



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**Estudio comparativo de la Literacidad Digital entre estudiantes de
diferentes carreras de una universidad limeña, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

AUTORA:

Paredes Acosta, Lourdes Isabel (ORCID: 0000-0003-4346-3040)

ASESORA:

Mg. Medina Coronado, Daniela (ORCID: 0000-0002-9180-7613)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesis a mis padres por haberme formado como persona que soy, por transmitirme buenos valores y principios, los cuales me permitieron esforzarme día a día y lograr poco a poco las metas y sueños que tengo en mi vida personal y profesional.

Gracias por todo su apoyo y cariño incondicional durante este proceso.

Agradecimiento

Primero, agradecer a Dios por permitirme tener a mi familia unida y con buena salud. A mis padres quienes durante su vida me han guiado por un buen camino y me han brindado su apoyo incondicional en los momentos malos y buenos de mi vida. Aquellas personas especiales que han sido parte de mi vida, quienes me ayudaron y que siempre han tenido una palabra de motivación cuando sentía que no podía más. A mis profesores, les agradezco todos los conocimientos que me han brindado durante mi carrera universitaria.

Finalmente agradezco a la universidad por haberme preparado para la inserción en el mercado laboral, por la experiencia personal y profesional que se me brindó durante mi trayectoria universitaria.

Gracias a todos por su apoyo y cariño incondicional que me brindaron durante este proceso.

Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	16
3.2. Variables y operacionalización Definición conceptual.....	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Confiabilidad del instrumento	19
3.5. Procedimientos.....	22
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS.....	23
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES.....	40
REFERENCIAS	42
ANEXOS	50

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudiantes de 2 carreras	18
Tabla 2. Alfa de Cronbach	20
Tabla 3. Rango de confiabilidad de Alfa de Cronbach	21
Tabla 4. Nivel de Literacidad Digital de estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021.....	23
Tabla 5. Nivel Habilidades computaciones empleados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021	24
Tabla 6. Nivel de Habilidades de creatividad y publicación utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021	24
Tabla 7. Nivel de Habilidades de comunicación utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021	25
Tabla 8. Nivel de Habilidades de pensamiento innovador utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021	26
Tabla 9. Nivel de Habilidades de pensamiento innovador utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021	26
Tabla 10. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021.	27
Tabla 11. Estadístico comparativo U de Mann Whitney entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.	28
Tabla 12. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021	29
Tabla 13. <i>Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades computacionales entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.....</i>	29
Tabla 14. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021	30
Tabla 15. Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de creatividad y publicación entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.	30
Tabla 16. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021	31
Tabla 17. Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de comunicación entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.....	31
Tabla 18. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021	32
Tabla 19. Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de pensamiento innovador entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.	32
Tabla 20. Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras y universidades de Lima,2021	33
Tabla 21. Estadístico comparativo U de Mann Whitney de conocimiento digital e histórico entre dos carreras y universidades de Lima, 2021.....	34

Resumen

La investigación tuvo como objetivo comparar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021. Además, al atenerse al proceso científico y a los principios que rigen los criterios de investigación, el estudio realizado fue del tipo básico, de enfoque cuantitativo, de naturaleza no experimental, transversal, de diseño descriptivo y comparativo. Se compara dos muestras extraídas de los estudiantes de contabilidad y arte y diseño gráfico de los 2 primeros ciclos de una universidad limeña. La técnica de recolección fue la encuesta y el instrumento fue una adaptación al español y contextualización a la realidad peruana del cuestionario de Riel (The 2012 Technology Use Survey), quedando 18 de 59 ítems, validado y confiable. Los resultados determinaron que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 64.3% (155) posee un nivel de literacidad alto y el otro 35.7% (86) nivel Medio. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial solo 26.6% (54) de nivel Alto y el 72.9% (148) un nivel Medio. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (277,68) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (156,99).

Palabras clave: habilidades computacionales, habilidades de creatividad y publicación, comunicación, pensamiento e innovación, conocimiento cultural e histórico.

Abstract

The objective of the research was to compare the level of digital literacy among students of different careers in a university in Lima, 2021. In addition, by adhering to the scientific process and the principles governing research criteria, the study conducted was of the basic type, quantitative approach, non-experimental, cross-sectional, descriptive and comparative design, and compares two samples drawn from students of accounting and art and graphic design of the first 2 cycles. The collection technique was the survey and the instrument was an adaptation to Spanish and contextualization to the Peruvian reality of the Riel questionnaire (The 2012 Technology Use Survey), leaving 18 of 59 items, validated and reliable. The results determined that of the 241 respondents from the Accounting career, 64.3% (155) have a high level of literacy and the other 35.7% (86) a medium level. Meanwhile, only 26.6% (54) of the 203 students evaluated from the Art and Business Graphic Design career (54) had a high level and 72.9% (148) a medium level. According to what was found after the application of the Mann Whitney U test, highly significant differences are observed in favor of the Accounting career, because the average rank of Accounting (277.68) is higher than that of Art and Business Graphic Design (156.99).

Keywords: computational skills, creativity and publishing skills, communication, thinking and innovation, cultural and historical knowledge.

I. INTRODUCCIÓN

La invasión de las tecnologías de información y comunicación (TIC) a la educación ha generado novedosas perspectivas, métodos de enseñanza y controversias en cuanto a las capacidades, destrezas y aspectos que la institución educativa debe plantear con distintas y variables visiones (Salado et al., 2020)

La aceptación y el aumento de acceso a dichos medios por parte de la colectividad manifiestan una transformación en las relaciones, pensamientos y modos de comportamiento de los individuos, lo cual involucra el cambio de las prácticas de comunicación, generación y disposición de la información, asimismo, la cantidad de información a la que los usuarios tienen permitido acceder es cada vez más amplia, lo que supone un mayor esfuerzo por parte de estos para sobrellevar dichas transformaciones (Quiroz & Norzagaray, 2017)

Ahora bien, al tomar en cuenta el vínculo sujeto-TIC, el acceso y manejo de dichos recursos no son las únicas cualidades del fenómeno tecnológico, puesto que la manera en que son utilizadas, y las capacidades de las personas al utilizarlas, juega un papel central para establecer si estos son un beneficio por encima del entretenimiento y la comunicación social. Las personas deben ser aptos para manejar dichos dispositivos, de manera que puedan traducir este conocimiento en la resolución de situaciones en su vida privada, académica y laboral (Quiroz & Norzagaray, 2017)

De este modo, el conjunto de capacidades que constituyen este fenómeno es muy importante para que el individuo se desenvuelva en la sociedad actual en sus distintas áreas, como es el caso de las TIC en el ambiente educativo, ya que, de diversidad maneras, estas han sido incluidas a las instituciones educativas y se han transformado en herramientas indispensables para su funcionamiento (Quiroz & Norzagaray, 2017)

El desarrollo de la literacidad digital exige esfuerzos técnicos, culturales e institucionales. Existe una diferencia entre los adoptantes tardíos y los Millenials. Esta diferencia se hace cada vez más evidente en una industria

mediática que crea constantemente nuevos dispositivos y aplicaciones, dejando atrás a los que tienen un dominio digital más reducido (Jones-Kavalier & Flannigan, 2018), la literacidad digital representa un elemento esencial de la brecha digital. Newrly et al. (2017) compara la adquisición de competencias digitales con los fundamentos de la literacidad tradicional, los autores destacan la importancia de centrarse en el desarrollo de políticas y estructuras que promuevan la formación. Los recursos físicos por sí solos no bastarán para mejorar la literacidad digital y reducir la brecha digital. Cada vez está más claro que la falta de literacidad digital es un obstáculo agobiante (Jones- Kavalier & Flannigan, 2018).

La literacidad digital de la población profesionalmente activa de un país es vital para el desarrollo de su economía, ya que las personas con competencias digitales contribuyen a aumentar la productividad, pueden adoptar más fácilmente la innovación y tienen la habilidad de crear más empleo. Las sociedades alfabetizadas digitalmente son más competitivas (Newrly et al., 2017).

Según el estudio de Isaias et al. (2017) realizado en tres universidades españolas: Universidad de Burgos, Universidad de Valladolid y Universidad Europea Miguel de Cervantes, luego de aplicar encuestas a estudiantes universitarios de nivel pregrado de primer semestre, los autores, de acuerdo con los resultados del estudio de las encuestas, identificaron tres tipos de perfiles en los estudiantes: “los motivados, los resignados y los reticentes al uso de las TIC”.

A nivel de Latinoamérica, en el país de Colombia según el estudio de Areiza & Berdugo. (2018), tanto docentes como estudiantes universitarios presentan un nivel medio con respecto a sus capacidades y destrezas para la integración de las TIC, reportando en el caso de los docentes, dificultades en particular en el diseño de material didáctico; y en el caso de estudiantes, inconvenientes en la elaboración y difusión de materiales electrónicos.

En la educación a distancia, de acuerdo con Salado et al. (2020), es comprensible la participación no solo de estudiantes y docentes, sino además de medios tecnológicos y que los docentes cumplen roles no tradicionales debido a

que pueden involucrarse, sistemáticamente, del acto académico de manera asincrónica con el estudiante. De manera que, las actividades a distancia no sólo deben involucrar renovación tecnológica, sino, también una novedosa situación de aprendizaje pertinente para un modelo de enseñanza que tenga como bases didácticas diseñadas de manera conveniente y con estudiantes en condiciones de responder a ello, donde la alfabetización informacional resulta indispensable para transitar con éxito su preparación académica dentro de una comunidad virtual.

En un mundo globalizado y cada vez más interconectado, los estudiantes reciben información de todo el mundo, por ello, es necesario entender qué pueden hacer nuestros jóvenes con esta información y sus conocimientos. Por lo tanto, entendiendo esto, será posible llevar a cabo el trabajo que necesitan desarrollar en la clase para jugar a la solvencia en una sociedad cada vez más alfabetizada y cada vez más digital.

Conforme a las experiencias personales y la notoria problemática que se presenta a nivel mundial debido a que la llegada del mundo digital ha llegado desde hace unos años atrás muchos alumnos aún presentan desorientación, inseguridad y falta de motivación en la búsqueda efectiva de contenido digital, es por ello, que la presente investigación se desarrolló en el marco de la brecha digital entre estudiantes de primer y segundo ciclo de una universidad limeña ubicada en el cono norte, específicamente el primer grupo de estudiantes se encuentra cursando la carrera de Arte y diseño gráfico empresarial y el segundo grupo de alumnos se encuentran cursando la carrera de contabilidad. Se tomo como base de estudio en esta investigación a los alumnos de primer y segundo ciclo debido a que permitirá identificar las percepciones que posee un estudiante ingresante a la universidad sobre sus propias capacidades para la literacidad digital por lo cual se confrontarán estos datos con las experiencias áulicas desarrolladas en el marco de la investigación, para poder contrastar aquello que los estudiantes en la encuesta con las acciones que son capaces de realizar en la práctica.

A nivel nacional, las tecnologías de la información y la comunicación tienen un impacto positivo en la mejora de la educación peruana porque tienen características transdisciplinarias que permiten su inclusión en la normativa

peruana como el proyecto educativo nacional 2021, que incluye los planes de estudio actuales y la ley de educación general N° 28044, que permite la integración de la tecnología en la educación peruana.

El problema general del estudio da respuesta a la pregunta: ¿Existen diferencias en el nivel de literacidad digital entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021? Y a los problemas específicos siguientes: ¿Existen diferencias en nivel de las habilidades computacionales entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?, ¿Existen diferencias en nivel de las habilidades de creatividad y publicación de los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?, ¿Existen diferencias en cuanto al nivel de las habilidades de comunicación entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?, ¿Existen diferencias en nivel de las habilidades de pensamiento innovador entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?, ¿Existen diferencias con respecto al nivel de conocimiento cultural e histórico entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?

Esta variable de estudio es importante y por ello parte el interés por el estudio comparativo de la literacidad digital entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021, siendo una universidad privada con presencia de alumnos provenientes de diversas clases sociales y medios digitales en las que pueden acceder, asimismo, se buscó información sobre las decisiones institucionales con respecto a la tecnología y se delimitó el perfil de los estudiantes ingresantes tanto en su aspecto sociocultural como en el aspecto tecnológico. por lo tanto, se eligió a los alumnos de primer y segundo ciclo debido a que la incorporación de los estudiantes de nuevo ingreso al sistema universitario es un proceso que consiste en identificar, relacionar y alcanzar las pautas de comportamiento adecuadas de las prácticas escolares en la educación superior. Este proceso pasa por distintos instantes o fases que inician desde que el alumno ingresa a un universo desconocido hasta el instante en el que muestra un dominio de las reglas y códigos de la institución.

Asimismo, la presente investigación tiene justificación teórica debido a que busca ampliar los conocimientos acerca de la importancia actual que demanda la literacidad digital en los estudiantes universitarios. Por tanto, se explican las habilidades que se encuentran inmersas en ella y el comportamiento de los estudiantes, asimismo, con el reporte de los resultados se podrá fomentar el desarrollo de la educación actual.

La justificación metodológica presenta un paradigma positivista de enfoque cuantitativo y de tipo básico no experimental, aplicando un cuestionario de 18 ítems, cuyo procesamiento de datos permitió confirmar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de diferentes carreras universitarias.

El objetivo general del presente trabajo de investigación es comparar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021. Y sus objetivos específicos son: Comparar el nivel de las habilidades computacionales que emplean los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021, Comparar el nivel de las habilidades de creatividad y publicación que utilizan los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021, Comparar el nivel de las habilidades de comunicación entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña 2021, Comparar el nivel de las habilidades de pensamiento innovador entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021, Comparar el nivel de conocimiento cultural e histórico que poseen los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.

