



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Competencias digitales y la innovación educativa en tiempos de
covid-19 en una universidad de Cusco, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Orosco Quispe, Mari Luz (ORCID: 0000-0002-8695-415X)

ASESORA:

Mg. Medina Uribe, Jury Carla (ORCID: 0000-0001-8338-7404)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi Ángel que esta junto a Dios, por saber cuidarme, guiarme y acompañarme en cada paso que doy en mi vida, por darme las fuerzas suficientes en las decisiones que tomo para seguir escalando en vida profesional y así fortalecer la estabilidad económica de mi familia y mejorarla calidad de vida de mis menores hijos todo con la bendición de Dios

A mis menores Hijos y esposo, que siempre están presente en cada paso que doy y alentándome que soy capaz de lograrlo lo que me propongo a ellos que día a día son mi motor y motivo de exigencia y que siempre me apoyan incondicionalmente.

Agradecimiento

A mi querida familia, quienes siempre me brindaron fortaleza y su Apoyo incondicional.

A mis docentes quienes siempre estuvieron dándome fortaleza y empujeen el proceso de desarrollo de este objetivo nuevo de formación profesional, a ellos que me dieron el conocimiento y aprendizaje necesario para lograr este nuevo reto.

El Autor

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variable y Operacionalización	15
3.3. población, muestra y muestreo	16
La población	17
Muestra	17
Muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimiento	20
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspecto Ético	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	51

Índice de tablas

Tabla 1 Validez del contenido de juicio de expertos de los instrumentos de investigacion	19
Tabla 2 resultados de confiabilidad de los instrumentos	20
Tabla 3 frecuencias y porcentajes de la variable competencias digitales	22
Tabla 4 frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a las dimensiones de la variable competencias digítale	23
Tabla 5 frecuencia y porcentajes de la variable innovación educativa.	24
Tabla 6 frecuencias y porcentajes de los niveles de las dimensiones de la variable innovación educativa	25
Tabla 7 tabla cruzada de la variable competencias digitales con la variable innovación educativa	26
Tabla 8 tabla cruzada de la relación de D1, D2, D3_V1 con la variable 2	27
Tabla 9 resultados de prueba de normalidad	28
Tabla 10 relación de significancia entre la variable competencias digitales y la variable innovación educativa	30
Tabla 11 relación de significancia de la dimensión 1 de la variable 1 con variable innovación educativa	31
Tabla 12 relación de significancia de la D2 de la variable competencias digitales con la variable innovación educativa	32
Tabla 13 relación de significancia de la D3 de la variable competencias digitales y la variable innovación educativa	33
Tabla 14 resultado de prueba de Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas	34

Resumen

El objetivo de la investigación será evaluar la relación de las competencias digitales y la innovación educativa en tiempos de Covid - 19 en una Universidad de Cusco - 2022, la metodología de la investigación será de tipo básico, de enfoque cuantitativo, diseño no experimental- correlacional-causal, la población será de 800 pero la muestra de estudio será de 80 participantes que tengan las mismas características, necesidades y dificultades frente a la problemática de investigación a realizarse dentro de esta institución educativa seleccionada, con esta investigación se busca encontrar el grado de influencia de las competencias digitales frente a la innovación educativa, es decir si en esta Universidad los docentes tienen el uso adecuado de las competencias digitales para poder mejorar la calidad educativas, cuan creativos e ingeniosos fueron durante la pandemia para lograr el logro de aprendizaje esperado, para esta investigación se utilizara la técnica de encuesta y el instrumento del cuestionario aplicado a través de Google formulario para enviar a los participantes, la escala de medición fue ordinal de Likert (1=muy frecuente, 2=frecuente y 3= ocasional) para luego organizarlos en un Excel para un análisis estadístico y obtener el resultado esperado.

Palabras clave: Competencias Digitales, Innovación Educativa, Calidad Educativa.

Abstract

The objective of the research will be to evaluate the relationship between digital skills and educational innovation in times of COVID-19 in an university in Cusco – 2022, the research methodology will be of a basic type, with a quantitative approach a non – experimental – correlational – causal design, the population will be 800, but the study sample will be 80 participants who have the same characteristics, needs and difficulties facing the problem of research to be carried out within this educational institution, with this research it is sought to find the degree of influence of digital skills against educational innovation, that is if in this institution, both teachers and students have the proper use of digital skills to improve educational quality how creative and resourceful they were during the pandemic to achieve the expected learning achievement, for this research, the survey technique and the questionnaire instrument will be used, which will be applied through a Google form to send to the measurement scale will be Likert ordinal (1= very frequent, 2= frequent and 3= occasional), to later organize it in an Excel for a statistical analysis and obtain the expected result.

Keywords: Digital Skills Educational Innovation, Educational Quality

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años en el contexto internacional el servicio de la educación paso a la modalidad virtual, al inicio fue muy difícil experimentar cambios nuevos más aun en la comunidad educativa superior teniendo que cambiar y reestructurar para poder manejar la problemática muy evidente que se enfrentaba. Uno de los principales dificultades fue su implementación, según Benussy & Enea (2020), el trabajo educativo que realizan principalmente los profesores del nivel superior hasta hace poco era exclusivamente de manera presencial, pero en la actualidad esto ha cambiado debido a la coyuntura mundial la educación no presencial se ha implementado de manera urgente y necesaria en todos los países, la situación en cuanto a la infraestructura digital es precaria y las competencias digitales aún están siendo implementados en su totalidad, Gonzales et al (2020), Las competencias Digitales y la innovación educativa cobra vital importancia frente a la problemática sanitaria presente a causa del del COVID-19 a nivel mundial, por qué es lo único que pudo garantizar el proceso educativo, donde los docentes tienen que crear estrategias nuevas e innovadoras mediante el uso de las herramientas digitales, la fundación Save The Children (2021) menciona que los procesos de enseñanza – aprendizaje en tiempos de pandemia no cumplen con las expectativas al realizarse la educación virtual aun realizando el uso adecuado de las competencias digitales por parte de los docentes y cumpliendo con la innovación educativa de aulas virtuales dentro de la fundación llegando a una conclusión que no es suficiente.

Así mismo en el contexto Latinoamericano , a pesar de la presencia de una gran brecha digital entre los países que forman parte de ella como son Chile, Ecuador, Brazil, Colombia, Bolivia, Argentina, Uruguay, Paraguay, Perú y Venezuela, se evidencia la necesidad del manejo y uso de las competencias digitales frente a la innovación educativa por parte de los docentes para garantizar la calidad educativa, si embargó estos países aun no cuentan con un plan común que se pueda aplicar en su contexto en cada uno de los países. Esto fue mencionado por la UNESCO (2020), por su parte Delaney (2020), enfatizo que la innovación de la educación radica en el uso del internet con mayor frecuencia en la población urbana con mayor desarrollo de cada país y para la parte rural esto

no ha sido fácil de enfrentar ya que hoy en día la necesidad de contar con internet se ha convertido en una prioridad más fundamental dentro del campo educativo.

En el Perú, Benavente et al (2021) manifiesta que el proyecto de educación remota en todo el país refleja la realidad de las limitaciones por parte del docente del manejo de las herramientas digitales, lo cual hasta el momento acarrea muchos problemas en la población estudiantil universitaria, por su parte, Aragay (2020), manifiesta que la pandemia del coronavirus que se ha propagado por todo el mundo, ha ocasionado un gran tormento de cambios a nivel nacional más aun en el campo educativo. Todos los estudiantes y profesores tuvieron que quedarse en casa, las universidades, institutos, dejaron dar atención de manera presencial, todo esto con la finalidad de que el virus ya no se propague, en cambio, Morales (2020) sostiene que la educación es un proceso social por ello es capaz de tomar acciones nuevas para afrontar a la nueva pandemia.

En la parte Local, esta situación problemática se intensificó en las universidades tanto nacionales como privadas de la región cusco en donde los estudiantes recibieron el servicio educativo de manera virtual pero deficiente por falta de conexión a internet y escases de herramientas virtuales disponibles, falta de manejo de estrategias innovadoras por parte de los docentes y el 70% los estudiantes universitarios no tienen un acceso adecuado al internet por ser procedentes de provincias de la región Cusco, un 40% de docentes universitario no se sienten preparados para enfrentar esta nueva problemática por tanto, Álvarez et al (2020), en una investigación realizado enfoque regionales del Perú contra la pandemia: sintetizo que la crisis del COVID-19 ocasiono el crecimiento de la ansiedad, miedo y poco conocimiento del manejo de las herramientas digitales en la población docente por los cambios abruptos realizados en el desarrollo de sus actividades de formar profesionales, sin duda un impacto muy significativo en la historia de la humanidad, por los motivos mencionados se planteó el problema general a través de la interrogante ¿Cómo influye las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco - 2022?, para la redacción del problema específico se tomó en cuenta las tres

dimensiones de la V1 , P.E-1: ¿En qué medida influye las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID-19 en una Universidad de Cusco - 2022?, P.E-2: ¿Cómo influye las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco - 2022?, P.E-3: ¿Como influye las Competencias Digitales y manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco - 2022?.

Por tanto, la justificación del estudio realizado está orientada a la influencia de las competencias Digitales en la innovación de la educación durante el contexto de la pandemia para ello es fundamental mencionar la justificación teórica, practica y metodológica.

Así mismo la justificación teórica, la investigación propuesta permite aportes de nuevas corrientes pedagógicas y enfoques del conectivismo que ayudan a mejorar la calidad educativa frente a una nueva educación a distancia con uso de las competencias digitales y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas por los docentes de educación superior y así buscar una innovación adecuada de la educación en el nivel superior, asegurando la conectividad que permita continuar con las actividades como lo indica Saviani (2020) con relación a la educación distancia, así como Paz (2021) que la innovación es pensar distinto sobre asuntos educativos es decir la innovación propone un alto reflexión del docente en las actividades que realiza en el aula para poder entender y realizar una mirada crítica, descubrir que es lo necesita cambiar para poder mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

En cambio la justificación práctica, los resultados de la investigación ayudo a resolver el problema, planteando propuestas para una conclusión deseada las cuales contribuirán a resolver dicho problema planteado, para lo cual el estudio realizo actividades que mejoren las competencias digitales de los profesores para así mejorar el uso y dominio de las herramientas digitales en el servicio educativo a distancia como presencial, dando el uso al ,menos a las plataformas virtuales como son el zoom, meet, Google meet y considerando

también las distintas redes sociales para así seguir innovando la calidad educativa.

Finalmente la justificación metodológica, para lograr los objetivos planteados en esta investigación se empleó técnicas e instrumentos de investigación que es el cuestionario en el campo de las competencias digitales y la innovación en la educación para poder medir el manejo de las competencias digitales en los profesores de educación superior, con ello conocer el grado de dominio que poseen en este campo para así garantizar la innovación en la educación para ello se tomó una muestra de 80 (docentes) de la Universidad donde se realizó estudio, esta investigación es de corte cuantitativo.

En este sentido se planteó el siguiente Objetivo general es Evaluar la influencia de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una universidad de cusco- 2022, los Objetivos específicos son: OE-I Identificar la influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación de la Educación en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de cusco- 2022?, O.E- II, Explicar la influencia las Competencias Digitales y la Información de la cultura digital en la innovación de la educación en tiempos de covid-19 en una Universidad de Cusco- 2022 O.E- III Demostrar el aporte de las Competencias Digitales y el manejo de herramientas digitales en la innovación de la educación en tiempos de covid-19 en una Universidad de Cusco- 2022..

En este estudio se consideró la hipótesis General: Existe influencia de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de cusco- 2022, y las hipótesis específicas HE-I: ¿Si existe influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de cusco- 2022, HE-II: Si existe la influencia de las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en una Universidad de Cusco - 2022, H.E-III: Si existe aporte de las Competencias Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de cusco- 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes internacionales se tiene el trabajo de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (2020) en este artículo tiene el objetivo conocer si el docente universitario está preparado para enfrentar los nuevos retos digitales en el trabajo educativo para ello parte de las competencias de los docentes ya sean propias o aprendidas en el mundo digital, en el manejo de las diversas plataformas y recursos educativos como parte de su aprendizaje y agregando las mensajerías instantánea y videoconferencias que aún no han sido creadas con este propósito. Con una metodología de origen cuantitativo en la cual se describe y enlazan las variables del trabajo de investigación por la UNAH; a raíz de las necesidades y el uso de los métodos educativos abordados por los profesores de la Universidad en el primer semestre de clases durante la pandemia el cual fue declarada por la OMS, se puede apreciar el cambio del entorno presencial a uno digital durante este periodo de emergencia en todo el mundo, y esta institución no era ajena a este cambio, más aún por parte de los docentes de esta institución, donde se mostraron resilientes y adaptarse al cambio finalmente es indispensable de que el docente universitario desarrolle sus competencias digitales y se educa de manera satisfactoria para enfrentar al nuevo escenario educativo mundial.

