



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes
de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de
Guayaquil, 2021.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra En Docencia Universitaria

AUTORA:

Cando Veliz, Diana Mercedes (ORCID: 0000-0002-3350-4665)

ASESOR:

Dr. Mendívez Espinoza, Yván Alexander (ORCID: 0000-0002-7848-7002)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PIURA - PERÚ

2021

Dedicatoria.

A Dios que me ha dado la fuerza de seguir adelante, a mis padres que son un pilar fundamental en mi vida, su apoyo ha sido de gran estímulo, a mis hijas por su comprensión y ayuda en todo este proceso.

Agradecimiento.

A mi pequeña familia por alentarme a seguir y comprenderme en todo este proceso de formación.

A mí querida prima Karla por ser mi compañera y ayudarme en los momentos complicados, a mis queridos compañeros de tesis, a la Universidad Cesar Vallejo, a los docentes que me han ayudado a formarme a lo largo de este camino y a mi asesor de tesis Dr. Yván Méndez Espinoza, por su exigencia y orientación.

Índice de contenido

Carátula.....	i
Dedicatoria.	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	vii
Abstract.	viii
I.- INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	15
3.2. Operacionalización de variables de estudio.....	16
3.3. Población, muestra y muestreo.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimiento.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV.- RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	33
VII. Recomendaciones.....	34
Referencias.....	35
ANEXOS.....	40

Índice de Tablas.

Tabla 1. Competencias tecnológicas y sus dimensiones.	20
Tabla 2. Distribución de frecuencias de competencias tecnológicas.....	21
Tabla 3. Enseñanza virtual y sus dimensiones.	22
Tabla 4. Enseñanza virtual.	23
Tabla 5. Correlación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual.....	24
Tabla 6. Correlación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizaje 24	
Tabla 7. Correlación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual. 25	
Tabla 8. Correlación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje.	25

Índice de figuras.

Figura 1.	Esquema del diseño de investigación.....	15
Figura 2.	Competencias tecnológicas y sus dimensiones.....	20
Figura 3.	Distribución de frecuencia y porcentaje de competencias tecnológicas.....	21
Figura 4.	Enseñanza virtual y sus dimensiones.....	22
Figura 5.	Distribución de frecuencia y porcentaje de enseñanza.....	23

Resumen.

La presente investigación se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. Es una investigación de diseño no experimental correlacional asociativa con un enfoque cuantitativo y de corte transversal. Teniendo una muestra de 96 estudiantes con un muestreo no probabilístico aplicándose dos cuestionario con una total de 17 Ítems, los mismos que fueron validados por juicio de expertos, los resultados obtenidos evidencian que las variables competencias tecnológicas y la enseñanza virtual presentan una relación positiva moderada en el coeficiente de Spearman de ($Rho=0.521^{**}$) y una significancia bilateral del ($p<0,00$) el cual acepta hipótesis planteada en la investigación. Por lo que se concluye que las competencias tecnológicas y la enseñanza virtual presentan un relación positiva es decir a mayor manejo de las herramienta tecnológicas mayor es el aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Palabras claves: Competencias tecnológicas, Aprendizaje virtual. Estudiantes

Abstract.

The present research was proposed as a general objective: To determine the relationship between technological competences and virtual teaching in students of the Social Sciences career at the University of Guayaquil, 2021. It is a research of non-experimental associative correlational design with a quantitative and cutting approach cross. Having a sample of 96 students with a non-probabilistic sampling, applying two questionnaires with a total of 17 Items, which were validated by expert judgment, the results obtained show that the variables technological competences and virtual teaching present a moderate positive relationship in the Spearman coefficient of ($Rho = 0.521^{**}$) and a bilateral significance of ($p < 0.00$) which accepts the hypothesis raised in the research. Therefore, it is concluded that technological competences and virtual teaching present a positive relationship, that is, the greater the use of technological tools, the greater the learning in students of the Social Sciences career at the University of Guayaquil, 2021.

Keywords: Technological competences, Virtual learning. Students

I.- INTRODUCCIÓN.

Mundialmente la emergencia sanitarias provocada por el COVID-19 ha hecho que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) sean más relevantes en el sector educativo (Fardoun et al., 2020) menciona que en un informe de un informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), aproximadamente ciento ochenta y cinco países han suspendido clases en sus territorios y otros países han suspendido parcialmente clases. La importancia de la innovación tecnológica ha introducido mejoras en los procesos de E-A. (Gutiérrez, Ramón & Colmenero, Manuel, 2014) sin embargo esta nueva situación pandémica ha llevado a muchos gobiernos de turno a desarrollar planes de contingencia, a reconsiderar una educación que pueda acercarse a sus alumnos para educar mientras los países están atravesando la emergencia. (Expósito & Marsollier, 2020) la importancia de la educación online en 2020 es un hecho indiscutible que marcará precedentes de antes y después. (Porlán 2020), pero lo cierto es que la mayoría no está preparada para este desafío. (Méndez Escobar, 2020). El acceso a espacios virtuales se transforma en una distribución desigual de los medios y estrategias, que afecta principalmente a sectores de bajos ingresos o vulnerables (Rieble-Aubourg y Viteri, 2020). Por un lado, la situación requiere de esfuerzos para mantener la continuidad educativa entre los que poseen mayor dificultades. (Bravo-García y Magis-Rodríguez, 2020) los modelos pedagógicos han tomado como recurso el uso y empleo de las tecnologías para impartir una educación como una solución distinta surgiendo de esta forma un análisis implícito, el cual posibilita una más grande flexibilidad en la administración del periodo, el espacio y la distancia.(Díaz Vera et al., 2021) afirmaron que las competencias tecnológicas potencian la comunicación y la interacción a través de actividades, aumentando así la motivación en los educando.(Oliveros, Fuertes y Silva 2018) A expensas de las alternativas universitarias para atraer y aprender nuevos contenidos, eliminando así las últimas formas de educación continua. (Gutiérrez Ochoa, Sindy & Torres Díaz, 2021) La educación virtual cuenta con recursos y actividades que se pueden ajustar según sus intereses, (Ahumada Ebratt & Gil Olivera, 2021) La tecnología de la información y la comunicación es una excelente alternativa al nuevo modelo de educación a distancia Según la Unesco (2018) pueden integrar, enriquecer y