La hipótesis general del estudio busca responder al siguiente supuesto: Existen diferencias al comparar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021 Y a las hipótesis específicas siguientes: Las habilidades computacionales son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021, Las habilidades de creatividad y publicación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021, Las habilidades de comunicación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño

Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021, Las habilidades de pensamiento e innovación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021, Los niveles de conocimiento cultural son más altos en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

McDougall, Brites, & Couto (2019), estudiaron la desinformación tecnológica y las nuevas noticias de investigación informática que salen a la luz de los ciudadanos, esta investigación es descriptiva cuantitativa, utilizo instrumentos como discursos políticos y encuesta a la población sobre el conocimiento de las redes sociales. La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la educación básica y en preparación. Se concluyó que en toda situación política, económica y social es necesario reconocer todas las actualizaciones digitales como YouTube y clickbait y enfoques pedagógicos relacionados a los educadores ante el ambiente cambiante. Esta investigación tiene como aporte la comparación actual de los componentes digitales que se pueden utilizar para la pedagogía y sus estudios a profundidad, a su vez la relación de la digitalización con los aspectos políticos y económicos.

Trejo, Ramírez, & López (2014), realizaron la comparación de los resultados de una academia universitaria, exponen el manejo óptimo de los medios digitales y cómo usarlos. El tipo de investigación fue cuantitativo con una muestra de 113 estudiantes de toda la universidad Xalapa Veracruzana, donde se utilizó como instrumento la aplicación de entrevistas y recolección de datos. En los resultados se encontró que el 85% de los estudiantes tienen un nivel apropiado de literacidad digital académica, un 77% que cuenta con una orientación digital y un 75% en el área de educación con estudio de literacidad digital académica apropiada. Se concluyó que las nuevas tecnologías son las que mayor grado de aplicación deben tener en la educación. Esta investigación tiene un aporte en cuanto a la adaptación de la literacidad digital en los académicos universitarios y

en la comparación de nuevas tecnologías y las antiguas todas puestas en el área de educación.

Qigui, Nozibele, & Li Wenwei (2018), plantearon como objetivo la transformación digital en el desarrollo de la infraestructura integral y el coste que este puede generar. Como técnica la recolección de datos y de instrumento emplearon una encuesta con preguntas basada en cuál es el nivel de conocimiento sobre digitalización. Obtuvieron como resultado el conocimiento de todas aquellas tecnologías nuevas la más utilizada es la G20, con revoluciones más específicas con la realidad. Concluyeron que toda información digital es una de las demandas más cambiantes con las que se enfrentan las personas y las empresas. Esta investigación tiene como aporte el conocimiento de las nuevas tecnologías en estos últimos tiempos y cuan demandantes son para el desarrollo.

Biezā (2020), analizaron la literatura reciente disponible en la base de datos de EBSCO y las definiciones de alfabetización digital, proporcionando descripciones generales y las habilidades que se le relacionan. La investigación fue de tipo descriptiva con una población de 45 artículos a evaluar. La muestra estuvo conformada por la selección de 17 artículos bien estudiados. Concluyeron su estudio con la enfatización en la alfabetización digital y su amplio estudio, así como los complejos que a menudo se puede tener en la tecnología digital existentes y en busca de nuevas formas de realizar las cosas. Esta investigación tiene un aporte significativo, ya que nos dará a conocer todos los conceptos básicos acerca de la literatura digital en nuestros tiempos, a su vez también todos los problemas que se pueden presentar en cuanto a las nuevas tecnologías.

Sánchez (2021), identificó la necesidad de implementar la lectura hipertextual digital en las generaciones nuevas mediante la literacidad digital ideal para esta población. La investigación fue de enfoque cualitativo-metodológico hermenéutico, uso el método de estudio de casos y la población estuvo conformada por todos los estudiantes universitarios en octavo grado de instituciones educativas del municipio de Soacha, pero se utilizó como muestra a los estudiantes de la comuna cuatro (Cazucá) ya que esta área sobresale por el alto grado de vulnerabilidad económica y social. Llegando a diseñar una propuesta dinámica que permita reforzar las habilidades del lector digital para el

público que se encuentra inmerso en la red y potenciar al lector hipertextual a partir del nivel de secundaria. Esta tesis brinda de aporte de propuesta dinámica para reforzar las capacidades de los lectores.

Trejo (2016), identificó la relación entre la literacidad informacional con la literacidad informática en contextos físicos y virtuales. La metodología empleada fue básica, no experimental. La población estuvo conformada por todos los profesores de filosofía. Los instrumentos de recolección de datos fueron el cuestionario y guía de entrevistas. Tuvo como resultados las descripciones de tendencias digitales y su utilización, concluyó su investigación estudiando la variabilidad de capacidades y conocimientos relacionándolos con niveles altos de aceptación de nuevas tecnologías. Su aporte es significativo para esta investigación porque da a conocer sobre la literacidad informacional y la informática.

Ortega & Norzagara (2017), estudiaron la LD en estudiantes universitarios a través de los dispositivos y herramientas tecnológicos. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y un diseño trasversal descriptivo. La población fue de 133 estudiantes y la muestra de 100 estudiantes. Para el desarrollo de la investigación se utilizó como instrumento la encuesta. Los resultados mostraron que el 27% de los estudiantes son considerados con buenos niveles de realización de actividades tecnológicas. Se concluyó que no todos los estudiantes tienen habilidades con la LD, debido a que no tienen fuentes confiables en las búsquedas que realizan. Esta investigación brinda un aporte de las verdaderas formas de realizar una búsqueda de información utilizando los nuevos medios tecnológicos que se van actualizando.

Ramírez, Lagunes, & Ochoa (2019), exploraron las competencias respecto a la Ciudadanía y Literacidad Digital que tienen los estudiantes de la Facultad de Estadística e Informática (FEI) en sus diversos Programas Educativos. La metodología fue cuantitativa de diseño descriptivo. El instrumento utilizado fue un cuestionario en Forms. La población estuvo conformada por 120 estudiantes y para la muestra 30. Los resultados indicaron que el 56% no están de acuerdo con la red social y el 53% si participa de manera responsable en redes sociales y debates. Se concluyó que las redes sociales no solo se deben utilizar por comodidad y moda, sino de manera responsable. Esta investigación nos da un

aporte de la manera correcta en cuanto a la utilización de redes sociales y la definición de todos los conflictos que se pueden generar.

Catalá, Tomás, & Ciro (2019), examinaron las prácticas de construcción de textos académicos de estudiantes universitarios a partir del análisis de los recursos y herramientas digitales que utilizan en la redacción de sus composiciones. La metodología fue cualitativa con enfoque descriptivo con recolección de datos. La población fueron todos los estudiantes de cuatro cursos en educación primaria y la muestra de solo 40 estudiantes. El instrumento de recolección de datos fue la aplicación de una encuesta de autopercepción. Los resultados obtenidos evidenciaron la existencia de tres tipos de estudiantes: aquellos que son motivados para hacer sus cosas, resignados que se podría considerar que se encuentran conformes solo con lo que encuentran y los resistentes al uso de las TIC. Se concluyó que ambos grupos se autoperciben en cuanto al trabajo en computadoras y en sitios web, dando a entender también que la literacidad es más amplia donde incluye las técnicas y habilidades en el entorno académico, eso quiere decir que las competencias digitales son necesarias para el aprendizaje continuo de herramientas y sus afinidades. El aporte brindado es el uso correcto de las redes sociales y el manejo de información, esto ayudara a que en esta nueva investigación se conozca el uso de las nuevas generaciones y su búsqueda óptima de búsquedas.

Chase & Laufenberg (2020), identificaron y evaluaron críticamente los estudios que evalúan la alfabetización digital entre los adultos mayores para evaluar cómo los instrumentos de alfabetización digital utilizados. La investigación fue descriptiva transversal-longitudinal. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario dirigido a los adultos que están llevando sus estudios en estos días tecnológicos. La población estuvo conformada por 27 estudios. Se concluyó la investigación diciendo que todos los instrumentos utilizados actuales a evaluar en la literacidad digital están en relación al estudio de todo lo tecnológico en estos días. Brindará un aporte a la investigación en cuanto la creación de los contenidos digitales y a la seguridad que deben de tener al momento de buscar información, también la manera en cómo se debe de explicar a las personas mayores que se están actualizando en la tecnología actual.

El perfil del ingresante expresa la elección de conocimientos, habilidades y recursos personales mínimos, que deben reflejar los estudiantes que cursan estudios universitarios. El perfil del alumno ingresante es para facilitar la inserción universitaria y se espera que los estudiantes, de esta manera, mejoren sus habilidades y puedan potenciar sus capacidades y así culminar exitosamente sus estudios universitarios. El perfil de ingreso debe ser diseñado según la realidad conocida de las casas de estudio y carrera elegida. Asimismo, es necesario precisar un perfil de ingreso es fundamental para forjar acciones de fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes y optimizar su proceso de inserción a la vida universitaria. De esta manera, realizar programas de diagnóstico y soporte a los alumnos contribuye a mejorar el rendimiento académico y disminuir la deserción de estudiantes, especialmente en el primer año de universidad. Es por ello, que el motivo que debe inspirar la elaboración de perfiles de ingreso y toda aplicación de evaluaciones diagnósticas, debe ser el de aumentar las oportunidades de aprendizaje, generar espacios de enseñanza que beneficien la equidad en las formas de educarse y en las bases disciplinarias de los educandos (Urrea, P., Jiménez, J., 2017)

Realizar diferentes análisis de todos los conocimientos digitales con niveles superiores o las habilidades digitales que son lo más nuevo en tecnologías, esto es propuesto por la UNESCO, ya que el establecer algunos estándares de competencias digitales, permiten que todas las personas tengan un adicional en sus conocimientos, impulsando el desarrollo en los ámbitos laborales, sociales y educativos. Los campos digitales más utilizados son: diapositivas, administrar archivos, manipular y crear textos, socializar y enriquecer conocimientos con los sitios web (Martinell et al., 2015).

La eliminación de las prácticas de la literacidad son algo constante de los centros de educación es uno de los errores más comunes que se logran ver; sin embargo, todas las personas están inmersas en todos los ámbitos tecnológicos con actividades, recursos de materiales, relaciones y las interacciones que emergen gracias a los avances. Cabe resaltar que se debe de considerar que la literacidad depende mucho de sí es informática o informacional (Trejo, 2016).

Los orígenes de la Literacidad, proviene de las buenas prácticas de lectura y escritura, que en este tiempo combinada con la tecnología se convierte en literacidad digital, la cual se considera que es la habilidad de conocer planos físicos, con el medio digital, sin limitaciones de solo leer y escribir ya que la tecnología va cambiando constantemente. Se debe resaltar que hoy en día en pleno siglo XXI, se siguen innovando nuevas tecnologías y habilidades que ayudan a los estudiantes y a los docentes y de esta manera poder hacer una educación más precisa y laborar con más herramientas de trabajo. Pese a la literacidad digital que ya la gran mayoría comprende y define de manera práctica y a su vez considera a las diferentes disciplinas con las que se relaciona, todo esto se inclina a la búsqueda necesaria de priorizar el manejo de dispositivos y todos los avances tecnológicos y quienes no comprendan esta parte de la literacidad digital no podrán explorarlo de manera correcta como una herramienta de ayuda (Ortega & Norzagara, 2017).

La inducción de las nuevas tecnologías digitales en las vidas cotidianas de los seres humanos no solo implicó que lo que ya se tenía establecido se volviera a hacer, pero en otros canales, sino que esta modificó las habilidades, técnicas, hábitos procedimientos, cantidad de información y la calidad de la misma, dando lugar a nuevos paradigmas como el paso de época a otra donde hoy en día se cambia la era del conocimiento y la tecnológica dejando ya de lado lo industrial, provocando cambios en la historia, el desarrollo y el consumismo (Luna, 2019).

La Literacidad es un concepto que proviene del idioma inglés, que surgió de la necesidad de explicar todo el manejo de las expresiones cotidianas a niveles tecnológicos con una manipulación de en cuanto a la adquisición de códigos escritos y la manera de contextualizarlo, todo esto hace referencia a que las habilidades del ser humano se vuelven más fáciles de relacionar y de expresar debido a las nuevas tecnologías, vistas desde el punto de nuevos recursos (Hilario, 2017).

La literacidad digital es aquel aprendizaje que está fuera de la escuela, es aquel que considera importante la relación con el TIC en la creación de nuevas prácticas, trabajos y las habilidades letradas, también considera aquellas nuevas tecnologías o herramientas que salen para beneficio del aprendizaje, en

comprensión de textos y razonamiento. Literacidad digital es una nueva realidad que se está viviendo en este tiempo que demanda de muchas habilidades, pero también de facilidades al momento de obtener resultados (Reducindo, 2020).

La literacidad digital se precisa como la aplicación de los conocimientos que se necesitan para hallar, situar, escoger, separar, leer de forma analítica y crítica, explicar, escribir/producir y comunicar data en un contexto digital, teniendo siempre en cuenta la influencia contextual y social de la persona, siempre cambiante. De este modo, se pone de manifiesto el fundamento teórico de esta definición, que se basa en los NEL, los cuales hacen hincapié en el papel de todos los factores humanos en el proceso de lectura y escritura que puede tener lugar tanto en un entorno impreso como virtual. Si bien la perspectiva es la misma en ambos entornos, las habilidades, los conocimientos, los recursos y las herramientas variarán según la modalidad las cuales pueden ser impresa o digital (Trejo, 2019).