Así mismo en Paraguay, Picón, Gonzales & Paredes (2020), realizaron una trabajo de investigación, trazándose como objetivo de la investigación plantear medir el desenvolvimiento competencial de los educadores de las Universidades de la ciudad de Peribeby en Paraguay en plena pandemia de COVID-19, se realizó un estudio con una metodología no experimental, descriptivo con una muestra de docentes de 7 Universidades de la ciudad de Peribeby del país Paraguay donde se realizó un muestreo no probabilístico donde solo se empleó un cuestionario prediseñado en la plataforma Google Forms, donde la mayor parte de los docentes asumió el hecho fortuito las clases no presenciales de cual no se siente ajenos sino comprometidos profesionalmente y adecuándose parcialmente y de manera necesaria al plan regular que cumplan con las necesidades actuales, en tal sentido el rol de los docentes ha sido y es esencial para el desarrollo de la experiencia de aprendizaje ya sea distancia como presencial más aun en esta circunstancias difíciles que es la crisis sanitaria por ello es importante dar

facilidades de un trabajo colaborativo de forma entretenida sobre todo una orientación profesional a los docentes y proporcionarle acceso a medios digitales serias y estables a fin de que esto les facilite superar los obstáculos de la tecnología y conectividad.

Por otro lado Martínez – Garcés (2020) en Santiago - Caly - Colombia- realizaron una investigación con el objetivo de determinar las competencias digitales de los profesores frente a la educación virtual en una escuela de educación superior del departamento Valle del Cauca- Colombia como resultado de la Pandemia, la metodología fue: Descriptiva, la población muestra fue 52 docentes relacionados al periodo 2020- I el error muestral fue de 6,5% la información de datos se realizó a través de dos cuestionarios cuyo confiabilidad fue 0,937 para ambos la medida se realizó a través del coeficiente de Alpha-Cronbach el cual facilito la clasificación de la información digital (78,85%) y para compartir la información por vías virtuales (50.00%) y la edición del contenido digital de (40,38%) , (40,38%) del desarrollo de competencias conceptuales, existe una correlación directa positivas buenas en tres campos, el nivel de aforo se encuentra en integrador II(52,00%) concluyéndose que la informatización, alfabetización informacional, colaboración , comunicación y resolución de problemas son las más desarrolladas mientras que la seguridad y creación de contenidos digitales son las menos desarrolladas es decir que pocos docentes logran el nivel de innovador en la línea de la educación por ello se deben implementar estrategias de fortalecimiento de capacidades digitales frente al aislamiento obligatorio causado por la pandemia ocasionada por la coyuntura actual y así garantizar la calidad educativa dentro de la institución superior.

De la misma manera en Quito-Ecuador Diaz- Arce et al (2021), donde realizo una investigación con el objetivo de realizar una análisis a fondo sobre la situación del manejo de las competencias digitales de docentes y estudiantes de educación superior en el contexto de emergencia sanitaria, en la que se realizó una búsqueda en las bases de datos de Scielo, Web of Science, Redalyc y Scopus, seleccionando los artículos con criterios específicos en la cual se observó que esta situación alberga una necesidad importante en la situación actual de la pandemia, la falta de preparación en el ámbito educativo superior . Así como se puede

evidenciar con los conceptos de capacitación en el campo informativo y sobre todo el espacio digital incluyendo sus áreas de estudio, estándares y dimensiones para su evaluación e implementación respectivo. A esto se refuerza la presencia de la brecha digital para lograr una calidad educativa en un espacio virtual donde se pueden realizar varios recursos y estrategias como por ejemplo aula invertida, en efectos los documentos revisados también sugieren que este modelo es más adecuado para enfrentar este nuevo reto en este contexto actual dentro de la educación superior

En este sentido en México en la universidad Veracruzana Solís – Aguirre & Carmona (2021) artículo: el objetivo de la investigación fue apoyar la ejecución de cursos en modalidad virtual contando con una flexibilidad de experiencias educativas donde incluya el saber conocer, hacer, convivir y ser desde el punto virtual, priorizar la propagación de tutoriales rápidas para la virtualización de las actividades educativas asincrónicas y así realizar la evaluación en entornos virtuales, esto a causa de la presencia de contingencias sanitarias que se vive a nivel mundial y una urgente atención de un servicio educativo de calidad para toda la población de educación superior durante el año 2020- 2021 donde se presentaron grandes desafíos para los docentes para continuar con los trabajos educativos en el mundo virtual y pudo afirmar que muchas ocasiones se tuvo que acudir a la improvisación al realizar el cambio muy repentino el contexto educativo en el cual se tuvo como consecuencia satisfacciones e insatisfacciones por parte de toda la plana educativa, la metodología utilizada fue un enfoque cuantitativo y la técnica fue la encuesta y el instrumentó utilizado fue un cuestionario para docentes de la Universidad de la región Veracruz. Por ello el cuerpo académico de estudios en información, comunicación y educación- equidad de la universidad veracruzana llegaron a determinar los docentes de las universidades forma parte importante en la preparación de profesionales para ello se deben involucrarse y desarrollar competencias digitales por ello se debe facilitar cursos que estén acorde a las necesidades de los docentes enfatizando su experiencia en el manejo de contenidos curriculares enfocándolos a la tecnología, y por su parte el docente debe presentar una actitud positiva incorporando así la metodología y manejo de la tecnología y con ello el dominio de las herramientas digitales.

Como Antecedentes Nacionales se tomó el trabajo de investigación realizado de , López Guevara Noelia (2021), quien realizó un estudio sobre las competencias digitales y los cambios innovadores que están afrontado los profesores donde han visto en la necesidad de usar e incorporar las tecnologías a sus actividades educativos, donde tienen que desarrollar habilidades por experiencia propia o capacitación, en cual el investigador se centró en la influencia y relación entre estas variables de competencias digitales y la innovación en el campo educativo del nivel superior, donde el tipo de investigación fue básica de enfoque cuantitativo el diseño fue no experimental transversal de alcance correlacional, la población conto con 100 docentes de educación superior universitario de la región Junín, a quienes por medio de la técnica encuesta se les aplico dos cuestionarios uno de las competencias digitales y el otro innovación educativa, ambas variables fue validado por juicio de expertos donde se determinó que la influencia entre las dos variables es significativa y directa en los docentes de educación superior universitario de la región Junín, lo cual significa que la innovación en el campo educativo se van fortaleciendo de manera directa en cuanto al uso de las competencias digitales.

Así mismo Lucio Ponce (2022) realizo un estudio con el objetivo de determinar la relación entre las competencias digitales el proyecto de innovación en estudiantes de posgrado donde la metodología fue de enfoque cuantitativo con diseño correlacional, se aplicó en muestra de 100 estudiantes de posgrado de la universidad nacional mayor de san marcos a una correlación de 0.591 entre las variables concluyéndose que existe relación entre las competencias digitales y el desarrollo de innovación en estudiantes de posgrado.

Por su parte Manco Chávez, Jose (2020), (artículo) aplicada en la universidad UNTEL – Lima- Perú, con estudiantes de ingeniería, el cual lo realizo con objetivo de consolidar la relación entre la integración de las TIC frente a las competencias digital en contexto de la pandemia covid – 19, la metodología utilizada es un enfoque cuantitativo de corte transversal y secuencial, llegando a una determinación de que los estudiantes presenta el $Rho=0,761$ muestra un grado significativo de la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías como el manejo de las herramientas digitales como parte de su formación profesional y con

relación a la variable de competencias se muestra que el 86,9% resultan que tener un grado alto de conocimiento de nivel avanzado a causa de la presencia de la pandemia donde claramente se aprecia el cambio en el campo de enseñar o recibirla se hace hoy a través de un computador o recursos tecnológicos que faciliten realizar búsquedas de conocimientos de parte de los estudiantes, en la variable de competencias digitales el 9,5% reflejan tener un nivel intermedio y el 3,6% refleja un nivel básico del total de encuestados en la UNTELS.

Por otro lado Panta Juárez Grace (2021) realizó un estudio de evaluar la preparación de los docentes de la escuela profesional de estomatología de la universidad nacional de Piura sobre la educación virtual en épocas de pandemia -2021, la investigación fue de tipo básico descriptiva cuantitativa no experimental la población de estudio fue de 64 docentes que enseñaban en el ciclo académico 2020-II de la escuela profesional de estomatología el instrumento empleado fue un cuestionario, el cual fue aplicado mediante un formulario de Google que contenía 20 preguntas, el cual se validó por medio de juicio de expertos y la confiabilidad de mediante el alfa de Crombach, donde se halló que la preparación de los docentes fue buena con un 59%, además el internet es buena con el valor de 34% con relación a la plataforma de la innovación fue de 42% por ello se concluyó que el 59% de los docentes de la escuela profesional de estomatología de la universidad nacional de Piura perciben a las competencias Digitales como buena dentro de la pandemia 2021.

Finalmente Ferrada Bustamante et al (2021) el objetivo de estudio fue conocer el nivel de dominio y uso de las competencias digitales de los profesores en tiempos de pandemia la metodología de la investigación fue cuantitativa no experimental de tipo transversal y alcance exploratorio la población de estudio fue de 148 profesores de 4 universidades y la muestra no probabilística por conveniencia pertenece a 66 individuos, donde los resultados indicaron que el 78% usaba las competencias digitales antes de la situación de la pandemia el 30% de los maestros no tubo capacitaciones adecuadas para manejar la nueva situación problemática y un 36 % se siente preparado para afrontar esta situación y seguir formando a los estudiantes universitarios a través de la educación distancia, por ultimo los docentes mencionan que es un problema utilizar las herramientas

digitales y la tecnología en el campo educativo debido a que la no presencialidad requiere realizar retroalimentación personalizada y esto dificulta el avance de las actividades educativas y esto hace la necesidad de volver a la presencialidad que es mucho mejor en el campo de la educación.

Los antecedentes mencionados en el presente trabajo son base fundamental que alimentaran mi trabajo de investigación que realizare en este campo de las competencias Digitales y la innovación educativa en tiempos de pandemia por ello fue importante analizar cada uno de los antecedentes para tomar solo de la parte fundamental que formaran parte de mi investigación, ya que la situación cada vez más va evolucionando y las necesidades van transformándose en situaciones complejas ya en el espacio de la innovación de la educación se está implementando la educación híbrida en este nuevo año escolar 2022. Por ello las necesidades educativas van en transformación.

En cuanto a los enfoques teorías que sustentan la investigación, para la variable competencias digitales, Arroyo (2021) sostiene que el mundo necesita conectividad, ya que la conectividad será la única forma de asegurar la educación de calidad, es decir de que el desarrollo de la tecnología sumada a la revisión de datos y análisis del comportamiento individual nos permitirá conocer su capacidad y ritmo de aprendizaje, además de ello menciona de que la teoría del conectivismo de acuerdo con George Siemens, es una teoría de aprendizaje para el campo digital, tomando en cuenta del análisis sin éxito del conductismo, cognitivismo y el constructivismo para explicar que en la actualidad vivimos, aprendemos y comunicamos más de manera digital por medio de la tecnología, es decir que hemos hecho a la tecnología como parte de nuestra cognición y conocimiento, donde el docente cumple el papel de orientar a los estudiantes para elegir fuentes garantizadas de información, para luego seleccionar la información más coherente frente al resto que no lo es, por otra parte el rol del estudiante se centra en tener la habilidad para seleccionar entre varias formas, campos de información y de comunicación, es decir que el punto exacto de inicio del conectivismo vendría a ser el estudiante, cabe mencionar que en esta teoría además de utilizar los textos físicos se realiza la búsqueda en la red, para poder intercambiar información unos con otros a través de la participación de foros, es por eso la aplicación de esta teoría

como parte del modelo pedagógico ayuda el desarrollo pleno de las competencias digitales de los estudiantes con ello a involucrase en el uso de las redes sociales como parte de su herramienta para compartir sus habilidades o talentos .

