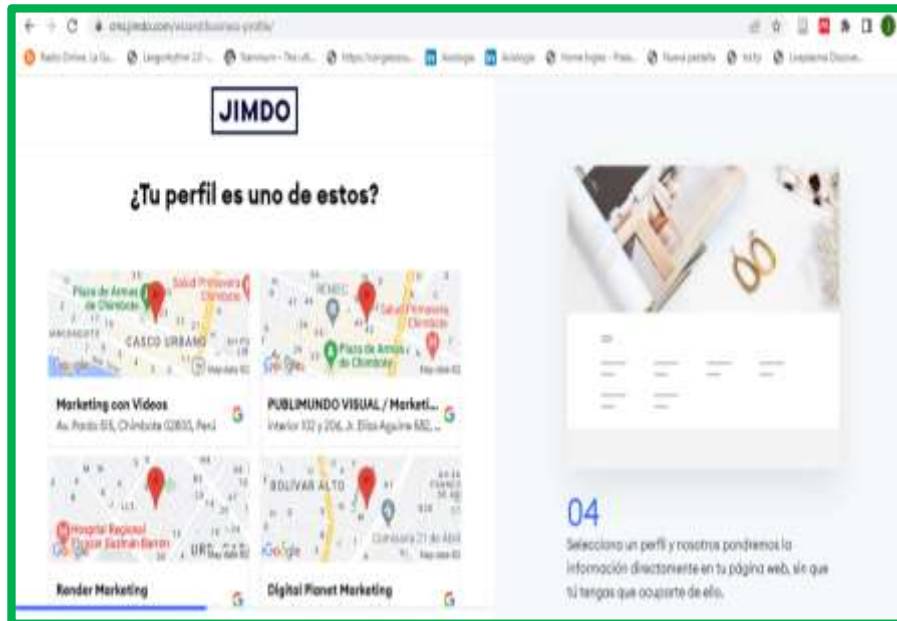


Nota: La figura nos orienta a redactar un nombre específico a nuestro trabajo. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Además, puedes incluir tu ubicación y definir el objetivo de tu espacio digital.

Figura 36

Panel de notificaciones de perfil de Jimdo



Nota: La figura presenta las opciones de perfil de nuestro trabajo. Fuente: *Jimdo* (2022).

Figura 37

Área de herramientas de Jimdo



Nota: La figura indica las alternativas de objetivos a plantear en nuestra página. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ También podemos adjuntar imágenes desde Facebook e Instagram, al igual que establecer los temas específicos a tratar.

Figura 38

Página del menú de Jimdo



Nota: La figura presenta las versiones para personalizar el diseño. Fuente: *Jimdo* (2022).

Figura 39

Ventana de opciones de temas de Jimdo

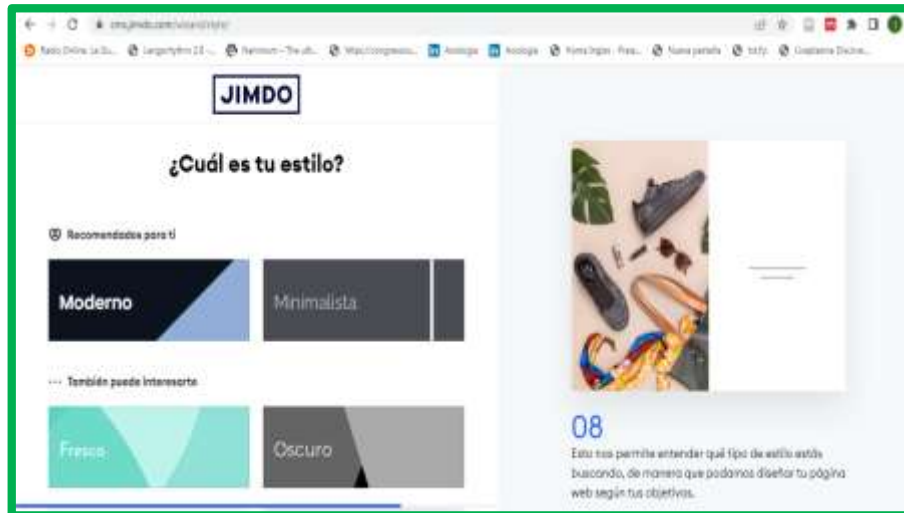


Nota: La figura muestra las diversas fotografías a utilizar de acuerdo a la temática seleccionada. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Podemos adaptar nuestro espacio de internet con los colores de fondo, las pestañas, el texto, añadir botones, etc que más nos agraden.

Figura 40

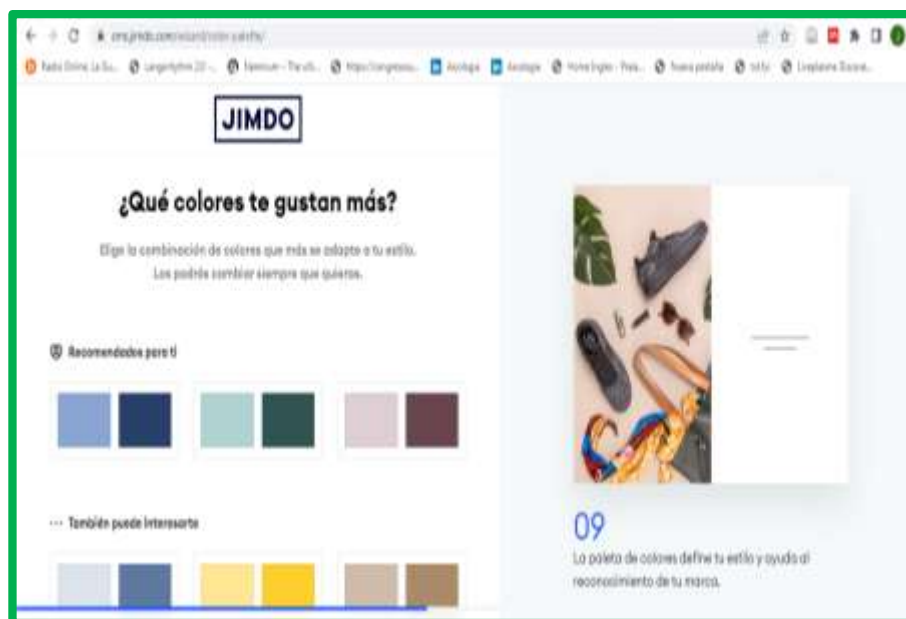
Espacio de alternativas de estilo Jimdo



Nota: La figura expone la estética de las formas a desarrollar en el proyecto. Fuente: *Jimdo* (2022).

Figura 41

Panel de alternativas de colores de Jimdo



Nota: La figura indica las versiones de colores acorde al tema seleccionado. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Asimismo, esta plataforma incorpora una gama de subpáginas, para poder agregar, quitar o mejorar distintos elementos con solo deslizar.