La literacidad digital ha tenido varios altibajos en cuanto a su delimitación. En ocasiones, se ha manejado desde perspectivas periféricas a la comunicación, sin referencia a los marcos teóricos de las ciencias que investigan la interacción humana: como si la lectura y la escritura no se fundamentaran en ella. Así, se distinguen cinco formas distintas pero complementarias de alfabetización para sobrevivir en el mundo digital. En esencia, la literalidad digital, desde diversos puntos de vista, es comprender, generar y transferir conocimientos utilizando medios técnicos. Sin embargo, centrarse sólo en la información como epicentro de la alfabetización digital es inadecuado, ya que la información rara vez es el epicentro de la alfabetización digital porque, como suele ocurrir, no es el epicentro de la mayoría de los procesos discursivos (Cantamutto,2015).

La literacidad digital es un término de uso frecuente que se asocia a la investigación sobre la alfabetización moderna. Va mucho más allá del simple uso de instrumentos técnicos. Abarca la utilización de las circunstancias comunicativas del mundo real, la gestión agresiva de la información en la red y las nuevas formas de acceso a la información, nociones que se analizarán a continuación (Villa,2019).

La denominación de literacidades digitales requiere de usos y practicas complejas, debido a que al usarlos de manera correcta se obtendrá muchísima información, con diversas fuentes, sitios webs, estilos de escritura, que no necesariamente pueden ser cosas buenas, existen mucha información que no se puede considerar buena ya que se encuentra contenido sexista, racial, homofóbico, religioso, etc.; a cuál puede generar en los lectores ideologías apresuradas al comportamiento dominante, al abuso de poder, consumismo y vanidades. Pero, así como existen cosas malas también es excelente para ayudar en saber los tipos de textos, la estructura, organización semántica, retórica, información de cultura, conocimientos nuevos, a futuro y todo está en saber buscar la información de manera adecuada, una que construya mentes con buenos valores y responsabilidades sociales (Franco, 2015).

La seguridad en las redes sociales muchas veces no tiene el grado de importancia adecuada y solo pasa desapercibida, en la práctica todas las políticas y principios que se protegen son siempre información, las responsabilidades de seguridad incluye el establecimiento de procesos que protegen todo lo buscado en la web, generalmente todas las organizaciones tiene bien segura su información comprando programas que les ayudan a mantener el anonimato de sus procesos y trabajadores, donde se debe de respetar la confidencialidad, integridad y disponibilidad (Teravainen, 2020).

Las habilidades computacionales es aquel proceso que junta las habilidades propias de la computación y el pensamiento propio del ser humano que ayuda en su totalidad a la solución de los problemas que se le presenten o lo que se quiere llegar a obtener como resultado, esta habilidad favorece a las actividades educacionales y de aprendizaje ya que en la actualidad todo se desarrolla de manera virtual y es algo fundamental, es algo específico y no necesariamente debe de estar relacionado con ordenadores, ya que antiguamente no existían y aun así habían ciertos procesamientos de datos, cabe resaltar que en la actualidad como la tecnología ha avanzado los ordenadores y funcionalidades computacionales han ido avanzando y todos deben de estar en la actualización de los sucesos (Zapata-Ros, 2015).

La informática y tecnología juntas ofrecen recursos que aprendizaje continuo a desarrollar en cuanto a computadores, ya que ambos unidos son los factores precisos para poder estar más actualizados en cuanto a tecnología computacional, hoy en día es de suma importancia conocer todos los conceptos computacionales que se pueden realizar de acuerdo a lo que estemos necesitando, del mismo modo es necesario tener conocimientos de cómo podemos realizar operaciones y conocimientos de software y hardware, al menos lo general para poder tener una competitividad a nivel personal (Hoffman & Blake, 2015).

La habilidad de creatividad, se realiza mediante el pensamiento crítico ya que el pensar produce la activación del componente lógico y lo creativo, permitiendo a su vez permite la fluidez, flexibilidad y todo lo original que debe de tener una persona y más aún el estudiante, al realizar todo esto también se estaría activando la parte emocional y la razón, dando así a la creatividad un plus. La creatividad es el componente unido de lo crítico y creativo que hace la mejora de comprensiones a cosas nueva e inventos a desarrollar y lo cual ayuda en esta metodología. La creatividad también puede estar definida como la producción llegada a su fin, la terminación de una idea o producto, procesos en el cual todo lo creado de manera creativa son evaluados, seleccionados y a su vez inspeccionados por el mismo creador. En el intento de promover todas las habilidades del pensamiento creativo y crítico, llega en referencia para ayudar al ser humano a realizar una buena comunicación (Suarez, 2019).

Las habilidades comunicativas constan de dos elementos: el lenguaje y la comunicación, el cual se relaciona ya que sin lenguaje no habría comunicación entre personas; cabe resaltar que con el lenguaje se puede llegar a tener una visión más compleja del mundo, la perspectiva de las culturas y como expresar su propia cultura, este no es propio de un solo grupo, si no todos estamos capacitados para poder desarrollar, es algo que se puede llegar a aprender, permitiendo de esta manera expresar ideas, pensamientos, sensaciones, etc. Es por ello que es importante que las personas desarrollen sus habilidades comunicativas para que de esta manera estas sean competentes y logren introducirse en una sociedad con nuevos retos día a día, (García, 2017).

El pensamiento innovador se relaciona estrechamente con el pensamiento creativo, ambos ayudan mucho en la generación de ideas y soluciones, es algo muy complejo porque implica encontrar nuevos métodos que ayuda al ser humano a solucionar problemas. Este tipo de pensamiento da lugar busca forma de pensar en maneras diferentes que pueden generar mejoras en las prácticas comerciales o el desarrollo personal, esto significa que hay diferentes formas de pensar. La habilidad que las personas pueden desarrollar de un pensamiento innovador mediante la creación de nuevos productos e ideas, se puede analizar la innovación mediante competencias, las nuevas industrias y la competitividad de las nuevas tecnologías, toda innovación traspasa los límites comunes y personales (Márquez, 2016).

El pensamiento innovador es aquella habilidad de dar soluciones y las respuestas que pueden ir más allá de los rutinario o que marca la regla, esta es una habilidad la cual tiene mucha demanda en estos últimos años, lo cual es imprescindible innovador y adaptativo debido a los cambios continuos que surgen de manera más convencionales, se necesita muchísima capacidad de pensamiento creativo e innovador, el cual se puede dominar en conjunto con las demás destrezas (Dafik, 2018).

Conocer nuevas tecnologías en aspectos generales trae muchas consecuencias positivas para el desarrollo la buena práctica de todas las herramientas y en especial los conocimientos culturas que ayudan al manejo de toda la información que se puede ir desarrollando en las investigaciones o proyectos, todas las tecnologías avanzadas actualmente son móviles, con sensores y día a día cambian de forma y las personas se deben de adaptar a estas nuevas observaciones todas las personas, en el sector educativo en cuanto a costumbres se deben de mejorar muchas cosas en cuanto a investigaciones de tecnología y educación ampliando el campo de tecnología e información (Kinshuk, 2014).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio tuvo un enfoque cuantitativo de tipo básico denominado puro o básico que según Neill y Cortez (2017), el propósito de este tipo de investigaciones es tomar como finalidad el aporte de elementos teóricos al conocimiento científico, y no tiene intención de confirmar directamente aplicaciones específicas.

En cuanto al diseño de investigación, fue no experimental transversal, descriptivo comparativo ya que se observó y midió la variable para después analizarla. Según Hernández, Sampieri y Mendoza (2018), una investigación no experimental es transversal porque las variables se miden solo una vez y con dicha información se realiza el análisis; además, se miden las características de uno o más grupos de unidades en un momento específico, sin evaluar la evolución de esas unidades. La presente investigación tuvo un diseño comparativo, debido a que se orienta a explicar las variables, estableciendo diferencias entre dos o más grupos de individuos (Ato et al., 2013). De la misma manera, parte de los supuestos descriptivos de cada variable a medir, se utilizan dos grupos que presentan características semejantes, es decir, que se infiera que en las muestras a usar se esté presentando el fenómeno, propiedad o variable que se está analizando y en función de ello realizar las inferencias del trabajo de investigación (Montero & León, 2007).

Carlessi et al. (2018), manifiesta que en un estudio comparativo parte de la consideración de dos o más investigaciones descriptivas simples esto es, reunir información relevante en varias muestras con respecto a un mismo fenómeno o aspecto de interés y luego caracterizar este fenómeno en base a la comparación de los datos recogidos, pudiendo hacerse esta comparación en los datos generales o en una categoría de ellos.

$$\begin{array}{ccc}
 M_1 & & O_1 \\
 M_2 & & O_2 \\
 M_3 & & O_3 \\
 \sim & & \sim \\
 O_1 = & O_2 = & O_3 \\
 \neq & & \neq
 \end{array}$$

En dónde O1 es la variable a estudiar y M1-M2 las muestras a estudiar.

M = Muestra: Representa a los estudiantes de Contabilidad y de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de 1er y 2do ciclo de una universidad Lima Norte en el año 2021.

O = Observaciones: Representa el nivel de Literacidad Digital entre los estudiantes de diferentes carreras de una universidad

Limeña en el 2021.

3.2. Variables y operacionalización Definición conceptual

La literacidad digital es aquel aprendizaje que considera importante la relación con las TIC en la creación de nuevas prácticas, trabajos y las habilidades letradas, también considera aquellas nuevas tecnologías o herramientas que salen para beneficio del aprendizaje, en comprensión de textos y razonamiento (Reducindo, 2020).

Definición operacional:

Literacidad digital se hará observable por medio de 5 dimensiones: la primera habilidades computacionales, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la segunda habilidades de creatividad y publicación, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la tercera habilidades de comunicación, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la cuarta habilidades de pensamiento innovador, que consta de 3 indicadores y 3 ítems, la quinta conocimiento cultural e histórico, que consta de 3 indicadores y 3 ítems.

Escala de medición:

En la presente investigación se usó la escala de tipo ordinal. Las escalas ordinales son las más frecuentes en investigaciones educativas, donde suelen abundar variables cualitativas. Estas incluyen otras muy frecuentes al preguntar por opiniones y actitudes. La escala Likert de la presente investigación fue del 1 al 5, donde cada respuesta corresponde a cada valor de la siguiente manera: 1 es Nunca; 2 es Casi Nunca; 3 es A veces; 4 es Casi Siempre; y 5 es Siempre.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población, dentro de una investigación educativa, se define como el conjunto de elementos sobre los cuales se tiene como objetivo conseguir conclusiones o realizar inferencias para tomar decisiones. Estos elementos pueden ser personas, objetos, hechos o fenómenos con cualidades individuales para la investigación (Gamboa, 2018).

Tabla 1 *Población de estudiantes de 2 carreras*

Carrera	Primer ciclo	Segundo ciclo	Total
Contabilidad	239	396	635
Arte y diseño gráfico empresarial	149	274	423
			Total
			1058

Fuente: Nómina de matrícula 2021-I y 2021-II

En cuanto a los criterios de inclusión, serán partícipes del estudio los estudiantes de ambos sexos que se encuentren estudiando en las universidades mencionadas anteriormente las carreras de arte y diseño gráfico, que asistan de

manera regular a la universidad. Se aplicará como criterio de exclusión, que no participan aquellos estudiantes que no pertenezcan a las carreras y universidad ya mencionadas, aparte aquellos que estén cursando del tercer ciclo para adelante no serán parte del estudio.

Muestra

La muestra estuvo conformada por 241 estudiantes de la carrera de contabilidad y 203 estudiantes de la carrera de Arte y diseño gráfico empresarial, ambos que se encuentren cursando el primer y segundo ciclo de estudios.

La muestra de la población de los estudiantes de la carrera de Arte y diseño gráfico empresarial se realizó mediante la calculadora de muestras de la web QuestionPro, se puede visualizar en el Anexo 8 y Anexo 9.

Muestreo

El muestreo de la presente investigación fue de tipo probabilístico debido a que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte de una muestra (Otzen & Menterola, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Confiabilidad del instrumento

Para obtener la información cuantitativa acerca de las variables de manera adecuada y no experimental, se usó como técnica la encuesta, que según Feria et al. (2020) es considerada como una entrevista por cuestionario que utiliza un instrumento o formulario impreso o digital, con el fin de obtener respuestas sobre la problemática en estudio, y que los individuos que aportan la información, llenan por su propia cuenta. En la presente investigación el instrumento empleado fue un cuestionario para la variable “Literacidad digital”.

Respecto a la variable “Literacidad digital”, se aplicó una adaptación de la encuesta de Riel (2012) Encuesta sobre el uso de la tecnología en 2012 (The 2012 Technology Use Survey) para medir las cinco dimensiones de la literacidad digital. A causa de la contextualización del español a la realidad peruana, se tomó como base la tesis de Riel (2012) que consta de 59 indicadores que analizan la alfabetización o literacidad digital que poseen los ciudadanos. No obstante, debido a que su estructura abarca gran cantidad de ítems y dimensiones como

habilidades de información y conocimiento de informática, se realizó una adaptación para considerar en este estudio las dimensiones y los indicadores apropiados. Por ende, se eliminaron indicadores que estaban orientados a la información y conocimientos de informática quedando 18 ítems.