Los planteamientos Cruz María (2020) sostiene de que el constructivismo también es una de las teorías que fundamenta las competencias digitales son parte del empoderamiento digital desde las dimensiones personal, ética y profesional en oposición a la teoría estructuralista o técnicos del enfoque conectivista, la teoría constructivista toma como base fundamental las dimensiones profesionales y funcionales de las competencias en la aplicaciones las tecnologías de la comunicación e información, determina a las competencias digitales como la habilidad para lograr la capacidad de acceder y lograr manejarlo dentro de la comunidad digital, tomando en cuenta el contexto de la pandemia que se está enfrentando a nivel mundial.

También Delgado (2019), sostiene que las personas no solo aprenden de sus experiencias como se pensaba antiguamente por el aprendizaje también se da a través de las observaciones a los demás el cual servirá como guía para algunas acciones para luego innovar o crear otras formas de comportamiento, corriendo lo negativo en la observación que uno haya realizado, la innovación es fundamental en el aprendizaje la cual se adaptara a los nuevos cambios que se está realizando dentro de la educación, para así mejora la calidad educativa en un contexto determinado, este mismo autor hace referencia a Bandura que en la teoría que el aprendizaje social , ya que esta siempre en contacto con los demás.

En cuanto a la variable Innovación educativa Gadjamaschko, Natalia (2021) afirma de que la teoría sociocultural sobre los estudios hechos por Lev Vygotsky a donde se refiere a la imaginación y Desarrollo de la creatividad del sujeto, para esto el sujeto necesariamente tendrá que conectarse con la realidad para que pueda desarrollar un aprendizaje adecuada, al conectar lenguaje y pensamiento, indica que un Niño que no hoya Desarrollo aun el lenguaje tampoco será capaz de desarrollar la imaginación, pero esto aparecerá posteriormente, definitivamente la teoría educativa de Lev Vygotsky es innovadora en estos momentos de cambios permanentes en la educación e innovación para alcanzar una mejor calidad educativa.

Para Herrera Andrés (2018) líder en soluciones eLearning de Innovación considera de que las competencias digitales y la innovación en la educación siempre van de la mano así como También sustenta que Cuatro teorías sustentan la afirmación de esta afirmación como son: (conductismo, cognitivismo, constructivismo, conectivismo), El conductismo considera al conocimiento como objetivo independiente al sujeto , es decir si un individuo aprende de una conducta observable se concluye que si está aprendiendo, donde el entorno se considera parte del estímulos- respuesta , por ello si el estímulo cambia la respuesta También cambiara, por ello se considera que el aprendizaje se ha producido únicamente por la experiencia, dentro de esta teoría las TIC son para realizar acciones formativas, para el cognitivismo la enseñanza-aprendizaje surge de experiencias y conocimientos previos, dentro de esta teoría las TIC se dan uso para gestionar la interacción entre el alumnado y el docente por lo que se convierte en un recurso muy indispensable para el aprendizaje, También es importante saber que competencias digitales se aplicara a están forma de aprendizaje como por ejemplo adecuar y crear aplicaciones informáticas que ayuden el Desarrollo de las cualidades cognitivas, el constructivismo toma en cuenta los procedimientos y la acción propia del alumnado para poder construir conocimientos durante el proceso de aprendizaje, donde enfatiza de que el aprendizaje nace de la reflexión del estudiante sobre la experiencia, dando significado, forma y significado a la nueva información recibida , También mencionan que las TIC gestionan la participación entre alumnos y su experiencia de aprendizaje para luego darle la utilidad y aplicación del conocimiento, por último el conectivismo explica la realidad del aprendizaje que se da actualmente por medio de las herramientas y competencias digitales, las demás teorías que se apoyan en el conectivismo profundizan y afianzan más esta afirmación de que el aprendizaje no es ajeno al individuo frente a la realidad dentro de un contexto es decir que la interacción entre personas y la tecnología van influyendo y construyendo en el aprendizaje de los estudiantes hacienda participe en este aprendizaje de algunas redes existentes, por ello la tecnología de la información y comunicación en un eje principal de las Corrientes ya que el uso de estas mismas van realizando profundos cambios en la manera de pensar y actuar de los individuos, porque hoy en día el Desarrollo y proceso de enseñanza aprendizaje están siendo protagonizados por las competencias

digitales a través de las tecnologías (redes sociales, aplicaciones, web. Videoconferencias entre otros) las cuales son directos influyentes en el Desarrollo de las personas, definitivamente todas las teorías demuestran un claro cambio de evolución luego de situaciones nuevas que se enfrentan adecuándose a las necesidades reales.

Con todos aportes y sustentaciones de las teorías base a las variables se pudo definir las dimensiones de cada uno de ellos, por tanto, la variable Competencias Digitales tiene las dimensiones (conocimiento, información, comunicación), para la variable Innovación Educativa las dimensiones son(individual, tecnológico y contextual).

Así mismo la Base Epistemológica: Ipuz Esteffany et al (2018), sostienen que en la actualidad la educación ha dado muchos cambios aparentemente se puede decir, volverlo transformadora y revolucionaria, por otro se evidencia los vacíos que han dejado estos cambios y uno de estos es la carrera vanguardista que ha poseído la sociedad por haber tenido el acceso más fácil a los avances tecnológicos y científicos, la falta de oportunidad social de algunos programas de preparación docente, la ausencia de orientación e inclusión ciudadana en los procesos de enseñanza -aprendizaje, realizados en los centros educativos, la incontinuidad de varios programas que realmente son que copia fieles de otros países, sin tener presente la que las necesidades de nuestro país es diferente estos son claros ejemplos de los desaciertos que hasta el momento ha tenido la educación y esto es a consecuencia de las malas decisiones que el estado ha tomado con el propósito de mejorar la calidad educativa universitaria , también esto se debe de que en el campo educativo siempre se ha tenido personas que no están preparados para tomar dichas decisiones en su mayoría ni siquiera conoce cómo funciona el área de educación y mucho menos tienen conocimiento de las necesidades inmediatas que atender, el interés de estos personajes es más el puesto que ocupan el salario que reciben gracias a la política que ocuparse de los problemas que tiene el estado frente al campo educativo por eso la epistemología quiere saber que si realmente la pedagogía es verdadero o falso para darle pase a una conclusión de mejora y se encamine de mejor manera el tan ansiado calidad educativa.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación.

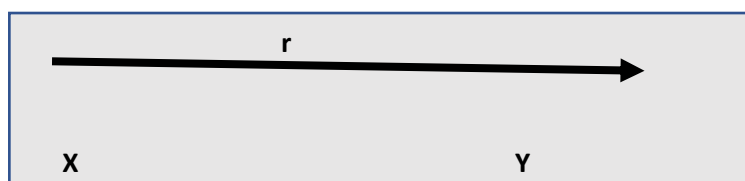
La investigación que se realizó fue de enfoque cuantitativo, Arteaga Gabriel (2020), indica que los métodos cuantitativos se focalizan en mediciones objetivas y análisis estadísticos numéricos de los datos recolectados por medio de encuestas, cuestionarios, en que se centra en explicar un fenómeno natural mediante los datos existentes, por tanto, se cuantificó las variables en estudio a través de parámetros numéricos y estadísticos para su contraste con el objeto de estudio. Rus Arias, Enrique (2021) sustenta que la investigación cuantitativa a diferencia de la cualitativa analiza un volumen adecuado de una muestra que posteriormente le ayude a la población. Y se basan en datos descriptivos.

Asu vez fue de tipo básico, Rodríguez, Daniela (2020), Investigación básica. Busca el conocimiento de la verdad para contribuir a una ciudad cada vez más avanzada llamada también fundamental, por ende fue de nivel correlacional sobre ello Gonzales et al (2020) los niveles correlacionales es por variables y dimensiones las cuales se plantean con de manera descriptivos infinitivo no deben ser explicativo o con mayor número de nivel que el objetivo general, del mismo modo busca la medición de una de ellas para poder conocer cómo se muestra y comporta la otra variable.

El diseño es no experimental, Mata Solís (2020), indica que el estudio no experimental no existe ningún tipo de incidencias. él trabajo se realizó teniendo en cuenta la información requerida al cual se dio una conclusión al problema presentado respecto al uso y conocimiento de las competencias digitales en una institución educativa para logrando consolidar la información para lo cual se realizó la encuesta de manera directa, al referente IBERO (2020), señala que la investigación básica llamada también fundamental, es cuando se logra obtener información y se construye la base principal de la información en un espacio determinado, su objetivo es explicar principios prioritarios en diversos cambios observados en el ambiente, la investigación básica, busca recoger la información necesaria de datos, la cual considera variables cuantitativas (numéricas), por otro

lado el método usado fue el hipotético- deductivo, donde Sánchez (2019), menciona que la finalidad de este método es la finalidad de comprender los fenómenos para así explicar su origen y sin duda las causas que la generan a esto aporta algo importante Oriundo (2021) citando a su vez a Hernández & Mendoza (2018) sostiene que a causa de los hipótesis de los fenómenos las cuales han sido observados mediante cierto proceso lógico y deductivos..

En cuanto al nivel de estudio fue descriptivo, correlacional, causal para lo cual presentamos el siguiente esquema



Dónde:

X= Competencias Digitales

Y= Innovación educativa

R = relación

3.2. Variable y Operacionalización

De acuerdo con Lévano et al (2020, p, 04), las competencias digitales en los últimos años ha generado diversos campos de investigación que a raíz de los nuevos avances tecnológicos, el cual ha generado mayor demanda en su uso en el área educativa, ya que ahora forma parte del aprendizaje, investigación y recreación social, para Marzal & Cruz (2018) indican que las competencias digitales, producirán perspectivas de empoderamiento en los ciudadanos y se harán parte de su formación dentro del campo económico, trabajo, político y pasando a formar parte de una nueva cultura de entretenimiento y la necesidad de dar uso para solucionar diversas problemáticas en la vida de las personas, la variable competencias digitales conto con un cuestionario de medición con 15 ítem, considerando 3 dimensiones con sus respectivos indicadores como son:

esta variable cuenta con tres dimensiones con sus respectivos indicadores que son:

Conocimiento (aprendizaje) para esta dimensión se considerará los indicadores (conoce el tic, selección del tic, problemas de la pandemia)

Información (cultura digital) se considera los siguientes indicadores (manejo de las plataformas virtuales generar cambios en la educación)

Comunicación (manejo de herramientas digitales) para este indicador se considera los siguientes indicadores (diseños de plataformas virtuales, las redes sociales en la educación).

La innovación es significado de cambios, nuevas ideas para generar un conocimiento que este acorde a las necesidades de una población frente a situaciones problemáticas y así poderlas dar solución y en el campo educativo es sinónimo de calidad educativa, por tanto para García, Rafael et al (2022) la innovación no es una actividad puntual sino que genera un proceso o trayecto que se detiene a contemplar la realidad en un espacio determinado, organización, dinámica, y su cultura, desde el campo educativo pedagógico la innovación es vista como un equipo de ideas, estrategias y procesos regularmente sistematizados por medio por la cual se trata de introducir cambios en la práctica educativas vigentes, la variable innovación educativa conto con un cuestionario de medición con 15 ítem, considerando 3 dimensiones con sus respectivos indicadores como son:

Individual con sus indicadores (genera cambios en la calidad educativa, implementación progresiva).

Tecnológico, (uso del tic para ingresar a información relevante, dominio de la tecnología)

Contextual, (socioeconómicas y culturales).

La escala de medición será ordinal para ello se utilizó la escala de Likert, para su respectiva valoración dando uso a tres alternativas de respuestas como: frecuencia 1: muy frecuente, 2: frecuente 3: ocasional cada variable con 15 ítem.