Figura 42

Menú de subpáginas de Jimdo

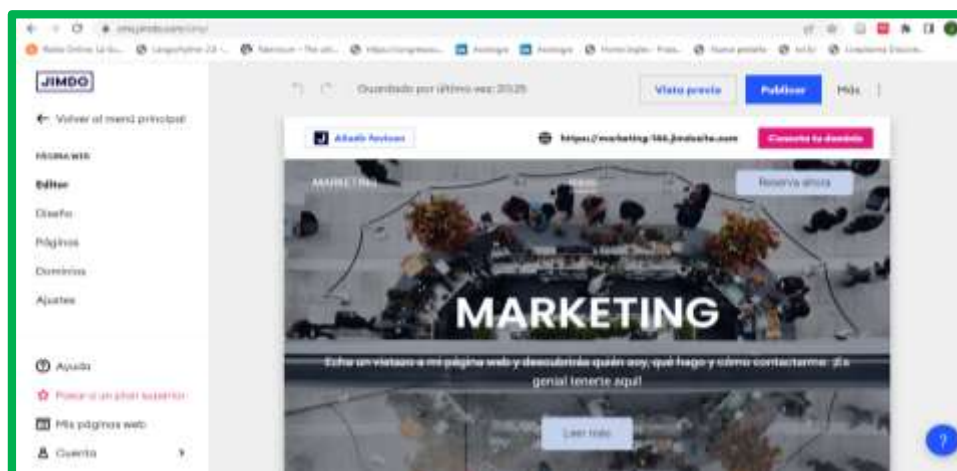


Nota: La figura presenta las distinciones que podemos utilizar para elaborar nuestro espacio virtual. Fuente: *Jimdo* (2022).

- ❖ Al finalizar te brinda la imagen de tu página web, la cual podrás cambiar de estilo y contenido, incluyendo bloques de enunciados, representaciones personales o de software externos como Flickr, vídeos de YouTube, widgets y otros elementos.

Figura 43

Página diseñada con Jimdo

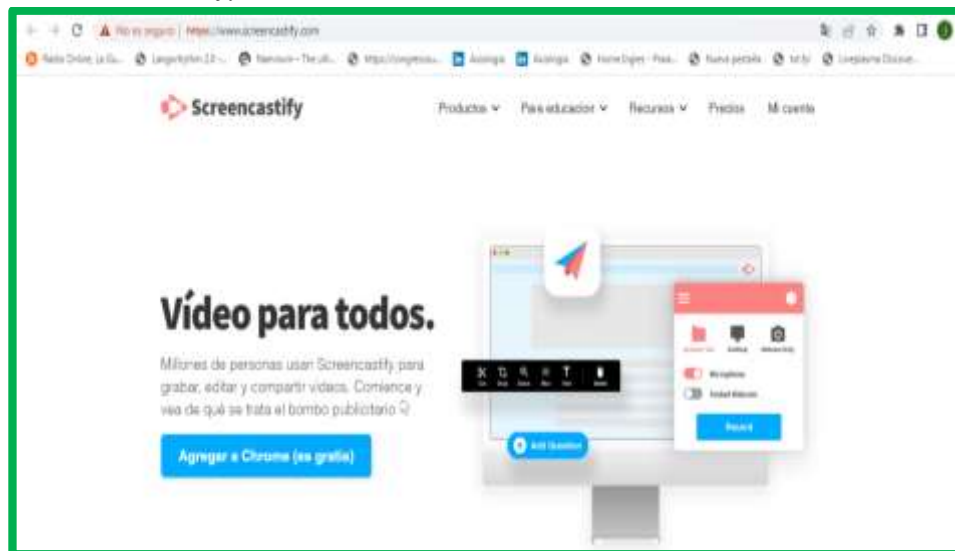


Nota: La figura revela el sitio web finalizado. Fuente: *Jimdo* (2022).

3.2. SCREENCASTIFY. - Es un portal web que nos facilita editar y compartir videos en alta definición en segundos, a través de su grabador de pantalla.

Figura 44

Página web Screencastify



Nota: La figura muestra la ventana de trabajo de *Screencastify*. Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Mediante el ingreso de nuestros datos personales, procedemos a establecer una cuenta para iniciar sesión.

Figura 45

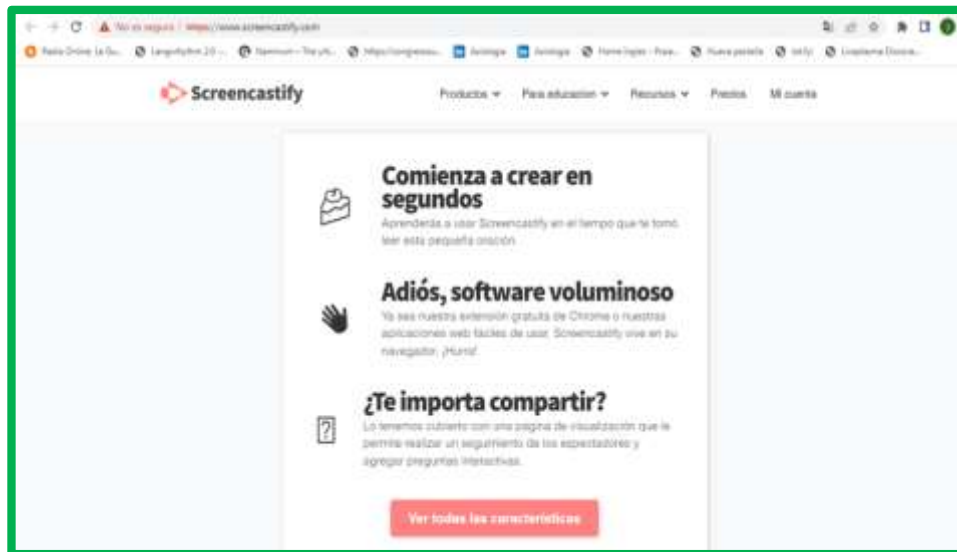
Creación de cuenta en Screencastify



Nota: La figura presenta la ventana emergente para la creación de una cuenta mediante un correo electrónico. Fuente: *Screencastify* (2022).

