

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



**APLICACIÓN DEL MODELO DE ENSEÑANZA 2.0 EN EL LOGRO DE
COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO
CICLO DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN
MEDIOS DIGITALES DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DEL NORTE 2018.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA**

AUTORA:
LLANOS VERA, CLAUDIA ISABEL

ASESOR:
SUAREZ QUIROZ, RONAL ELVIS

TRUJILLO - PERÚ

2019

PÁGINAS PRELIMINARES
PÁGINA DE AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.S.A.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica de Trujillo
Benedicto XVI

R.P Dr. Juan José Lydon Mc Hugh O.S.A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Sandra Mónica Olano Bracamonte
Vicerrectora Académica

R.P. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz
Director del Instituto de Investigación

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

DEDICATORIA

A DIOS por haberme iluminado y mostrado el camino para la culminación de este trabajo de una manera exitosa.

A mi esposo RAFAEL y a mis hijos ZOE y YAGO, por ser mi motivación constante y por quienes busco ser mejor cada día.

A mis padres VICTOR Y ELICIA, por su comprensión y por ser mi guía y el soporte incondicional en todas las etapas de mi vida.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por haberme dado la oportunidad de seguir creciendo como profesional, facilitándome los instrumentos necesarios para la consecución de mis objetivos.

A mi familia, soporte permanente en mi vida, que me ha permitido concluir esta etapa con la tranquilidad que necesitaba. Sus consejos y constante apoyo fueron mi motor para ser perseverante y culminar esta investigación.

Gracias a nuestros docentes por su incansable labor de hacernos mejores profesionales y fomentarnos el amor por la investigación independientemente de la profesión que tengamos.

Finalmente, agradezco a mis compañeros de esta maestría, de quienes aprendí un poco más en cada sesión de clase. Esta experiencia fue muy enriquecedora en el ámbito personal y profesional.

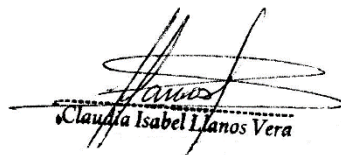
La autora

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Claudia Isabel Llanos Vera con DNI 42230153 , egresada de la Escuela de Posgrado, de la Maestría en Educación con mención en Investigación y Docencia Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, manifiesto que he seguido con rigurosidad los procesos académicos y administrativos requeridos por la Escuela de Posgrado de esta casa de estudios, para la preparación y sustentación de la tesis titulada: Aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018”, la que tiene un total de 57 páginas, en la que se presentan entre sus resultados, un total de 6 tablas y 6 gráficos.

Declaro bajo juramento, según corresponde al reglamento ético, que el contenido del presente documento pertenece únicamente a mi autoría. Dejando constancia expresa de la autenticidad y originalidad respecto a redacción, estructura, metodología, conclusiones y recomendaciones. Así mismo, garantizo que las bases teóricas están respaldadas por las referencias bibliográficas, asumiendo así un porcentaje mínimo de omisión involuntaria respecto la cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

La autora



Claudia Isabel Llanos Vera

Claudia Isabel Llanos Vera

DNI 42230153

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARAORIA DE AUTENTICIDAD	iv
ÍNDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN..	xi
ABSTRACT.....	xii

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3 Formulación de objetivos	
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4 Justificación de la investigación.....	17

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	20
2.2. Bases teórico-científicas.....	22
2.2.1. Teorías del modelo	22
2.2.1.1. Teoría Constructivista	22
2.2.1.2. Teoría Conectivista.....	23
2.2.1.3. Modelo de Enseñanza 2.0.....	23
2.2.1.4. Competencias Digitales	24
2.2.1.4.1. Identificación de dimensiones.....	24
2.3. Marco conceptual	25
2.4. Formulación de hipótesis	27

2.4.1. Hipótesis general	27
2.4.2. Hipótesis específicas	27
2.5. Variables	29
2.5.1 Definición operacional.....	29
2.5.2 Operacionalización	30
 III. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo de investigación	32
3.2. Método de investigación	33
3.3. Diseño de investigación	33
3.4. Población y muestra	33
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	36
 IV. RESULTADOS	
4.1. Presentación y análisis de resultados	36
4.2. Discusión de resultados.....	48
4.3. Prueba de hipótesis.....	51
 V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	52
Recomendaciones	54
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 55

ANEXOS

ANEXO N° 01: Cuestionario para estudio de la Competencia Digital del Alumnado de X ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual UPN	61
ANEXO N° 02: Resultados de validez del instrumento	63
ANEXO N° 03: Tablas y gráficos adicionales	65
ANEXO N° 04: Matriz de consistencia.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 2.6.1 : Definición Operacional	29
TABLA 2.7.1: Operacionalización de Variables.....	30
TABLA 2.7.1.1: Operacionalización de Variable Independiente.....	31
TABLA 2.7.1.2: Operacionalización de Variable Dependiente	
TABLA 3.4.1: Distribución de estudiantes de la muestra	32
TABLA 4.1: Influencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018	36
TABLA 4.2.: Influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión de aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte	38
TABLA 4.3: Influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte	40
TABLA 4.4: Influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte	42
TABLA 4.5: Influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte	44
TABLA 4.6: Influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018	37
Figura 2: Logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.....	39
Figura 3: Logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.....	40
Figura 4: Logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.....	43
Figura 5: Logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.....	45
Figura 6: Logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.....	47

RESUMEN

El propósito del presente trabajo de investigación fue establecer la influencia del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.

El tipo de investigación es pre experimental y según el tiempo de ocurrencia de los hechos es prospectivo. La población estuvo conformada por 42 estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, los mismos que conformaron la muestra, en la que 28 estudiantes fueron hombres y 14 fueron mujeres. Para establecer la influencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes se aplicó un cuestionario elaborado especialmente para el recojo de información a partir de 5 dimensiones como fueron: Aspecto Aprendizaje, Aspecto Informacional, Aspecto Informativo, Aspecto Cultural Digital y Aspecto Tecnológico.

Para determinar la influencia del modelo 2.0 en el logro de las competencias digitales de los estudiantes de X ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, se compararon las diferencias de las puntuaciones obtenidas por cada modelo mediante la conocida prueba estadística U-Mann Whitney. Se encontró un nivel de significancia del 5%.

Como consecuencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales aplicado a los 42 estudiantes del X ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, se concluyó que existe influencia significativa y que se logran las competencias digitales en todas las dimensiones planteadas.

Palabras claves: Modelo de Enseñanza 2.0, logro de competencias.

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine how the 2.0 teaching model influences in the achievement of digital skills of the students of the tenth cycle of the Audiovisual and Digital Communication career of Universidad Privada del Norte 2018.

To determine the influence of the 2.0 teaching model in the achievement of students' digital skills, a questionnaire was developed. Information was collected considering 5 different dimensions:

Learning Aspect, Information Aspect, Informative Aspect, Digital Aspect, Cultural Aspect and Technological Aspect.

The collected data was processed through the Excel statistical program and presented in tables and / or graphics according to the objectives. The descriptive statistics of the variable of the digital competences was presented in percentages for the fulfillment of the skills and averages, standard deviations and medians of the scores of the items in the questionnaire. To determine the influence of the 2.0 model on the achievement of digital skills of students of the tenth cycle of the Audiovisual and Digital Communication career of Universidad Privada Del Norte, the differences between the obtained scores from each model were compared using the statistical test U- Mann Whitney. A level of significance of 5% was considered.

In the results, after the application of the Teaching 2.0 model in the achievement of digital skills applied to the 42 students of the of the Audiovisual and Digital Communication career, it's concluded that there is significant influence and that digital skills are achieved in all the dimensions considered.

Keywords: 2.0 teaching Model, achievement of skills

Capítulo I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Planteamiento del problema

La Educación en el mundo se debe analizar desde una perspectiva integral y compleja, según manifiesta Daniel Schugurensky (1998) en su análisis:

El desarrollo evolutivo de la imparable globalización de la economía, la disminución un Estado facilitador y la negociación de la cultura en las instituciones de estudios superiores universitarios, repercuten de manera directa en este campo y han provocado la desigualdad en las condiciones de trabajo, restricciones en la matrícula, crecimiento de instituciones privadas y actividades empresariales entre otros. (p.112)

Y esto ha originado, la reducción en la diversidad social o étnica de los estudiantes y la proliferación de instituciones de segunda clase, generándose dos, tres o más niveles de calidad.

Por otro lado, la calidad se refiere a las principales tareas y funciones de la educación en nivel superior como la calidad de la formación, de la investigación y principalmente de la enseñanza, según la Organización de Naciones Unidas para la Educación (UNESCO) (1996). Lo que depende en gran medida del origen de los programas de educación y fundamentalmente de la calidad del personal que brinda estos servicios.

En el Perú, el tema de la educación superior constituye una preocupación constante, debido a que su realidad representa un panorama complejo. Según este aspecto, el Instituto Peruano de Economía (IPE) (2016), en su artículo “La situación de la educación superior en el Perú” manifiesta:

En estos últimos años la propuesta educativa en el nivel superior ha crecido de manera explosiva; sin embargo, es preocupante que el sistema educativo peruano no se encuentre en la capacidad de generar una oferta adecuada de profesionales, tanto en cantidad como en calidad, para ofrecer un servicio acorde con los intereses de los estudiantes.

Definitivamente, esto constituye una realidad preocupante en la que se pone en riesgo el concepto de calidad por el de cantidad. Y es ahí precisamente que la Universidad no puede quedarse en el atraso y tiene necesidad de revisar sus planes y programas educativos; de tal manera que, pueda ponerse al nivel que le corresponde. La mayoría de los científicos están de acuerdo con la idea de que los sistemas educativos deben ser renovados totalmente en la perspectiva de enfrentar con éxito la revolución cognitiva que se ha puesto en marcha en el mundo entero y que ha modificado la vida de los seres humanos, quienes también tienen el derecho a ser parte de esta globalización. Aspecto que se podría superar en primer lugar fijándose un objetivo y lo que se plantea constantemente es la búsqueda de la calidad, coincidentemente con lo que piensa Buendía (2017), en su artículo “El concepto de calidad: una construcción en la educación superior”:

Será necesario que en el futuro inmediato se reflexione sobre el concepto de calidad y los mecanismos para alcanzar el objetivo que buscamos: avanzar en la construcción de un acertado sistema de educación superior, en el que el fin supremo sea la calidad antes que la cantidad.

Sin embargo, se reconoce la complejidad y dificultad de modificar las prácticas de enseñanza para que sean de mayor calidad, esta labor es definitivamente imprescindible, ya que basándose en esos cambios se busca implementar nuevas metodologías, lo que Bautista, Borges y Forés (2006) señalan como presencial, mixta y virtual posibilitando diferentes escenarios y contextos que benefician el proceso educativo.