3.3. población, muestra y muestreo

En la investigación realizada la población estuvo formada por un grupo de

personas que tienen las mismas especificaciones de las cuales se realizara el estudio. Westreicher Guillermo, (2020) señala que la población está determinada por un conjunto de personas o animales de la misma especie que se encuentran en un lugar y tiempo determinado y la ciencia que la estudia a la población humana se llama demografía la cual es encargada de analizar la distribución y evolución en un determinado tiempo, Vallejo & Ancón (2020), tomando en cuenta la sustentación por Herrera (2016) donde indica que la población es igual o menor 100 personas, el estudio será realizado en su totalidad sin realizar cálculos muestrales, con ello se garantizara una confiabilidad segura y un mínimo margen de error es por ello no contara con una muestra y solo tendría una muestra censal, en la investigación la población total fue con 800 personas docentes, trabajadores administrativos y de servicio de una institución educativa.

La población

Muestra seleccionada fue los docentes de nivel superior universitario por que cumplen los fines de estudio de la investigación y el conocimiento y manejo de las variables en estudio.

Criterios de inclusión:

Es la población seleccionada para la investigación fue un grupo especial de docentes que en si representan a los docentes en general en el ámbito universitario los cuales presentan las mismas características y necesidades en el manejo de las competencias Digitales para así lograr una adecuada innovación educativa y cumplir con las demandas y exigencias de una educación de calidad.

Criterio de exclusión:

Está formada por la población que no ha sido considerado en la investigación debido a que no cumplen con las características y finalidades de la investigación que se realizó en dicha institución focalizado, porque los estudios a realizar no cumplen con el perfil de sus necesidades de dicha población, por tanto, fueron excluidas.

Muestra

Según Hernández & Carpio (2019) es el sub conjunto del total de una población conocida también universo las cuales estarán formadas por unidades

muestrales que serán los elementos de estudio las cuales se sujetan del **Muestreo.**

Muestreo

es una herramienta del estudio de investigación que tiene el propósito de seleccionar la parte de la muestra a estudiar que en este caso fue de 80 Docentes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En la recolección de la información, se usó la técnica de la encuesta, por ser más práctico para realizar su aplicación en un solo tiempo, para obtener información a través de preguntas, donde la interacción fue mínima porque no existió un dialogo directo con las personas encuestadas, manifestada por Carhuancho et al (2019)

En cuanto al instrumento que se considero fue el cuestionario donde indica Cisneros, Jakeline et al (2021), que el cuestionario es un instrumento con una serie de preguntas organizadas, específicas y estructuradas, que ayudaran a medir y evaluar una o varias variables determinadas en el estudio, el cual responderá al planteamiento del problema e hipótesis, en donde cada pregunta y su posible respuesta deben de estar valoradas e implementadas por un estadista. el instrumento será aplicado de manera online utilizando la plataforma Google formulario. En cuanto a la evaluación de la variable competencias digitales el cuestionario presento 15 ítems alineados a las tres dimensiones establecidos en el estudio y la variable Innovación de la educación consto de 15 preguntas que responden a los indicadores de las tres dimensiones. También se consideró para ambos cuestionarios la escala de Likert como opciones de respuestas y medición donde el menor valor es muy frecuente (1) y el mayor valor ocasional (3)

De igual manera se realizó validez es para medir la variables considerado por Soto en (relevancia, pertinencia y claridad) para su respectiva verificación por un grupo de jueces las cuales indicaron y dieron pase a la aplicación, es decir el instrumento elaborado para este estudio que cuenta con 30 preguntas en escala de Likert, por medio de Alfa de Crobach que será usada para hallar la confiabilidad donde es representada por su rango de confiabilidad que va desde el rango cero

a uno su confiabilidad, el instrumento paso por la revisión de tres expertos quienes ya aprobaron su aplicación, Villacís, Miguel Ángel et al (2018) indica que la validez en una investigación se refiere a lo que se acerca a la verdad es decir que considera que los resultados de una investigación son válidos cuando el estudio no tiene errores.

Tabla 1

Validez del contenido por juicio de expertos de los instrumentos de investigación

Experto	Opción Instrumento 1	Opción Instrumento 2
Mag. Jessica Camayo Tovar	Aplicable	Aplicable
Mag. Juan Clímaco Prada Antón	Aplicable	Aplicable
Mag. Tania Ivon Estrada Illatupa	Aplicable	Aplicable

En la presente tabla se aprecia la validación hecha por expertos en este caso 3 los cuales validaron los instrumentos que se utilizaron en la investigación, los tres coincidieron y dieron como resultado su aplicabilidad de este instrumento

Del mismo modo se midió la confiabilidad de los instrumentos con la teoría de Hernández et al (2019) por medio del grado obtenido por los ítems de cada una de las variables para este resultado se utilizó el estadístico SPSS de Alpha de Cronbach antes de ello se realizó una prueba piloto en una muestra pequeña parte de la investigación utilizando Excel para esta prueba que salió alta confiabilidad.

Tabla 2

Resultado de la confiabilidad de los instrumentos

Instrumentos	Alpha de Cronbach	N° de elementos
V1	0.871	15
V2	0.89	15

3.5. Procedimiento.

para dar inicio con la investigación se dio a conocer a las autoridades de la institución donde se realizó los estudios para coordinar en primer lugar la aplicación de la prueba piloto con una reducida muestra, posterior a esto se formalizo con la presentación de una solicitud formal y una carta de presentación dada por la universidad Cesar Vallejo y se coordinó las fechas de la aplicación del instrumento que contaba con 30 ítems (15 ítems para cada variable) diseñadas para los docentes de educación superior universitario mediante una herramienta Digital llamada Google form que se les envió por medio de los grupos de WhatsApp institucional y personal de cada uno de los encuestados, sensibilizándolos durante las dos semanas que duro la encuesta, la cual fue un tanto complicado con una parte de los encuestados que dudaron en participar pero finalmente se logró cumplir el propósito y el consentimiento informado de los encuestados que formaron parte de esta investigación, esta manera se pudo se pudo ordenar y recopilar la información en un documento de base de datos de Excel y posteriormente pasarlo al programa estadístico de SPSS, donde se realizó el proceso correspondiente de los datos utilizando tablas descriptivas para cada análisis realizado.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos fueron recolectados y se realizaron dos procesos en primer lugar se realizó un estudio descriptivo en la que se emplearon tablas de frecuencias y porcentajes, en cuanto la variables competencias digitales y la innovación de la

educación de igual manera para sus dimensiones posteriormente para prueba de hipótesis se utilizó como estadígrafo inferencial la regresión logística ordinal, con el cual se trabajó con una significancia teórica $\alpha < 0.05$ por tanto se tuvo que el objetivo de predecir el valor de una de las variables con referencia a la otra variable.

3.7. Aspecto Ético

Según Yirda, Adrián (2021), la ética es conocida también como filosofía moral que defiende conceptos de conducta correcta, buscando resolver cuestiones de moralidad, por ello el estudio cumplirá una transparencia y honestidad a los procedimientos y acciones de los datos a recoger, la ética es uno de los referentes para reglamentar a los trabajos que se realizaran en la Universidad Cesar Vallejo que consideran actuar respetando el derechos intelectual de los autores usando de manera correcta las citas, también el respeto a la confiabilidad y anonimato de los participantes para luego pasar por la revisión del presente documento por Turnitin que es el sistema de revisión de similitud de la UCV, cabe mencionar que en esta investigación participaron 80 docentes del nivel superior el cual se mantendrá el anonimato y la particularidad en todo momento de las personas que integraron la muestra de estudio, así mismos las respuestas se resguardaran sin juzgar si fueron o no adecuadas .

IV. RESULTADOS

Resultados Descriptivos.

Tabla 3

Frecuencia y porcentajes de la variable

Competencias Digitales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	7.5%
Regular	43	54%
Buena	31	39%
total	80	100%

Del cuadro se observa que los resultados muestran que el 54% alcanzo el nivel regular, el 39% logro el nivel bueno, y el 7.5% un nivel baja, del cual se puede afirmar que el nivel regular y buena son las que predominan por lo tanto el uso de las competencias digitales en los docentes es alta.

Tabla 4

Frecuencia y porcentajes de los niveles con respecto a las Dimensiones de la Variable

Competencias Digitales

Niveles	Aprendizaje		Cultura digital		Manejo de herramientas digitales	
	Fo	%	Fo	%	Fo	%
	Baja	32	40%	17	21%	8
Regular	39	49%	49	61%	44	55%
Bueno	9	11%	14	18%	28	35%
		100		100		100
Total	80	%	80	%	80	%

Al respecto se puede observar en la siguiente tabla que la dimensión de aprendizaje el 49% de los encuestados alcanzo el nivel regular , el 40% el nivel bajo, el nivel bueno solo logro un 11%, por ello se afirma que el nivel que sobresale es el nivel regular seguido por el nivel bajo entonces las competencias digitales a un es débil en relación a este Dimensión. Mientras que en la dimensión Cultura Digital el 61% de los encuestados alcanzo el nivel regular, el 21% el nivel bajo y el 18% logro el nivel bueno, al respecto se puede afirmar que los porcentajes elevados son de regular y baja las cuales indican que están en un proceso de mejora. Finalmente, en la dimensión manejo de las herramientas digitales el 55% de los encuestados alcanzaron el nivel regular, el 35% el nivel bueno y el 10% el nivel bajo, por lo tanto, esta dimensión es la más resaltante y la que mejor se conecta con la variable competencias digitales.

Tabla 5

Frecuencia y porcentajes de la variable

Innovación educativa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inadecuada	3	3.75%
Poco adecuado	35	43.8%
Adecuada	42	52.5%
Total	80	100%

Del cuadro citado se puede afirmar que el 52.5% alcanzaron el nivel adecuado del total de los encuestados, el 43.8 logro el nivel Poco adecuado y el 3,75% se quedó en el nivel inadecuado, por lo cual la variable innovación educativa tiene una aceptación considerada por los encuestados ya la cual es un índice de mejoramiento de la calidad educativa en estos tiempos de pandemia.

Tabla 6

Frecuencias y porcentajes de los niveles con respecto a las dimensiones de las Variable

Innovación Educativa

NIVELES	D1_Individual		D2_Tecnologico		D3_Contextual	
	F	%	F	%	F	%
Inadecuado	11	14%	9	11%	9	11%
Poco adecuado	46	58%	53	66%	53	66%
Adecuado	23	29%	18	23%	18	23%
Total	80	100%	80	100%	80	100%

Del cuadro observado se puede aceptar que de la dimensión individual 58% de los encuestados alcanzaron el nivel poco adecuado, el 29% alcanzo el nivel adecuado y el 14% logro alcanzar logro un nivel inadecuado, de la dimensión tecnología el 66% alcanzo el nivel poco adecuado, el 23% alanzo el nivel adecuado , el 11% el nivel inadecuado por lo que la dimensión cultura Digital muestra la preferencia de poco adecuado y adecuado, y de la dimensión contextual el 66% alcanzo el nivel poco adecuado, el 23% alcanzo el nivel adecuado y el 11% alcanzo el nivel inadecuado, aquí también se puede ver los porcentajes predominante de los de los niveles es el poco adecuado en las tres dimensiones .

Tablas cruzadas:

Tabla 7

*Tablas cruzadas de la
V1 con la V2*

		Innovación Educativa				
			Adecuado	Inadecuado	Poco adecuado	Total
Competencias Digitales	Bajo	Recuento	1	5	9	15
		% del total	1.3%	6.3%	11.30%	18.8%
	Bueno	Recuento	7	0	10	17
		% del total	8.8%	0.0%	12.5%	21.3%
	Regular	Recuento	7	5	36	48
		% del total	8.8%	6.30%	45.0%	60.0%
		Recuento	15	10	55	80
Total		% del total	18.8%	12.5%	68.8%	100.0%

En la tabla se presentan los resultados de relación entre las variables del cual el 45.0% tiene relación en el nivel regular, el nivel bueno una relación de solo 8.80% y en el nivel bajo 6.30%

Del cual se puede afirmar de la relación entre estas variables es moderada positiva.