convertir la enseñanza, en una práctica relacional, porque incluye las acciones de diversos agentes (2018), para hacer indiscutible la aplicación de las tecnologías en la enseñanza, es necesario pensar en el rol del docente de diferentes formas. Luján (2016) La innovación y las tecnologías de la información y la comunicación son caminos estratégicos necesarios. (EL COMERCIO, 2021) El presidente de CSUSA menciona que disponer de una infraestructura tecnológica para describir el contenido analógico, trabajar en la participación y mejorar la formación de capacidades técnicas la conectividad y la calidad es necesario para desarrollar novedosas capacidades en los adolescentes. (Hinostroza, 2017) desarrollar ecosistemas digitales fortalece políticas a través de procesos de integración y cooperación para promover una sociedad basada en el conocimiento. (Anzules Arreaga & Andrade Rivera, 2021) En Ecuador, se puede decir que la pandemia puso al descubierto las innumerables dificultades que presenta el sistema educativo en cuanto al uso y aplicación efectiva de la tecnología. La imposibilidad de acceder a Internet, el desconocimiento de las Tic, y otros factores, ejercen presión emocional en familias y estudiantes. (Gargallo López, B., Pérez-Pérez, C., Garcia-Garcia, 2020) actualmente, la mayor parte de los profesionales de la educación dan por sentada la importancia de integrar de las tic (Buitrago, Navarro y García (2015), por lo que la intrusión de las tecnologías en la educación es un hecho. La Universidad de Guayaquil debido al estado de emergencia implementó la educación virtual como estrategia incorporando las tecnologías (TIC) para dar respuestas a los indicios de contribuir al mejoramiento de las competencias tecnológicas de los educandos, en la enseñanza virtual y responder así al desafío en que se encuentra la educación. Según el contenido expuesto en la realidad del problema nace la pregunta ¿Cuál es la relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la universidad de Guayaquil 2021?

La investigación, se justifica teóricamente por qué se confrontan resultados existentes con otras teorías, práctica porque debe ajustarse a ambientes virtuales ya que en la modalidad actual de educación sincrónica y asincrónica se efectúa en todos los contextos educativos. En este marco los hallazgos que se deriven de esta investigación constituirán un aporte de relevancia e importancia para el

diseño de planes instruccionales, planificaciones micro curriculares o syllabus desde los cuales se generen acciones para mejorar las competencias tecnológicas de los estudiantes de la carrera Ciencias Sociales de la universidad de Guayaquil y cualquier otra institución que posee carreras similares, al mismo tiempo el constructo elaborado investigación puede servir de referente para estudios cuyo objetivo sea mejorar la calidad de la educación, el perfil de egreso y las competencias laborales de los estudiantes de pregrado.

Por otra parte, el objetivo busca determinar la relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. Del mismo modo se diseñaron los objetivos específicos 1. Determinar la relación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. 2. Determinar la relación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. 3. Determinar la relación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje colaborativo en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. Así mismo se plantearon las hipótesis H1. Existe relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en los estudiantes de la carrera de ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. HN. No existe relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. H2. Existe relación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.h3. Existe relación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021. H4. Existe relación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

II. MARCO TEÓRICO.

Alguno de los estudios que se encontraron relacionados referentes a las competencias tecnológicas y la educación virtual se mencionan las siguientes investigaciones nacionales e internacionales:

Rivera Yábar, O. A. (2021) menciona en su trabajo de investigación titulado "El impacto de la plataforma de aula virtual en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes en el que se utiliza la plataforma virtual de aula como solución alternativa para suspender la docencia presencial. -Cursos enfrentados por la pandemia de coronavirus (COVID-19), inician el curso sobre esta poderosa herramienta creada por GOOGLE para potenciar la asimilación de aprendizajes a través de las competencias del alumno CETPRO PÚBLICO curso de informática de Huaral. Utilizó la técnica de encuesta y cuestionarios como instrumentos de recopilación de datos. Se aplicó el tipo de diseño pre-experimental. El objetivo es determinar el impacto de las aulas de plataforma virtual en el aprendizaje de habilidades de los estudiantes de CETPRO Público Huaral en los cursos de informática. Conclusión El aula de plataforma virtual tiene un efecto beneficioso sobre la capacidad de aprendizaje de los cursos de informática.