La validez sirve para confirmar que cada ítem sea adecuado y mida lo que debe medir, evaluando el vínculo existente entre el indicador y la concepción teórica del ítem (Hernández & Mendoza, 2018). Con respecto al criterio descrito, la adaptación del cuestionario de literacidad digital ha recibido validez de expertos, conformado por tres docentes relacionados al tema, quienes evaluaron el contenido por medio de su conocimiento y experiencia, estableciendo que el instrumento es aplicable. Por ello, se proporcionó un formato de validación con el cual se hizo solicitud a los tres expertos para evaluar la pertinencia, relevancia y claridad de cada ítem (Anexo 3).

Los requisitos esenciales que debe poseer cualquier instrumento de medición es la confiabilidad, esto permite tener precisión o exactitud en la medida del comportamiento de las variables. La confiabilidad implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. Puede ser comprendida en relación con el error, pues a mayor confiabilidad, menor error. Es la capacidad del instrumento para generar resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez en condiciones lo más semejantes a la inicial (Carlessi et al., 2018).

El juicio de expertos para validar el instrumento que midió la Literacidad Digital fue realizado por 3 expertos cuyos nombres se pueden apreciar en la Tabla 2. Todos los expertos concluyeron, después de revisar la pertinencia, relevancia y claridad, en que el instrumento posee validez y puede ser aplicable.

La confiabilidad se desarrolló de forma estadística a través del Alfa de Cronbach en el programa Excel, resultando como confiabilidad de los 20 ítems, un valor de 0.930 (Tabla 3) que significa excelente confiabilidad.

Tabla 2 Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	<u>N° elementos</u>
0.930	20

Fuente: SPSS versión 25

Tabla 3 *Rango de confiabilidad de Alfa de Cronbach*

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.54 a 0.59	Confiable
0.60 a 0.65	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Nota. Escala tomada de Herrera (1998)

El valor mínimo aceptable para el coeficiente de Cronbach es 0.7; por debajo de dicho valor la consistencia interna de la escala usada es baja (Tuapanta et al., 2017). Se evidencia que, la confiabilidad del instrumento es adecuada porque tiene un valor de 0.930 y está en el rango de excelente confiabilidad, dando a entender que nuestro instrumento fue seleccionado de manera adecuada y que la prueba puede correr en excelentes condiciones.

3.5. Procedimientos

El procedimiento es una sección de la investigación dentro del cual se mencionan, basándose en el tipo de investigación, los métodos y técnicas que serán usadas durante el proceso (Carlessi et al., 2018). Para el presente estudio se realizó el siguiente procedimiento:

Se aplicó el instrumento luego que la presente investigación fue aceptada por el juicio de expertos. Posteriormente, se tuvo acceso a los estudiantes de 1er y 2do ciclo de cada una de las universidades brindándoles el tiempo necesario para que puedan realizar la encuesta mediante el software de administración de encuestas Google Forms. Luego, se habilitaron los cuestionarios que miden la variable literacidad digital para obtener la información necesaria. Después de la recopilación de datos se realizó una organización y clasificación de estos, para poder analizarlos.

3.6. Método de análisis de datos

Los resultados de la presente investigación se obtendrán considerando lo siguiente: Cuadros de estadística, que permiten establecer frecuencias y porcentajes; y Gráficos de estadística, que permiten interpretar de manera sencilla la información.

Para el procesamiento de datos y los cálculos se utilizó el programa SPSS, permitiendo procesar los datos de estadística descriptiva a través de tablas de frecuencia, porcentajes, gráficos de barras y a través de la medida de tendencia central (media) también se utilizó la estadística inferencial aplicando la prueba de U-Mann Whitney.

La prueba U de Mann –Whitney o prueba de rango para muestras independientes, sirve para probar hipótesis acerca de dos medias de dos muestras independientes cuando los datos son de tipo ordinal. Se emplea para la comparación de dos muestras que son independientes. Esta es la equivalente a la prueba paramétrica T de Student (Romero, 2013).

3.7. Aspectos éticos

La cuestión ética conforma un aspecto central al momento de dar inicio y ejecutar cualquier estudio de investigación, por lo cual debe estar

presente desde el planteamiento hasta la conclusión y posterior socialización de resultados (Loaiza y Díaz, 2018).

El presente estudio se realizó bajo los lineamientos éticos basados en los principios de honestidad, respeto a los derechos de los terceros mediante las citas bibliográficas, así como un estudio crítico para eludir cualquier efecto nocivo.

Las personas encuestadas participarán en el análisis de averiguación, para lo cual se hallan informados de las metas del análisis, por lo que libremente aceptaron su colaboración en los formularios y sus respuestas permanecen en base de su comprensión y sinceridad al instante de responder las cuestiones, participaron libremente en este desarrollo de averiguación.

IV. RESULTADOS

Nivel descriptivo Tabla 4

Nivel de Literacidad Digital de estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

Literacidad Digital	Carrera universitaria			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	fi	%	Fi	%
Bajo	0	0.0%	0	0.0%
Medio Bajo	0	0.0%	1	0.5%
Medio Alto	86	35.7%	148	72.9%
Alto	155	64.3%	54	26.6%
Total	241	100%	203	100%

Nota: Esta tabla muestra los niveles de literacidad digital de los integrantes de la muestra.

De la tabla 4 se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 64.3% (155) posee un nivel de literacidad alto y el otro 35.7% (86) nivel Medio. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 72.9% (148) tiene un nivel Medio Alto, otro 26.6% (54) de nivel Alto, y una mínima parte 0.5% (1) Medio Bajo.

Tabla 5

Nivel Habilidades computaciones empleados por estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

Habilidades Computacionales	Carrera universitaria			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	23	9.5%	15	7.4%
Medio Bajo	41	17.0%	80	39.4%
Medio Alto	177	73.4%	108	53.2%
Alto	0	0.0%	0	0.0%
Total	241	100%	203	100%

De la tabla 5 se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 73.4% (177) posee un nivel Medio Alto, otra parte 17% (41) y la minoría 9.5% (23) nivel Bajo. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 53.2% (108) tiene un nivel Medio Alto, otro 39.4% (80) de nivel Medio, y la menor parte 7.4% (15) nivel Bajo.

Tabla 6

Nivel de Habilidades de creatividad y publicación utilizados por estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

Habilidades de Creatividad y publicación	Carrera universitaria			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	26	10.8%	16	7.9%
Medio Bajo	49	20.3%	80	39.4%
Medio Alto	166	68.9%	107	52.7%
Alto	0	0.0%	0	0.0%

Total	241	100%	203	100%
-------	-----	------	-----	------

De la tabla 6 se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 68.9% (166) posee un nivel Medio Alto, otra parte 20.3% (49) y la minoría 10.8% (26) nivel Bajo. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 52.7% (107) tiene un nivel Medio Alto, otro 39.4% (80) de nivel Medio, y la menor parte 7.9% (16) nivel Bajo.

Tabla 7

Nivel de Habilidades de comunicación utilizados por estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

Habilidades de Comunicación	Carrera universitaria			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	29	12.0%	15	7.4%
Medio Bajo	34	14.1%	82	40.4%
Medio Alto	178	73.9%	106	52.2%
Alto	0	0.0%	0	0.0%
Total	241	100%	203	100%

Nota: Esta tabla muestra los niveles de habilidades comunicación que emplean los integrantes de la muestra.

De la tabla 7 se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 73.9% (178) posee un nivel Medio Alto, otra parte 14.1% (34) y la minoría 12% (29) nivel Bajo. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 52.2% (106) tiene un nivel Medio Alto, otro 40.4% (82) de nivel Medio, y la menor parte 7.4% (15) nivel Bajo. La gráfica de la tabla 8 se encuentra en el Anexo 13.

Tabla 8

Nivel de Habilidades de pensamiento innovador utilizados por estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

Habilidades de pensamiento innovador	Carrera universitaria			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	18	7.5%	10	4.9%
Medio Bajo	44	18.3%	67	33.0%
Medio Alto	179	74.3%	126	62.1%
Alto	0	0.0%	0	0.0%
Total	241		203	

Nota: Esta tabla muestra los niveles de pensamiento innovador que emplean los integrantes de la muestra.

De la tabla 8 se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 74.3% (179) posee un nivel Medio Alto, otra parte 18.3% (44) y la minoría 7.5% (18) nivel Bajo. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 62.1% (126) tiene un nivel Medio Alto, otro 33% (67) de nivel Medio, y la menor parte 4.9% (10) nivel Bajo.

Tabla 9

Nivel de Habilidades de conocimiento cultural e histórico utilizados por estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021

cultural e histórico	Carrera universitaria Conocimiento			
	Contabilidad		Arte y diseño gráfico empresarial	
	Fi	%	Fi	%
Bajo	18	7.5%	14	6.9%
Medio Bajo	37	15.4%	65	32.0%
Medio Alto	186	77.2%	124	61.1%

Alto	0	0.0%	0	0.0%
------	---	------	---	------

Nota: Esta tabla muestra los niveles de habilidades de pensamiento innovador que emplean los integrantes de la muestra.

Se observa que de los 241 evaluados de la carrera de Contabilidad el 77.2% (186) posee un nivel Medio Alto, otra parte 15.4% (37) y la minoría 7.5% (18) nivel Bajo. Mientras tanto, de los 203 evaluados de la carrera de Arte y Diseño Gráfico Empresarial el 61.1% (124) tiene un nivel Medio Alto, otro 32% (65) de nivel Medio, y la menor parte 6.9% (14) nivel Bajo.

Nivel Inferencial

Ho: Los datos de la muestra proceden de una distribución normal.

H1: Los datos de la muestra proceden de una distribución no normal. Nivel de significancia: 0.05 **Contrastación de hipótesis**

Prueba de hipótesis General

Hi: Existen diferencias al comparar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Ho: No Existen diferencias al comparar el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 10

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Contabilidad	241	277.68	66921.50
LITERICIDAD Arte y diseño gráfico DIGITAL empresarial	203	156.99	31868.50
Total	444		

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 11

Estadístico comparativo U de Mann Whitney entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

LITERICIDAD DIGITAL	
U de Mann-Whitney	11162.500
W de Wilcoxon	31868.500
Z	-9.890
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 11 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de Literacidad Digital. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (277,68) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (156,99). Los resultados hacen indicar que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de Literacidad digital entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña,2021.

Prueba de la Hipótesis Específica 1

Hi: Existen diferencias al comparar el nivel de habilidades computacionales empleados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Ho: No Existen diferencias al comparar el nivel de nivel de habilidades computacionales empleados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 12

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras de una universidad limeña, 2021

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDADES COMPUTACIONALES	Contabilidad	241	257.43	62041.50
	Arte y diseño gráfico	203	181.03	36748.50
	empresarial			
	Total	444		

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 13

Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades computacionales entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

HABILIDADES COMPUTACIONALES	
U de Mann-Whitney	16042.500
W de Wilcoxon	36748.500
Z	-6.308
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 13 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de Habilidades Computacionales. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (257.43) es mayor al de

Arte y Diseño gráfico empresarial (181.03). Los resultados hacen indicar que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de Habilidades Computacionales entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Prueba de la Hipótesis Especifica 2

H_1 : Existen diferencias al comparar el nivel de habilidades de creatividad y publicación utilizados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

H_0 : No Existen diferencias al comparar el nivel de nivel de creatividad y publicación utilizados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 14

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras de una universidad limeña, 2021

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDADES DE CREATIVIDAD Y PUBLICACIÓN	Contabilidad	241	252.21	60783.00
	Arte y diseño gráfico empresarial	203	187.23	38007.00
	Total	444		

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 15

Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de creatividad y publicación entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

HABILIDADES DE CREATIVIDAD Y PUBLICACIÓN	
U de Mann-Whitney	17301.000
W de Wilcoxon	38007.000
Z	-5.368
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 15 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de Habilidades de Creatividad y Publicación. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (252.21) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (187.23). Los resultados hacen indicar que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de creatividad y publicación utilizados entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Prueba de la Hipótesis Específica 3

H_1 : Existen diferencias al comparar el nivel de habilidades de comunicación utilizados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

H_0 : No Existen diferencias al comparar el nivel de nivel de comunicación utilizados entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 16

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos de una universidad limeña, 2021

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN	Contabilidad	241	258.20	62227.00
	Arte y diseño gráfico empresarial	203	180.11	36563.00
	Total	444		

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 17

Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de comunicación entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

HABILIDADES DE COMUNICACIÓN

U de Mann-Whitney	15857.000
W de Wilcoxon	36563.000
Z	-6.444
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 17 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de Habilidades de Comunicación. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (258.20) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (180.11). Los resultados hacen indicar que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de comunicación utilizados entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Prueba de la Hipótesis Especifica 4

H_1 : Existen diferencias al comparar el nivel de habilidades pensamiento innovador entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

H_0 : No Existen diferencias al comparar el nivel de pensamiento innovador entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 18

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras de una universidad limeña, 2021

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
HABILIDADES DE PENSAMIENTO INNOVADOR	Contabilidad	241	244.40	58900.00
	Arte y diseño gráfico empresarial	203	196.50	39890.00

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 19

Estadístico comparativo U de Mann Whitney de habilidades de pensamiento innovador entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

HABILIDADES DE PENSAMIENTO INNOVADOR	
U de Mann-Whitney	19184.000
W de Wilcoxon	39890.000
Z	-3.963
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 19 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de Habilidades de pensamiento innovador. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (244.40) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (196.50). Los resultados hacen indicar que se rechaza Ho y se acepta Hi, de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de pensamiento innovador entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña,2021.