Tabla 8*Tablas cruzadas de la relación de D1, D2, D3_V1 con la variable V2*

			Innovación Educativa			
			Adecuado	Inadecuado	Poco adecuado	Total
D1_Aprendizaje	Bajo	Recuento	3	7	23	33
		% del total	3.8%	8.8%	28.7%	41.3%
	Bueno	Recuento	5	0	4	17
		% del total	6.3%	0.00%	5.0%	11.3%
	Regular	Recuento	7	3	28	38
		% del total	8.8%	3.8%	35.0%	47.5%
Total		Recuento	15	10	55	80
		% del total	18.8%	12.5%	68.8%	100.0%
<hr/>						
D2V1Cultura Digital						
Digital	Bajo	Recuento	1	6	11	18
		% del total	1.3%	7.5%	13.8%	22.5%
	Bueno	Recuento	7	0	7	14
		% del total	8.8%	0.0%	8.8%	17.5%
	Regular	Recuento	7	4	37	48
		% del total	8.8%	5.0%	46.3%	60.0%
Total		Recuento	15	10	55	80
		% del total	18.8%	12.5%	68.8%	100.0%
<hr/>						
D3V1_Manajeo de herramientas digitales	Bajo	Recuento	1	4	3	8
		% del total	1.3%	5.0%	3.8%	10.0%
	Bueno	Recuento	8	2	18	28
		% del total	10.0%	2.5%	22.5%	35.0%
	Regular	Recuento	6	4	34	44
		% del total	7.5%	5.0%	42.5%	55.0%
Total		Recuento	15	10	55	80
		% del total	18.8%	12.5%	68.8%	100.0%

De la tabla se puede afirmar de la D1_V1 tiene relación con la V2 en un 35.80% en el nivel regular, el 6,30 % en el nivel bueno, el 8.80% en el nivel bajo, por tanto, se puede afirmar que tienen una relación baja significativa, así como se puede afirmar que la D2_V1 con relación a la innovación educativa un 46.30% tiene relación en el nivel regular, un 8.80% en el nivel bueno, un 7,50% en un nivel bajo por tanto tiene una relación moderada positiva y significativa, se aprecia también la relación de la D3_V1 con relación a la innovación educativa que un 42.50% tiene una relación en el nivel regular, un 22.50% en un nivel bueno y un 5.0% en el nivel bajo, por tanto, se afirma que tienen una relación positiva alta y significativa.

Tabla 9

Prueba de normalidad:

Resultado de la prueba de normalidad

Kolmogorov - Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig
Competencias			
Digitales	.081	80	.200*
Innovación			
Educativa	.113	80	.013

En la presente tabla se aprecia que solo la columna de Kolmogorov – Smirnov se cita ya que los datos son mayor a 50 por ende se elige esta columna ahora de esta la tabla estadística llamado Kolmogorov – Smirnov se puede afirmar que el estudio no pertenece a una distribución gaussiana por lo que se utilizara la prueba de Rho de Spearman. (por ser una distribución no paramétrica

es decir no normal) esto se debe a que el valor de la significancia es < 0.05 es decir (p valor es < 0.05) por tanto la prueba no paramétrica estadística usada en la prueba de hipótesis ha sido la regresión logística ordinal.

Prueba de Hipótesis general

H_0 (no existe relación significativa y directa de las competencias digitales y la innovación educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022.)

H_a (existe relación significativa y directa de las competencias digitales y la innovación educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022.)

Regla de decisión:

Si p valor o la significancia es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde además ambas variables son dependientes y hay relación entre si

Si p valor o la significancia es > 0.05 aceptaría la hipótesis nula y se rechazaría la hipótesis alterna donde las variables son independientes entre

Tabla 10

Relación significativa entre la variable competencias digitales y la variable innovación educativa

		Competencias Digitales	Innovación Educativa
Competencias Digitales			
	coeficiente de correlación	1.000	.607**
Rho de Spearman	sig.(bilateral)		< .001
	N	80	80
Innovación Educativa			
	coeficiente de correlación	.607**	1.000
	sig.(bilateral)	<.001	
	N	80	80

De la tabla se puede afirmar que los resultados muestran una relación directa moderada por que (coeficiente de correlación es =.607**) también es significativa por que el Sig. (bilateral) es = .001 por tanto es < a 0.05, razón por la cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna ya que la relación de las dos variables es significativa directa moderada.

Prueba de Hipótesis Específicas

Ho (no existe relación de las competencias digitales y sus Dimensiones con la innovación educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco-2022.)

Ha (existe relación de las competencias digitales y sus dimensiones con la innovación educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco-2022.)

Tabla 11

Relación significativa de las D1 de las competencias digitales y la innovación educativa

			D1_Aprendizaje	Innovación Educativa
	D1_Aprendizaje	coeficiente de correlación	1.000	.393**
		sig.(bilateral)		< .001
Rho de Spearman		N	80	80
	Innovación Educativa	coeficiente de correlación	.393**	1.000
		sig.(bilateral)	<.001	
		N	80	80

De la tabla se puede afirmar que los resultados muestran una relación directa baja porque (coeficiente de correlación es =.393**) también es significativa por que el Sig. (bilateral) es = .001 por tanto es < a 0.05, porque no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna ya que la relación de laD1_V2 con la innovación educativa es significativa directa baja.

Tabla 12

Relación significativa de las D2 de las competencias digitales y la innovación educativa

				D2_Cultura Digital	Innovación Educativa
D2_Cultura Digital	coeficiente de correlación			1.000	.594**
	sig.(bilateral)				< .001
	N			80	80
Innovación Educativa	coeficiente de correlación			.594**	1.000
	sig.(bilateral)				<.001
Rho de Spearman	N			80	80

De la tabla se puede afirmar que los resultados muestran una relación directa moderada por que (coeficiente de correlación es =.594**) también es significativa por que el Sig. (bilateral) es = .001 por tanto es < a 0.05, porque no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna ya que la relación de la D2_V1 con la innovación educativa es significativa directa moderada.

Tabla 13

Relación significativa de las D3 de las competencias digitales y la innovación educativa

		D3_Manejo de herramientas Digital	V2_Innovacion Educativa
Rho de Spearman	D3_Manejo de Herramientas Digitales	coeficiente de correlación	1.000
		sig.(bilateral)	574**
		N	80
Innovación Educativa		coeficiente de correlación	574**
		sig.(bilateral)	<.001
		N	80

De la tabla se puede afirmar que los resultados muestran una relación directa moderada por que (coeficiente de correlación es =.574**) también es significativa por que el Sig. (bilateral) es = .001 por tanto es < a 0.05, porque no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna ya que la relación de la D3_V1 con la innovación educativa es significativa directa moderada.

Para afirmar más la prueba significativa de las hipótesis realizo las relaciones entre las variables y las dimensiones de las competencias digitales con la variable innovación educativa y sus dimensiones con tablas de contingencia o cruzadas.

Tabla 14

Prueba de rangos con Wilcoxon para muestras relacionadas

Resultado de la prueba

T/Innovación Educativa - T/Competencias

Digitales

Z	-2.546
Sig. Asin(bilateral)	0.011

En este caso el P- valor es 0.011 en cual nos indica que es < 0.05 por ello nuestro resultado tiene el 95 % de confianza por lo que también se rechaza la hipótesis nula ya que cumple con el propósito que si el resultado es < 0.05 se rechazara la hipótesis nula, pero si es > 0.05 se acepta la hipótesis nula, por lo que se puede inferir que si se practica de manera regular las competencias digitales habrá una adecuada innovación educativa dentro de la institución donde se aplicó el instrumento.

V. DISCUSIÓN

El análisis estadístico de los datos y los resultados encontrados permitieron comprobar la realidad problemática de las competencias digitales en la innovación educativa, el propósito de esta investigación rescata el hecho de que los docentes encuentren un proceso alentador en relación al manejo de las competencias digitales en relación a la innovación educativa, puesto que del total de los encuestados el 68.8% refieren que de manera frecuente hacen el uso de las competencias digitales y tienen conocimiento de la relación e influencia directa que tienen con la innovación educativa, por tanto, esta afirmación acepta la hipótesis general, sin embargo estos hallazgos tienen como base la percepción de los mismos docentes por medio de una aplicación on line de un cuestionario esta situación repercutió en la calidad de datos de información recolectadas, por se considera que para las próxima utilizar otra técnica e instrumento empleando la guía de la observación.

Por ello es importante resaltar que el presente resultado fue obtenido por medio de un análisis consensuado de los datos, pero cabe indicar que los docentes respecto a la innovación educativa también proporcionaron respuestas con similar porcentaje taje de captación o de preferencia de aportar con la innovación a la calidad educativa, tomando en cuenta que este proceso se realizó durante el aislamiento obligatorio donde los docentes realizaron sus actividades de enseñanza – aprendizaje mediante estrategias nuevas de manera virtual como es el uso de herramientas digitales.

Asimismo, teniendo en cuenta que el objetivo de objetivo general de estudio fue Evaluar la relación de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022, teniendo en cuenta los resultados de la confrontación de hipótesis nos indica de que las variaciones de los niveles de la innovación educativa dependen de las variaciones de las competencias digitales según el valor hallado en Rho Spearman donde se afirma que el coeficiente de correlación es de .607 y valor de significancia bilateral es de .001 por tanto es $<$ que 0.05 el cual indica la negación de la hipótesis nula, concluyendo de que hay una relación moderada y significativa, la cual fue confirmada mediante el análisis estadístico de tablas cruzadas (tablas de

contingencia) que presenta un 68.8% de relación entre las dos variables, estos resultados coinciden con la investigación realizada por Alcántara Reyna (2022) quien indica que las competencias digitales implica de manera directa en un proceso de innovación educativa la cual garantizara la calidad educativa dentro de un institución, esta responsabilidad recae en el manejo de las herramientas digitales de los docentes frente al desarrollo de las actividades de aprendizajes con un determinado grupo de estudiantes, en su investigación llego a los siguientes hallazgos en 12 Universidades en Lambayeque, la percepción de las competencias digitales frente a la relación de la innovación educativa y el uso de las TIC , EL 29.4% de los docentes afirman que ocasionalmente crean diseños innovadores utilizando las TIC, por otro lado 29.4 sostienen que nunca y casi nunca lo utilizan, por tanto se evidencio la dificultad que tienen los docentes para elaborar materiales educativos innovadores con el uso adecuado de las competencias digitales, por ello es importante en los docentes el manejo adecuado de las competencias digitales con ello un buen usos de las TIC, con ello garantizar la innovación educativa que es fundamental en estos tiempos de pandemia.

Por otro lado Venero Valenzuela (2022), quien afirma que las competencias digitales son elementos transversal dentro del campo educativo la cual garantiza una innovación educativa para mejorar el futuro de una sociedad asegurando a los alumnos de ahora una educación de calidad justificando todas las necesidades dentro de un contexto actual que está pasando por diversos cambios y adaptaciones a raíz de la pandemia, por ello realiza un plan de competencias digitales de Extremadura “INNOVATED” luego de haber hallado que un 70.9% de docentes afirmaron el poco manejo de las herramientas digitales, y un 35.5% afirmaron que si tienen el nivel regular del uso de las herramientas digitales , para tener más claro la validez de la investigación, Armas Alba & Rodríguez (2021), menciona que la situación ocasionada por la covid-19 ha obligado a crear nuevas estrategias para las actividades de E – A , dando paso de la presencialidad a la no presencialidad con esto el uso frecuente de las competencias digitales por parte de los docentes y estudiantes realizando actividades innovadoras como son la creación de diversas estrategias dentro de las plataformas virtuales incluso el uso de las redes sociales como medio de transmisión de aprendizajes dirigido a diversos grupos de estudiantes, en la

investigación que realizo llego a los siguientes Hallazgos de una muestra de 593 estudiantes Universitarios con el objetivo de conocer como el estudiante está afrontando la situación actual de docentes virtuales impuesta por la pandemia donde los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes cuentan con móvil , Tablet con acceso a internet donde un 40.6% se ha mudado para vivir el confinamiento en otro lado y un 24.3% está en una localidad sin acceso a internet, por ello este hallazgo tienen situaciones parecidas frente a la investigación que se realizó.

Por ello se puede confirmar que el uso y manejo adecuado de las competencias digitales tal cual se puede apreciar en las tablas cruzadas que el 60.0% de los encuestados alcanzo el nivel regular el cual es significativo para un adecuado desarrollo de innovación educativa de calidad que alcanzo un 68,8% en el nivel adecuado.