Sosa Celi, P. Y. (2020) en su trabajo, titulado Uso de recursos tecnológicos virtuales y competencias docentes, esta autora establece como objetivo determinar el uso de los recursos tecnológicos virtuales y las habilidades docentes a partir de la cognición de los estudiantes, con base en la teoría del conexionismo y el constructivismo, la investigación pertenece al tipo básico de no-diseño experimental relacionado. La población y muestra está conformada por 82 estudiantes, la encuesta es el método técnico, la herramienta de aplicación es el cuestionario en escala Likert, la validez se basa en juicio de expertos y la confiabilidad se basa en Cronbach. Los coeficientes de confiabilidad del método, la tecnología y el uso de recursos didácticos son 0.884 y 0.963 habilidades respectivamente. En esta encuesta, frente al nivel alto (26,8%), el nivel medio (39%) obtuvo un porcentaje mayor (39%) en el uso de recursos tecnológicos virtuales. Asimismo, para la variable capacidad docente, el porcentaje más alto se obtiene en el nivel apropiado (41,5%) y el porcentaje más bajo (28%) se obtiene en el nivel excelente. Por tanto, para la comparación de hipótesis generales se

obtiene una correlación de Spearman de 0,755 y un valor de $p < 0,001$, y se concluye que según la percepción de los estudiantes universitarios existe una fuerte relación intermedia directa entre la variable uso de recursos tecnológicos y habilidades docentes.

Vargas Campos, (2020) en su estudio sobre Aulas virtuales y la capacidad de aprendizaje, este autor puso como objetivo general determinar la relación entre el uso de VES del IEP "Graham Bell" en 2020. La investigación utiliza métodos científicos y cortes transversales de tipos de investigación descriptiva relacionados; en la investigación se utilizó un censo de 82 estudiantes de instituciones educativas. Los datos se recopilaron a través de dos cuestionarios, uno para el uso de aulas virtuales y otro para el aprendizaje a través de la habilidad. La conclusión es que entre los estudiantes de secundaria existe una relación directa y positiva entre el uso de aulas virtuales y el aprendizaje de habilidades, es decir, a mayor nivel de uso de las aulas virtuales, el correspondiente Cuanto mayor sea el nivel de capacidad de aprendizaje, según el valor del coeficiente de Spearman $Rho = 0,589$ (sig. bilateral = 0,00), esto indica que existe una correlación positiva considerable.

Históricamente, el proceso de combinar la tecnología con la enseñanza ha sido lento. Entre ellos, paulatinamente se van incorporando medios educativos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), videoclips y ordenadores personales, y se están desarrollando modos de aprendizaje como el electrónico (e-learning en inglés). Sin embargo, solo cuando las TIC se integran en una perspectiva creativa puede ocurrir un cambio cualitativo en el proceso de enseñanza.

Soto Mauricio, (2020), cuyo tema es Educación virtual y satisfacción de las estudiantes de la Institución Nacional de Educación Santa Rosa Esta investigación es de tipo básico, el diseño del estudio es no experimental, de correlación-causal transversal. Aplicó a 45 alumnos de quinto grado de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa. Se aplicó una encuesta de 30 ítems como herramienta para cada variable de investigación el instrumento y se verificó por juicio de expertos. La conclusión de su estudio es que la educación virtual está estrechamente relacionada con la satisfacción de los estudiantes de quinto

grado en la Institución Nacional de Educación de Santa Rosa, Sig. = 0.000 0.05, y el coeficiente de correlación Rho de Pearson es igual a 0.994. El nivel de satisfacción se determina por la educación virtual recibida porque los estudiantes cuentan con los aspectos básicos que les permiten recibir la educación virtual de la mejor manera, tales como: acceso a aulas virtuales, acceso a herramientas técnicas, docentes y directivos que dominan los nuevos métodos de enseñanza.

Gálvez Zeballos, (2020), en su estudio sobre la enseñanza virtual tuvo como objetivo general describir cómo utilizar los recursos de aprendizaje en la educación virtual de los estudiantes del curso general. El diseño utiliza métodos cuantitativos, utilizando un diseño transversal y no experimental. Esta herramienta es un cuestionario debidamente verificado a través de estadísticas (Alfa de Cronbach) a través del juicio de expertos. Las siguientes conclusiones se extraen para comprobar que el aspecto principal de la docencia virtual para los estudiantes del curso general de la Universidad Católica Sedes Sapientiae 2020 es la colaboración virtual, que se refiere a metas o especificidades. El principal indicador que se muestra es el acceso a los recursos digitales de aprendizaje, con un rango de 57,5%. El segundo objetivo específico obtuvo un porcentaje del 50,7%, que se situó dentro de un buen nivel, y frente al tercer objetivo específico relacionado con la colaboración virtual es adaptarse a su ritmo de aprendizaje, el nivel de colaboración virtual es relativamente alto. Se observa que 5,5 % de estudiantes piensa que el nivel es bajo, 47,9% piensa que es normal y 46,6% piensa que es bueno. Por tanto, la mayoría de los estudiantes tiende a pensar que el nivel de colaboración virtual es regular.