En consecuencia, en este caso local se pretende trabajar con estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual, del último ciclo, quienes necesitan realizar proyectos de manera grupal y por ende, debemos considerar mejorar su aprendizaje, pero considerando la problemática que existe en la metodología de enseñanza en la que cuesta mucho poder superar lo tradicional, tanto en el caso de los docentes como de los estudiantes, se propone la aplicación de un nuevo modelo de aprendizaje acorde a los requerimientos de la Educación Universitaria actual. Por lo que planteamos en el presente trabajo la aplicación del Modelo 2.0 para el logro de competencias digitales en los estudiantes de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte?

- ¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte?
- ¿Cuál es la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.
- Determinar influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.
- Determinar la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del

décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- Determinar la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.
- Determinar la influencia de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

1.1 Justificación de la investigación

Este trabajo de investigación en el aspecto teórico, tiene como propósito la aplicación del modelo de enseñanza 2.0 utilizado recientemente por la Universidad Privada del Norte, con la finalidad de lograr ciertas competencias digitales de la población objeto de estudio, en una carrera que ha sido creada recientemente y amerita el cambio de un proceso de enseñanza tradicional, que ya queda obsoleto, a lo centrado en el estudiante y los medios de los que se servirá para lograr el aprendizaje asimismo los ambientes en los que se desarrollará.

Asimismo, de manera práctica este trabajo nos permitirá aplicar el modelo de enseñanza 2.0 para lograr las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Es así que a partir de esta investigación se lograría un buen precedente para investigaciones posteriores, puesto que permitirá conocer el resultado de la aplicación de un modelo nuevo de enseñanza que permitirá desarrollar mejor las

competencias de los estudiantes en el área digital; es decir, a emplear mejor los recursos y los ambientes para una enseñanza adecuada, en el que el principal protagonista sea el estudiante.

Esta investigación surge a partir de la aparición de nuevas tecnologías y que tanto los estudiantes como los docentes no logran conocer y manejar en su totalidad para aplicar estos recursos de manera más efectiva en el proceso y que el ambiente educativo se torne más familiar y de fácil uso para ambas partes.

Por otro lado, la relevancia de este trabajo es alta, debido a que los resultados que se logren obtener de la aplicación de este modelo determinarán un nuevo camino para la metodología de los docentes del curso y también de la carrera, que le permita manejar mejor los recursos tecnológicos y los ambientes físicos para enriquecer el proceso educativo.

En consecuencia, esta investigación es pertinente porque puede beneficiar en primer lugar a los estudiantes, a los docentes y por ende a los directivos de la institución y demostrar que se puede seguir innovando en los procesos educativos universitarios, con la finalidad de encontrar cada vez mejores caminos para mejorar las metodologías.

A su vez, metodológicamente es importante ya que los métodos, técnicas e instrumentos en los que se basa el presente trabajo de investigación, una vez demostrar su validez y confiabilidad se convertirán en herramientas de investigación, de manera que se constituyen como una propuesta valiosa que puede dar origen a posteriores estudios o investigaciones. La Educación superior necesita mejorar su calidad y por eso que se convierte en un tema prioritario el enfocarse en el proceso de enseñanza aprendizaje actualmente, poder buscar mejores estrategias y técnicas para realizar un trabajo eficiente con los estudiantes en los que ellos se conviertan en los protagonistas de este proceso, según lo plantea Carl Rogers (1902-1987) en su Teoría del aprendizaje centrado en el estudiante, en el que el mismo aprende a ser autónomo en sus actividades. Pero también realizar un proceso completo e integral como lo propone la Teoría Holística en la que: “el alumno aprende cuando es capaz de integrar sus conocimientos para

obtener un saber comprensible y significativo, que le ayude a solucionar problemas y a obtener respuestas”.

Finalmente, y basado en lo mencionado anteriormente, es que se planteó esta investigación, que considero destacable por su pertinencia, relevancia, impacto e importancia para la aplicación del modelo 2.0 para mejorar el aprendizaje de los estudiantes la Carrera de Comunicación Audiovisual.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1. Antecedentes de investigación

En el ámbito local se ha encontrado escasas coincidencias con las variables de la presente investigación, pero podríamos mencionar la Tesis de Alayo y Zavaleta (2017) cuyo nombre es “Uso de TIC’S e el desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes de la I.E República de Panamá”, en el que intervienen tres de las dimensiones de la variable competencias digitales que son tecnología, información y comunicación. Y se concluye en:

Que la conjugación de las mismas influye positivamente en el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes; y se afirma que la tecnología ofrece oportunidades para acceder al conocimiento disponible con la finalidad de comunicarlo de manera más rápida y eficiente y para medir mejor los resultados de aprendizaje.

Asimismo, en la tesis doctoral denominada “La competencia digital docente. Análisis de la autopercepción de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3D”, aplicó un cuestionario de autopercepción a un número de 149 estudiantes de la Facultad de Educación y Psicología de la Universitat Rovira i Virgili de Tarragona, España, en la que obtuvo como resultado un avance en el campo de las competencias digitales de los próximos egresados de la carrera de docencia, a través de su autoconocimiento y desenvolvimiento, así como la invención misma de este ámbito virtual 3D para realizar el seguimiento de esta competencia, generándose de esta manera la oportunidad de experimentar nuevas propuestas evaluativas para las competencias en los docentes, abriéndose la posibilidad de recurrir a nuevas tecnologías que posibiliten mejores oportunidades. Esteve (2015)

Asimismo, manifiesta en sus principales conclusiones, que los futuros profesionales en el campo en mención presentan competencias básicas en el ámbito digital y que necesitan tener una alfabetización digital para poder desarrollarse en el mundo tecnológico en que el los más jóvenes presentan mejores competencias digitales.

Por otro lado, en el ámbito nacional encontramos el trabajo de investigación para obtener el grado de Maestría, de Duran (2012) denominado “Evaluación del rendimiento académico y de la presencia social cognitiva en estudiantes del nivel secundaria usando el modelo E-learning 2.0 para nativos digitales”, en el que se aplicó dos tipos de instrumentos a 69 estudiantes del nivel secundario, tales como evaluaciones cuantitativas de rendimiento académico y una encuesta y cuyo resultado más enriquecedor es el de hacer hincapié en que el procedimiento tradicional educativo de traspaso de información sigue siendo el dominante en el actual sistema educativo, pero el modelo de enseñanza 2.0 de alguna manera se ha convertido en una opción a generar nuevos contextos educativos en los que el docente o facilitador y los estudiantes puedan aprender a desenvolverse, recabar e intercambiar nuevos conocimientos. Es importante reconocer que es responsabilidad del docente en afrontar nuevos cambios que se adapten a la tecnología actual y a las nuevas generaciones de estudiantes en el nivel universitario.

Finalmente, Moreno y Muñoz (2011) plantean en su proyecto de optimización docente de la Universidad de Huelva en España, luego de haber aplicado un cuestionario anónimo a 80 empresas cuyos estudiantes son de máster de la misma universidad, que la Investigación 2.0 se presenta como una herramienta muy importante y útil para crear el intercambio de conocimiento y el mejor acceso a través de Internet y su desarrollo en el entorno en red, a partir de lo que se conoce como “Metodología colaborativa 2.0”; constituyéndose, de este modo a través de la contribución y el aporte de muchos individuos para la consecución de la inteligencia como fin supremo.

Entonces se define a la investigación 2.0 como un instrumento que permite la interacción de una manera transparente, colaborativa y autentica, que

fomenta la participación constante entre los individuos a través de diferentes plataformas digitales como las redes sociales, blogs, las wikis, etc.

2.2. Bases teórico – científicas

2.2.1. Teorías del Modelo de Enseñanza

2.2.1.1. Teoría Constructivista

Coincidentemente esta teoría que plantea Piaget (1952) sugiere un ambiente de colaboración continua, donde cada alumno recompone su aprendizaje con los demás integrantes de un grupo a manera de soporte. De esta manera el proceso es lo más importante para el estudiante en el que el centro es él mismo.

Entre de los principios que tienen relación con el modelo 2.0, están:

- El aprendizaje es activo, es decir, el estudiante debe estar inmerso en actividades de investigación, estudio, experimentación, reflexión, aplicación de contenidos y comunicación de los mismos.
- El aprendizaje se logra finalmente con la participación o interacción con los otros a través del diálogo, la discusión alterada y la negociación como estrategias facilitadoras del proceso.
- El aprendizaje requiere un acercamiento con la realidad inmediata, se convierte en más práctico si se apoya en tareas auténticas y significativas y enfocadas en temas específicos.
- El rol docente no es transmitir información únicamente, sino de facilitar o proveer las herramientas de aprendizaje a los estudiantes.

2.2.1.2. Teoría Conectivista

Conocida también como la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el proceso de aprendizaje de una manera más amplia y compleja en una era social digital en desarrollo constante según Downes y Siemens (2005).

Entre sus principios más destacados y que tienen mucho en común con el modelo 2.0, se encuentran:

- El aprendizaje y el conocimiento constante encuentra sus bases en la variedad de opiniones que se puedan verter.
- Un punto prioritario es crear y mantener conexiones para fortalecer los caminos del aprendizaje.
- La toma de decisiones personales permite el aprendizaje. El uso de la información y la visión que le aporte cada aprendiz será variado y tendrá una postura independiente de la del otro.

2.2.1.3. Modelo de enseñanza 2.0

La educación 2.0 tiene como punto en común, la misma acepción que la web 2.0, el aporte colaborativo y el logro del conocimiento social. Considera que el salón de clase es un lugar ideal para el trabajo en conjunto y ayuda mutua entre estudiantes y con el aporte de las herramientas de interacción abiertas de las que se sirve este modelo, se ve enriquecido el proceso de comunicación entre el docente y el estudiante. De Haro (2007)

Asimismo, para Steven Johnson (1992) el modelo de aprendizaje comprende cuatro fases marcadas del aprendizaje tanto interpersonal como social que son:

- Aprender haciendo, a partir de la experiencia del proceso.

- Aprender interactuando, que nace del interés de obtener conocimiento.
- Aprender buscando, que se origina por la iniciativa que seguir descubriendo conocimiento.
- Aprender compartiendo: dejar una evidencia de lo aprendido a través de compartir conocimiento, se le conoce también como aprendizaje evidenciado.

2.2.1.4. Competencias digitales

Las competencias digitales están conformadas por un cúmulo de conocimientos y destrezas; en conjunción con los principios y actitudes, para alcanzar un fin con eficacia en un contexto actual que demanda de herramientas digitales. Santillán (2011).

Se podría decir también que esta competencia se expresa en el dominio de cinco grandes capacidades, según manifiesta Valcárcel (2012), asociadas respectivamente a las diferentes dimensiones de la competencia digital. Si se acredita el dominio de estas dimensiones, es ahí cuando se hable de ser competente digitalmente.