Figura 46

Panel del espacio de trabajo en Screencastify

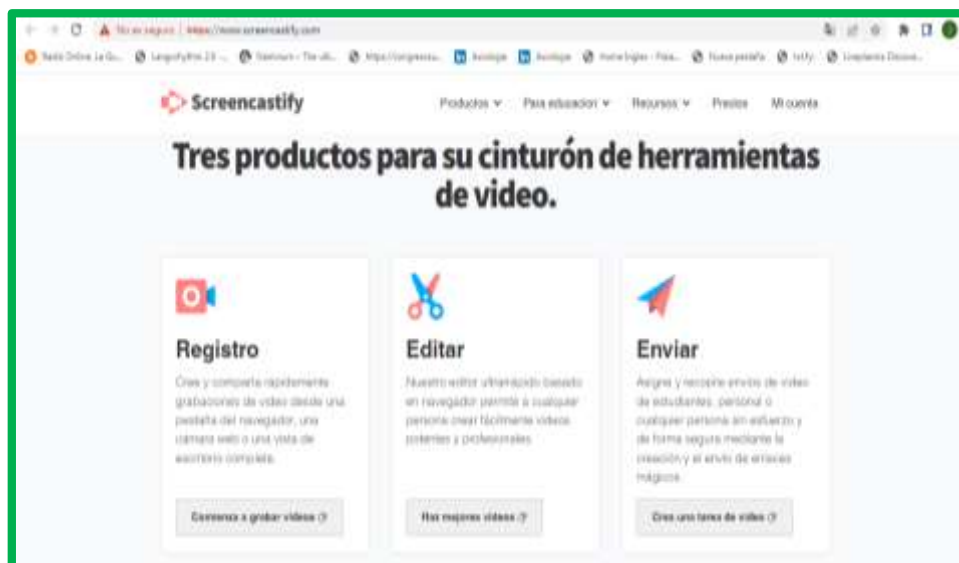


Nota: La figura enseña la ventana emergente con las características de trabajo. Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Después empezamos a transformar nuestro trabajo mediante los implementos de video y sonido.

Figura 47

Zona de herramientas de Screencastify

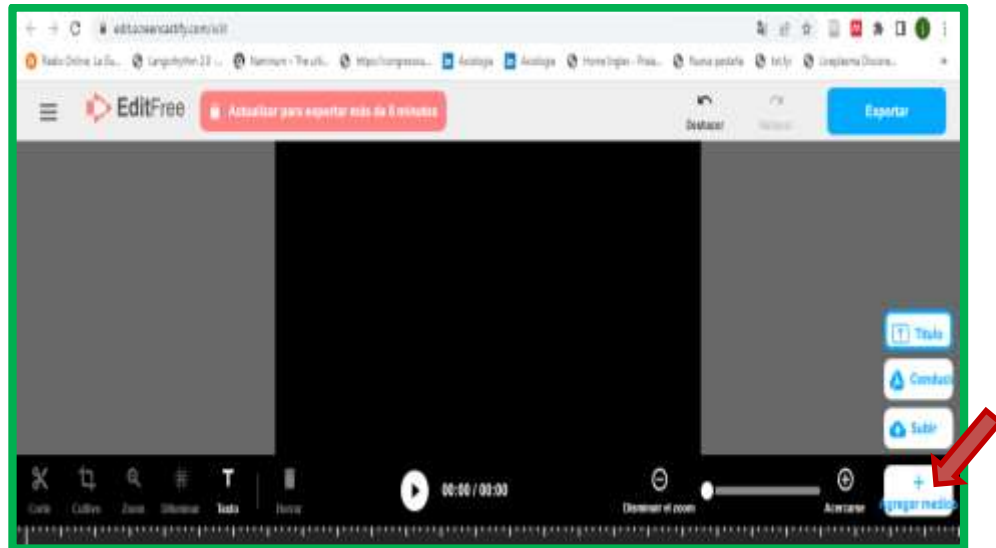


Nota: La figura indica las variantes de actividades a realizar. Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Iniciamos agregando videos realizados con anterioridad, estableciendo un orden específico para facilitar el trabajo de edición, presionando el botón **Agregar Medios** que se encuentra en la parte inferior derecha del programa.

Figura 48

Ventana de trabajo de Screencastify



Nota: La figura muestra la opción Agregar medios. Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Luego insertamos grabaciones adicionales de las carpetas realizadas en nuestra computadora, para complementar el proyecto final, brindándonos 10 minutos de filmación.

Figura 49

Área de videos del disco D



Nota: La figura señala la opción para subir un archivo de video. Fuente: *Pc de la tesista* (2022)

- ❖ A continuación, procedemos a utilizar las diversas herramientas que posee esta aplicación, para procesar, modificar e insertar elementos que mejoren nuestra presentación.
- ❖ Podemos proceder a recortar aquellas partes del video, que consideramos innecesarias.

Figura 50

Panel de herramientas Screencastify

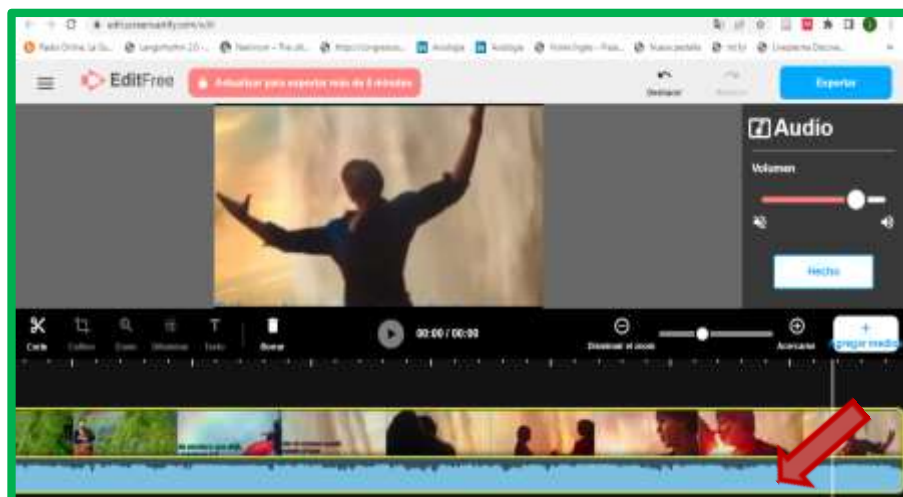


Nota: La figura presenta la opción de realizar el recorte de un aparte del video. Fuente: *Screencastify (2022)*.

- ❖ Si el sonido del video está demasiado bajo, podemos subir el volumen, las veces que consideremos, posicionando nuestro cursor del mouse en la parte inferior de este software.

Figura 51

Zona de volumen de Screencastify



Nota: La figura indica el área donde podemos mejorar la calidad del audio del trabajo.
Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Además, nos facilita colocar títulos o subtítulos de acuerdo a la creatividad de nuestras presentaciones, presionamos el comando **Texto** y nos aparecerá un recuadro en la parte superior, donde escribiremos las palabras o frases que nos interesan transmitir.

Figura 52

Ventana de texto de Screencastify



Nota: La figura señala el área donde se redactará los títulos y subtítulos del proyecto.
Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Para poder verificar si nuestra imagen y texto redactado son los correctos procedemos ejecutar el comando Zoom y comprobamos que nuestra presentación sea la adecuada, después procedemos a presionar el botón **Borrar** para eliminar el contenido improductivo.