Prueba de la Hipótesis Específica 5

Hi: Existen diferencias al comparar el nivel de conocimiento cultural e histórico entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Ho: No Existen diferencias al comparar el nivel de nivel de pensamiento cultural e histórico entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

Tabla 20

Diferencias entre los rangos promedio y suma de rangos de dos carreras de una universidad limeña, 2021

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
CONOCIMIENTO DIGITAL E HISTÓRICO	Contabilidad	241	244.35	58888.50
	Arte y diseño gráfico empresarial	203	196.56	39901.50
	Total	444		

Nota: Esta tabla muestra la diferencia de los rangos entre los grupos de estudio.

Tabla 21

Estadístico comparativo U de Mann Whitney de conocimiento digital e histórico entre dos carreras de una universidad limeña, 2021.

CONOCIMIENTO DIGITAL E HISTÓRICO	
U de Mann-Whitney	19195.500
W de Wilcoxon	39901.500
Z	-3.953
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

Nota: Esta tabla muestra el estadístico U de Mann Whitney entre los grupos de estudio.

La Tabla 21 representa las diferencias entre las carreras de Contabilidad y Arte y Diseño gráfico empresarial después de medir el nivel de conocimiento digital e histórico. Según lo encontrado luego de la aplicación de la prueba U de Mann Whitney, se observa diferencias altamente significativas a favor de la carrera de Contabilidad, porque el rango promedio de Contabilidad (244.35) es mayor al de Arte y Diseño gráfico empresarial (196.56). Los resultados hacen indicar que se rechaza H_0 y se acepta H_1 , de esta forma se explican que existen diferencias significativas entre el Nivel de conocimiento digital e histórico entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021.

V. DISCUSIÓN

Posteriormente al análisis de los resultados, se llegó a demostrar que existen diferencias significativas entre el nivel de Literacidad Digital entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Si bien es cierto la U de Mann Whitney es igual a 11162.500 esto nos muestra un valor favorable para la carrera de Contabilidad. Los niveles de la carrera profesional de Arte y Diseño Empresarial no tienen niveles bajos sino por el contrario se mantienen en un nivel Medio Alto en adelante, esto nos indica que en ambas carreras los estudiantes poseen un considerable nivel de Literacidad Digital. Quiroz y Norzagaray (2017) afirman que los estudiantes son medianamente hábiles para el acceso y manejo de la información. Asimismo, Quiroz (2017) en su investigación realizada encontró que los estudiantes se perciben como competencias para encontrar información, pero dicha competencia se incrementa al utilizar medios no académicos y al ser integrada o crear conocimiento a partir de ella, logra crear ideas propias lo cual es fundamental para los estudiantes y profesionales. En lo que se refiere a la comunicación, socialización y colaboración, los estudiantes las realizan con frecuencia en este espacio, los medios que más utilizan son los mails, redes sociales y no emplean los video chats lo cual es perjudicial para la demanda académica que es necesaria para la actualidad.

Así también Organista (2016) encontró en su investigación realizada a grupos de estudiantes universitarios de dos regiones, la región Norte y la región Sur, donde se encontró que no existían diferencias significativas entre los niveles encontrados de habilidades digitales con propósitos educativos y se determinó que en ambos grupos poseían un nivel medio alto. Además, la gran parte de ellos poseían los dispositivos digitales para acceder a este entorno sin problemas como laptops y teléfonos celulares, determinó que poseer un buen nivel de habilidad digital genera buenas condiciones para reforzar el desarrollo estudiantil. La influencia de la literacidad digital es significativa en el aprendizaje de los alumnos, ello se ve reflejado en la investigación realizada por Alvarado (2020) quien encontró una relación positiva moderada entre las habilidades digitales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes universitarios de una Universidad en Cerro de Pasco, cuyo valor de correlación fue 0.561 lo cual significa que las habilidades digitales y la tecnología portátil mejoran la enseñanza a lo largo del progreso de las actividades

que realizan los estudiantes de la universidad de Cerro de Pasco y esto va de la mano con la tecnología de la información y la comunicación.

Sandoval (2016) en su investigación respecto a las habilidades digitales en universitarios logró encontrar que la mayor parte de ellos poseen un nivel alto las cuales están orientadas a la organización y al manejo de la tecnología portátiles. Esto gracias a que la mayoría de ellos cuenta con dispositivos móviles, lo cual permite evidenciar que en su gran mayoría los universitarios cuentan con un nivel adecuado y alto en competencias digitales, ellos perciben que estas competencias logran mejorar el desarrollo de las actividades académicas.

Ambriz (2014) afirma que se tiene la falsa creencia de que todos los alumnos ingresantes a la universidad poseen una cultura digital la cual le permite tener facilidades para hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación. Por ello Gonzáles (2018) afirma que se deben volver a pensar en las formas en las que se debe enseñar en las universidades, las que tienen que contribuir creativamente a la conformación de un perfil profesional con características tecnológica, identifica que las tecnologías de la información y la comunicación se implementan por los alumnos en distintas actividades. Benhumea y Velasco (2021) sostienen que el avance de la tecnología ha impactado en la manifestación de las literacidades digitales de las que son participes los universitarios y se centraron en la red social facebook. Existe la necesidad de ver que los procesos de lectura y escritura mediante el internet, computadoras y otros dispositivos móviles se puede visualizar desde tres aspectos los cuales se dividen en lo funcional, lo crítico y lo retórico.

Como consecuencia de la pandemia global COVID-19 la sociedad se ha visto en la necesidad de una transformación no sólo en el ámbito científico sino también en el ámbito tecnológico, lo cual permite adoptar una transformación del conocimiento de una manera global, digital y virtual (De la Hoz et al., 2021). En la actualidad se tiene una gran variedad de medios digitales, lo cual es de mucha utilidad debido a las circunstancias que se presentaron en estos años de pandemia, estos medios son de gran ayuda para el aprendizaje aparte brinda medios académicos adicionales, debido a la actualidad estos medios sirven mucho por la modalidad a distancia que se ha optado en estos dos años (Muharam et al., 2020). La alfabetización digital no solo hace que los estudiantes sean conscientes de la existencia de tecnología y

cómo usarla, también aporta a cómo utilizar eficazmente la tecnología desde la manera crítica (Soifah et al,2020).

La digitalización de la educación es la formación de modelos para poder organizar el aprendizaje a distancia mediante el desarrollo e implementación de cursos en línea, esto desarrollo de materiales didácticos, digitales y comunicación de profesores y alumnos a través de las distintas plataformas digitales que hoy en día se utilizan de acuerdo a la universidad (Vaskov, 2020). En el sector educativo se deben mejorar y potenciar distintos aspectos como las costumbres, también las investigaciones acerca de la tecnología y aquellas que aportan información (Kinshuk, 2014).

Las investigaciones también refuerzan el hecho de que los docentes son aquellos que brindan la información y estos sirven de guías para los alumnos en el desarrollo de las clases. Estos guías deberían de estar capacitados para atender todas las necesidades e inquietudes que presentan los estudiantes durante su etapa de aprendizaje, esto lo confirman Alakrash y Razak (2021) quienes en su investigación lograron encontrar que no se hallaron diferencias significativas respectivo al nivel de literacidad digital. Debido a la coyuntura, se presentó una transición abrupta de la educación presencial a la educación en línea lo que ha creado la necesidad de adoptar algunas habilidades específicas y potenciar las que ya se tenían, como lo es la alfabetización digital la cual se adoptó por parte de la mayoría de los alumnos en todos los niveles educativos (Karagul et al., 2021).

Asimismo, se halló que existen diferencias significativas entre el nivel de Habilidades computacionales entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Siendo la U de Mann Whitney igual a 16042.500, ello nos muestra un valor favorable para la carrera de Contabilidad este resultado puede ser comparado por los hallados en el estudio de Martínez y Eduave (2014) donde demuestran que las Habilidades computacionales y la literacidad digital están relacionadas ya que, al emplear una gran cantidad de tecnología en medios digitales, el nivel de literacidad digital también se ve incrementado lo cual significa una relación directamente proporcional.

Una investigación similar fue realizada por Condo (2017) quien midió el nivel de pensamiento computacional en estudiantes, cuyo resultado mostró que el 66.7 por ciento de los estudiantes alcanzan un nivel medio este representa a un total de

veinte casos de la población de estudio y el restante llega a un nivel alto el cual representa a nueve casos. Sin embargo, este porcentaje podría ser mayor si en la malla curricular apertura o crean cursos que fomenten el pensamiento computacional en los estudiantes.

Esto es de suma importancia ya que como señalan Zapata-Ros (2015) las habilidades computacionales unen las habilidades propias de la computación y el pensamiento propio del ser humano, esto logra brindar un soporte en la solución de los problemas que se presenta o a aquellos que se requiere como resultado.

Además, esto favorece a las distintas actividades educacionales y de aprendizaje ya que debido a los acontecimientos que se presentan en la actualidad todo se desarrolla de manera virtual y tener conocimiento de esto es fundamental. También se halló que existen diferencias significativas entre el nivel de habilidad de creatividad y publicación entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Siendo la U de Mann Whitney igual a 17301, favoreciendo a la carrera de Contabilidad, sin embargo, ambas carreras se encontraron con un porcentaje mínimo en el nivel bajo lo cual no es favorable. La habilidad de creatividad es realizada mediante el pensamiento crítico, ya que al realizar la actividad de pensar esto produce que se active el componente lógico y lo creativo, permitiendo a su vez el acceso a la fluidez, flexibilidad y todo lo original que debe de tener una persona y más aún el estudiante, al realizar todo esto también se estaría activando la parte emocional y la razón, dando así un plus a la creatividad que puede ser de gran ayuda.

Así también, se halló que existen diferencias significativas entre nivel de Habilidades de comunicación entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Siendo la U de Mann Whitney igual a 15857.000, ello nos muestra que el valor encontrado es favorable para la carrera profesional de la Contabilidad. Se encuentra que ambas variables guardan relación, esta teoría es reforzada por Thibaut (2018) quien afirma que el concepto de literacidad no incluye solo al criterio escrito sino también a la digital, ya que estos son medios de comunicación. Sin embargo, Barrón (2014) en su investigación respecto a un estudio de caso en alumnos de licenciatura, se encontró que pocos estudiantes logran desarrollar la habilidad comunicativa ya que no existe la motivación adecuada y se nota el desinterés de los estudiantes por compartir conocimientos

entre ellos y con los demás grupos. Esto debe ser un motivo al cual se le debe dar la debida importancia ya que las personas pueden desarrollar sus habilidades comunicativas para que les permitan ser más competentes y con esto lograr introducirse en una sociedad con variables a diario (García, 2017).

También se encontró que existen diferencias significativas entre el nivel de pensamiento innovador entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Siendo la U de Mann Whitney igual a 19184.000 favorable para la carrera de Contabilidad. Estos resultados son similares a los encontrados por Manchego (2019) quién comparó el pensamiento creativo en estudiantes universitario de administración, donde logró encontrar diferencias significativas entre los estudiantes del tercero y cuarto ciclo. La influencia de los medios sociales guarda una relación con el pensamiento creativo, Obregón (2017) logró encontrar en su investigación que en los medios digitales se encuentra presente la mayor parte de la creatividad ya que se logra generar diversas ideas, objetos, obras, entre otros.

Las distintas habilidades que poseen las personas pueden desarrollar un pensamiento innovador mediante la creación o elaboración de nuevos productos e ideas, se puede analizar la innovación mediante distintas competencias las cuales pueden ser las nuevas industrias y la competitividad de las nuevas tecnologías, se le denomina innovación a todo aquel que traspasa los límites comunes y personales (Márquez, 2016).

Asimismo, se halló que existen diferencias significativas entre el nivel de conocimiento digital e histórico entre estudiantes de dos carreras de una universidad limeña en el año 2021. Siendo la U de Mann Whitney igual a 19195.500. Ambas variables guardan relación, esto es reforzado por Delgado (2015) quien afirma que si el individuo posee un nivel considerable de literacidad digital este tendrá acceso a la manipulación de la información.

Además, Pauta (2020) afirma que el uso de herramientas de tecnologías de la información y comunicación, para realizar actividades académicas y no académicas en el cual logra favorecer el desarrollo de las competencias Digitales en los estudiantes. Rentería (2020) en su investigación encontró que el 74 por ciento de los estudiantes considera que la fuente de su aprendizaje ha sido la universidad, lo cual demuestra que el curso de formación en TIC lo consideran

importante y relevante en su formación. Aparte, el 89.19 por ciento de los estudiantes consideran que es de suma importancia la alfabetización tecnológica para el desarrollo académico.

VI. CONCLUSIONES

1. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de literacidad digital entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que el nivel de literacidad digital es mayor en la carrera de Contabilidad.
2. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de Habilidad computacional digital entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que el nivel de Habilidad computacional es mayor en la carrera de Contabilidad.
3. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de habilidades de creatividad y publicación entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que el nivel de habilidades de creatividad y publicación es mayor en la carrera de Contabilidad.
4. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de habilidades de comunicación entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que el nivel de habilidades de comunicación es mayor en la carrera de Contabilidad.

5. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de las habilidades de pensamiento innovador entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña,2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que nivel de las habilidades de pensamiento innovador es mayor en la carrera de Contabilidad.
6. Se pudo determinar las diferencias existentes entre el nivel de nivel de conocimiento cultural e histórico entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña,2021. La diferencia significativa fue a favor de la carrera de Contabilidad. Por lo tanto, se afirma que nivel de nivel de conocimiento cultural e histórico es mayor en la carrera de Contabilidad.

V. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la implementación de programas de forma especializada a la formación de estudiantes respecto la redacción y composición textual. Ya que servirá como impulso educativo que incrementará el prestigio de los profesionales en formación y futuros egresados.
2. Se recomienda enfatizar en los procesos de literacidad digital. Desarrollar y potenciar las habilidades respecto a las habilidades digitales, lo suficiente para que en el momento de emplearlas o necesitarlas, las realicen sin mayores inconvenientes o retrasos.
3. Adicionar talleres de computación en la universidad para reforzar y actualizar conocimientos.

4. Se aconseja fomentar las investigaciones de esta categoría ya que al realizar la revisión literaria en la actualidad del país no se encontraron aportes de estudios similares.
5. Se sugiere no sólo enfocarse en los alumnos sino también en los docentes.
6. Es recomendable aplicar esta investigación a otras carreras con la finalidad de aportar investigaciones.

REFERENCIAS

- Aguilar, J., Ramírez, A., & López, R. (2016). Literacidad digital académica de los estudiantes universitarios: un estudio de caso. REID, 24.
https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2016/02/literacidad_reid.pdf
- Alakrash, H. y Rasak, N. (2021). Language Learning: Investigation of Digital Technology and Digital Literacy. Sustainability, 13.
- Alvarado, L. (2020). Habilidades digitales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una universidad de Cerro de Pasco, 2020(Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo). Repositorio Institucional.https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48167/Alvarado_CLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Amavizca, S., Álvarez, E., & Hernández, D. (2017). Lectura digital en la universidad: entre lo cotidiano y lo académico. Estudios Lambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura, 1-24.
<https://estudioslambda.unison.mx/index.php/estudioslambda/article/view/51/49>
- Areiza, H., & Berdugo, M. (2018). Una autopercepción de la multiliteracidad de un grupo de profesores y estudiantes de lenguas extranjeras de una universidad pública en Colombia. 153–173.
- Ato, M., López, J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. Anales de psicología, 29(3), 1038-1059.

- Barrón, M. (2014). Habilidades digitales en Educación Superior: Estudio de caso en alumnos de la licenciatura en comunicación social de la UAM Xochimilco y de la licenciatura en Psicología Educativa de la UPN Ajusco (Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional). <http://bgtq.ajusco.upn.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/483/1/30778.pdf>
- Biezā, K. E. (2020). Digital Literacy: Concept and Definition. IGI Global, 1-15.
- Burin, D.; Coccimiglio, Y.; González, F. y Bulla, J. (2016). Desarrollos recientes sobre Habilidades Digitales y Comprensión Lectora en Entornos Digitales. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 6(1), 191-206. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S168870262016000100009&lng=es&tIng=es.
- Benhumea, Claudia. & Velasco, J. (2021). La literacidad crítica en redes sociales virtuales, caso específico de estudiantes de la Facultad de Antropología de la UAEMex. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(23).<https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.751>
- Cantamutto, L. M. (2015). Aspectos pragmáticos de la literacidad digital: la gestión interrelacional en la comunicación por teléfono móvil. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/77968/CONICET_Digital_Nro.09b4b1e0-8a0d-49bd-9bdfb05d793c300d_X.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Carlessi, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-eninvestigacion.pdf>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas*. Sobre la lectura contemporánea. Barcelona, España: Anagrama.
- Catalá, M. C., Capdevila Tomás, Y., & Astrid Ciro, L. (2019). Literacidad digital y académica: contraste preliminar entre dos universidades. *Enunciación*, 87102.
- Chase, Z., & Laufenberg, D. (2020). Embracing the Squishiness of Digital Literacy. JMIR Publications. Ciclo de la institución educativa particular "Ricardo Palma" - San Juan de Miraflores 2016(Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo). Repositorio Institucional.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13236/Condo_LA.pdf?sequence=6

- Condo, A. (2017). El pensamiento computacional en estudiantes del VII
- Dafik, Y. D. (2018). El análisis de las habilidades de pensamiento creativas e innovadoras de los estudiantes del siglo XXI para resolver los problemas de "localizar el conjunto dominante" en el aprendizaje basado en la investigación. *International Journal of Advanced Engineering Research and Science*, 163-190.
- De la Hoz, A.; Cubero, J.; Melo, L.; Durán-Vinagre, M. y Sánchez, S. (2021). Analysis of Digital Literacy in Health through Active University Teaching. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18.
- Elizabeth, L. S. (2019). Caracterización de las prácticas docentes con literacidades digitales de profesores de secundaria desde un abordaje etnometodológico. Puebla. en el entorno académico (Tesis de Maestría, Universidad de Sonora). Repositorio Institucional. <http://redliteracidaddigital.com/wpcontent/uploads/2018/01/Quiroz2017.pdf>
- Feria, H., Matilla, M., y Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o Técnicas de Indagación empírica? *Revista Didasc@lia*, 21(3), 62-79. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992/997>
- Franco, A. V. (2015). Literacidad crítica y literacidades digitales: ¿una relación necesaria? *Folios*, 139-160.
- Gamboa, M. E. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(5), 1-32. Recuperado de <https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427/443>
- García, M., Lagunes, V., & Ochoa, C. (2018). Ciudadanía y Literacidad Digital: retos de formación en estudiantes de la Facultad de Estadística e Informática (FEI) de la Universidad Veracruzana. *Universidad Veracruzana, Facultad de Estadística e Informática*, 7. <https://www.terc.mx/index.php/terc/article/view/47/46>

- Garcia, Y. G. (2017). Estrategias Activas Interdisciplinarias Para Fortalecer Las Habilidades Comunicativas En Los Estudiantes Del Vii Ciclo, Especialidad Primaria, De Formación Magisterial Del Iespp Rafael Hoyos Rubio De La Provincia De San Ignacio, 2014. Cajamarca. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1332/ESTRATEGIAS%20ACTIVAS%20INTERDISCIPLINARIAS%20PARA%20FORTALECER%20LAS%20HABILIDADES%20COMUNICATIVAS%20EN%20LOS%20ESTU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, E. (2018). Habilidades digitales en jóvenes que ingresan a la universidad: realidades para innovar en la formación universitaria. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 670-687. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.363>
- Guadalupe, C. (2014). La competencia digital de los estudiantes (Tesis de Maestría, Instituto Politécnico Nacional). <https://tesis.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/14406/2014%20CLAUDIA%20GUADALUPE%20AMBRIZ%20MU%C3%91OZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: McGrawHill.
- Hilario, H. V. (2017). Unidad de aprendizaje: manejo de las tecnologías de la información y la comunicación. Literacidad Digital, 123-146.
- Hoffman, M. E., & Blake, J. (2015). Alfabetización informática: hoy y mañana. ResearchGate, 225-240.
- Isaias, P., Miranda, P., & Pifano, S. (2017). Digitally literate: Framework for the development of digital literacy. Proceedings of the IADIS International Conference WWW/Internet 2013, ICWI 2013, 277–282. ISM Internacional Academy (Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar). <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7262/1/T3143MIE-Pauta-Desarrollo.pdf>
- Jones-Kavalier, B., & Flannigan, S. (2018). Connecting the Digital Dots: Literacy of the 21st Century. EDUCAUSE Quarterly, 29(2), 8–10. <http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Quarterly/EDUCAUSEQuarterlyMagazineVolum/ConnectingtheDigitalDotsLitera/157395%5Cnhttp://net.edu>

- cause.edu/ir/library/pdf/EQM0621.pdf Kinshuk, H.-W. H. Tendencias en tecnología educativa a través de la lente de los artículos más citados publicados. *Journal Article*, 3-20.
- Karagul, B.; Seker, M. y Aykut, C (2021). Investigating Students' Digital Literacy Levels during Online Education Due to COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 13.
- Márquez, J. A. (2016). El Pensamiento Innovador en las capacidades de desempeño en la alta gerencia, en el sector de la construcción en el municipio de Sincelejo. Cartajena.
- Martinell, A. R., Morales Rodríguez, A. T., & Olgún Aguilar, P. A. (2015). Marcos de referencia de saberes digitales. *Edmetic*, 15-22.
- McDougall, J., Brites, M. J., & Couto, J. M. (2019). Digital literacy articles, fake news and education / Alfabetización digital, fake news y educación. Taylor y Francis Online. mediante pruebas no paramétricas: Prueba U de MannWhitney. *Enfermería del Trabajo*, 3, 77-84.
- Montero, I y León, O. (2015). *Métodos de Investigación en Psicología y Educación*. (4ta ed.). Madrid: Mc Graw Hill
- Moscoso Loaiza, L. F. y Díaz Heredia, L. P. (2018). Aspectos éticos de la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67. Doi: <https://doi.org/10.18359/rlbi.2955>
- Neill, D., & Cortez, L. (2017). Procesos y fundamentos de la investigación científica. Editorial UTMACH. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-yFundamentosDeLainvestiagcionCientifica.pdf>
- Newrly, P., Newrly, P., Veugelers, M., & Veugelers, M. (2017). How to strengthen digital literacy: practical example of a European initiative'SPreaD'. *ELearning Papers*, 12, 1–9. http://www.voced.edu.au/td/tnc_95.631
- Obregón, B. (2017). Las redes sociales en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la cultura estética de la universidad Nacional de Chimborazo en el Período 2014-2015(Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo). <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3407/1/UNACH-EC-IP-EMIP2017-0007.pdf>

- Organista, J.; Sandoval, M.; McAnally, L. y Lavigne, G. (2016). Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes de dos universidades públicas mexicanas. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 57, 46-62.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/206126/Organista.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortega, M. F., & Norzagara, C. (2017). *TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN EDUCACIÓN*. Sonora: San Luis Potosí.
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232.
- Pauta, C. (2020). Desarrollo de la competencia digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa
- Qigui, K. C., Nozibele Gcora, J. J., & Li Wenwei. (2018). Bridging the digital divide: measuring digital literacy. *Economics*, 23-57.
- Quiroz, M. (2017). Habilidades digitales de los estudiantes de la Universidad de Sonora
- Quiroz, M. F., & Norzagaray, C. (2017). Literacidad Digital en el entorno académico de los estudiantes universitarios. Congreso Nacional de Investigación Educativa, 1–12.
<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2946.pdf>
- Ramírez, A., & Casillas, M. (2016). Literacidad digital de los profesores universitarios. Universidad Autónoma de Guerrero, 1-23. Obtenido de Universidad de Costa Rica:
https://www.uv.mx/blogs/brechadigital/files/2016/08/presentacion_literacidad.pdf
- Ramírez, M. S., Lagunes Barradas, V., & Ochoa Rivera, C. (2019). Ciudadanía y Literacidad Digital: retos de formación en estudiantes de la Facultad de estadística e Informática (FEI) de la Universidad Veracruzana. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, 37-43.
- Reducindo, A.V. (2020). Análisis Bibliométrico de las tendencias de Investigación en Literacidad Digital entre los años 1980 - 2020. Universidad Antonio Ruiz de Montoya. Recuperado de

http://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2201/Reduciendo%20Alvarez%2c%20Alvaro%20V._Trabajo%20de%20inv.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Rentería, J. (2020). Competencia digital en los estudiantes de la carrera de Educación de una universidad privada de Lima Metropolitana (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú).

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17944/RENTER%c3%8dA_CHIOK_H%c3%89CTOR_JAVIER%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, W.C. Herramientas culturales y transformaciones mentales: Las tecnologías de la información y la comunicación en perspectiva históricocultural. *Actualidades Investigativas en Educación*, 18(2), 412-433. <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v18i2.33068>

Romero, M. (2013). Contraste de Hipótesis Comparación de dos medias independientes

Salado, L., Amavizca, S., Richart, R., & Rodríguez, R. (2020). Alfabetización digital de estudiantes universitarios en las modalidades presencial y virtual. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa-REIIE*, 5(1), 30–47.

http://cresur.edu.mx/OJS/index.php/CRESUR_REIIE/article/view/549

Sánchez, Á. E. (2021). Literacidad digital enfocada en habilidades lectoras de hipertextos digitales en estudiantes de básica secundaria.

Sandoval, M. (2016). Estimación de las habilidades digitales de estudiantes universitarios con mediación de dispositivos portátiles (Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Baja California). http://iide.ens.uabc.mx/documentos/divulgacion/tesis/MCE/Maribel_Sandoval_Silva.pdf

Suarez, J. A. (2019). Enseñanza De Los Algoritmos De Programación En Estudiantes Iniciales De Ingeniería A Través De La Dimensión Creativa. Bogotá.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/20284/2019javierrios.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Teravainen, T. (2020). Information security. *SearchSecurity*, 1-5.