2.2.1.4.1 Identificación de dimensiones

Según Jordi Adell (2010), las 5 dimensiones de la competencia digital que son las predominantes se presentan de la siguiente manera:

- La informacional: trabajada por los bibliotecarios y documentalistas.
- La tecnológica.
- Las alfabetizaciones múltiples.
- La competencia cognitiva.
- La ciudadanía digital.

Para Santillán (2011) coincidentemente, las dimensiones que corresponden para desarrollar ciertas competencias digitales son:

- *Dimensión del aprendizaje*: la conversión de datos informativos en conocimiento y cómo éste se adquiere en el proceso.
- *Dimensión informacional*: se refiere a cómo obtener, evaluar y tratar la información que se tiene aplicada a entornos digitales.
- *Dimensión Comunicativa*: tiene que ver con las relaciones interpersonales y sociales.
- *Dimensión de la Cultura Digital*: se refiere a las actividades sociales y culturales de una sociedad y como desempeñan su cultura digital.
- *Dimensión tecnológica*: abarca la alfabetización en términos tecnológicos y cómo obtienen nuevo conocimiento y experimentan el dominio dentro del ámbito digital.

2.3 Marco conceptual

- Aprendizaje. - Pérez Gómez (1988) lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe de su intercambio continuo con el medio que lo rodea”.

- Competencias. - Según Martens (2000) “La competencia es una capacidad laboral, medible, necesaria para realizar un trabajo eficazmente, es decir, para producir los resultados deseados por la organización. Está conformada por conocimientos, habilidades, destrezas y comportamientos que los trabajadores deben demostrar para que la organización alcance sus metas y objetivos”

- Cultura Digital. - Es el “conjunto de valores, prácticas y expectativas acerca de la manera en que las personas se comportan e interactúan en la sociedad red”, según Deuze (2006).

- Competencias digitales. - Según The Organización of Economic Co-operation and Development (2008), se refiere a “la capacidad de las personas de utilizar las tecnologías de la información y de la comunicación con eficacia, para aprender a desarrollarse profesionalmente y a relacionarse con los demás.”

- Competencia Comunicativa. Para Arango (2008), este término tiene que ver con la “capacidad que abarca tanto el conocimiento de la lengua como la habilidad para utilizarla. La adquisición de tal competencia está mediada por la experiencia social, las necesidades y motivaciones, y la acción, que es a la vez una fuente renovada de motivaciones, necesidades y experiencias.”

- Enseñanza. - “Es comunicación en la medida en que responde a un proceso estructurado, en el que se produce intercambio de información (mensajes entre profesores y alumnos)”, según Zabalza (1990).

- Competencia Informativa. - Lau se refiere a las “habilidades del pensamiento, necesarias para analizar, evaluar, hacer inferencias y generalizaciones, entre otros, a partir de la información revisada” (2009)

- Modelo. -Según la acepción de Gago (1999) modelo significa “ejemplar o forma que uno propone y sigue en la ejecución de una obra artística o en otra cosa, ejemplar para ser imitado”.

- Modelo de enseñanza. -Según Joyce y Well (1985) “es un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículum, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas. Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros procedimientos a un único modelo, por interesante que sea a primera vista”.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis generales

Hi : La aplicación del modelo de enseñanza 2.0 influye significativamente en el logro de las competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Ho: La aplicación del modelo de enseñanza 2.0 no influye significativamente en el logro de las competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

2.4.2 Hipótesis específicas

- **Hi:** La aplicación del modelo 2.0 influye en el logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.
- **Ho:** La aplicación del modelo 2.0 no influye en el logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.
- **Hi:** La aplicación del modelo 2.0 influye en el logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Ho:** La aplicación del modelo 2.0 no influye en el logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Hi:** La aplicación del modelo 2.0 influye en el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Ho:** La aplicación del modelo 2.0 no influye en el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Hi:** La aplicación del modelo 2.0 influye en el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Ho:** La aplicación del modelo 2.0 no influye en el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **Hi:** La aplicación del modelo 2.0 influye en el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

- **H₀:** La aplicación del modelo 2.0 no influye en el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

2.5 Variables

2.5.1. Definición operacional

Variable independiente: Modelo de Enseñanza 2.0

Variable dependiente: Logro de Competencias

Tabla

2.6.1. Definición operacional

Variables	Definición operacional
Variable Independiente Modelo 2.0	La aplicación del modelo se realizará en 15 sesiones comprendidas dentro de dos módulos. Cada sesión se desarrollará en 4 etapas: interés, descubrimiento, experiencia y aprendizaje evidenciado.
Variable Dependiente Logro de competencias Digitales	Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN). El instrumento estará compuesto por 25 ítems distribuidos en un total de 5 dimensiones. Y se aplicará tanto en la primera como en la última sesión de clase al grupo experimental y control.

2.5.2. Operacionalización de variables

2.7.1.1. Tabla

Operacionalización de la variable Independiente

Definición conceptual variable 1:	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escalas de medición
Modelo 2.0	<p>Para De Haro (2007) La educación 2.0 tiene como punto en común, la misma acepción que la web 2.0, el aporte colaborativo y el logro del conocimiento social.</p> <p>Considera que el salón de clase es un lugar ideal para el trabajo en conjunto y ayuda mutua entre estudiantes y con el aporte de las herramientas de interacción abiertas de las que se sirve este modelo, se ve enriquecido el proceso de comunicación entre el docente y el estudiante.</p>	<p>Interés</p> <p>Descubrimiento</p> <p>Experiencia</p> <p>Aprendizaje evidenciado</p>	<p>Método de enseñanza aplicado durante 15 sesiones de clase teórico-práctica.</p>	Nominal

2.7.1.2. Tabla

Operacionalización de la variable Dependiente

Definición conceptual variable 2:	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Competencias Digitales	Para Santillán (2011) Las competencias digitales están conformadas por un cúmulo de conocimientos y destrezas; en conjunción con los principios y actitudes, para alcanzar un fin con eficacia en un contexto actual que demanda de herramientas digitales	• Dimensión de Aprendizaje	Sí cumple tendrá un puntaje de 5 puntos.	5	Ordinal
			No cumple tendrá un puntaje de 0 puntos.		
		• Dimensión informacional	Sí cumple tendrá un puntaje de 5 puntos.	5	
			No cumple tendrá un puntaje de 0 puntos.		
		• Dimensión Comunicativa	Sí cumple tendrá un puntaje de 5 puntos.	5	
			No cumple tendrá un puntaje de 0 puntos.		
		• Dimensión Cultura Digital	Sí cumple tendrá un puntaje de 5 puntos.	5	
			No cumple tendrá un puntaje de 0 puntos.		
		• Dimensión tecnológica	Sí cumple tendrá un puntaje de 5 puntos.	5	
			No cumple tendrá un puntaje de 0 puntos.		

Capítulo III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

- Según el período y secuencia de estudio

Longitudinal: los datos que se recogieron durante la investigación se hizo en dos momentos, al inicio y al final de la aplicación del modelo; es decir un pre y post test.

- Según el propósito del estudio y la naturaleza del problema

Aplicada: Permitió cambiar una realidad, en este caso aplicar la técnica más adecuada para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

- Según el tiempo de ocurrencia de hechos y registro de datos

Prospectivo: En este caso, se realizó un estudio en base a hechos que están ocurriendo actualmente y a partir de ahí en el futuro.

- Según el nivel de profundidad

Estudio experimental: En este estudio existió una manipulación de la variable independiente, es decir el modelo de enseñanza 2.0.

- Por el diseño

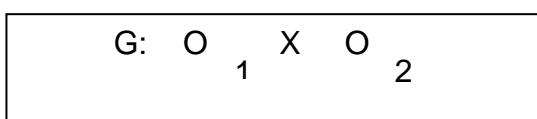
Pre experimental: en la presente investigación se cumple la existencia de un solo grupo al que se le aplicó el modelo de enseñanza 2.0.

3.2. Métodos de investigación

En este trabajo de investigación se recurrió al método deductivo, de lo general a lo particular, para medir el logro de las competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje 2.0 en la muestra elegida.

3.3.Diseño de investigación

Diseño pre experimental: con pre prueba y post prueba y grupo control.



El grupo experimental tendrá un número de 42 estudiantes.

3.4.Población y muestra

Población: para la presente investigación se trabajó con todos los elementos del universo (grupo de estudio del x ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte).

Muestra: se conformó por los 42 estudiantes de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada del Norte. Por lo tanto, es una población muestral.

Detalle de los elementos de la muestra

Tabla 3.4.1

Distribución de estudiantes de la muestra.

Género	Nº estudiantes
Masculino	28
Femenino	14
Total	42

Los Estudiantes de la asignatura Proyecto Audiovisual Digital, del X ciclo, de la carrera de Comunicación Audiovisual, matriculados en el semestre académico 2018-I de la Universidad Privada del Norte, Campus El Molino-Trujillo.

Según datos recogidos de Dirección de Escuela de la Carrera de Comunicación Audiovisual.

3.5.Técnicas e instrumentos de recojo de datos

El instrumento de medición que se aplicó fue un cuestionario elaborado especialmente para el recojo de información de manera pertinente y organizada. (Anexo 1).

El cuestionario comprendió 25 preguntas con respuestas dicotómicas (SI y NO) en los que estuvieron incluidas las 5 dimensiones comprendidas en la variable dependiente.

El instrumento se aplicó en dos momentos (pre y post test), a un total de 42 estudiantes de manera individual y en dos turnos. El proceso de llenado tuvo una duración de 30 minutos por cada estudiante en promedio y se realizó en los laboratorios de la Universidad Privada del Norte.

La calificación se realizó en primer lugar por dimensión, si era menor a 14, entonces no se lograba la competencia en esa dimensión.

En consecuencia, para lograr la calificación total se realizó de la siguiente manera: si más del 50% de los estudiantes cumplieron con el logro de la competencia en cada dimensión, entonces, el modelo 2.0 sí influyó en el logro de las competencias.

Finalmente, la suma de todos los ítems por cada competencia dio como resultado el logro de la competencia digital en todas sus dimensiones.

Validez y confiabilidad

El cuestionario fue validado mediante el juicio de expertos, en el cual un grupo de 5 expertos evalúan individual e independientemente cada ítem del cuestionario asignándole una puntuación. El estadístico empleado es el coeficiente V de Aiken, cuyos resultados son aprobatorios en todos los ítems; con ello finalmente se logra determinar la validez individual y grupal de los ítems del todo el instrumento.

La confiabilidad del instrumento encontrada mediante la fórmula K-20 de Kuder Richardson, la cual arrojó un valor de 0.5401, mostrando moderada confiabilidad.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Método de Análisis Estadístico. - Los datos recolectados fueron procesados de manera automatizada en el programa estadístico SPSS Statistics 22.0 (IBM, Armonk, NY, USA), para luego presentar los resultados en tablas y/o gráficos mostrando los resultados de acuerdo a los objetivos planteados. Se muestran frecuencias absolutas y porcentuales. Para determinar la influencia de la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018., se empleó la prueba Z para comparación de proporciones (Pre Test vs. Post Test). Se consideró un nivel de significancia del 5%.