Figura 53

Área de herramientas de Screencastify

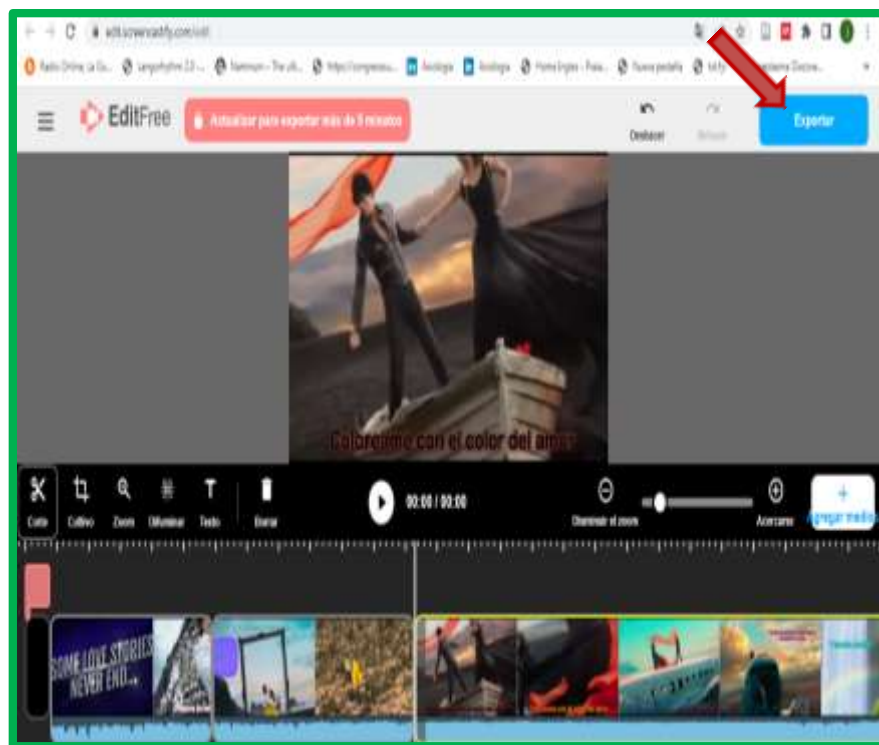


Nota: La figura enseña la alternativa de eliminar posibles errores del video. Fuente: *Screencastify* (2022).

- ❖ Posteriormente convertimos el video al formato que vamos a utilizar para exportarlo en nuestra computadora, donde además nos brinda la opción de crear entretenidos GIF.

Figura 54

Zona de exportación de Screencastify



Nota: La figura presenta la opción de exportar el trabajo. Fuente: *Screencastify* (2022).

DIMENSION N° 4: SEGURIDAD

CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Adaptar la protección de información y datos personales mediante uso responsable y seguro de la tecnología.	2 sesiones	Jumbo	1 semana
	2 sesiones	Avast	1 semana

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

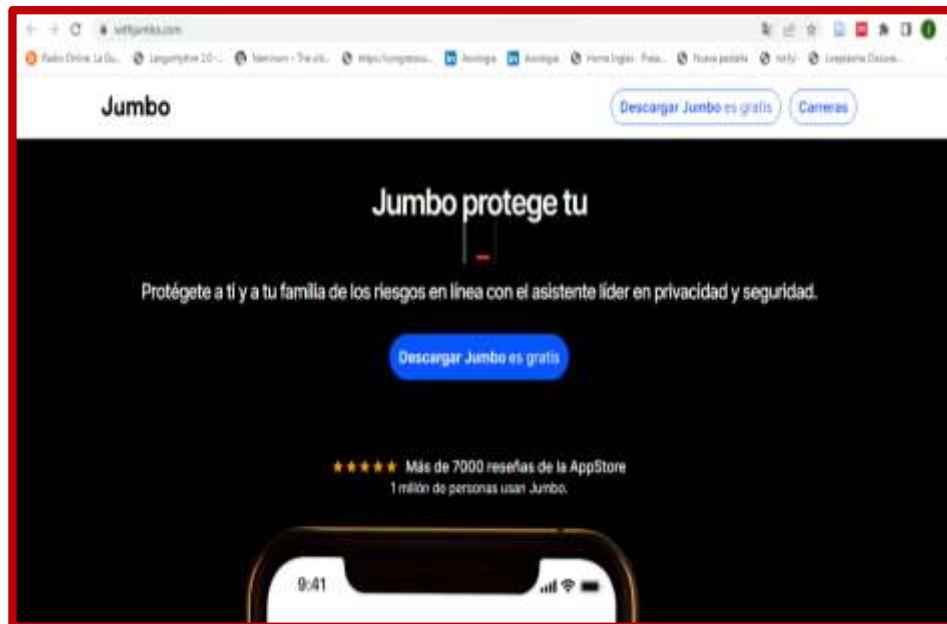
CATEGORÍAS	EXCELENTE 4	SATISFAC TORIO 3	REGULAR 2	DEBE MEJORAR 1
COMPRES IÓN DEL TEMA	Maneja el programa a profundidad y presentó su producto convincente.	Entendió el programa a profundidad y presentó su producto con facilidad.	Parecía entender los puntos principales del producto y lo presentó con facilidad.	No demostró un adecuado entendimiento del programa.
INFORMACI ÓN	Toda la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, pero no siempre fue personalizada y dinámica.	La información presentada en su producto no posee una interpretación muy conveniente. Además, tiene varios errores.
PARTICIPACI ÓN	Cuando se le asigna un trabajo participa siempre con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participa con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participa raras veces con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participó alguna vez con disposición, respeto y tolerancia.
ORGANIZACI ÓN	El producto fue vinculado a una idea principal (premisa) y fueron	El producto fue claramente vinculado a una idea principal (premisa) y fueron organizados de manera lógica.	El producto fue claramente vinculado a una idea principal (premisa),	El producto no fue claramente vinculado a una idea principal (premisa).

	organizados de manera lógica.		pero la organización no fue, algunas veces, ni clara ni lógica.	
--	-------------------------------	--	---	--

4.1. JUMBO. - Este programa informático nos ayuda a mantener nuestros antecedentes personales y actividades digitales libres de estafa, usurpación o copia de información.

Figura 55

Página web de Jumbo



Nota: La figura muestra la pantalla principal del espacio virtual. Fuente: *Jumbo* (2022).

- ❖ Esta herramienta digital incorpora 6 localizadores de información a la cual accedimos en *Google, Facebook y Amazon* eliminando historiales de indagación de dichos sitios web.

Figura 56

Beneficios de Jumbo



Nota: La figura muestra las características del programa informático. Fuente: *Jumbo* (2022).

- ❖ Este programa nos proporciona alertas en nuestros teléfonos móviles cuando nuestra información personal se ha visto comprometida.

Figura 57

Alertas de Jumbo



Nota: Las figuras indica las advertencias del software. Fuente: *Jumbo* (2022).

- ❖ Nos sirve para inmovilizar rastreadores, bloquear la navegación, la lectura y el historial de compras en línea.

Figura 58

Alarmas de Jumbo



Nota: Las figuras señalan los avisos de la aplicación. Fuente: *Jumbo* (2022).

