



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Competencias digitales en el uso de herramientas web 3.0 en estudiantes de una universidad pública de Lima, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Soto Hidalgo, Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

ASESOR:

Dr. Salvatierra Melgar, Angel (orcid.org/0000-0003-2817-630X)

COASESOR:

Dr. Padilla Caballero, Jesús Emilio Agustín (orcid.org/0000-0002-9756-8772)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA — PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis hijos Santiago & Luka

Agradecimiento

A mi casa de estudios, la Universidad César Vallejo que, en tiempos de pandemia me brindo las oportunidades para continuar con mis estudios y a su plana docente altamente calificada. En especial a mis asesores, los doctores Ángel Salvatierra y Jesús Emilio Agustín Padilla Caballero, por creer en mí y guiarme para cumplir este sueño.

Índice de Contenido

	Pg.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Riprendere	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de la investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	22
3.6. Métodos de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
VIII. PROPUESTA	45
REFERENCIAS	48
ANEXOS	
Anexo 01: Matriz de consistencia	
Anexo 02: Matriz de operacionalización de variables	
Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos	
Anexo 04: Validación de expertos	

Índice de tablas

	Pg.
Tabla 1. <i>Distribución de la población estudiantil</i>	17
Tabla 2. <i>Ficha técnica del instrumento para medir competencias digitales</i>	19
Tabla 3. <i>Ficha técnica del instrumento para medir herramientas web 3.0</i>	19
Tabla 4. <i>Validadores de instrumentos</i>	20
Tabla 5. <i>Consolidado de análisis de confiabilidad</i>	21
Tabla 6. <i>Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable Competencias Digitales</i>	21
Tabla 7. <i>Prueba de Kolmogorov – Smirnov para la variable Herramientas Web 3.0</i>	21
Tabla 8. <i>Frecuencias de las dimensiones de Competencias digitales</i>	24
Tabla 9. <i>Dimensiones de las Herramientas web 3.0 y sus frecuencias</i>	25
Tabla 10. <i>Prueba de normalidad de ambas variables</i>	26
Tabla 11. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la influencia de las competencias Digitales en el uso de herramientas web 3.0</i>	27
Tabla 12. <i>Prueba paramétrica que demuestra la incidencia significativa entre las Competencias digitales en el uso de herramientas web 3.0</i>	28
Tabla 13. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la influencia de competencias Digitales y la dimensión flexibilidad</i>	29
Tabla 14. <i>Prueba paramétrica de la incidencia significativa entre competencias digitales y la dimensión Flexibilidad</i>	29
Tabla 15. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la influencia de competencias digitales y la dimensión Metodología</i>	30
Tabla 16. <i>Prueba paramétrica de la incidencia significativa entre competencias Digitales y la dimensión Metodología</i>	31
Tabla 17. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la influencia de competencias digitales y la dimensión Personalización</i>	32
Tabla 18. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la incidencia de competencias digitales y la dimensión de Juego y Mezcla</i>	32
Tabla 19. <i>Ajuste del Modelo y Pseudo R^2 que explica la incidencia de competencias digitales y la dimensión de Juego y Mezcla</i>	33
Tabla 20. <i>Prueba paramétrica de la incidencia significativa entre competencias digitales y la dimensión Juego y Mezcla</i>	34

Índice de figuras

	Pg.
Fig. 1. <i>Competencias, saberes y capacidades</i>	10
Fig. 2. <i>Ocho competencias genéricas</i>	11
Fig. 3. <i>Frecuencias, niveles y dimensiones de competencias digitales</i>	24
Fig. 4. <i>Frecuencias de las dimensiones de Herramientas Web 3.0</i>	25

Resumen

La educación es un fenómeno social y cultural que va evolucionando al ritmo de la humanidad. Este proceso se ajusta y se adapta a las necesidades y las exigencias del contexto digital. Sin embargo, en los últimos años son los individuos los que están cambiando las formas de aprender y percibir la realidad, con competencias digitales relacionadas al desarrollo de la enseñanza con el uso de aplicaciones web. La investigación busca como objetivo principal, determinar el nivel de incidencia entre las competencias digitales y el uso de herramientas web 3.0 en una universidad pública, en Lima. Para ello se tomó una muestra de 132 universitarios pertenecientes de la escuela profesional de Ciencias de la Comunicación, en adelante denominada EPCCOM. La metodología fue basada en un enfoque cuantitativo y utilizando la prueba estadística de Chi cuadrado. La investigación concluye, demostrando una relación de correlación causal significativa, con un resultado de verosimilitud de 26,582 y una significancia de 0,274. Es así que este valor, al superar a α con un 0,05 demuestra la incidencia de la variable competencias digitales en el uso de herramientas web 3.0.

Palabras Claves: Competencias digitales, aplicación web, enseñanza superior

Abstract

Education is a term referring to social and cultural phenomena that evolves at the rate that humanity evolves. This process is adjusted to later adapt to the needs and demands of today's more globalized world. However, in recent years it is individuals who are changing the ways of learning and perceiving reality with digital skills related to the development of teaching with the use of web applications. This doctoral research, sought as its main objective, to determine the incidence contemplated in the variable digital competences (CD) in the variable referred to the use of web 3.0 tools (HW) in university students of a state university, in Lima. For this, 132 university students were selected for the sample, with the particularity that they belonged to the professional school called EPCCOM. The methodology used was based on the quantitative method. Techniques such as Chi square were used, as one of the test statistics. The investigation concludes, demonstrating a significant degree of incidence, with a likelihood result of 26.582 and a significance of 0.274. Thus, this value, by exceeding α with 0.05, demonstrates the significant degree of incidence that the variable digital skills (CD) has in the variable use of web 3.0 tools.

Keywords: Digital skills, web application, higher education.

Riprendere

L'istruzione è un fenomeno sociale e culturale che si evolve al ritmo dell'umanità, questo processo si adatta e si adatta alle esigenze e alle richieste del contesto digitale; Tuttavia, negli ultimi anni sono le persone che stanno cambiando i modi di apprendere e percepire la realtà con competenze digitali legate allo sviluppo della didattica con l'uso di applicazioni web. L'obiettivo principale della ricerca è determinare il livello di incidenza tra le competenze digitali e l'uso degli strumenti web 3.0 in un'università pubblica di Lima. Per questo è stato prelevato un campione di 132 studenti universitari appartenenti alla scuola professionale di Scienze della Comunicazione, di seguito denominata EPCCOM. La metodologia si basava su un approccio quantitativo e utilizzava il test statistico Chi quadro. L'indagine si conclude, dimostrando una relazione di correlazione causale significativa, con un risultato di verosimiglianza di 26,582 e una significatività di 0,274. Tale valore, quindi, superando α con 0,05, dimostra l'incidenza della variabile competenze digitali nell'utilizzo degli strumenti web 3.0.

Parole chiave: Competenze digitali, applicazione web, istruzione superiore