Florencia Ponce, M. F. (2020). En su investigación sobre las herramientas técnicas y aprendizaje en un entorno virtual para estudiantes proyectó como objetivo determinar la relación entre las herramientas técnicas y el aprendizaje en entornos virtuales. Se realizó una encuesta no experimental, de relevancia y métodos cuantitativos a 29 estudiantes, se utilizó un muestreo no probabilístico y se aplicó un cuestionario de un total de 20 ítems. Analizando la información recopilada, el resultado es que el uso actual de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes se encuentra en un nivel intermedio, y el 82% de los encuestados dijo tener un bajo nivel de dominio de estas herramientas

tecnológicas. De igual forma, teniendo en cuenta el 69% de las opiniones, se indica que los estudiantes se encuentran en un nivel normal de aprendizaje en un entorno virtual, por tanto, no existe un entorno virtual que oriente el aprendizaje. Por tanto, se concluye que debido al nivel medio de los estudiantes, su uso de herramientas técnicas tiene ciertas limitaciones; esto significa que tienen dificultad para construir conocimiento y crear productos a través del proceso de innovación, y de igual forma, aprender en un entorno virtual. A nivel regular, se demuestra que las actividades autónomas se apoyan en los medios y el entorno digital.

En Canadá, Meador (2020). En su trabajo sobre TIC mencionado en la evaluación del proyecto, su intención es explorar la aplicación de las TIC en la evaluación de proyectos educativos. El método utilizado es un método híbrido. Se realizaron entrevistas y cuestionarios a 249 participantes, y el coeficiente de Pearson fue de 0,39, por lo que se pudo indicar que existe una correlación moderada entre las variables de investigación, con una significancia de $p = 0,00$. La conclusión es que las TIC ayudan a evaluar el proyecto.

Moreno, (2019) en su investigación sobre la Capacidad Técnica y Participación del Educador en la Gestión Educativa cuyo propósito es definir el vínculo entre capacidad técnica variable y participación docente, porque estamos en una globalización tecnológica en el siglo XXI. En este mundo, la industria, la economía y especialmente la educación deben enfrentar estas razones en constante cambio. Preparar a los profesores con habilidades técnicas y proporcionarles las herramientas para lograr una enseñanza de alta calidad. Esta investigación se realizó desde una perspectiva cuantitativa y un procedimiento deductivo hipotético, utilizando un enfoque no experimental. Se realizó un cuestionario a 80 profesores con 32 ítems de habilidad técnica y 27 ítems de participación de los educadores en la gestión escolar. La significancia de $0.000 < 0.01$ indica que la habilidad técnica del docente está relacionada con la participación del docente en la gestión escolar, manteniendo un alto nivel de relación directa, como lo muestra el coeficiente de correlación de Spearman de 0.500.

Según, Allueva y Alejandre (2019) define las competencias tecnológicas como habilidades digitales, con las que se puede buscar, información, comunicación, colaboración y crear contenido de tecnología digital, aplicar el conocimiento y las

ideas de la investigación a la práctica docente, definitivamente es importante tener una influencia de las Estrategias de Aprendizaje del estudiante en sus competencias respecto a las TIC, tanto tecnológica como pedagógica o ética, muy especialmente las relacionadas con el procesamiento de la información desde este planteamiento, se considera que en la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, hacen que los estudiantes obtengan la oportunidad de adquirir y desarrollar competencias importantes que ayuden a su formación.

García Sierra, (2021) en su estudio titulado “Aprendizaje cooperativo en aulas virtuales direccionado a estudiantes del centro de educación en ingeniería efectiva en Huaral. 2021”, tuvo como objetivo común determinar la influencia del aprendizaje cooperativo en el aula virtual de los estudiantes. Miembro del Centro de Educación Técnica Efectiva de Huaral 2021. El enfoque es cuantitativo el diseño en este estudio es de corte transversal causal no empírica, los participantes del estudio fueron 50 estudiantes del centro de enseñanza de ingeniería y productividad en diversas disciplinas. La herramienta utilizada es un cuestionario elaborado para cada variable, 19 ítems para la primera variable y 31 ítems para la segunda variable; Los resultados del estudio fueron que el aprendizaje cooperativo influye significativamente las aulas virtuales de los estudiantes del centro de educación técnica efectivo en Huaral, 2021. Con una (Sig. = 0.000; Nagelkerke = 0.567).

Cucche Huarnizo, (2021) Este autora en su estudio tuvo el objetivo de determinar la relación entre recursos didácticos y aprendizaje colaborativo, en estudiantes de trabajo social, de la Universidad Federico Villarreal 2021. –Diseño propuesto por este autor fue no experimental, teniendo una población de 94 educandos de la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Federico Villarreal. El principal resultado obtenido por el estudio fue que el 66% de los estudiantes demostró un alto nivel de uso de los recursos didácticos y logró resultados excepcionales de aprendizaje colaborativo, una cifra significativa, pero que debe llegar al 100% de los estudiantes. Sin embargo, llegar allí es un proceso que requiere perseverancia. Se concluyó que existe una relación significativa entre los recursos educativos y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de trabajo social de la Universidad Federico Villareal con un (Rho de Spearman = 0.381; pandlt; 0.05).

HENRIQUEZ-CORONEL et al. (2018) En su investigación titulada la evaluación y la capacidad digital, llevada a cabo en América Latina y sus principales hallazgos a través de una revisión de las tecnologías existentes. Se pueden evidenciar 2.879 artículos en seis bases de datos científicos y se seleccionaron 11 en función del tipo de investigación y los antecedentes del análisis. Lo comprobaron con tecnología de análisis de contenido. Los resultados muestran que, sin un marco de referencia específico que oriente la construcción de herramientas para evaluar las capacidades digitales, predomina la investigación que utiliza métodos cuantitativos y diseños de encuestas. El nivel de habilidad digital de los estudiantes muestra hallazgos diferentes. La mejor competencia es buscar y obtener información, mientras que la más baja suele estar relacionada con el aprendizaje social.