Con respecto a las Hipótesis específicas, el análisis y procesamiento estadístico que se realizó dan a conocer de la innovación educativa depende y guarda relación con las dimensiones de las competencias digitales de manera moderada y significativa tal cual se indica en el análisis realizado estadístico de Rho – Spearman, la cual también se puede confirmar con el análisis estadístico de las tablas de contingencia para su respectivo relación que mantiene las dimensiones digitales con la innovación educativa, este hallazgo es sustentado con los estudios realizados por Camacho Marín et al (2020), en su artículo innovación educativa y competencias digitales en el contexto actual donde manifiesta que aprendizaje, la cultura digital y el uso y manejo de las herramientas digitales desde el siglo XX han estado transformando la educación de acuerdo a las necesidades de la coyuntura actual, por ello hablar de educación es hablar de la tecnología educativa el cual está relacionado directamente con la innovación educativa, así como lo evidencia en la investigación que realizo en innovación y tecnología educativa en el contexto actual en latinoamericana donde los hallazgos indican que entre 50% y 81% de la inversión en innovación la participación corresponde a países que son desarrollados en el contexto latinoamericano y el 10% y 40% corresponde a países menos desarrollados, por ello es importante

contar con el apoyo económico de las autoridades del estado para lograr una educación innovadora y de calidad.

Asimismo mencionar el aporte de Cruz Aguayo et al (2022), quienes indican que la pandemia que llegó a América latina Ubicando a las tecnologías de la información y la comunicación en un rol fundamental y protagónico a la hora de desarrollar los aprendizajes educativos, la cual inicio con la virtualización de emergencia y con ello la aceptación e incorporación de las tecnologías de forma no planificada con el cual se vino la transformación digital en el campo educativo, el cual Chiecher Analía & Melgar María confirma con sus aportaciones mencionando que las competencias digitales son fundamentales en la sociedad actual, porque los estudiantes de ahora operan las competencias digitales de manera hábil en los distintos dispositivos tecnológicos, al cual los estudios recientes han mostrado que las competencias digitales de esta generación son dispares, esto sustentó el origen al argumento innovación educativa.

Se puede mencionar también que la primera hipótesis específica Si existe influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa de acuerdo al análisis estadístico realizado en tanto con la prueba de Rho – Spearman y las tablas cruzadas nos dan un resultado donde podemos afirmar que la correlación es moderada y significativa y tiene una influencia directa las competencias digitales en la innovación educativa, como lo afirma en su artículo el investigador Torres Flórez et al (2022) quienes sustentan que la constante evolución de las competencias digitales ha influido de manera directa en sistema educativo con ello en la innovación educativa en todo el mundo lo con exigencia a obligado a los maestros a desarrollar de manera apresurada nuevas estrategias y habilidades para hacer frente a ciertos desafíos, la finalidad de esta investigación fue saber el nivel exacto de las competencias digitales de los maestros en Colombia.

Por tanto Levano Francia et al (2019) indican que el conocimiento de las competencias digitales en el contexto actual la aplicación de nuevas tecnologías han producido trascendentes cambios en las diferentes estratos sociales, con más impacto en el campo educativo superior donde las exigencias son aún más significativas, por tanto las competencias digitales brindan información sobre

aspectos que atañen el manejo de las herramientas digitales y su aplicación en las diferentes plataformas virtuales con criterios e ideas innovadoras frente a una educación no presencial.

Con respecto a la segunda hipótesis específica Si existe la influencia de las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa, de acuerdo a los análisis estadísticos realizados podemos afirmar que si existe relación moderada y una directa influencia en la innovación educativa de acuerdo a la prueba estadístico de Rho – Spearman y tablas cruzadas para validar su estudio, además, así lo afirma también Prada Núñez et al (2022), en su artículo de investigación cultura digital y globalización en la innovación educativa, donde indican que gracias al desarrollo de las TIC y el crecimiento desmedido del internet a traído nuevas formas de comunicación e interacción llamada cultura digital, la cual tiene como finalidad la interacción de grupos sociales, esto representa innovación y transformación constante en el campo educativo por ello se puede afirmar que la educación necesita adecuarse a la actualidad a través de la formación docente en el campo digital para alcanzar una adecuada innovación educativa.

En tal sentido Cruz Guimaraes et al (2021) en los estudios realizados que se enfocó en examinar y sintetizar los retos para el dominio de las competencias digitales por parte de los docentes universitarios en el campo de la educación virtual para ello deben de tener el conocimiento y manejo de una cultura digital avanzada por que los estudiantes de nivel universitarios tienen diferentes exigencias complejas exigencias hacia a los docentes para lo cual deben de estar preparados.

Finalmente, con relación a la tercera hipótesis específica Si existe aporte de las Competencias Digitales y manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa, de acuerdo con los análisis realizados con las pruebas de Rho – Spearman y tablas cruzadas para validar su estudio, se afirma que si tiene relación y aporta de manera directa en el desarrollo de la innovación educativa esto se puede constatar con los estudios realizados por Aravella Michael & Burgos Daniel (2022), quienes afirman que en los últimos años a estado aumentado el uso y manejo adecuado de las herramientas digitales, por el cual la educación a

estado dando cambios significativos, las cuales son reconocidos como transformación de la educación en educación para el desarrollo sostenible cambiando quizá los abordajes tradicionales.

Por otro lado, Apaza Mayta (2022) indica que el nivel de competencias del docente depende mucho del manejo y conocimiento de las herramientas digitales las cuales serán aplicadas en las actividades de E-A que realizan durante el confinamiento social con ello lograr una calidad educativa virtual.

La investigación realizada por Fernández de Luque Antonia (2022) quien sostiene que la formación en competencias digitales en la actualidad es una necesidad urgente esto debido a la crisis sanitaria y distanciamiento social obligatorio provocado por la pandemia ha puesto en visto la necesidad de que los docentes logren el manejo adecuado de las competencias digitales, la cual en la actualidad es de gran utilidad ya que con ello podrán atender a los estudiantes con los cuales desarrollaran actividades de aprendizaje a través de la educación virtual para ello los docentes usan toda su creatividad y así poder crear aulas interactivas mediante las distintas plataformas virtuales y las redes sociales al realizar todas estas acciones del uso adecuado de las herramientas digitales están innovando y cambiando la educación.

El estudio que se realizó concuerda con la investigación hecha por Gonzales Liendo Cristian (2022), su investigación también fue el de tipo básico correlacional de diseño no experimental transversal, el enfoque fue cuantitativo el método hipotético deductivo, en esta investigación se llegó a concluir que las variables se correlacionan de manera directa y significativa de acuerdo a la prueba de Rho – Spearman donde la sig. Bilateral fue $= .000 < 0.05$ y el coeficiente denominado $r=0.843$., cabe mencionar que esta investigación es la que más se asemeja a los estudios realizados solo que en este caso el sig. Bilateral es $= .001$ que viene hacer $< a 0.05$ y en el coeficiente de correlación alcanzo el 607^{**} el cual indica que hay una correlación moderada y muy significativa. La investigación realizada por Gonzales tiene el mismo propósito a la investigación que toco estudiar, pero esto solo con la primera variable, pero mas no con la variable 2.

Embace a todo lo mencionado se determina que la innovación educativa está en función a las competencias digitales, denotándose en las variaciones de sus niveles en las tres hipótesis específicas en relación a la innovación educativa las cuales se han analizado de manera adecuada.

VI. CONCLUSIONES

Primero: se realizó la prueba de normalidad para determinar el tipo de distribución la cual resulto ser no paramétrica el cual fue determinado a través de prueba estadístico de Kolmogorov – smirnov la cual fue elegida por que los datos son > a 50.

Segundo: de acuerdo con el objetivo general, Evaluar la relación de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 y la hipótesis general, Existe relación de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022.se confirmó que las competencias digitales se relacionan de manera directa moderada significativa por que el coeficiente ($r = .607^{**}$) la significancia alcanzo ($p= .001$) esto en relación a la innovación educativa en tiempos de pandemia COVID – 19 en una Universidad de Cuco – 2022.

Tercero: en relación al primer objetivo específico, Identificar la influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 y primera hipótesis específico, Si existe influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 se confirmó de manera evidente que las dimensiones de las competencias digitales se influyen y corresponden en forma directa moderada y significativa por que el coeficiente ($r=393^{**}$ y p valor es = .001 el cual es < a 0.05) la cual es muy significativa con la innovación educativa en una Universidad de Cusco 2022.

Cuarto: con respecto al segundo objetivo específico. Explicar la influencia las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 y la segunda hipótesis específico. Si existe la influencia de las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 se evidencio de manera clara y moderada significativa que las dimensiones de las competencias digitales influyen de manera directa en la innovación educativa la cual arrojaron con el estadístico de Rho spearman coeficiente ($r= 594$ el sig. Bilateral alcanzo el p valor = .001) la cual indica que es < a 0,05. Por tanto, la significancia es alta.

Quinto: de acuerdo con el tercer objetivo específico. Demostrar el aporte de las Competencias Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 y la tercera hipótesis específico. Si existe aporte de las Competencias Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022 se evidencio de que las dimensiones de las competencias digitales aportan de manera directa y moderada y significativa a la innovación educativa por que el resultado con el estadístico de Rho – Spearman fue el coeficiente $r = 0.574^{**}$ y el sig. Bilateral fue .001.

Sexto: en esta investigación que se realizó se rechazó la hipótesis nula porque ambas variables son dependientes y guardan relación directa entre sí, por lo cual se acepta la hipótesis alternativa esto no solo se confirma con el análisis estadístico de Rho Spearman sino también con la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: A los directivos de una entidad Universitaria. gestionar en la en instituciones que trabajan con convenios con el estado talleres y capacitaciones con profesionales especializados en competencias digitales para realizar acompañamientos a los docentes en el manejo de las herramientas digitales y páginas con recursos necesarios para desarrollar las clases de manera entretenida y así desarrollar una innovadora forma de trabajar.

Segundo: Así mismo a los directivos promover con el apoyo del equipo de profesionales que tienen amplio conocimiento de las competencias digitales para poder realizar un plan de mejora en el manejo de herramientas digitales en docentes universitarios, con ello estar preparados para realizar clases no presenciales y cumplir con las expectativas y necesidades de los estudiantes universitarios ya que es de suma importancia el buen uso de las competencias digitales para lograr una innovación educativa de calidad.

Tercero: A los directivos implementar talleres y servicio de la plataforma digital de la universidad de manera gratuita para el ingreso de todos los estudiantes universitarios sin excepción, capacitaciones y acompañamiento en el uso de las competencias digitales para los docentes universitarios para así adaptarse a un nuevo e innovador forma de impartir la educación virtual.

Cuarto: a los estudiantes utilizar los medios y plataformas digitales como una herramienta de aprendizaje a ello incluir las redes sociales en la autoformación del manejo de las herramientas digitales.

Quinto: A los docentes realizar modelos de retroalimentación sobre el uso de las herramientas digitales y las páginas que existen para trabajar como parte del desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Sexto: Se recomienda a los docentes seguir preparándose a pesar al poco apoyo que pueda ver de parte del equipo de directivos por que las competencias digitales no solo es uso exclusivo de las actividades de aprendizaje porque también lo es en otras actividades que puedan realizar para mejorar el desempeño personal y profesional en todos los campos laborales.