Capítulo IV

RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

Tabla 4.1

Logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018

Competencias digitales	pre		post		Z	p*
	n	%	n	%		
Sí Cumple	15	35.71	35	83.33		
No Cumple	27	64.29	7	16.67	4.45	< 0.001
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.1 que, al haber aplicado el pre test en los alumnos de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 35.71% sí cumple con el logro de las competencias digitales tras la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0, mientras que el 64.29% no cumple con el logro de competencias digitales. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test que un 83.33% de estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual sí cumple con el logro de las competencias digitales tras la aplicación del modelo de Enseñanza 2.0, mientras que solo un 16.67% no cumple con el logro de competencias digitales. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

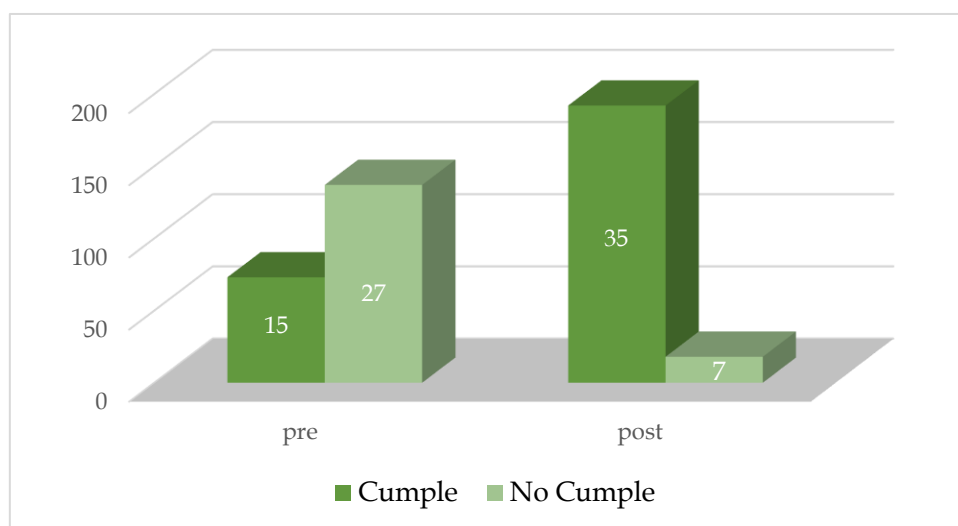


Figura 1: Logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018

Tabla 4.2

Logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Dimensión Aprendizaje	pre		Post		Z	p*
	n	%	N	%		
Sí Cumple	7	16.7	42	100.0		
No Cumple	35	83.3	0	0.0	14.49	< 0.001
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.2 que, al haber aplicado el pre test en los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 16.7% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión de aprendizaje, mientras que el 83.3% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual da como resultado que el 100% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión de aprendizaje. Es decir, la totalidad de la muestra. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

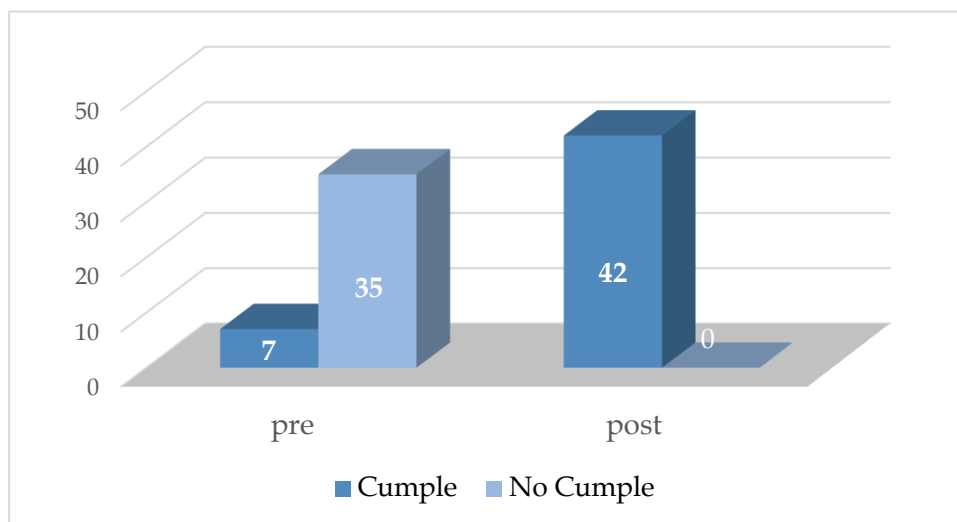


Figura 2: Logro de la competencia digital en su dimensión del aprendizaje en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Tabla 4.3

Logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Dimensión Informativa	pre		post		Z	p*
	n	%	n	%		
Sí Cumple	18	42.9	37	88.1		
No Cumple	24	57.1	5	11.9	4.96	< 0.001
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.3 que, al haber aplicado el pre test en los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 42.9% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión informativa, mientras que el 57.1% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual da como resultado que un 88.1% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión informativa, mientras que el 11.9% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

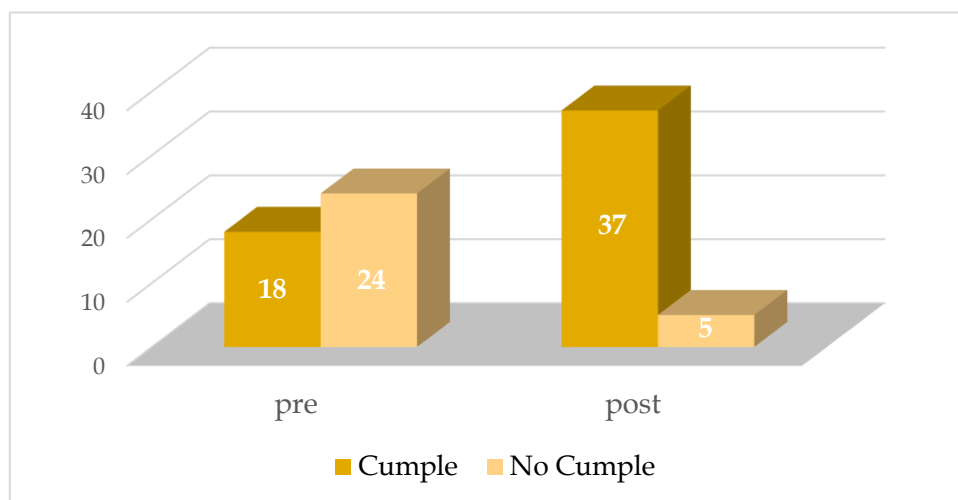


Figura 3: logro de la competencia digital en su dimensión informacional en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Tabla 4.4

Logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Dimensión Comunicativa	pre		post		Z	p*
	n	%	N	%		
Sí Cumple	16	38.1	38	90.5	5.98	< 0.001
No Cumple	26	61.9	4	9.5		
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.4 que, al haber aplicado el pre test en los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 38.1% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa, mientras que el 61.9% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual da como resultado que un 90.5% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa, mientras que el 9.5% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

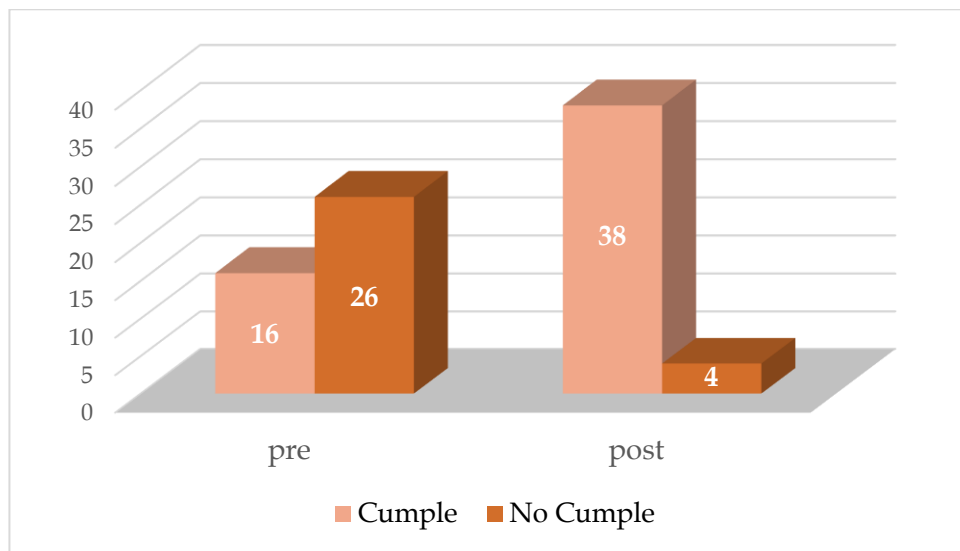


Figura 4: Logro de la competencia digital en su dimensión comunicativa en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Tabla 4.5

Logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Dimensión Cultura Digital	pre		post		Z	p*
	n	%	N	%		
Sí Cumple	16	38.1	38	90.5	5.98	< 0.001
No Cumple	26	61.9	4	9.5		
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.5 que, al haber aplicado el pre test en los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 38.1% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital, mientras que el 61.9% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual da como resultado que un 90.5% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital, mientras que el 9.5% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

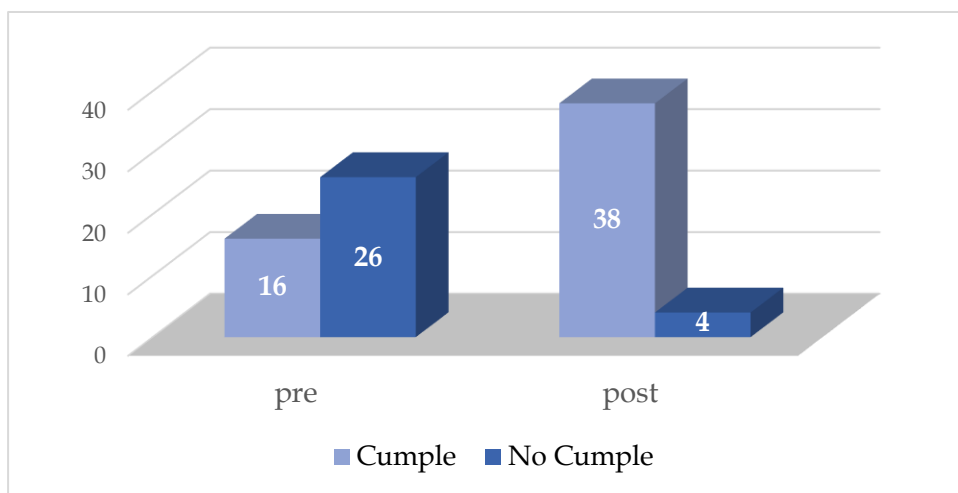


Figura 5: Logro de la competencia digital en su dimensión cultura digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Tabla 4.6

Logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

Dimensión Tecnológica	pre		post		Z	p*
	n	%	N	%		
Sí Cumple	16	38.1	37	88.1		
No Cumple	26	61.9	5	11.9	4.96	< 0.001
Total	42	100.0	42	100.0		

Fuente: Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Se puede observar en la tabla 4.6 que, al haber aplicado el pre test en los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual, da como resultado que un 38.1% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica, mientras que el 61.9% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

Por otro lado, luego de haber aplicado el post test a los estudiantes de X Ciclo de la Carrera de Comunicación audiovisual da como resultado que un 88.1% sí cumple con el logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica, mientras que el 11.9% no cumple con el logro de competencia digital en dicha dimensión. Las diferencias encontradas entre los resultados son estadísticamente significativas ($p < 0.05$).