González Calatayud et al., (2018) menciona que la capacidad digital es una de las competencias básicas de la ciudadanía en el siglo XXI y una de las competencias horizontales de todas las universidades de España. En este caso, la formación de la capacidad digital de los estudiantes universitarios es de especial relevancia, para lo cual realizamos la experiencia que describimos en este artículo. Diseñamos un programa de formación de 5 dimensiones basadas en métodos de aprendizaje basados en tareas y las capacidades digitales de la Comisión Europea. Recopilamos datos de evaluación a través del diseño de prueba previa y posterior del cuestionario de aplicación. Luego de evaluar la experiencia, nuestros alumnos expresaron satisfacción con la metodología y enfatizaron la adquisición de habilidades.

Zavala et al., (2016) en su artículo sobre enseñar habilidades digitales tuvo como como propósito realizar una revisión bibliográfica del mismo, para la búsqueda, se seleccionó el término en inglés "número y capacidad". Por tanto, se obtuvieron un total de 132 referencias desde 1996 hasta 2016. Se pueden identificar diferentes conceptos de habilidad y habilidad digital, esta última requiere del arduo trabajo de los docentes para obtener todos los beneficios de la integración en la educación, en el entorno y los elementos de aprendizaje, y el rol de cada participante en la tarea educativa. Teniendo en cuenta las habilidades para lidiar con las TIC, esto ayuda a buscar, analizar y procesar información de diversas

fuentes con el fin de aplicar mejor las TIC. Ya que son herramientas para alcanzar metas relacionadas con el desarrollo profesional y social. Aprendizaje, entretenimiento, comunicación e información.

Tobar, J. M. (2013) A través de su trabajo, la autora intentó implementar el uso de las TIC como estrategia de método mediante la implementación de un blog creado a partir de un programa de blogs para fortalecer la enseñanza de asignaturas musicales para estudiantes de educación primaria de la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE), utilizando diferentes herramientas TIC. Proporcionando a los estudiantes una variedad de recursos de aprendizaje, como presentaciones, vídeos, audios, chats, foros, etc., para promover el aprendizaje colaborativo entre maestros y estudiantes. Por lo tanto, pueden aprender a través de la práctica, el intercambio, la interacción y la investigación. El propósito de este trabajo es desarrollar una propuesta sobre el uso de las tecnologías para mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Son los 22 estudiantes de la asignatura de música profesional de educación inicial de la Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE) que participaron en la modalidad semipresencial y presencial entre marzo y julio de 2014, quienes realizaron la encuesta para recolectar información presencial. Como fuentes secundarias se encuentran diversas informaciones bibliográficas recogidas en bibliotecas e Internet, aplicaciones de diferentes software relacionados con el uso de las TIC en la enseñanza de disciplinas musicales, y cinco entrevistas a personas relacionadas con el tema de investigación propuesto. Una vez realizado el trabajo, la conclusión a la que se llegó es que el uso de herramientas TIC ha fortalecido la enseñanza de asignaturas musicales para estudiantes de educación primaria de manera semipresencial y presencial. Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE), entre marzo y julio de 2014, por lo que se ha superado la meta propuesta, entendiendo que el uso correcto de las TIC es una estrategia de método que puede potenciar el proceso docente, no solo la música, sino cualquier otra asignatura, en cualquier forma de aprendizaje, ya sea presencial, semi presencial o remoto.

Ferro, Martínez y Otero (2009) señalan que la aplicación de las TIC puede estimular el entusiasmo por el aprendizaje de los estudiantes, atraer su atención y convertirse en uno de los motores de aprendizaje. Pero para aprender a través de

las TIC, es necesario tener en cuenta la alfabetización digital que deben poseer profesores y alumnos. Por tanto, para conseguirlos se requieren una serie de requisitos. Estas necesidades se atenderán de alguna manera, aumentando las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías y reduciendo o minimizando las restricciones.

La teoría de la capacidad digital se basa en la Teoría del valor de la expectativa situacional (SEVT) de (Wigfield et al., 2020). En su investigación, se asume que estas y las comparaciones sociales y de tiempo no solo juegan un papel clave en el desarrollo personal. La capacidad y el autoconcepto también desempeñan un papel clave en el desarrollo de sus valores subjetivos para diferentes profesiones y tareas relacionadas. Esto incluye desempeño y elección. Propuso la teoría de la comparación dimensional y demostró las profundas ventajas de la comparación dimensional en el auto estándar de la capacidad personal. Luego, el autor discute cómo la comparación dimensional afecta el valor subjetivo de la tarea, pero por qué esta relación es más débil que el autoconcepto de habilidad. Luego, describa cómo la comparación de dimensiones afecta las interpretaciones de los individuos de sus logros y sus respuestas emocionales a estos resultados, y haga recomendaciones para futuras investigaciones.

Herrera Jiménez, A. M. (2015) La tecnología y sus aportes se están desarrollando rápidamente y cambiando el campo del conocimiento, aquí es comprensible que la educación como disciplina está aceptando nuevos desafíos y sea digna de una investigación más detallada.

Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos, varios autores mencionaron la necesidad de habilidades y formación. La capacidad tecnológica es un factor clave para que los estudiantes la integren en el proceso de enseñanza también mencionan que las competencias constan de las dimensiones tecnológica y pedagógica (Sandí Delgado & Sanz, 2018) Las competencias tic pueden entenderse como una serie de conocimientos y habilidades que los estudiantes deben poseer para que puedan manejar de manera adecuada varios tipos de conocimientos. La didáctica puede entenderse como un conjunto de conocimientos y habilidades que pueden dominar

adecuadamente los diversos recursos técnicos necesarios para su práctica de formación profesional. Cabe agregar que los factores personales y ambientales, como el género, la edad, la frecuencia de uso de la computadora en el hogar y el nivel de educación y docencia en los laboratorios de computación, son considerados elementos que inciden en el avance de las competencias. (Sandí Delgado & Sanz, 2018). En resumen, la habilidad técnica es más que saber usar la tecnología porque se requiere conocimientos, actitudes, valores y habilidades para implementar el proceso de integración de estas tecnologías durante el proceso de formación (Sandí, Sanz y Lovos, 2018).

Según (Valparaíso, 2011) citado por Estrada Saucedo & Apaza Flores, 2017) definen a la educación virtual como una especie de sistema y modelo educativo, que surge de las necesidades típicas de la educación y la tecnología. Se diferencia de la educación presencial porque tiene flexibilidad en la gestión del tiempo y el espacio, y se adapta al tiempo que tienen los estudiantes, lo que requiere una mayor responsabilidad. Los estudiantes aprenden por ellos pueden brindar alternativas para los diferentes ritmos de aprendizaje, el propósito de esta investigación es utilizar tecnologías de la información y la comunicación, como el uso de computadoras, redes de transmisión de datos, plataformas de educación virtual, Internet y medios, tales como: chat, foros de discusión.

(Valdez, 2018), menciona que la educación virtual es un modelo actualizado, tiene la singularidad de ser innovador, flexibles, y genera una interacción en la relación de la enseñanza, el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación. También, permite a los estudiantes tener una mayor interacción entre profesores y compañeros en tiempo real, independientemente de la distancia y el tiempo. La dimensión recursos tecnológicos cubre todos los recursos y herramientas que los educandos pueden utilizar en el proceso de aprendizaje. El aula virtual es un entorno para que los estudiantes se desarrollen e interactúen, debe ser un entorno amigable y un espacio de referencia para ellos en su proceso de formación. Acompañamiento virtual, proporciona una serie de pautas, recursos y herramientas por parte de los docentes, esta sección representa los recursos básicos que se pueden utilizar para hacer que el estudiante realice acciones claras y concretas que faciliten el

intercambio de conocimiento. Promoción del aprendizaje colaborativo. El desarrollo participativo del conocimiento debe combinar la costumbre personal, el proceso de investigación en grupo y el manejo de los datos con el apoyo de instrumentos virtuales, los educandos deben adaptarse a la educación virtual y requerir la orientación de su organización del tiempo.

Se basa en la taxonomía de Bloom y el modelo SAMR (modelo que integra las TIC en el proceso educativo) desarrollado por el docente Rubén Puentedura. Este modelo tiene como objetivo promover la alianza TIC de los docentes en el proceso educativo para ayudar a los estudiantes a alcanzar altos niveles de rendimiento. El modelo SAMR guía a los docentes en el diseño e implementación de actividades de aprendizaje a través de cuatro métodos de uso de las TIC en el aula: reemplazo, extensión, modificación y redefinición. Por su parte, la taxonomía de Bloom se puede utilizar como guía para que los profesores diseñen actividades de aprendizaje destinadas a desarrollar habilidades cognitivas de orden superior. (López, 2014) citado por (Cardoso Pérez et al., 2018)

Basantés et al., (2016) El desarrollo de Internet y las tecnologías de la información y la comunicación ha cambiado fundamentalmente, la forma en que aprendemos e interactuamos en diferentes campos contemporáneos; porque brindan muchas herramientas, recursos, medios y formatos que permiten estrategias de enseñanza para promover la construcción del conocimiento, sin embargo, la posibilidad de utilizar tecnologías emergentes en el proceso de enseñanza ha llevado al entorno de aprendizaje virtual a copiar el paradigma conductista, con demasiada información, y no hay rigor en el establecimiento de recomendaciones de formación virtual.

En el ámbito educativo, las TIC brindan múltiples herramientas, recursos, medios y formatos que habilitan estrategias didácticas para promover la construcción del conocimiento, tales como: aulas virtuales, blogs didácticos, evaluaciones en línea, aprendizaje móvil, realidad virtual, entornos virtuales 3d, entre otros. Sin embargo, su éxito depende de la capacidad de integrar la tecnología en el plan de estudios y crear una experiencia de aprendizaje personalizada para cada estudiante al transformar el aula en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Estrada Saucedo & Apaza Flores,(2017) en su investigación propuso tres métodos de enseñanza virtual, el método sincrónico, la interacción entre los participantes se lleva a cabo al mismo tiempo; asincrónico, ocurre cuando los participantes envían mensajes, pero no al mismo tiempo, lo que indica que los participantes son inconsistentes, lo que es por eso que estos se guardan Mensajes para ubicar sus razones más adelante; cuando se agregan ambos métodos (mezclados); la enseñanza y el aprendizaje en la educación virtual se vuelve más efectiva porque la comunicación siempre es estimada por la interacción de los participantes.