REFERENCIAS

- Alcántara Reyna (2022). Competencias digitales docente frente a la innovación educativa. Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.1.367>
- Álvarez et al (2020), Emergency remote teaching in the face of the Covid-19 pandemic in Middle and Higher Education.
- Antonio, Rodríguez (2020). Importancia de un presupuesto para alcanzar objetivos. Conexiones Esan. <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/importancia-de-realizar-un-presupuesto-para-alcanzar-objetivos>
- Aragay (2020) Advancing educational transformation after the coronavirus pandemic. Revista Saber y Justicia. <https://saberyjusticia.enj.org>
- Aravella Michael & Burgos Daniel (2022). Transformation of education with the use of digital tools. Nueva revista política, cultural y arte. <https://www.nuevarevista.net/educacion-digital-tecnologia-de-la-informacion>
- Armas – Alba & Rodríguez (2021). Competencias digitales como respuesta a la innovación educativa. Revista internacional de pedagogía e innovación educativa. <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/download/58/46>
- Arroyo J. (2021). Connectivism, a new paradigm for education. 10.46932/sfjdv3n1-028
- Arteaga Gabriel (2020). Enfoques cuantitativos. Testsiteforme. <https://www.testsiteforme.com/enfoque-cuantitativo/>
- Benavente et al. (2021). Teaching Digital Skills and Their Status in the Virtual Context. <https://dx.doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21038>
- Benussi, L. & Enea, M. (2020). Education Disrupted, Education Reimagined: Thoughts and Responses from Education's Frontline During the COVID-19 Pandemic and Beyond. julio 22, 2020, de Wise Qatar foundation Recuperado de <https://www.wise-qatar.org/the-elephant-in-the-room/>
- Camacho Marín et al (2020). Innovation and Educational Technology in the current

Latin American context. Revista de ciencias sociales.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>

Carhuancho et al (2019). Metodología para la investigación. Universidad Internacional del Ecuador. <https://ulibros.com/metodologia-para-la-investigacion-holistica-rh4t7.html>

Chiecher Analía & Melgar María (2018). Do they know everything? Educational innovations aimed at promoting digital skills in university students. Universidad de Guadalajara. <https://doi.org/10.18381/Ap.v10n2.1374>

Cisneros, Jakeline et al (2021). Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>

Cruz Aguayo et al (2022). Hacia una transformación Digital. BID. <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/>

Cruz Guimaraes et al (2022). Las TIC y su impacto en la educación rural. Ciencia Latina. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2539

Cruz maria. (2020). Competencia digital, nuevas perspectivas para la docencia en contextos de aislamiento social. <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i2.2662>

Delaney (2020). Innovación y uso de internet en educación. Universidad del Zulia, Venezuela. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id>

Delgado. (2019). La teoría del aprendizaje social. Instituto para el Futuro de la Educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>

Diaz- Arce et al. (2021). “Competencias digitales en el contexto COVID 19. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.006>

Fernández – Antonia (2022). Formación de las competencias digitales dirigido a los docentes. Universidad de Salamanca. <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/2651/1/>

Ferrada Bustamante et al (2021). Preferencia del uso de las competencias digitales por docentes universitarios en tiempos de covid – 19. Revista saberes educativos.

<https://revistas.uchile.cl/index.php/RSED/article/download/60715/64525/>.

Gadjamaschko, Natalia (2021) socio cultural theory- cultural Scientific Research and Development Socio-Humanitarian Research and Technology. Unviersidad de Simon Fraser B.C. Canadá.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source>

García et al (2022). Educational innovation in Higher Education: Generators of Physics learning. Revista Cubana de Educacion Superior.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S02574314202200010004

Gonzales et al (2020). Importancia de las competencias digitales e innovación Educativa. Universidad Mayor de San Marcos.
<https://www.google.com/url?sa>

Gonzales et al (2020). Nivel correlacional. Revista Multidisciplinar.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73

Gonzales Liendo Cristian (2022), las competencias digitales y el aprendizaje en tiempos de pandemia. Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/81532>

Hernández & Carpio (2019). Introducción a los tipos de Muestreo.
<https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>

Herrera Andres. (2018), innovative elearning solution and Qualification in the creation of supports for the provision of teletraining. Innovacion y Cualificacion. <https://www.innovacionycualificacion.com/novedades/teorias-aprendizaje>

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE3.589>

- IBERO (2020). Diferencias entre investigación aplicada e investigación básica. Comunicación Institucional. <https://blogposgrados.tijuana.ibero.mx/investigacion-aplicada/>
- Ipuzu, esteffany et al (2018). educación sinónimo de cambio (transformadora). <https://www.google.com/url?sa>.
- Lévano Francia et al (2019). Digital Competences and Education. Scielo Peru. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200022&script=sci_arttext
- Levano et al (2020). Competencias digitales y educación. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- López Guevara Noelia. (2021). Las competencias digítale una ventana a la innovación. Universidad de Junin. <https://www.google.com/url?sa>
- Lucio Ponce. (2022). las competencias digitales en estudiantes de posgrado. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v11i2.2113>
- Manco Chávez, Jose (2020). “integración de las TIC y las competencias digitales en tiempo de pandemia covid-19”. Universidad UNTELS. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48172>
- Martínez – Garcés. (2020). “Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la COVID-19”. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4114>
- Marzal & Cruz (2018). competencias digitales es perspectiva de empoderamiento. Marzal, M. y Cruz, E. (2018). <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>
- Mata Solís (2020). Diseño no experimental. Investigalia. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.73
- MINEDU (2020). Logros no alcanzados en la educación. Resolución Ministerial No 160–2020- MINEDU. Gobierno del Perú.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normaslegales/466108-160-2020-minedu>

Morales (2020). Educación proceso social se adecua a cambios.
<http://dx.doi.org/10.35663/amp.2020.371.909>

Panta Juárez Grace (2021). Educación a distancia en época de pandemia.
Universidad Nacional de Piura.
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/>

Picón, Gonzales & Paredes (2020). “Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19”. Universidad Privada María Serrana.
<https://www.google.com/url?sa>

Prada Núñez et al (2022). Globalización y cultura digital en entornos educativos. Revista Redipe. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1641>

Rodríguez Martínez, Ángel (2021). Competencias Digitales Docentes Y Su Estado En El Contexto Virtual. Revista peruana de investigación e innovación educativa.
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repiie/article/view/21038>.

Rodríguez, Daniela (2020). Investigación básica. Liferder.
<https://www.liferder.com/investigacion-aplicada/>

Rus Arias, Enrique (2020). Estadística y parámetros numéricos. Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/parametro.html>

Rus, Enrique (2021). Quantitative research is different from qualitative research. Econopedia. <https://www.google.com/url?sa>

Solís – Aguirre & Carmona (2021). “Desafíos educativos para los académicos de la Universidad Veracruzana en tiempos de pandemia”.
<https://doi.org/10.56067/saetauniversitaria.v10i2.300>

- Torres Flórez et al (2022). Influence of digital skills in educational innovation. Universidad de los Llanos, Colombia. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8388898.pdf>
- UNESCO. (2020). Los Desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. UNESDOC
- Universidad Nacional Autónoma de Honduras. (2020). Competencias del docente en educación online en tiempo de COVID-19. Revista Ciencias Sociales. <https://www.google.com/url?sa>
- Vallejo & Ancon (2020). Poblacion. Estudio Demografia <https://www.google.com/url?sa>
- Venero Valenzuela (2022). Competencias digitales y su relación con la innovación educativa. Innovación e inclusión educativa. <https://www.educarex.es/pub/cont/com/0061/documentos/Instruccion/>
- Westreicher, Guillermo (2020). Población. Econopedia. <https://economipedia.com/definiciones/poblacion.html>
- Yirda, Adrián (2021). Definición de Ética. Definición Humanística <https://conceptodefinicion.de/etica/>

ANEXOS

1. MATRIZ DE CONSISTENCIA – TESIS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

TÍTULO: Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una institución Educativa de Anta- Cusco- 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema de Principal</p> <p>¿Cómo influye las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022?</p>	<p>Objetivos General</p> <p>Evaluar la relación de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe relación de las Competencias Digitales y la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022.</p>	<p>VARIABLE 1: COMPETENCIAS DIGITALES</p> <p>Dimensiones:</p> <p>1. Conocimiento</p> <p>-conoce las Tic. -selección -Problemas de la pandemia</p>	<p>Tipo de Investigación: BASICA</p> <p>Diseño de Investigación:</p> <p>No experimental- correlacional- causal</p>
<p>Problemas Específicas</p>	<p>Objetivos Específicos</p>	<p>Hipótesis Específicos</p>	<p>2. Información de cultura digital</p>	

<p>¿En qué medida influye las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022?</p> <p>¿Cómo influye las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022?</p> <p>¿Como influye las Competencias</p>	<p>Identificar la influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p> <p>Explicar la influencia las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p> <p>Demostrar el aporte de las Competencias</p>	<p>Si existe influencia de las Competencias Digitales de Conocimiento en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p> <p>Si existe la influencia de las Competencias Digitales y la Información de cultura digital en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p> <p>Si existe aporte de las Competencias</p>	<p>-Manejo de las plataformas virtuales -genera cambios en la educación</p> <p>3. Manejo de herramientas digitales -Diseño de plataformas virtuales. -las redes sociales en la educación</p> <p>VARIABLE 2: INNOVACIÓN EDUCATIVA</p> <p>Dimensiones: 1. Individual</p>	<p>Población:800(personas) De una Universidad de Cusco</p> <p>Muestra: 80 (Docentes)</p> <p>Técnicas de Recolección de Datos: Encuesta</p>
--	--	--	---	--

<p>Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad Cusco- 2022?</p>	<p>Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p>	<p>Digitales y el manejo de herramientas digitales en la Innovación Educativa en tiempos del COVID- 19 en una Universidad de Cusco- 2022</p>	<p>-genera cambios en la calidad educativa -implementación progresiva</p> <p>2. Tecnológico - uso del tic para ingresar a información relevante - Dominio de la tecnología en la educación</p> <p>3. Contextual - socioeconómicas - culturales.</p>	<p>Instrumentos: Cuestionario de preguntas</p>
--	--	--	---	--

2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1 Competencias Digitales	Las competencias comprendidas desde el área educativa, pasan a formar parte de instrumentos de gran utilidad que ayuda en la movilización de actitudes, conocimientos por medio de los cuales los usuarios adquieren habilidades para una excelente transferencia de conocimientos para así generar innovación educativa, Lévano et al (2020).	La variable será medida mediante un cuestionario de 15 ítems; el cual se aplicará a la muestra	Conocimiento	-conoce las Tic. -selección -Problemas de la pandemia	1, 2, 3, 4,5	Escala ordinal de Likert 1 = muy frecuente 2 = frecuente 3 = ocasional
			Información de cultura digital	-Manejo de las plataformas virtuales -genera cambios en la educación	6, 7, 8,9,10	
			Manejo de las herramientas digitales	-Diseño de plataformas virtuales. -las redes sociales en la educación	, 11, 12, 13, 14,15	
Variable 2 Innovación educativa	afirma que la teoría sociocultural sobre los estudios hechos por Lev Vygotsky a donde se refiere a la imaginación y Desarrollo de la creatividad del sujeto, para esto el sujeto necesariamente tendrá	La variable será medida mediante un cuestionario de 15 ítems; el cual se aplicará a la muestra.	Individual	-genera cambios en la calidad educativa -implementación progresiva	1, 2, 3, 4,5	Escala ordinal de Lokert
			Tecnológico.	- uso del tic para ingresar a información relevante	6, 7, 8,9,10	1 = Muy Frecuente 2 = Frecuente

	que conectarse con la realidad para que pueda desarrollar un aprendizaje adecuada			- Dominio de la tecnología en la educación		3 = ocasional
			Contextual.	- socioeconómicas - culturales.	11, 12,13, 14,15	

3. INSTRUMENTO/S DE RECOLECCIÓN DE DATOS

VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES / ítems	MUY FRECUENTE =1	FRECUENTE = 2	OCASIONAL = 3
DIMENSIÓN 1. Conocimiento			
¿buscas acceder a las plataformas virtuales?			
¿Realizas el uso de la tecnología para su aprendizaje autónomo?			
¿buscas recurrir a la tecnología para el desarrollo de las actividades académicas?			
¿tratas de emplea las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje??			
¿buscas utilizar las redes sociales para interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades??			
DIMENSIÓN 2: información de cultura digital			
¿realizas el uso de las herramientas digitales didácticas?			
¿tratas de revisar la información de la metodología de las competencias digitales?			
¿Empleas las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje?			
¿buscas que la tecnología forma parte tu del desarrollo personal?			
¿buscas realizar visitas a las diferentes redes sociales donde puede interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades?			
DIMENSIÓN 3: Manejo de las herramientas digitales			

¿realizas Diseños de aprendizaje en las plataformas virtuales?			
¿Diseñas presentaciones utilizando algunas herramientas digitales?			
¿Realizas videoconferencias en alguna de las plataformas virtuales?			
¿buscas dar uso a las pizarras digitales para interactuar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje?			
¿Utiliza los juegos electrónicos de manera frecuente en el proceso de enseñanza – aprendizaje?			

VARIABLE: INNOVACIÓN EDUCATIVA	MUY FRECUENTE =1	FRECUENTE = 2	OCASIONAL = 3
DIMENSIÓN 1. INDIVIDUAL			
¿Tratas de mejorar con nuevas presentaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje?			
¿realizas cambios innovadores en el desarrollo de las actividades de aprendizaje?			
¿Realizas actividades de aprendizaje implementando aulas interactivas?			
¿Creas presentaciones en las plataformas virtuales para exponer tus actividades de enseñanza aprendizaje?			
¿implementas estrategias interactivas en las conferencias de enseñanza aprendizaje?			
DIMENSIÓN 2: TECNOLÓGICO			
¿realizas el uso de la tecnología en las diferentes actividades que realizas como trabajo, estudio, entretenimiento, etc.?			
¿buscas usar las herramientas digitales en las actividades educativas?			