- ❖ Uno de sus objetivos primordiales es monitorear nuestra reputación digital frente a publicaciones, videos o imágenes inadecuadas y proceder a restringirlas.

Figura 59

Monitoreos de Jumbo



Nota: La figura enseña los beneficios del programa informático. Fuente: *Jumbo* (2022).

4.2. Avast Antivirus. - Es un antivirus gratuito que localiza y aísla softwares dañinos, programas maliciosos, codigos espías, cifrado de archivos y reemplazo de perfiles.

Figura 60

Página Web de Avast Antivirus

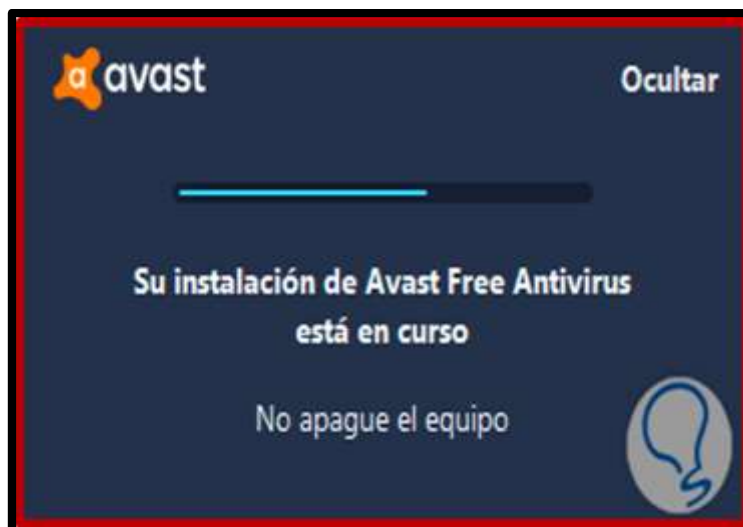


Nota: La figura presenta la pagina web de *Avast Antivirus*. Fuente: *Avast Antivirus* (2022).

- ❖ Para efectuar el establecimiento de este software es imprescindible considerar que debemos tener 2 GB de extensión en nuestro disco duro y un enlace online para almacenar, conectar y preservar las renovaciones del soporte y su base de datos antivirus.

Figura 61

Instalación de Avast Antivirus



Nota: La figura muestra el establecimiento del software. Fuente: *Avast Antivirus* (2022).

- ❖ Al finalizar su instalación, saldrá una ventana emergente con un mensaje solicitándonos reiniciar nuestro sistema, como consecuencia que alternadamente, se hayan suprimido diversos virus o archivos no deseado.

Figura 62

Alerta de Avast Antivirus



Nota: La figura indica el aviso de la aplicación. Fuente: Avast Antivirus (2022).

Analisis Inteligente.- Este programa digital descubre si existen fisuras informaticas para prevenir que se filtren virus troyanos, gusanos o paquetes de codigos malintencionados. Ademas rastrea formatos y claves de acceso inciertas .

Figura 63

Beneficios de Avast Antivirus



Nota: La figura señala el porcentaje de elementos de rendimiento. Fuente: Avast Antivirus (2022).

- ❖ Mediante una indagación integral permite mejorar el estado de nuestra computadora de escritorio, laptop o tablet que pueden estar interfiriendo con un rendimiento completo de las capacidades y aplicaciones tecnológicas de nuestro equipo.

Figura 64

Ventana de Avast Antivirus



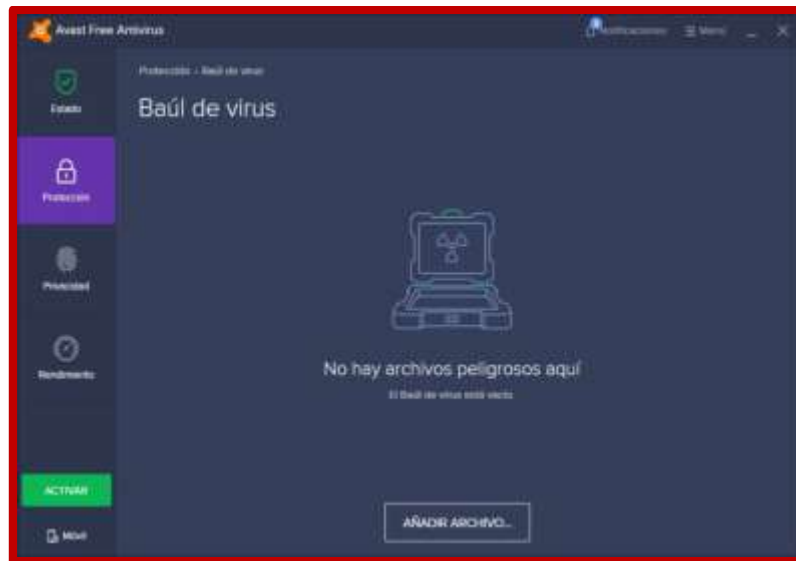
Nota: La figura enseña los problemas de rendimiento. Fuente: *Avast Antivirus* (2022).

- ❖ De esta forma contribuye con nuestra protección de información y programas que utilizamos en nuestro ordenador de escritorio o portátil, donde es necesario la velocidad con la cual elaboramos y realizamos nuestras asignaciones tecnológicas.

Baúl de Virus.- Es un lugar donde se almacenan diversos tipos de datos potencialmente perjudiciales, de esta área podemos tener conocimientos de las aplicaciones y programas que accidentalmente dejamos ingresar a nuestra computadora, al momento de buscar información, imágenes o videos.

Figura 65

Baúl de virus de Avast Antivirus



Nota: La figura presenta el baúl de virus del programa. Fuente: *Avast Antivirus* (2022).

- ❖ Lo más significativo de este programa multimedia es que podemos hacer uso de la verificación del estado correcto de nuestros archivos, aplicaciones, datos, etc las veces que consideramos necesarias, para eliminar amenazas cibernéticas presentes y futuras.