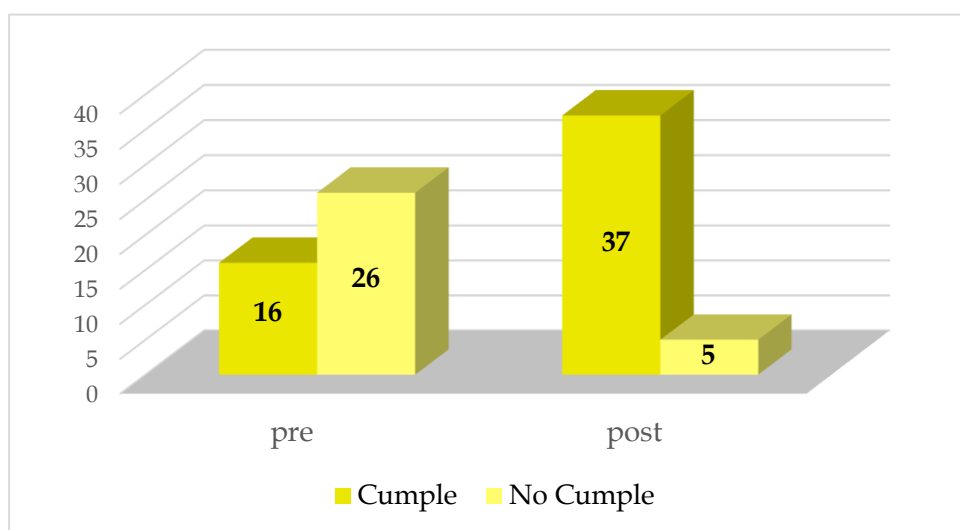


Figura 6: logro de la competencia digital en su dimensión tecnológica en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte.

4.2. Discusión de resultados

En los resultados de la investigación se puede encontrar que en la primera etapa del pre test un 34.8% de estudiantes sí cumple con el logro de las competencias digitales, mientras que un 65.2% de estudiantes, es decir, la mayoría, no cumplen con el logro de las mismas. Mientras que, en la etapa del post test, luego de la aplicación del modelo 2.0 en los estudiantes, se encuentra que un 91,4% sí cumple el logro de competencias, en comparación con un 8.6% que no las cumple. Esto permite demostrar que el modelo 2.0 sí aporta positivamente en el logro de competencias digitales y esta conclusión es respaldada por el aporte de Moreno y Muñoz (2011) en su proyecto de innovación presentado en la Universidad de Huelva- España, en el que se resalta al modelo 2.0 como un instrumento que fomenta la “Metodología Colaborativa” para el logro del proceso de enseñanza aprendizaje digital, en el que los principales aspectos son la conectividad, el intercambio de conocimientos y el intercambio en red.

Y si nos referimos a las dimensiones digitales propuestas por Santillán (2011) en su aporte sobre Competencias Digitales, podemos encontrar como primera a la del aprendizaje, que significa la transformación de la información en conocimiento y cómo este se adquiere en el proceso. En los resultados del pre test podemos encontrar que una minoría del 16.7% no logra las competencias digitales en esta dimensión, mientras que un 83.3% sí las logra. Pero si vemos los resultados en la etapa del post test, podemos encontrar que la totalidad de los estudiantes, es decir un 100% logra las competencias digitales en esta dimensión que es una de las más importantes en el proceso educativo y que según Pérez Gómez (1988) en su definición sobre el aprendizaje, significa un proceso subjetivo en el que el sujeto capta,

incorpora y retiene información proveniente del intercambio continuo con su medio; en este caso su entorno digital.

Asimismo, la dimensión informacional se presenta en la etapa del pre test con un 42.9% de estudiantes que sí cumple esta competencia, mientras que un 57.1% no cumple la misma. Siendo la dimensión informacional para Santillán (2011) un aspecto imprescindible en el proceso educativo digital, el que significa cómo obtener, evaluar y tratar la información aplicada a entornos digitales, pero teniendo en cuenta también, como señala Downes y Siemens (2005) entre sus principios más destacados de la Teoría Conectivista, que la información, su significado y el uso que le aporte cada sujeto en el proceso de aprendizaje, será variado y será independiente uno del otro. Coincidentemente los resultados de la investigación con respecto a esta dimensión en su etapa post test, nos muestran que no se ha logrado la competencia en su totalidad, pero sí en su mayoría con un 88.1% que sí logra cumplir esta dimensión, mientras que un 11.9% no lo hace.

Por otro lado, en la dimensión comunicativa el logro de las competencias en la etapa del pre test se presenta con un 38.1% de estudiantes que, si las cumplen, mientras un 61.9% no lo hace. Pero en la etapa del post test podemos encontrar luego de la aplicación del modelo 2.0 que en su mayoría un 90.5% sí logró cumplir las competencias, mientras que un 9.5% no lo logró. Y aquí coinciden dos autores en su definición, como son Arango (2008) y Santillán (2011), quienes describen a esta dimensión como la capacidad de comunicarse adquirida tras la experiencia social y las relaciones interpersonales. Dimensión que podemos darnos cuenta que se logra casi en toda su totalidad dentro del contexto de un entorno digital.

Con respecto a la dimensión Cultura Digital en la que Santillán (2011) se refiere a las prácticas culturales de la sociedad y su cultura digital, los resultados del pre test nos muestran que un 38.1% de los estudiantes sí cumple la competencia en esta dimensión, mientras que, por otro lado, un 61.9% no lo logra. Pero en la etapa del post test, podemos encontrar que los resultados variaron y que los estudiantes logran la competencia en un

90.5%, mientras que un 9.5% no la logra. Siendo importante que estos resultados se presenten de manera favorable luego de la aplicación del modelo 2.0, se puede concluir que los estudiantes lograron en su mayoría lo que para Deuze (2006) es considerado como el conjunto de valores y prácticas indispensables que los sujetos necesitan para comportarse e interactuar en la sociedad red.

Existe una última dimensión que cobra gran importancia dentro de esta clasificación y es la tecnológica, puesto que como conceptualiza Santillán, es la que abarca la alfabetización en el aspecto tecnológico y la obtención de conocimiento en el dominio del ámbito digital. En los resultados del pre test se encuentra que un 38.1% de estudiantes sí cumple con la competencia digital, mientras que un 61.9% no lo hace. Pero luego de la aplicación del modelo 2.0, en la etapa post test, los resultados se revierten y los estudiantes logran en su mayoría esta competencia, en un 88.1%, mientras que un 11.9% no lo logra. Para respaldar la importancia de la dimensión tecnológica, está el aporte de Alayo y Zavaleta (2017) en su tesis sobre el uso de las TIC'S en el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, en el que se concluye que la conjunción de las variables tecnología, información y comunicación son importantes dentro del proceso, pero que sin tecnología nos podríamos desarrollar las otras dos dimensiones dentro de un entorno digital.

En conclusión, por todos los resultados presentados con anterioridad podemos decir que existe una influencia significativa de la aplicación del modelo 2.0 en el logro de competencias digitales en estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en medios digitales de la Universidad Privada del Norte; la misma influencia que se presenta también en todas sus dimensiones. Resultados que se ha podido obtener mediante la prueba Z para comparación de proporciones (Pre Test vs. Post Test), a un nivel de significancia del 5%.

4.2. Prueba de hipótesis

1. Hipótesis.-

a. Prueba de hipótesis

Hipótesis alternativa: La aplicación del modelo de enseñanza 2.0 influye significativamente en el logro de las competencias digitales.

Hipótesis nula: La aplicación del modelo de enseñanza 2.0 no influye significativamente en el logro de las competencias digitales.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

b. **Estadística de prueba:** Prueba Z: $Z = 4.45$; $p < 0.001$

c. Contrastación de hipótesis:

Al ser $p < 0.001$, se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, la aplicación del modelo de enseñanza 2.0 influye significativamente en el logro de las competencias digitales.

Capítulo V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En el presente trabajo de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales de los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.
- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales, en su dimensión de aprendizaje, en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.
- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales, en su dimensión informativa, en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.
- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales, en su dimensión comunicativa, en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.
- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales, en su dimensión cultura digital, en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.

- La aplicación del modelo de Enseñanza 2.0 influye en el logro de competencias digitales, en su dimensión tecnológica, en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales de la Universidad Privada del Norte 2018.

5.2. Recomendaciones

En el presente trabajo de investigación, basados en las conclusiones, se llegó a lo siguiente:

- A partir del modelo de Enseñanza 2.0 se recomienda al Director de Carrera, fortalecer las estrategias educativas para lograr mejores resultados en el entorno digital entre los docentes y estudiantes de todas las carreras de la Universidad Privada Antenor Orrego, ya que es el medio más común actualmente en el que se desarrollan todos los procesos de enseñanza- aprendizaje.
- A los docentes, realizar un seguimiento continuo del proceso de Enseñanza 2.0, que le permita poder identificar los puntos más débiles donde deba hacer cambios y pueda reforzar a los estudiantes del nivel universitario, en las diferentes fases del proceso y en las diversas dimensiones que se han planteado.
- A los próximos investigadores que pretendan ampliar esta investigación, considerar para trabajar mejor la aplicación de este modelo, que el número de estudiantes no debería ser mayor de los 50, para poder manejar mejor todas las situaciones positivas o negativas que se puedan presentar a lo largo del proceso.
- A los docentes que buscan la actualización constante, fomentar en los estudiantes el logro de sus competencias digitales, en todas las dimensiones de manera equitativa, para que sea beneficioso para ellos y les permita desarrollarse de manera eficiente en cualquier entorno digital.
- Considerar el presente trabajo como el origen de futuras investigaciones, teniendo en cuenta que el proceso educativo es imprescindible en la actualidad y que permite el enriquecimiento del conocimiento entre todos los elementos que son parte de la actual educación en la era digital, en cualquiera sea el ambiente en el que se aplique el modelo de Enseñanza 2.0.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abusada, R. (2016). *La situación de la educación superior en el Perú*. Revista Mesa Redonda. Instituto Peruano de Economía. Lima, Perú.