¿Tratas de crear novedades de aprendizaje en las diferentes plataformas virtuales?			
¿organizar video conferencias con tus compañeros de estudio o trabajo?			
¿asistes a programas de implementación plataformas digital que se dan de manera gratuita?			
DIMENSIÓN 3: CONTEXTUAL			
¿tienes problemas económicos para asistir a algún programa de formación en el uso del tic?			
¿buscas mejorar de manera creativa en el desarrollo de las actividades académicas ?			
¿buscas asistir a cursos de capacitación en programas innovación educativa que se publican en las redes sociales?			
¿las personas de tu entorno te ayudan en la solución de problemas con el tic?			
¿realizas salas de reuniones por medio de las redes sociales con temas de enseñanza - aprendizaje?			

4. CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

VARIABLE COMPETENCIAS DIGITALES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. Conocimiento				
¿buscas acceder a las plataformas virtuales?	X	X	X	
¿Realizas el uso de la tecnología para su aprendizaje autónomo?	X	X	X	
¿buscas recurrir a la tecnología para el desarrollo de las actividades académicas?	X	X	X	
¿tratas de emplea las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje??	X	X	X	
¿buscas utilizar las redes sociales para interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades??	X	X	X	
DIMENSIÓN 2: información de cultura digital				
¿realizas el uso de las herramientas digitales didácticas?	X	X	X	
¿tratas de revisar la información de la metodología de las competencias digitales?	X	X	X	
¿Empleas las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje?	X	X	X	
¿buscas que la tecnología forma parte tu del desarrollo personal?	X	X	X	
¿buscas realizar visitas a las diferentes redes sociales donde puede interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades?	X	X	X	

DIMENSIÓN 3: Manejo de las herramientas digitales				
¿realizas Diseños de aprendizaje en las plataformas virtuales?	x	x	x	
¿Diseñas presentaciones utilizando algunas herramientas digitales?	x	x	x	
¿Realizas videoconferencias en alguna de las plataformas virtuales?	x	x	x	
¿buscas dar uso a las pizarras digitales para interactuar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	x	x	x	
¿Utiliza los juegos electrónicos de manera frecuente en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	x	x	x	

VARIABLE: INNOVACIÓN EDUCATIVA / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. INDIVIDUAL				
¿Tratas de mejorar con nuevas presentaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	x	x	x	
¿realizas cambios innovadores en el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	x	x	x	
¿Realizas actividades de aprendizaje implementando aulas interactivas?	x	x	x	
¿Creas presentaciones en las plataformas virtuales para exponer tus actividades de enseñanza aprendizaje?	x	x	x	
¿implementas estrategias interactivas en las conferencias de enseñanza aprendizaje?	x	x	x	

DIMENSIÓN 2: TECNOLÓGICO				
¿realizas el uso de la tecnología en las diferentes actividades que realizas como trabajo, estudio, entretenimiento, etc.?	x	x	x	
¿buscas usar las herramientas digitales en las actividades educativas?	x	x	x	
¿Tratas de crear novedades de aprendizaje en las diferentes plataformas virtuales?	x	x	x	
¿organizar video conferencias con tus compañeros de estudio o trabajo?	x	x	x	
¿asistes a programas de implementación plataformas digital que se dan de manera gratuita?	x	x	x	
DIMENSIÓN 3: CONTEXTUAL				
¿tienes problemas económicos para asistir a algún programa de formación en el uso del tic?	x	x	x	
¿buscas mejorar de manera creativa en el desarrollo de las actividades académicas ?	x	x	x	
¿buscas asistir a cursos de capacitación en programas innovación educativa que se publican en las redes sociales?	x	x	x	
¿las personas de tu entorno te ayudan en la solución de problemas con el tic?	x	x	x	
¿realizas salas de reuniones por medio de las redes sociales con temas de enseñanza - aprendizaje?	x	x	x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA.**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: JUAN CLIMACO PRADA ONTON
DNI. 24001984

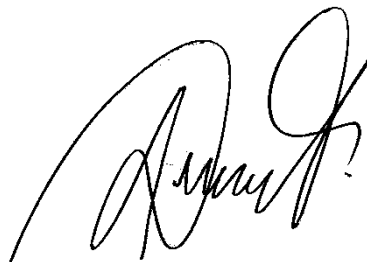
Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA

13 de mayo del 2022.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juan Climaco Prada Onton', written in a cursive style.

VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. Conocimiento				
¿buscas acceder a las plataformas virtuales?	x	x	x	
¿Realizas el uso de la tecnología para su aprendizaje autónomo?	x	x	x	
¿buscas recurrir a la tecnología para el desarrollo de las actividades académicas?	x	x	x	
¿tratas de emplea las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje??	x	x	x	
¿buscas utilizar las redes sociales para interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades??	x	x	x	
DIMENSIÓN 2: información de cultura digital				
¿realizas el uso de las herramientas digitales didácticas?	x	x	x	
¿tratas de revisar la información de la metodología de las competencias digitales?	x	x	x	
¿Empleas las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje?	x	x	x	
¿buscas que la tecnología forma parte tu del desarrollo personal?	x	x	x	
¿buscas realizar visitas a las diferentes redes sociales donde puede interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades?	x	x	x	
DIMENSIÓN 3: Manejo de las herramientas digitales				
¿realizas Diseños de aprendizaje en las plataformas virtuales?	x	x	x	

¿Diseñas presentaciones utilizando algunas herramientas digitales?	x	x	x	
¿Realizas videoconferencias en alguna de las plataformas virtuales?	x	x	x	
¿buscas dar uso a las pizarras digitales para interactuar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	x	x	x	
¿Utiliza los juegos electrónicos de manera frecuente en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	x	x	x	

VARIABLE: INNOVACIÓN EDUCATIVA / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. INDIVIDUAL				
¿Tratas de mejorar con nuevas presentaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	x	x	x	
¿realizas cambios innovadores en el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	x	x	x	
¿Realizas actividades de aprendizaje implementando aulas interactivas?	x	x	x	
¿Creas presentaciones en las plataformas virtuales para exponer tus actividades de enseñanza aprendizaje?	x	x	x	
¿implementas estrategias interactivas en las conferencias de enseñanza aprendizaje?	x	x	x	
DIMENSIÓN 2: TECNOLÓGICO				
¿realizas el uso de la tecnología en las diferentes actividades que realizas como trabajo, estudio, entretenimiento, etc.?	x	x	x	
¿buscas usar las herramientas digitales en las actividades educativas?	x	x	x	
¿Tratas de crear novedades de aprendizaje en las diferentes plataformas virtuales?	x	x	x	

¿organizar video conferencias con tus compañeros de estudio o trabajo?	x	x	x	
¿asistes a programas de implementación plataformas digital que se dan de manera gratuita?	x	x	x	
DIMENSIÓN 3: CONTEXTUAL				
¿tienes problemas económicos para asistir a algún programa de formación en el uso del tic?	x	x	x	
¿buscas mejorar de manera creativa en el desarrollo de las actividades académicas ?	x	x	x	
¿buscas asistir a cursos de capacitación en programas innovación educativa que se publican en las redes sociales?	x	x	x	
¿las personas de tu entorno te ayudan en la solución de problemas con el tic?	x	x	x	
¿realizas salas de reuniones por medio de las redes sociales con temas de enseñanza - aprendizaje?	x	x	x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA.

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

Aplicable después de

Apellidos y nombres del juez validador. Mg:
Jessica Camayo Tovar DNI. 70392688

Especialidad del validador: DOCENCIA
UNIVERSITARIA



lel 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. Conocimiento				
¿buscas acceder a las plataformas virtuales?	Si	Si	Si	
¿Realizas el uso de la tecnología para su aprendizaje autónomo?	Si	Si	Si	
¿buscas recurrir a la tecnología para el desarrollo de las actividades académicas?	Si	Si	si	
¿tratas de emplea las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje?	SI	SI	SI	
¿buscas utilizar las redes sociales para interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades??	Si	Si	SI	
DIMENSIÓN 2: información de cultura digital	SI	SI	SI	
¿realizas el uso de las herramientas digitales didácticas?	Si	Si	SI	
¿tratas de revisar la información de la metodología de las competencias digitales?	SI	SI	SI	
¿Empleas las redes sociales para complementar sus actividades de enseñanza – aprendizaje?	Si	Si	SI	
¿buscas que la tecnología forma parte tu del desarrollo personal?	SI	SI	SI	
¿buscas realizar visitas a las diferentes redes sociales donde puede interactuar durante el proceso de desarrollo de las actividades?	Si	Si	SI	
DIMENSIÓN 3: Manejo de las herramientas digitales				
¿realizas Diseños de aprendizaje en las plataformas virtuales?	Si	Si		

¿Diseñas presentaciones utilizando algunas herramientas digitales?	Si	Si	SI	
¿Realizas videoconferencias en alguna de las plataformas virtuales?	Si	Si	SI	
¿buscas dar uso a las pizarras digitales para interactuar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	Si	Si	SI	
¿Utiliza los juegos electrónicos de manera frecuente en el proceso de enseñanza – aprendizaje?	Si	Si	SI	

VARIABLE: INNOVACIÓN EDUCATIVA / ítems	Pertinencia ¹	Relevancia ²	Claridad ³	Sugerencias
DIMENSIÓN 1. INDIVIDUAL				
¿Tratas de mejorar con nuevas presentaciones en el proceso de enseñanza - aprendizaje?	SI	SI	SI	
¿realizas cambios innovadores en el desarrollo de las actividades de aprendizaje?	SI	SI	SI	
¿Realizas actividades de aprendizaje implementando aulas interactivas?	SI	SI	SI	
¿Creas presentaciones en las plataformas virtuales para exponer tus actividades de enseñanza aprendizaje?	SI	SI	SI	
¿implementas estrategias interactivas en las conferencias de enseñanza aprendizaje?	SI	SI	SI	
	SI	SI	SI	
DIMENSIÓN 2: TECNOLÓGICO	SI	SI	SI	
¿realizas el uso de la tecnología en las diferentes actividades que realizas como trabajo, estudio, entretenimiento, etc.?	SI	SI	SI	
¿buscas usar las herramientas digitales en las actividades educativas?	SI	SI	SI	
¿Tratas de crear novedades de aprendizaje en las diferentes plataformas virtuales?	SI	SI	SI	

¿organizar video conferencias con tus compañeros de estudio o trabajo?	SI	SI	SI	
¿asistes a programas de implementación plataformas digital que se dan de manera gratuita?	SI	SI	SI	
	SI	SI	SI	
DIMENSIÓN 3: CONTEXTUAL	SI	SI	SI	
¿tienes problemas económicos para asistir a algún programa de formación en el uso del tic?	SI	SI	SI	
¿buscas mejorar de manera creativa en el desarrollo de las actividades académicas ?	SI	SI	SI	
¿buscas asistir a cursos de capacitación en programas innovación educativa que se publican en las redes sociales?	SI	SI	SI	
¿las personas de tu entorno te ayudan en la solución de problemas con el tic?	SI	SI	SI	
¿realizas salas de reuniones por medio de las redes sociales con temas de enseñanza - aprendizaje?	SI	SI	SI	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

En la mayoría de las preguntas existe suficiencia para ser aplicadas, pero se debe mejorar en la claridad de la presentación de los ítems.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Tania Ivone Estrada Illatupa
 DNI: 23992513

Especialidad del validador: Administración de la Educación

Cusco, 13 de mayo del 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MEDINA URIBE JURY CARLA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Competencias digitales y la innovación educativa en tiempos de covid-19 en una universidad de Cusco, 2022", cuyo autor es OROSCO QUISPE MARI LUZ, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MEDINA URIBE JURY CARLA DNI: 10816699 ORCID 0000-0001-8338-7404	Firmado digitalmente por: JCMEDINAU el 12-08- 2022 11:14:33

Código documento Trilce: TRI - 0408529