- Trejo, J. L. (2016). Literacidad informacional y literacidad informática de un grupo de profesores de la Facultad de Filosofía de la Universidad Veracruzana. Veracruz: Lis de Veracruz: Arte, Ciencia, Luz. <https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2017/06/2016-Tesis-JoseLuis.pdf>
- Trejo, J. (2019). La Literacidad digital en La disciplina académica. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v15/doc/1011.pdf>
- Trejo, J. L., Ramírez Martinell, A., & López González, R. (2014). Literacidad digital académica de los estudiantes universitarios: Un estudio de caso. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia*, 123-146.
- Tuapanta, J. V., Duque, M. A., y Mena, A. P. (2017). Alfa de Cronbach para validar un cuestionario de uso de TIC en docentes universitarios. *Revista mktDescubre*, 12, 37-48. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Miguel-Duque-3/publication/331332628_ALFA_DE_CRONBACH_para_validar_un_cuestionario_de_uso_de_TIC_en_docentes_universitarios/links/5c746a34458515831f6fe123/ALFA-DE-CRONBACH-para-validar-un-cuestionario-de-uso-de-TIC-en-docentes-universitarios.pdf
- Urra, P., Jiménez, J. (2017). Perfil de Ingreso Manual de Revisión y Diseño Curricular. UNIE, Chile. Recuperado de: https://www.unie.usach.cl/sites/unie/files/iii._perfil_de_ingreso.pdf
- Vaskov, M.; Bilovus, A.; Bulavkin, A. y Mikhaylenko, N. (2021). Digital literacy of modern higher education teachers. Interagromash. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312035>
- Villa Salazar, M. A. (2019). Incidencia del uso de la red social Facebook en el desempeño de la literacidad digital de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Santa Bárbara de Sevilla. <http://hdl.handle.net/10893/19761>
- Zapata-Ros, M. Z. (2015). Pensamiento computacional: Una nueva alfabetización digital. *RED. Revista de educación a distancia*, 1-47.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	
¿Existen diferencias en el nivel de literacidad digital entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?	Comparar el nivel de literacidad digital entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.	Existen diferencias al comparar el nivel de literacidad digital entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
¿Existen diferencias en nivel de las habilidades computacionales entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?	Comparar en nivel de las habilidades computacionales que emplean entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.	Las habilidades computacionales son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021	
¿Existen diferencias en nivel de las habilidades de creatividad y publicación entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?	Comparar en nivel de las habilidades de creatividad y publicación que utilizan entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.	Las habilidades de creatividad y publicación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de investigación: Básica • Nivel de investigación: Descriptivo comparativo • Diseño de investigación: No experimental transversal Cuantitativa
¿Existen diferencias en cuanto al nivel de las habilidades de comunicación entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?	Comparar en nivel de las habilidades de comunicación entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.	Las habilidades de comunicación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021.	<ul style="list-style-type: none"> • Variable: Literacidad digital • Técnica: Encuesta • Instrumento:

<p>¿Existen diferencias en nivel de las habilidades de pensamiento innovador entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021?</p>	<p>Comparar en nivel de las habilidades de pensamiento innovador entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.</p>	<p>Las habilidades de pensamiento e innovación son más altas en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021.</p>	<p>Questionario de literacidad digital</p>
<p>¿Existen diferencias con respecto al nivel de conocimiento cultural e histórico entre los estudiantes de dos carreras de una universidad limeña, 2021?</p>	<p>Comparar el nivel de conocimiento cultural e histórico que poseen entre estudiantes de diferentes carreras de una universidad limeña, 2021.</p>	<p>Los niveles de conocimiento cultural son más altos en los estudiantes de la carrera de Contabilidad que en los estudiantes de Arte y Diseño Gráfico Empresarial de una universidad limeña, 2021.</p>	

Anexo 2. Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Literacia digital	La literacidad digital es aquel aprendizaje que considera importante la relación con las TIC en la creación de nuevas prácticas, trabajos y las habilidades letradas, también considera aquellas nuevas tecnologías o herramientas que salen para beneficio del aprendizaje, en comprensión de textos y razonamiento. (Reducindo, 2020).	Literacidad digital se mide a través del instrumento de la encuesta denominado cuestionario, el cual consta de 18 ítems. La variable está constituida por 5 dimensiones: la primera habilidades computacionales, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la segunda habilidades de creatividad y publicación, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la tercera habilidades de comunicación, que consta de 4 indicadores y 4 ítems; la cuarta habilidades de pensamiento innovador, que consta de 3	Habilidades computacionales	Uso del celular para realizar trabajos académicos	¿Usa usted un celular para realizar trabajos académicos?
					¿Es sencillo para usted usar un celular para realizar trabajos académicos?
				Convertidor de documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes	¿Convierte documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?
					¿Es sencillo para usted convertir documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?
			Habilidades de creatividad y publicación	Uso de herramientas para crear y compartir documentos (Google drive, Google docs, One Drive, etc.)	¿Coloca enlaces de vídeo, audio o imágenes en un documento de Word o pdf?
					¿Usa usted herramientas o formas de crear o compartir documentos (Google drive, Google docs, One Drive, etc.)?
				Creación y edición de videos, archivos y grabaciones de audio o sonido	¿Crea y edita videos para la presentación de sus trabajos académicos?
					¿Crea y edita archivos y grabaciones de audio o sonido para la presentación de sus trabajos académicos?
		¿Con qué frecuencia usa un celular para comunicarse en clases virtuales?			

		indicadores y 3 ítems, la quinta conocimiento cultural e histórico, que consta de 3 indicadores y 3	Habilidades de comunicación	Uso frecuente de un celular para comunicarse en clases virtuales	¿Realiza videollamadas con fines académicos a través de Internet?
		ítems.		Uso frecuente de una computadora para compartir información académica	¿Con qué frecuencia usa una computadora para compartir información académica?
			Habilidades de pensamiento innovador	Uso de mucho tiempo para utilizar nuevas tecnologías, programas o aplicaciones	¿Comparte información, fotos y vídeos académicos en redes sociales?
				Innovación académica frecuente a través de las redes sociales	¿Le lleva mucho tiempo aprender a utilizar nuevas tecnologías, programas o aplicaciones académicos?
					¿Soluciona los problemas tecnológicos académicos que se le presenta a través del Internet?
					¿Es capaz de producir contenidos académicos digitales (texto, tablas, imágenes, audio, etc.) para innovar a través de las redes sociales?
					¿Con qué frecuencia innova académicamente a través de las redes sociales?
			Conocimiento cultural e histórico	Búsqueda de información académica	¿Con qué frecuencia busca información académica (revistas científicas, navegadores académicos, etc.)?
				Mantenerse al tanto de la	¿Usa navegadores académicos para buscar información de libros y artículos?
					¿Sabe introducir y utilizar nuevos idiomas, como el inglés, en un ordenador para la búsqueda de información tecnológica académica?

tecnología
académic
a digital

**¿Le gusta estar al tanto de la nueva
tecnología académica
digital?**

Anexo 3. Ficha técnica de instrumento.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Literacidad digital

La literacidad digital es aquel aprendizaje que considera importante la relación con las TIC en la creación de nuevas prácticas, trabajos y las habilidades letradas, también considera aquellas nuevas tecnologías o herramientas que salen para beneficio del aprendizaje, en comprensión de textos y razonamiento.

(Reducindo, 2020, p.15).

Dimensiones de las variables Dimensión 1: Habilidades Computacionales

Las habilidades computacionales hacen referencia al proceso que reúne las habilidades propias de la computación y el pensamiento propio del ser humano que ayuda en su totalidad a la solución de los problemas que se le presenten o lo que se quiere llegar a obtener como resultado (Zapata-Ros, 2015, p. 3).

Dimensión 2: Habilidades de Creatividad y Publicación

La creatividad también puede estar definida como la producción llegada a su fin, la terminación de una idea o producto, procesos en el cual todo lo creado de manera creativa son evaluados, seleccionados y a su vez inspeccionados por el mismo creador. En el intento de promover todas las habilidades del pensamiento creativo y crítico, llega en referencia para ayudar al ser humano a realizar una buena comunicación (Suarez, 2019, p. 14).

Dimensión 3: Habilidades de comunicación

Las habilidades comunicativas constan de dos elementos: el lenguaje y la comunicación, el cual se relaciona ya que sin lenguaje no habría comunicación entre personas; cabe resaltar que con el lenguaje se puede llegar a tener una visión más compleja del mundo, la perspectiva de las culturas y como expresar su propia cultura, este no es propio de un solo grupo, si no todos estamos capacitados para poder desarrollar, es algo que se puede llegar a aprender, permitiendo de esta manera expresar ideas, pensamientos, sensaciones, etc. (García, 2017, pp. 6-7).

Dimensión 4: Habilidades de pensamiento innovador

El pensamiento innovador es aquella habilidad de dar soluciones y las respuestas que pueden ir más allá de lo rutinario o que marca la regla, esta es una habilidad la cual tiene mucha demanda en estos últimos años, lo cual es imprescindible innovador y adaptativo debido a los cambios continuos que surgen de manera más convencionales, se necesita muchísima capacidad de pensamiento creativo e innovador, el cual se puede dominar en conjunto con las demás destrezas (Dafik, 2018, p. 2).

Dimensión 5: Conocimiento cultural e histórico

Esta dimensión se basa en la cibercultura, la cual es un neologismo que hace referencia a la manera en que la cibernética se ha involucrado en los modos de vida, las costumbres y creencias en todo el mundo de manera rápida. Actualmente se vive en un contexto sociocultural dentro del cual las TIC transforman maneras de ser y hacer (Rodríguez, 2018, p. 8)

Anexo 4. Certificado de validez – 1er experto

JUICIO DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LITERACIDAD DIGITAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 – HABILIDADES COMPUTACIONALES								
1	¿Usa usted un celular para realizar trabajos académicos?	✓		✓		✓		
2	¿Es sencillo para usted usar un celular para realizar trabajos académicos?	✓		✓		✓		
3	¿Convierte documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	✓		✓		✓		
4	¿Es sencillo para usted convertir documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2 – HABILIDADES DE CREATIVIDAD Y PUBLICACIÓN								
5	¿Coloca enlaces de video, audio o imágenes en un documento de Word o pdf?	✓		✓		✓		
6	¿Usa usted herramientas o formas de crear o compartir documentos (Google drive, Google docs, One Drive, etc.)?	✓		✓		✓		
7	¿Crea y edita videos para la presentación de sus trabajos académicos?	✓		✓		✓		
8	¿Crea y edita archivos y grabaciones de audio o sonido para la presentación de sus trabajos académicos?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3 – HABILIDADES DE COMUNICACIÓN								
9	¿Con qué frecuencia usa un celular para comunicarse en clases virtuales?	✓		✓		✓		
10	¿Realiza videollamadas con fines académicos a través de Internet?	✓		✓		✓		
11	¿Con qué frecuencia usa una computadora para compartir información académica?	✓		✓		✓		
12	¿Comparte información, fotos y videos académicos en redes sociales?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4 – HABILIDADES DE PENSAMIENTO INNOVADOR								
13	¿Le lleva mucho tiempo aprender a utilizar nuevas tecnologías, programas o aplicaciones académicos?	✓		✓		✓		
14	¿Soluciona los problemas tecnológicos académicos que se le presenta a través del Internet?	✓		✓		✓		
15	¿Es capaz de producir contenidos académicos digitales (texto, tablas, imágenes, audio, etc.) para innovar a través de las redes sociales?	✓		✓		✓		
16	¿Con qué frecuencia innova académicamente a través de las redes sociales?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5 – CONOCIMIENTO CULTURAL E HISTÓRICO								
17	¿Con qué frecuencia busca información académica (revistas científicas, navegadores académicos, etc.)?	✓		✓		✓		
18	¿Usa navegadores académicos para buscar información de libros y artículos?	✓		✓		✓		
19	¿Sabe introducir y utilizar nuevos idiomas, como el inglés, en un ordenador para la búsqueda de información tecnológica académica?	✓		✓		✓		
20	¿Le gusta estar al tanto de la nueva tecnología académica digital?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres de juez validador: **MO CHIPANA RODRIGUEZ VIRGINIA N.** DNI: **07137536**


Especialidad del validador: **DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante

Anexo 5. Certificado de validez – 2do experto



JUICIO DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LITERACIDAD DIGITAL

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 – HABILIDADES COMPUTACIONALES								
1	¿Usa usted un celular para realizar trabajos académicos?	✓		✓		✓		
2	¿Es sencillo para usted usar un celular para realizar trabajos académicos?	✓		✓		✓		
3	¿Convierte documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	✓		✓		✓		
4	¿Es sencillo para usted convertir documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2 – HABILIDADES DE CREATIVIDAD Y PUBLICACIÓN								
5	¿Coloca enlaces de video, audio o imágenes en un documento de Word o pdf?	✓		✓		✓		
6	¿Usa usted herramientas o formas de crear o compartir documentos (Google drive, Google docs, One Drive, etc.)?	✓		✓		✓		
7	¿Crea y edita videos para la presentación de sus trabajos académicos?	✓		✓		✓		
8	¿Crea y edita archivos y grabaciones de audio o sonido para la presentación de sus trabajos académicos?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3 – HABILIDADES DE COMUNICACIÓN								
9	¿Con qué frecuencia usa un celular para comunicarse en clases virtuales?	✓		✓		✓		
10	¿Realiza videollamadas con fines académicos a través de Internet?	✓		✓		✓		
11	¿Con qué frecuencia usa una computadora para compartir información académica?	✓		✓		✓		
12	¿Comparte información, fotos y videos académicos en redes sociales?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4 – HABILIDADES DE PENSAMIENTO INNOVADOR								
13	¿Le lleva mucho tiempo aprender a utilizar nuevas tecnologías, programas o aplicaciones académicos?	✓		✓		✓		
14	¿Soluciona los problemas tecnológicos académicos que se le presenta a través del Internet?	✓		✓		✓		
15	¿Es capaz de producir contenidos académicos digitales (texto, tablas, imágenes, audio, etc.) para innovar a través de las redes sociales?	✓		✓		✓		
16	¿Con qué frecuencia innova académicamente a través de las redes sociales?	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5 – CONOCIMIENTO CULTURAL E HISTÓRICO								
17	¿Con qué frecuencia busca información académica (revistas científicas, navegadores académicos, etc.)?	✓		✓		✓		
18	¿Usa navegadores académicos para buscar información de libros y artículos?	✓		✓		✓		
19	¿Sabe introducir y utilizar nuevos idiomas, como el inglés, en un ordenador para la búsqueda de información tecnológica académica?	✓		✓		✓		
20	¿Le gusta estar al tanto de la nueva tecnología académica digital?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres de juez validador: **Mauro González Maxwell J.** DNI: **08075629**

Especialidad del validador: **Docencia y Gestión Educativa**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Firma del Experto Informante

Anexo 6. Certificado de validez – 3er experto.