Sánchez (2020) menciona que el aprendizaje sincrónico es muy importante cuando se busca la interacción y el aprendizaje de las opiniones de los estudiantes a través de la promoción de debates, discusiones de casos y otras actividades. Por otro lado, el aprendizaje asincrónico es importante cuando se busca brindar información sobre las condiciones de una asignatura, desarrollar conceptos clave antes de la clase o difundir conocimientos teóricos que requieran que los estudiantes dediquen tiempo y reflexión. Finalmente, como última sugerencia, si un estudiante puede participar en una clase en vivo (sincrónica) mientras hace las tareas del hogar, definitivamente es una clase que puede desarrollarse de forma asincrónica.

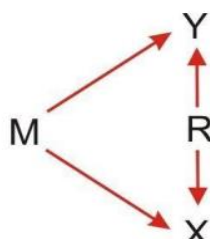
Rincón (2013) determinó que las herramientas de comunicación son aquellas que pueden ser sincrónicas o asincrónicas; es decir, el emisor y el receptor se encuentran en diferentes espacios y momentos al momento de comunicarse, teniendo así un desarrollo, lo que ayudará a los procesos social del conocimiento, a partir de la relación para este propósito

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de la investigación.

- Según la finalidad: es aplicada porque su propósito es resolver problemas prácticos y tiene como objetivo contribuir al conocimiento teórico se relaciona con la investigación pura, depende de sus descubrimientos y aportes teóricos; tratando de confrontar la teoría con la realidad (Tamayo, 2003) citado por GALLARDO ECHENIQUE, 2017)
- Por su carácter es correlacional asociativa tiene por propósito comprender la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico. Hernández, Fernández & Baptista (2010, p. 105).
- Según su naturaleza: es cuantitativa ya que se centra principalmente en los aspectos observables y cuantificables del fenómeno, utilizando métodos de análisis empíricos y pruebas estadísticas para el análisis de datos.
- Esta investigación es cuantitativa porque las variables son medibles y las herramientas estadísticas se pueden utilizar para el análisis mediante la recopilación de datos. (Neil y Cortez, 2018)
- Según el alcance temporal: Este estudio es transversal porque están investigando un aspecto en un período específico es decir solo se toma una medición en un momento dado. (Rodríguez & Mendivelso, 2018)

Figura 1. Esquema del diseño de investigación.



M muestra: estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil

X Variable 1: Competencias Tecnológicas

Y Variable 2: Enseñanza Virtual

R relación entre las variables.

3.2. Operacionalización de variables de estudio.

Variables.

- **Competencias Tecnológicas.**

Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos, varios autores mencionaron la necesidad de habilidades y formación. La capacidad tecnológica es un factor clave para que los estudiantes la integren en el proceso de enseñanza también mencionan que las competencias constan de las dimensiones tecnológica y pedagógica.

- **Definición operacional.**

Esta variable se medirá mediante un cuestionario redactado y verificado por 3 expertos. El cuestionario consta de 8 ítems el cual mide las dimensiones de tecnología y pedagogía.

- **Enseñanza Virtual**

Según (Valparaíso, 2011) citado por Estrada Saucedo & Apaza Flores, 2017) definen a la educación virtual como una especie de sistema y modelo educativo, que surge de las necesidades típicas de la educación y la tecnología. La educación virtual se diferencia de la educación presencial porque tiene capacidad de interacción en tiempo y espacio, y se adapta al tiempo que tienen los estudiantes, lo que requiere una mayor responsabilidad para los estudiantes. Los estudiantes aprenden por ellos. Pueden brindar alternativas ya que su aprendizaje se dan en ritmos diferentes; además, el propósito de esta investigación es utilizar tecnologías de la información y la comunicación, como el uso de computadoras, redes de transmisión de datos, plataformas de educación virtual, Internet y medios, tales como: chat, foros de discusión etc.

- **Definición Operacional.**

Es un modelo de aprendizaje adaptado a los estudiantes, compuesto por recursos de aprendizaje, acompañamiento virtual, promoción del aprendizaje colaborativo. Se utilizó un cuestionario de 9 ítems. De escala ordinal que tiene los niveles de Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre en orden. Calificado por tres expertos para medir las dimensiones de esta variable.

3.3. Población, muestra y muestreo.

- **Población.**

Es un conjunto de casos definidos, limitados y accesibles que formarán una referencia para la selección de la muestra y cumplirá con un conjunto de criterios predeterminados con respecto a características específicas de la encuesta. Arias-Gómez, J., Villasis-Keever, M. y Miranda, MG (2016). La población total está conformada por 160 estudiantes del segundo semestre de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Guayaquil en 2021. Antes del muestreo, se realizó una prueba piloto en 36 estudiantes.