DIMENSION N° 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CAPACIDAD	SESIÓN	CONTENIDO	TEMPORALIDAD
Establecer dilema, tomar disposiciones racionales para descubrir un resultado anhelado y valorar la ejecución de tal medida.	4 sesiones	<i>Teleprompter-online.com</i>	2 semanas
	4 sesiones	<i>Symbaloo</i>	2 semanas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

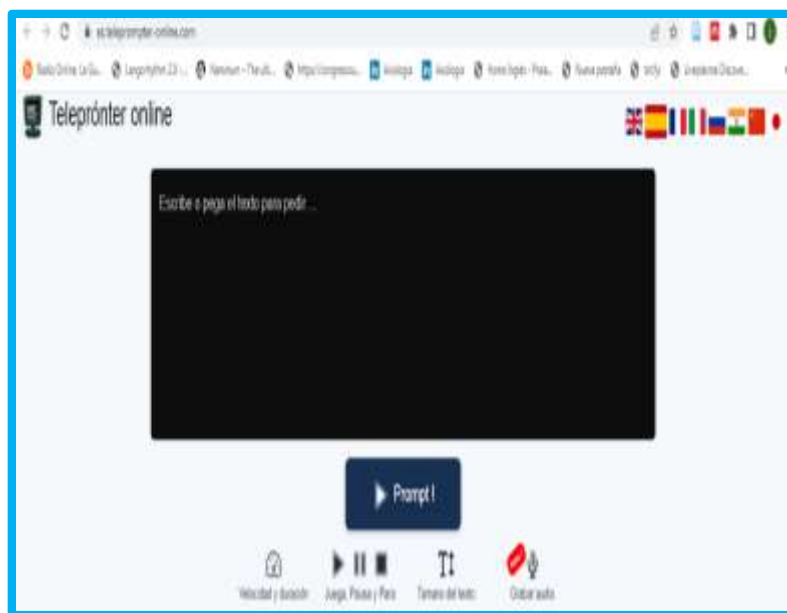
CATEGORÍAS	EXCELENTE 4	SATISFAC TORIO 3	REGULAR 2	DEBE MEJORAR 1
COMPRESIÓN DEL TEMA	Maneja el programa a profundidad y presentó su producto convincente.	Entendió el programa a profundidad y presentó su producto con facilidad.	Parecía entender los puntos principales del producto y lo presentó con facilidad.	No demostró un adecuado entendimiento del programa.
INFORMACIÓN	Toda la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, además fue personalizada y dinámica.	La mayor parte de la información presentada en su producto ofrece una interpretación muy conveniente, pero no siempre fue personalizada y dinámica.	La información presentada en su producto no posee una interpretación muy conveniente. Además, tiene varios errores.
PARTICIPACIÓN	Cuando se le asigna un trabajo participa siempre con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participa con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participa raras veces con disposición, respeto y tolerancia.	Cuando se le asigna un trabajo participó alguna vez con disposición, respeto y tolerancia.
ORGANIZACIÓN	El producto fue vinculado a una idea principal (premisa) y fueron organizados de manera lógica.	El producto fue claramente vinculado a una idea principal (premisa) y fueron	El producto fue claramente vinculado a una idea principal (premisa),	El producto no fue claramente vinculado a una idea principal (premisa).

		organizados de manera lógica.	pero la organización no fue, algunas veces, ni clara ni lógica.	
--	--	-------------------------------	---	--

5.1. Teleprompter-online.com. - Es una herramienta que nos ayuda a planificar proyectos y exposiciones agilizando un discurso o film en nuestra computadora.

Figura 66

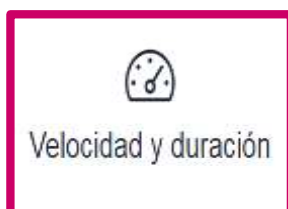
Página web de Teleprompter-online



Nota: La figura muestra la zona de trabajo del software. Fuente: *Teleprompter-online* (2022).

Figura 67

Herramientas de Teleprompter-online



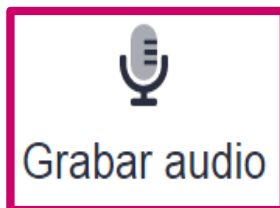
Velocidad y duración: Posee la opción de regular la duración del registro de nuestros audios, administra fácilmente nuestro matiz de voz.



Juega, Pausa o Detente: Disponemos de la elección para detener nuestra ponencia en cualquier momento, reanudando el discurso con toda la información importante que consideremos.



Tamaño del texto: Nos faculta verificar la magnitud, basado en el intervalo de lejanía de la pantalla o preferencias de visibilidad, podemos elegir por requerir un escrito de gran tamaño o más pequeño.



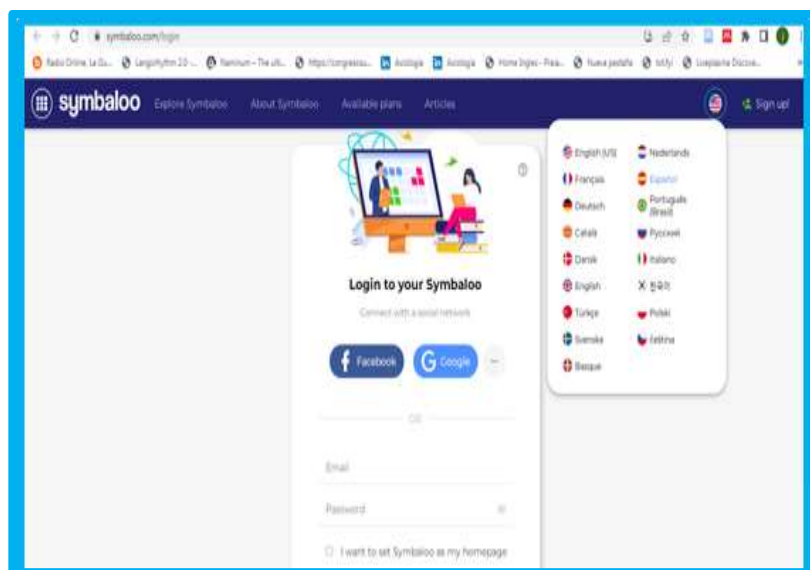
Grabar audio: Como parte de un archivo de sonido y utilizarlo posteriormente, porque se produce el rodaje directamente en nuestro ordenador.

Nota: Las figuras indican las opciones de trabajo de la aplicación. Fuente: Pc de la tesista (2022).

5.2. Symbaloo. - Es una plataforma gratuita que nos faculta estructurar y clasificar enlaces web con formato de botones, podemos unirnos mediante nuestra cuenta personal de *Facebook* o *Gmail*.

Figura 68

Página web de Symbaloo



Nota: La figura indica el espacio virtual del programa. Fuente: Symbaloo (2022).

- ❖ Mediante la organización en forma de bloques accedemos a una pizarra digital de conexiones electrónicas útiles para nuestra búsqueda y exploración de materias y trabajos académicos.