JUICIO DE EXPERTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LITERACIDAD DIGITAL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1 – HABILIDADES COMPUTACIONALES								
1	¿Usa usted un celular para realizar trabajos académicos?	X		X		X		
2	¿Es sencillo para usted usar un celular para realizar trabajos académicos?	X		X		X		
3	¿Convierte documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	X		X		X		
4	¿Es sencillo para usted convertir documentos de una extensión de archivo (como .doc, .pdf, .xls) a otros programas que utilizan extensiones de archivo diferentes?	X		X		X		
DIMENSION 2 – HABILIDADES DE CREATIVIDAD Y PUBLICACIÓN								
5	¿Coloca enlaces de vídeo, audio o imágenes en un documento de Word o pdf?	X		X		X		
6	¿Usa usted herramientas o formas de crear o compartir documentos (Google drive, Google docs, One Drive, etc.)?	X		X		X		
7	¿Crea y edita videos para la presentación de sus trabajos académicos?	X		X		X		
8	¿Crea y edita archivos y grabaciones de audio o sonido para la presentación de sus trabajos académicos?	X		X		X		
DIMENSION 3 – HABILIDADES DE COMUNICACIÓN								
9	¿Con qué frecuencia usa un celular para comunicarse en clases virtuales?	X		X		X		
10	¿Realiza videollamadas con fines académicos a través de Internet?	X		X		X		
11	¿Con qué frecuencia usa una computadora para compartir información académica?	X		X		X		
12	¿Comparte información, fotos y vídeos académicos en redes sociales?	X		X		X		
DIMENSION 4 – HABILIDADES DE PENSAMIENTO INNOVADOR								
13	¿Le lleva mucho tiempo aprender a utilizar nuevas tecnologías, programas o aplicaciones académicos?	X		X		X		
14	¿Soluciona los problemas tecnológicos académicos que se le presenta a través del Internet?	X		X		X		
15	¿Es capaz de producir contenidos académicos digitales (texto, tablas, imágenes, audio, etc.) para innovar a través de las redes sociales?	X		X		X		
16	¿Con qué frecuencia innova académicamente a través de las redes sociales?	X		X		X		
DIMENSION 5 – CONOCIMIENTO CULTURAL E HISTÓRICO								
17	¿Con qué frecuencia busca información académica (revistas científicas, navegadores académicos, etc.)?	X		X		X		
18	¿Usa navegadores académicos para buscar información de libros y artículos?	X		X		X		
19	¿Sabe introducir y utilizar nuevos idiomas, como el inglés, en un ordenador para la búsqueda de información tecnológica académica?	X		X		X		
20	¿Le gusta estar al tanto de la nueva tecnología académica digital?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres de juez validador: Rivadeneyra Cuya, Aldo Guillermo

DNI: 10636543

Especialidad del validador: Ingeniería Industrial – MBA – Docente Universitario

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante

Anexo 7. Confiabilidad.

RELIABILITY

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009  
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015 VAR00016 VAR00017 VAR00018 VAR00019 VAR00020  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

→ Fiabilidad

[ConjuntoDatos0]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,930	20

Anexo 8. Muestra de los estudiantes de la carrera de Arte y diseño gráfico empresarial.

Calculadora de muestra

Nivel de Confianza : 95% 99%

Margen de Error:

Población:

Tamaño de Muestra:

Fuente: QuestionPro

Anexo 9. La muestra de la población de los estudiantes de la carrera de contabilidad.

Calculadora de muestra

Nivel de Confianza : 95% 99%

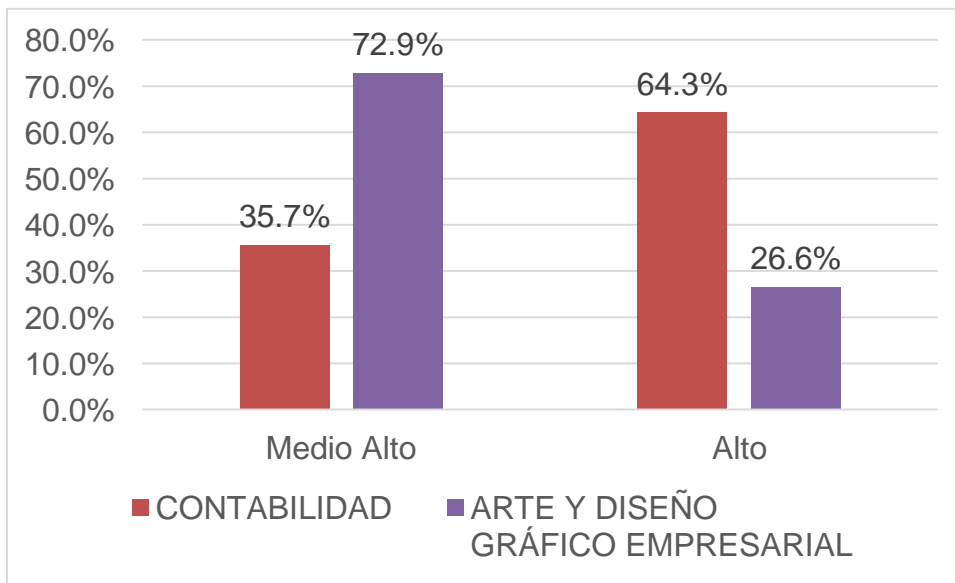
Margen de Error:

Población:

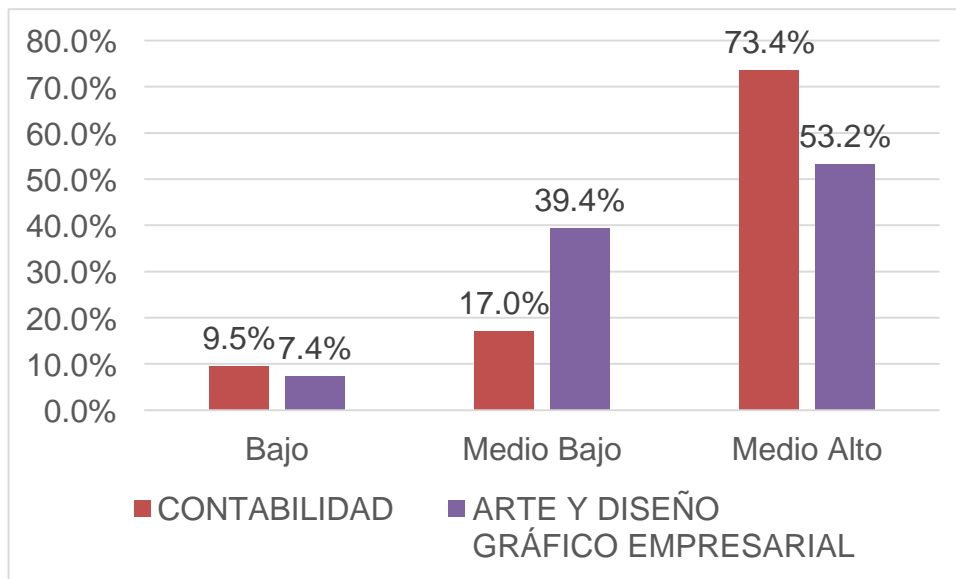
Tamaño de Muestra:

Fuente: QuestionPro

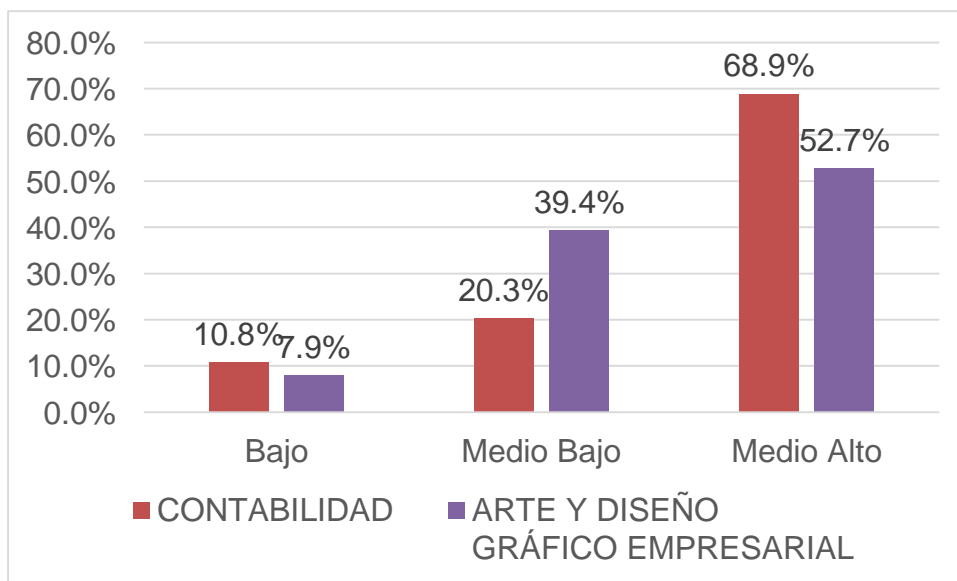
Anexo 10. Nivel de Literacidad Digital de estudiantes de dos carreras y universidades de Lima, 2021.



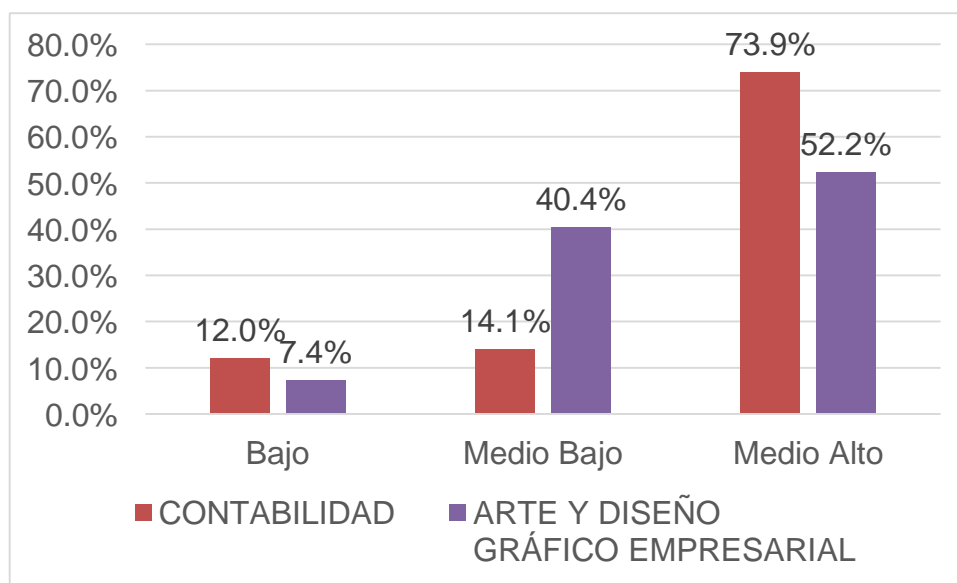
Anexo 11. Nivel Habilidades computaciones empleados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima, 2021.



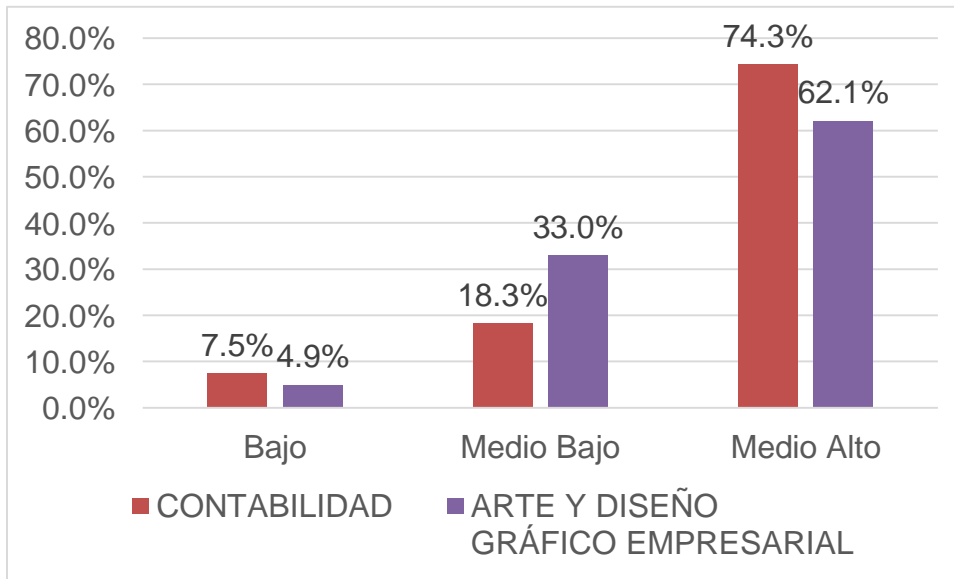
Anexo 12. Nivel de Habilidades de creatividad y publicación utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021.



Anexo 13. Nivel de Habilidades de comunicación utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021.



Anexo 14. Nivel de Habilidades de pensamiento innovador utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021.



Anexo 15. Nivel de Habilidades de conocimiento cultural e histórico utilizados por estudiantes de dos carreras y universidades de Lima,2021.