Tomado de: <http://ipe.org.pe/documentos/mesa-redonda-las-medidas-y-reformas-economicas-tras-cinco-meses-del-actual-gobierno>, el 06 de enero de 2018.

Adell, Jordi (2012). *Nuevas Tecnologías para la Educación*. Universidad de Deusto. España.

Tomado de: <http://blog.catedratelefonica.deusto.es/las-5-dimensiones-de-la-competencia-digital/>

Alayo, E., Zavaleta, O. (2017). Trabajo de investigación “*Uso de TIC’S en el desarrollo del pensamiento matemático en estudiantes de la I.E República de Panamá*”. Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria de la Universidad Nacional de Trujillo.

Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2006). *Didáctica Universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Narcea S. A. de Ediciones. Madrid.

Bernales Ballesteros, E. (en colaboración de Alberto Otárola): *La Constitución de 1993*. Lima, Ediciones Constitución y Sociedad, 1999. Perú.

Buendía Espinosa, A. (2007). *El concepto de calidad: una construcción en la educación superior*. Revista Reencuentro pp. 28-34. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México.

Cabero Almenara, J., Estrada Vidal, L., Gutiérrez Castillo, J. (2017). *Design and validation o fan instrument for evaluation digital competence of University student*. Revista Espacios. Universidad de Sevilla. Departamento de Didáctica y Organización Educativa. España.

Cuadrado Salinas, C., Fernández López, C., Fernández-Pacheco Estrada, D., González Lagier, I. Lifante Vidal, J., Moya Ballester (2004). *Técnicas de Trabajo en equipo para estudiantes universitarios*. Universidad de Alicante. España.

Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63-75.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. 2014.23º Edición. España.

Tomado de: <http://dle.rae.es>, el 15 de enero de 2018.

Duran Chero, C. (2012). *Evaluación del rendimiento académico y de la presencia social cognitiva en estudiantes del nivel secundaria usando un modelo E-learning 2.0 para nativos digitales*. (Tesis de Maestría de la Pontificia Universidad Católica del Perú)

Tomado de internet: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4488>

Esteve Mon, E. (2015). *Análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3D*. (Tesis de Maestría, Universidad Rovira I Virgil I. Departamento de Pedagogía. Tarragona, España.)

Tomado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/291441/tesis.pdf>, el 06 de enero de 2018.

Gago Mariño, Manuel (1999). *Innovación y creación de contenidos en multimedia: La Gaceta de Galicia*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 24. España.

Tomado de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/10Gago.html>, el 10 de abril de 2018.

García Estévez, N. (2014). *La enseñanza 2.0 como complemento al modelo educativo tradicional*. Revista Digital Aula Abierta. Universidad de Valladolid. España.

Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999). *Los nuevos círculos del aprendizaje. La cooperación en el aula y la escuela*. Argentina: Grupo editor Aique.

Johnson, S. D., Aragon S. R., Shaik N. y Palma-Rivas N. 2000. *Comparative analysis of learner satisfaction and learning outcomes in online and face-to-face learning environments*. Journal of Interactive Learning Research Estados Unidos.

Joyce, B y Weill, N. (1985). *Modelo de Enseñanza*. New Jersey, USA. Prentice Hall, Inc. Traducción de Ricardo Sánchez. Editorial Anaya.

Kravzov, J. (1996) La UNESCO frente al cambio de la educación superior. En: *La UNESCO frente al cambio de la educación superior en América Latina y el Caribe*. Ed. Axel Didriksson. CRESALC/UNESCO, p 52-55.

Lau, Jesús & Jesús Cortés. (2009). *Habilidades informativas: convergencia entre ciencias de información y comunicación*. Comunicar, No. 32, Vol. XVI. Revista Científica de Educación. México.

Martens Leonard (2000) *La Gestión por Competencia Laboral en la Empresa y la Formación Profesional*. Madrid, España.

Moral Santaella, C., Rodríguez Entrena, M^a J. y Romero López, M^a A. (2009). *Enseñanza mediante trabajo en grupo colaborativo/cooperativo*. Moral Santaella, C. y Pérez García, M^a. P. (Coords.). Didáctica. Teoría y práctica de la enseñanza. Madrid: Ed. Pirámide.

Muñoz, E., Moreno, J. (2001). *Investigación 2.0 en la Universidad: La Inteligencia colectiva y sus aplicaciones*. (Proyecto de Investigación docente de la Universidad de Huelva, España).

Tomado de: http://tecnologiaedu.us.es/images/stories/curso-_investigacin_2_0.pdf, el: 17 de enero de 2018.

Pérez Gómez, A. I. y Gimeno Sacristan, J. (ED.) (1983) *La enseñanza, su teoría y su práctica*. Akal, Madrid; España. Ediciones Morata.

Schugurensky, Daniel. 1998. *La Reestructuración de la Educación Superior en la Era de la Globalización. ¿Hacia un Modelo Heterónimo?* En Alcántara, Armando, Ricardo Pozas y Carlos A. Torres (coordinadores). Educación, Democracia y Desarrollo en el Fin de Siglo México: Siglo XXI Editores, 109-135.

Gonzales, N., Salinas, I., García, E. *Tendencias emergentes en evaluación formativa y compartida en docencia. El papel de las nuevas tecnologías*. Editorial Universidad Cantabria

Tomado de: <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2012/documentos/posters/246217.pdf>, el 16 de enero de 2018.

Tünnermann Bernheim, C. (2002) *La educación superior según el Informe del Banco Mundial y UNESCO*. En López Segrera, F. y Maldonado, M., Educación Superior Latinoamericana y organismos internacionales. Un análisis crítico. UNESCO, Boston College y Universidad de San Buenaventura de Cali, Colombia.

Valcárcel Muñoz, A. (2012). *Las Competencias Digitales*. Universidad de Salamanca. España.

Tomado de: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/130340/1/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf>

Zabala, A. y Arnau, L. (2009). *11 ideas clave: cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.

Zabalza Barraza, M. (2002). *La Enseñanza Universitaria*. Narcea Ediciones, p190. España.

ANEXOS

Anexo 1

Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital del Alumnado de Educación Superior de la Carrera de Comunicación Audiovisual (UPN)

Marcar con una X la respuesta que mejor convenga para cada caso.

Sexo:

Edad:

Ítems	SÍ	NO
Aspecto del aprendizaje		
1. Conozco los programas de edición y sus herramientas. (Por lo menos 2)		
2. Conozco las diferentes plataformas en las que puedo transmitir mis contenidos editados. (Llámesse plataformas digitales)		
3. Reconozco las redes sociales que me permiten compartir mis contenidos editados. (Facebook, Twitter e Instagram)		
4. Conozco aplicaciones de edición que puedo trabajar desde dispositivos móviles.		
5. Conozco las licencias de funcionamiento y permisos en las diferentes redes sociales. (Facebook, Twitter e Instagram)		
Aspecto informacional		
6. Utilizo con destreza las herramientas de edición para realizar mis productos audiovisuales.		
7. Sigo los pasos que me permiten subir mis productos audiovisuales a las plataformas digitales.		
8. Identifico al público objetivo al que voy dirigido antes de elegir la plataforma donde transmitir mis contenidos.		
9. Utilizo las plataformas sólo para difundir mis contenidos y también para conquistar al consumidor y fidelizarlo.		
10. Reconozco la utilidad e importancia de las redes sociales para el éxito en la difusión de contenidos.		
Aspecto Comunicativo		
11. Busco que mis productos audiovisuales sean vistos cuando los realizo.		
12. Logro el objetivo comunicacional cuando realizo producción audiovisual.		
13. Comparto el mensaje claramente cuando difundo mis contenidos en las diversas plataformas.		
14. Utilizo plataformas tradicionales para difundir mis contenidos.		
15. Utilizo plataformas digitales lograr generar un cambio a través de mis mensajes.		
Aspecto cultural digital		
16. Logro relacionarme fácilmente con otras personas a través de redes sociales.		
17. Considero importante la socialización con otros grupos en internet para difundir mis productos audiovisuales.		

18. Conozco el término cibercultura y me siento parte de ella.		
19. Considero que la tecnología y las herramientas informáticas han contribuido con el desarrollo de la humanidad.		
20. Considero que la cultura digital tiene que ver además de las computadoras, con otros dispositivos digitales.		
Aspecto tecnológico		
21. Aplico el uso de redes para la difusión de mis contenidos cuando realizo mis trabajos.		
21. Considero que sin el uso tecnología no podría estar a la vanguardia del mercado.		
23. Utilizo aparatos tecnológicos para facilitar mi trabajo. (computadora, laptop, tablet y celular)		
24. Utilizo las redes sociales con un fin profesional.		
25. Cuento con una red social propia (Facebook, Instagram Twitter) para fines profesionales.		

Anexo 2

RESULTADOS DE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Validez de contenido:

Ítem	Número de expertos	V de Aiken
1	5	0.833
2	5	0.933
3	5	0.933
4	5	0.900
5	5	0.933
6	5	0.967
7	5	0.967
8	5	1.000
9	5	0.867
10	5	1.000
11	5	0.983
12	5	0.983
13	5	0.983
14	5	0.950
15	5	0.950
16	5	1.000
17	5	0.967
18	5	0.900
19	5	1.000
20	5	1.000
21	5	0.883
22	5	0.800
23	5	0.900
24	5	0.900
25	5	0.850

Confiabilidad

variables	n	dificultad	varianza	correlación interitems
var1	15	0.1333	0.1156	-0.1606
var2	15	0.2000	0.1600	-0.1940
var3	15	0.2667	0.1956	0.2780
var4	15	0.2000	0.1600	0.3646
var5	15	0.4667	0.2489	0.5002
var6	15	0.6000	0.2400	-0.0163
var7	15	0.5333	0.2489	0.0000
var8	15	0.4667	0.2489	-0.2856
var9	15	0.5333	0.2489	-0.0398
var10	15	0.4667	0.2489	-0.2488
var11	15	0.4000	0.2400	0.3079
var12	15	0.6000	0.2400	0.1932
var13	15	0.3333	0.2222	0.3573
var14	15	0.7333	0.1956	0.2424
var15	15	0.5333	0.2489	0.2937
var16	15	0.7333	0.1956	0.0545
var17	15	0.3333	0.2222	-0.0420
var18	15	0.3333	0.2222	0.4531
var19	15	0.6667	0.2222	-0.1110
var20	15	0.4667	0.2489	0.5477
var21	15	0.8000	0.1600	0.0100
var22	15	0.4667	0.2489	0.5477
var23	15	0.4000	0.2400	0.2633
var24	15	0.5333	0.2489	0.0403
var25	15	0.3333	0.2222	0.1294