Figura 69

Área de trabajo de Symbaloo

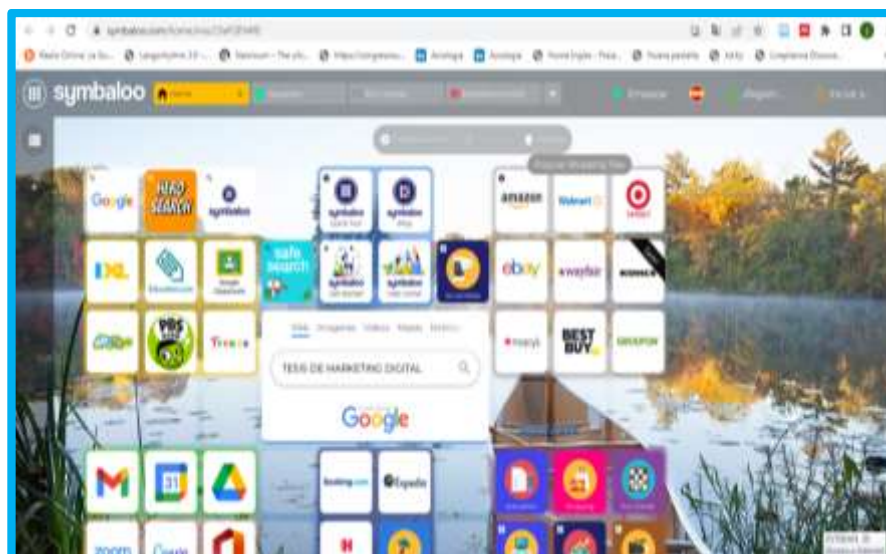


Nota: La figura señala el menú del área de trabajo del software. Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Este tipo de mecanismo nos provee una planificación adecuada y administración óptima de todas las páginas y apps que ingresemos.

Figura 70

Busqueda de temas en Symbaloo

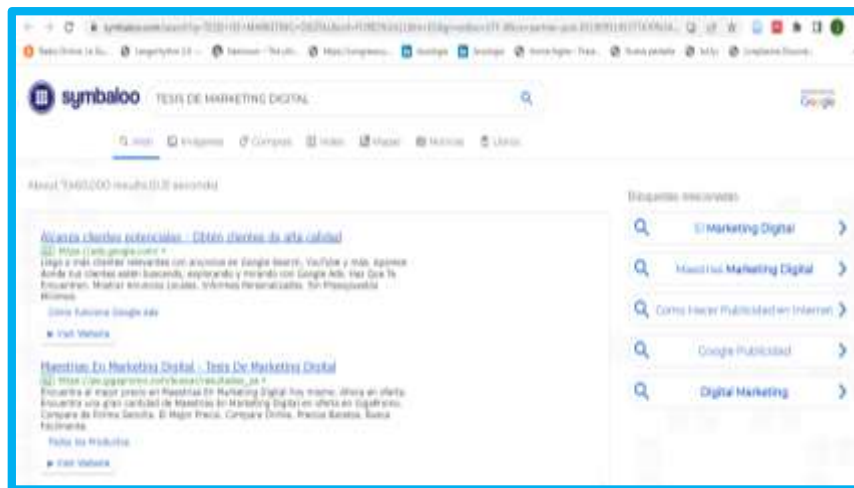


Nota: La figura enseña la indagación de tesis de marketing digital de la aplicación.
Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Esta página nos brinda una senda directa a *ciber* páginas que mayormente usamos a diario, teniendo el apoyo de nuestro historial almacenado sobre los datos, información y otros aspectos investigados.

Figura 71

Espacio virtual de Symbaloo con resultados de búsqueda

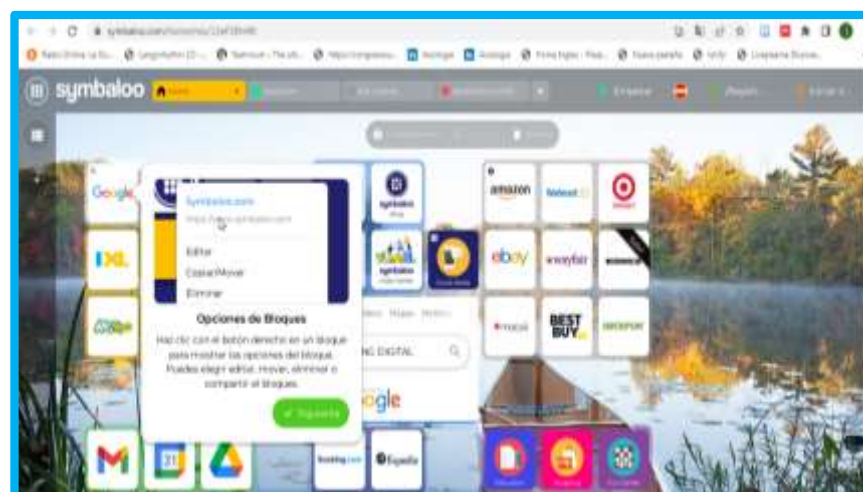


Nota: La figura representa los resultados de la búsqueda de Tesis de Marketing Digital.
Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Como parte de sus funciones complementarias se encuentra la modificación de los formatos de cambio de colores, iconos, y tipografía, que mejore nuestra experiencia digital.

Figura 72

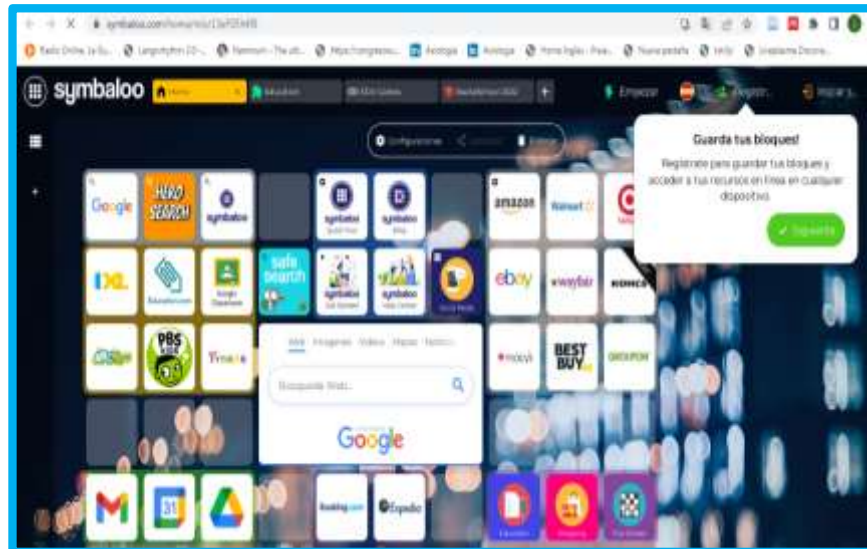
Herramientas de Symbaloo



Nota: La figura indica las opciones de diseño del programa cibernético. Fuente: *Symbaloo* (2022).