Kuder Richardson: 0.5401

Anexo 3

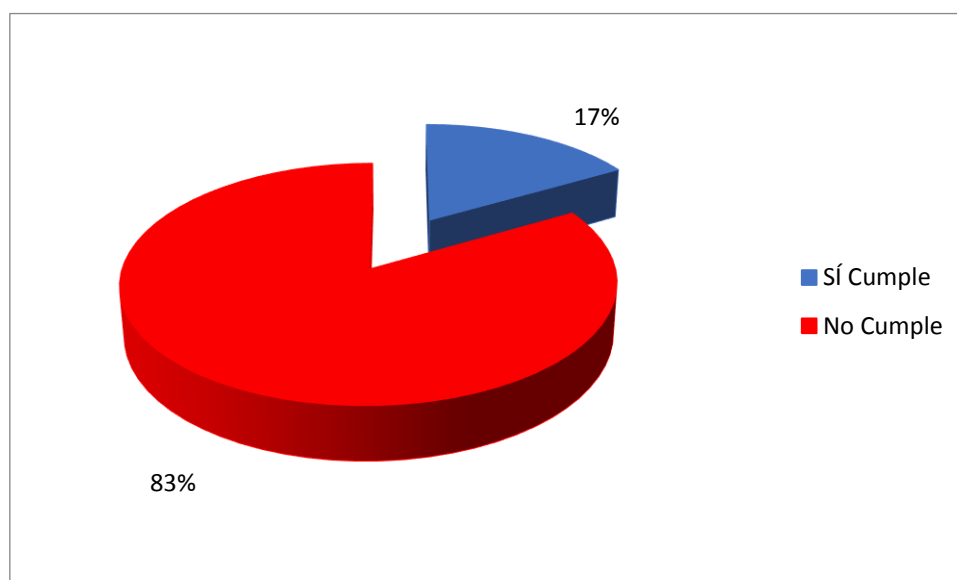
TABLAS Y GRÁFICOS ADICIONALES

Resultados – Pre test

Tabla n° 01: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Aprendizaje. – Pre test

Dimensión Aprendizaje	N° de estudiantes	%
Sí Cumple	7	17%
No Cumple	35	83%
Total	42	100%

Figura n° 01: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Aprendizaje. – Pre test



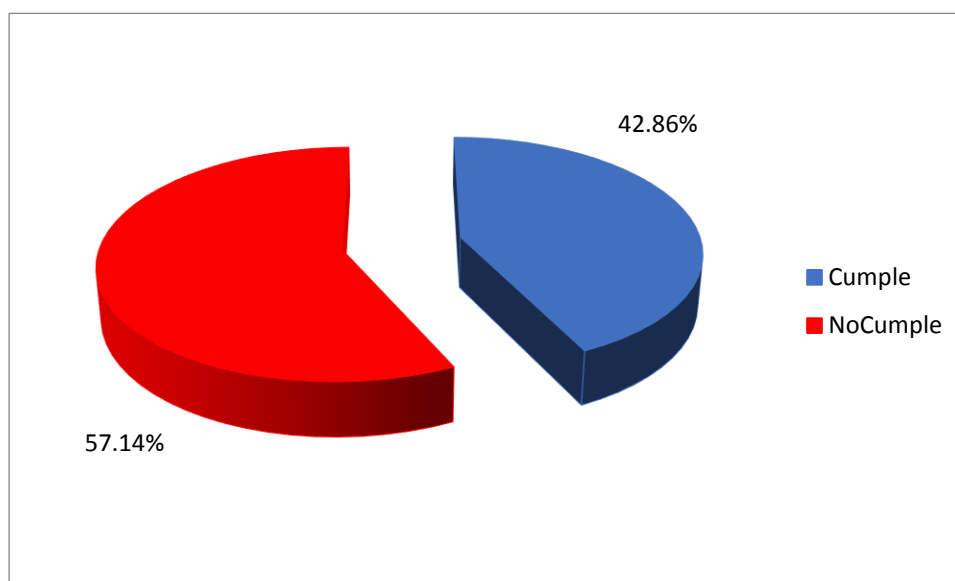
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 17% sí cumple la competencia digital en su dimensión aprendizaje, mientras que el 83% no cumple.

Tabla n° 02: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Informativa. – Pre test

Dimensión Informativa	n° de estudiantes	%
Cumple	18	42.86%
No Cumple	24	57.14%
Total general	42	100.00%

Figura n° 02: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Informativa. – Pre test



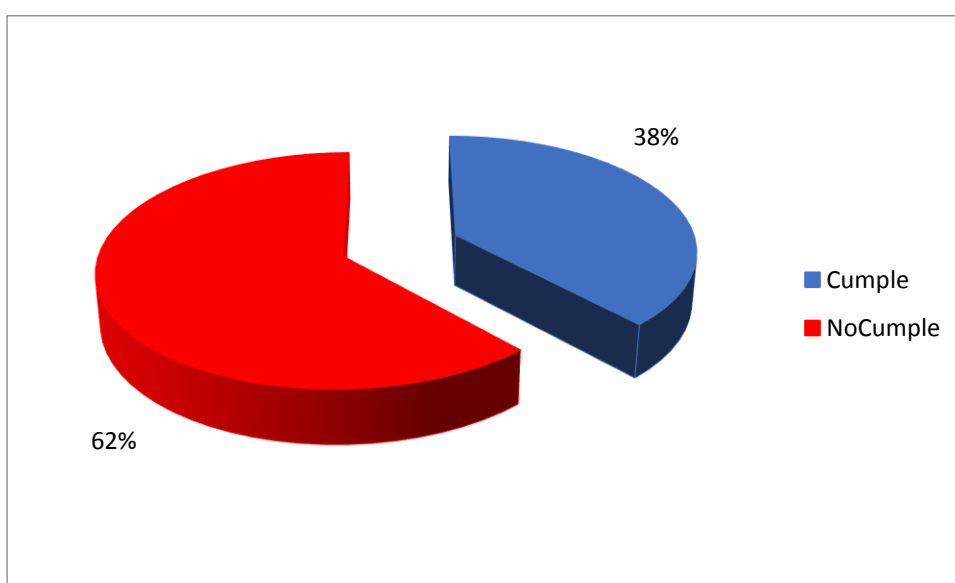
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 42.86 % sí cumple la competencia digital en su dimensión informativa, mientras que el 57.14 % no cumple.

Tabla n° 03: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Comunicativa. – Pre test

Dimensión Comunicativa	n° de estudiantes	%
Cumple	16	38.10%
No Cumple	26	61.90%
Total general	42	100.00%

Figura n° 03: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Comunicativa. – Pre test



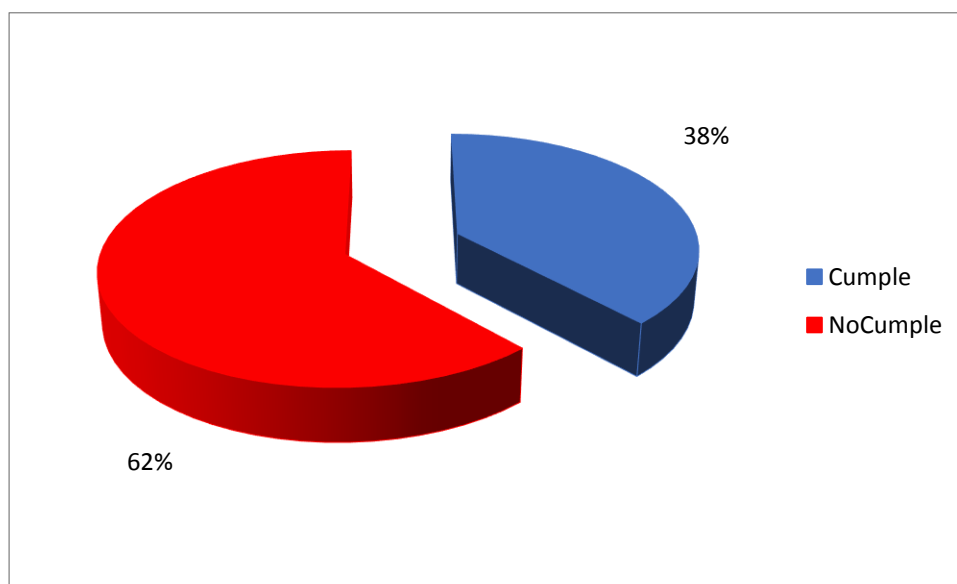
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 38 % sí cumple la competencia digital en su dimensión comunicativa, mientras que el 62 % no cumple.

Tabla n° 04: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Cultura Digital. – Pre test

Dimensión Cultura Digital	n° de estudiantes	%
Cumple	16	38.10%
No Cumple	26	61.90%
Total general	42	100.00%

Figura n° 04: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Cultura Digital. – Pre test



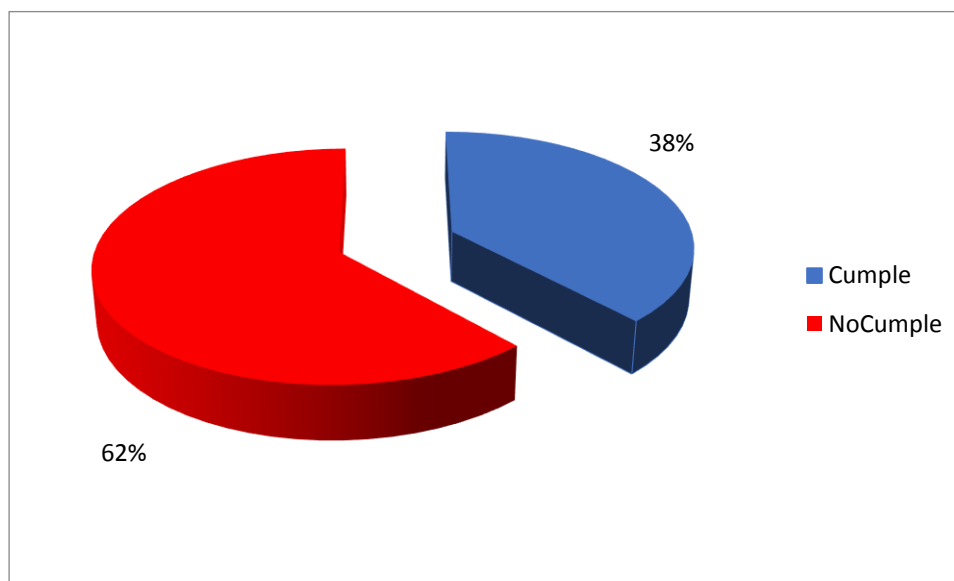
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 42.86 % sí cumple la competencia digital en su dimensión Cultura Digital, mientras que el 57.14 % no cumple.