Figura 73

Creación de cuenta en Symbaloo

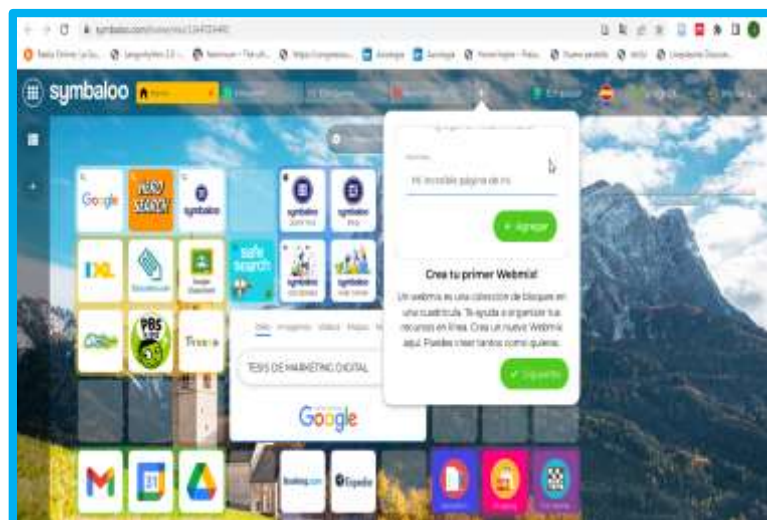


Nota: La figura señala la creación de una cuenta en *Symbaloo*, mediante una dirección electrónica. Fuente: *Symbaloo* (2022).

5.2.1. Webmix: Es un compendio de bloques sobre contenidos determinados, donde puedes interactuar desde la ventana de exploración, administrando los sitios o páginas que mayormente trabajamos.

Figura 74

Webmix de Symbaloo

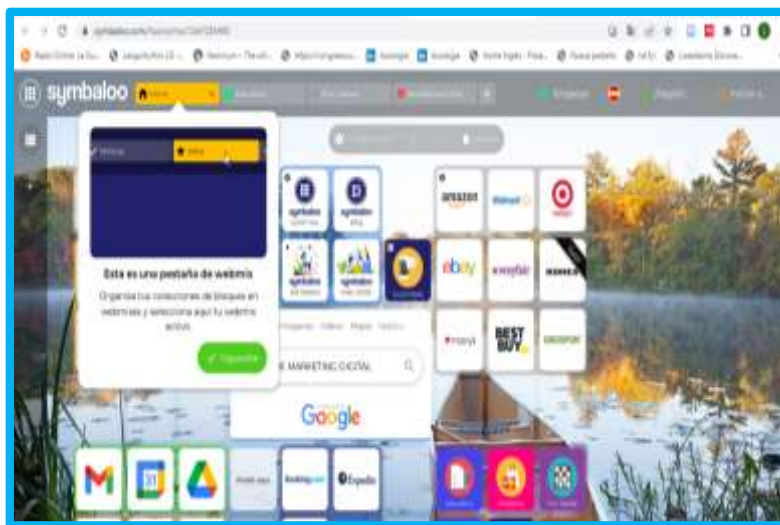


Nota: La figura enseña la creación de una cuenta en *Symbaloo*, mediante una dirección electrónica. Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Podemos activar diversas *webmix* como consideremos necesarias para agruparlas de acuerdo a nuestras actividades previstas.

Figura 75

Herramientas de Webmix



Nota: La figura muestra las colecciones de bloque. Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Además, nos provee la personalización de las características particulares de dichos aspectos que necesitan modificar de acuerdo a nuestras preferencias.

Figura 76

Personalización de Webmix



Nota: La figura indica las alternativas de diseño del software. Fuente: *Symbaloo* (2022).

- ❖ Finalmente podemos guardar nuestros bloques de webmix en nuestro sector de almacenamiento personal, para poderlos utilizar en el momento que necesitemos.

VI-RECOMENDACIONES FINALES:

- Los docentes que dictan cursos en los primeros ciclos de la Escuela Profesional de Comunicación Social, deben considerar la presente propuesta de Guía Metodológica para incrementar los conocimientos y habilidades tecnológicas de los estudiantes.
- El docente del curso de Comunicación Digital que se dicta en V ciclo de la Escuela Profesional de Comunicación Social, necesita integrar como parte de la bibliografía de su silabo, la Guía Metodológica “Orienta-Tec” como una herramienta que surge del diagnóstico real respecto a las competencias digitales que poseen los estudiantes para el desarrollo de sus actividades académicas en el contexto universitario.

VII- WEBGRAFÍA

<https://scholar.google.es/schhp?hl=es>

<https://dialnet.unirioja.es/>

<https://es.calameo.com/>

<https://www.mural.co/>

<https://www.screencastify.com/>

<https://www.jimdo.com/es/>

<https://www.avast.com/es-ww/index#pc>

<https://es.teleprompter-online.com/>

<https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcRbjEE>

<https://herramientasenlanube.com/tutorial-google-drive/>

Diseño de guía metodológica
"Orienta - Tec" para mejorar las
competencias digitales en los
estudiantes de la Escuela
Profesional de Comunicación
Social - Universidad Nacional
del Santa, 2021.

por Jessica Alava Cielo

Fecha de entrega: 22-ago-2023 10:26a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2149478048

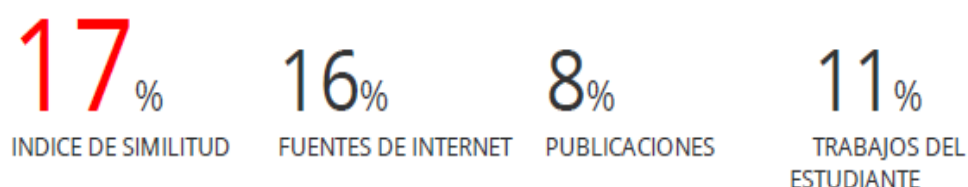
Nombre del archivo: 7_INFORME.docx (26.81M)

Total de palabras: 38301

Total de caracteres: 227953

Diseño de guía metodológica "Orienta - Tec" para mejorar las competencias digitales en los estudiantes de la Escuela Profesional de Comunicación Social - Universidad Nacional del Santa, 2021.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	www.scielo.cl Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad de Jaén Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Científica del Sur Trabajo del estudiante	1%
7	upcommons.upc.edu Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1%

9	scielo.cl Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
12	www.enriquesanchezrivas.es Fuente de Internet	<1 %
13	www.readperiodicals.com Fuente de Internet	<1 %
14	repository.udistrital.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada de Tacna Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
18	www.escuelafolklore.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

20	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
21	rua.ua.es Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	revistas.um.es Fuente de Internet	<1 %
25	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.redalyc.org Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Academia Maddox Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
29	riuma.uma.es Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %

31	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
33	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	Marcos Julio Girona Alarcón, German Gallardo Matienzo. "El análisis exploratorio de las competencias digitales en docentes de la Universidad Privada del Valle, Sede Académica Sucre", Revista Compás Empresarial, 2022 Publicación	<1 %
35	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
36	revistas.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to University of La Guajira Trabajo del estudiante	<1 %
38	bibliotecadigital.aacid.es Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
41	miloz6505.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	<1 %
44	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	revistas.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	rodin.uca.es Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Universidad de la Amazonia Trabajo del estudiante	<1 %
48	jadimike.unachi.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
49	www.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	www.uv.mx Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Nacional de Colombia	<1 %

55	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
56	revistahorizontes.org Fuente de Internet	<1 %
57	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
58	www.uv.es Fuente de Internet	<1 %
59	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
60	doi.org Fuente de Internet	<1 %
61	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
62	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