Tabla n° 05: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Tecnológica. – Pre test

Dimensión Tecnológica	n° de estudiantes	%
Cumple	16	38.10%
No Cumple	26	61.90%
Total general	42	100.00%

Figura n° 05: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Tecnológica. – Pre test



Interpretación:

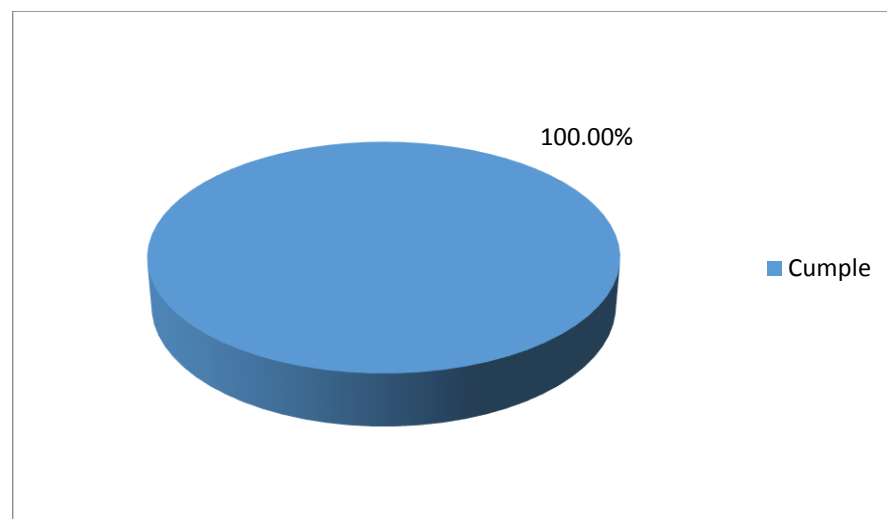
De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 38 % sí cumple la competencia digital en su dimensión tecnológica, mientras que el 62 % no cumple.

Resultados – Pos test

Tabla n° 01: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Aprendizaje. – Pos test

Dimensión Aprendizaje	n° de estudiantes	%
Cumple	42	100.00%
Total general	42	100.00%

Figura n° 01: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Aprendizaje. – Pos test



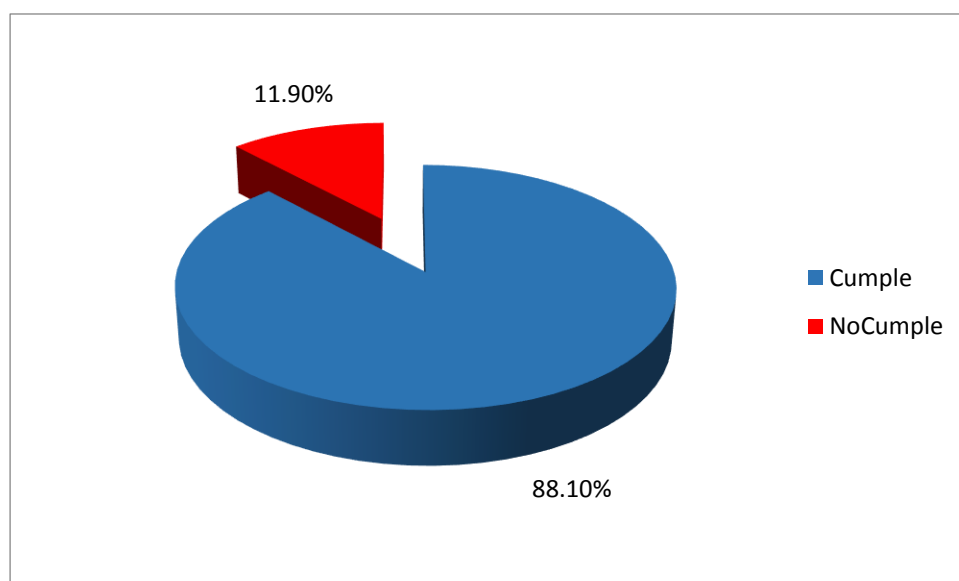
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 100% sí cumple la competencia digital en su dimensión aprendizaje.

Tabla n° 02: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Informativa. – Pos test.

Dimensión Informativa	n° de estudiantes	%
Cumple	37	88.10%
No Cumple	5	11.90%
Total general	42	100.00%

Figura n° 02: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Informativa. – Pos test



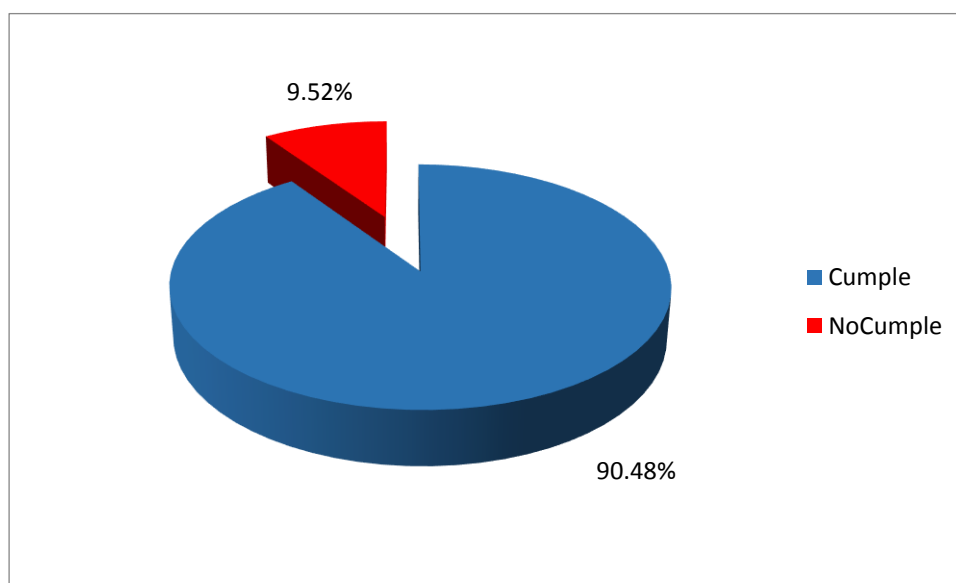
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 88.10 % sí cumple la competencia digital en su dimensión informativa, mientras que el 11.90 % no cumple.

Tabla n° 03: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Comunicativa. – Pos test.

Dimensión Comunicativa	n° de estudiantes	%
Cumple	38	90.48%
No Cumple	4	9.52%
Total general	42	100.00%

Figura n° 03: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Comunicativa. – Pos test



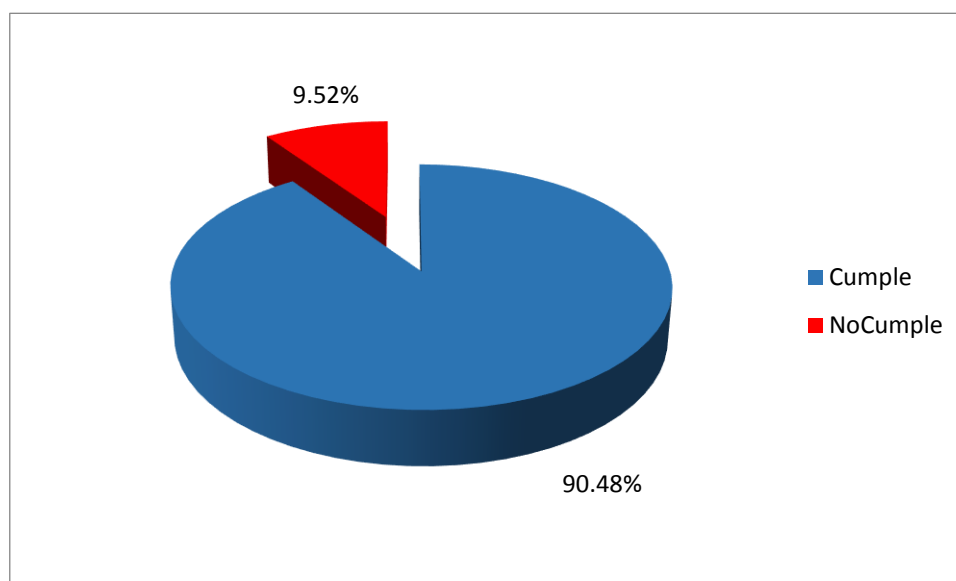
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 90.48 % sí cumple la competencia digital en su dimensión comunicativa, mientras que el 9.52 % no cumple.

Tabla n° 04: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión Cultura Digital. – Pos test

Aspecto Cultura Digital	n° de estudiantes	%
Cumple	38	90.48%
No Cumple	4	9.52%
Total general	42	100.00%

Figura n° 04: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Cultura Digital. – Pos test



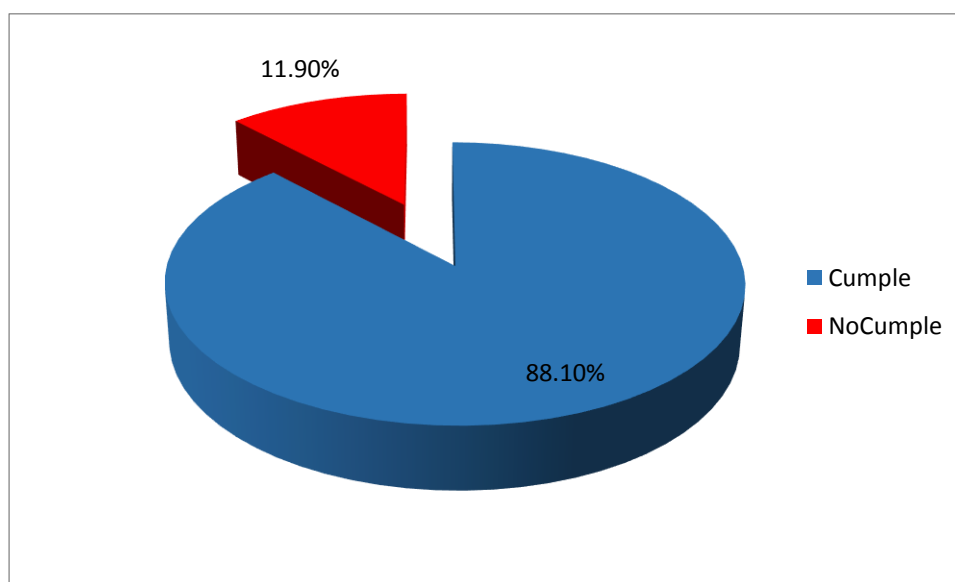
Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 90.48 % sí cumple la competencia digital en su dimensión Cultura Digital, mientras que el 9.52 % no cumple.

Tabla n° 05: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Tecnológica. – Pos test

Aspecto Tecnológico	n° de estudiantes	%
Cumple	37	88.10%
No Cumple	5	11.90%
Total general	42	100.00%

Figura n° 05: Nivel de logro en la competencia digital en los estudiantes del décimo ciclo de la Carrera de Comunicación Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, en su dimensión de Tecnológica. – Pos test



Interpretación:

De un total de 42 estudiantes de la Carrera Audiovisual de la Universidad Privada del Norte, el 88.10% sí cumple la competencia digital en su dimensión tecnológica, mientras que el 11.90 % no cumple.