Los criterios de selección incluyen a los estudiantes que se han matriculado y están cursando actualmente la carrera, y excluyen a los estudiantes que no han completado el cuestionario, los estudiantes que han obtenido permisos médicos y los estudiantes que están ausentes por cualquier motivo. Por conveniencia, la técnica utilizada es no probabilística, asumiendo el nivel de prevalencia desconocido $P = 50\%$ y el tamaño de la muestra es de 96 estudiantes, el nivel de seguridad es del 95% y el nivel de significancia es del 5%

- **Muestra.**

Es una sección o subconjunto de unidades representativas de un grupo denominado población o cosmos, seleccionadas de manera aleatoria, y que se somete a observación científica con el objeto de obtener resultados válidos para el mundo total investigado (López-Roldán, 2015). En la cual se seleccionaron treinta y seis estudiantes hombres y mujeres de las clases de la tarde y la mañana. Debido a la situación que actualmente estamos atravesando en nuestra ciudad de Guayaquil, se incluyeron como criterio personas que participaron principalmente en cursos de estudio durante la pandemia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Los datos se recopilaron mediante un cuestionario CDAES adaptado y validado por expertos con el cual se evaluó las competencias tecnológicas y

la enseñanza virtual, se aplicó a la población muestral que fueron 36 estudiantes recopilando la información mediante el Google Forms ya que actualmente están recibiendo las clases virtuales, el instrumento consta de 17 ítems dividido en las 2 dimensiones de competencias tecnológicas y las 3 de enseñanza virtual, con el fin de comprender qué saben y que son capaces de hacer los estudiantes para aprender de manera efectiva y vivir de manera productiva en un mundo cada vez más digital. Por ello, se utilizan como referencia los indicadores propuestos. La confiabilidad del instrumento se basó en el Alfa de Crombach, se realizó una prueba piloto con 36 estudiantes de tipo no probabilístico el cual nos permitió tener la representatividad de la población.

3.5. Procedimiento.

Para la toma de la muestra se pidió la autorización al docente tutor de los estudiantes del segundo semestre de la carrera de Ciencias sociales mediante un correo electrónico, ya que actualmente no están laborando presencial, para obtener la información de la investigación se elaboró un cuestionario virtual mediante Google Forms en donde se registraron los datos de los estudiantes y de la encuesta que evalúa las dos variables, después de su aplicación se vació la información para el posterior procesamiento.

3.6. Método de análisis de datos.

El ingreso de la información obtenida se realizó en una base de datos de Excel, donde se vaciaron los datos del instrumento para su correspondiente proceso automático, utilizando SPSS Statistic v. 25.0, los resultados se muestran en forma de tablas y números, así como la frecuencia y porcentaje de la respuesta. Dónde analizar y explicar los objetivos propuestos. Por otro lado, para determinar la relevancia se utilizan estadísticas inferenciales basadas en hipótesis de investigación. Se supone que se acepta al nivel de significancia del 5%.

3.7. Aspectos éticos

En términos de ética, se considera la privacidad de los estudiantes, la información obtenida solo se utiliza con fines de investigación, su integridad no se viola en ningún aspecto, y la información proporcionada es lo más verdadera posible. Todos los participantes son tratados de manera justa y equitativa.

IV.- RESULTADOS

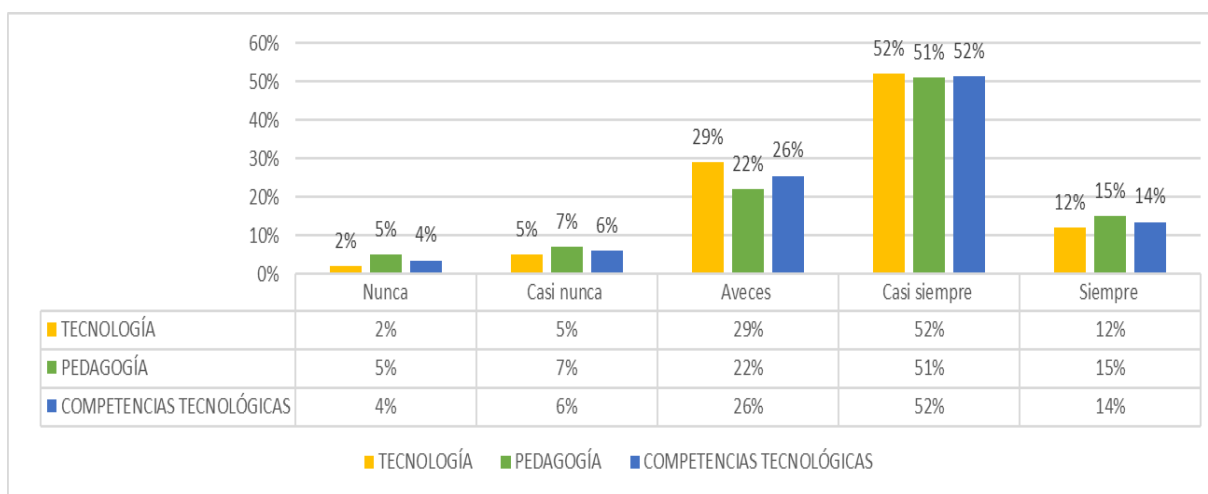
Competencias tecnológicas y sus dimensiones en las encuestas aplicadas a los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla1. Competencias tecnológicas y sus dimensiones.

	VARIABLE		DIMENSIONES			
	COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS		TECNOLOGÍA		PEDAGOGÍA	
	f	%	f	%	f	%
Nunca	3	4%	2	2%	5	5%
Casi nunca	6	6%	5	5%	7	7%
Aveces	24	26%	28	29%	21	22%
Casi siempre	49	52%	50	52%	49	51%
Siempre	13	14%	12	12%	14	15%
Total	96	100%	96	100%	96	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Competencias tecnológicas y sus dimensiones.



Fuente: Elaboración propia.

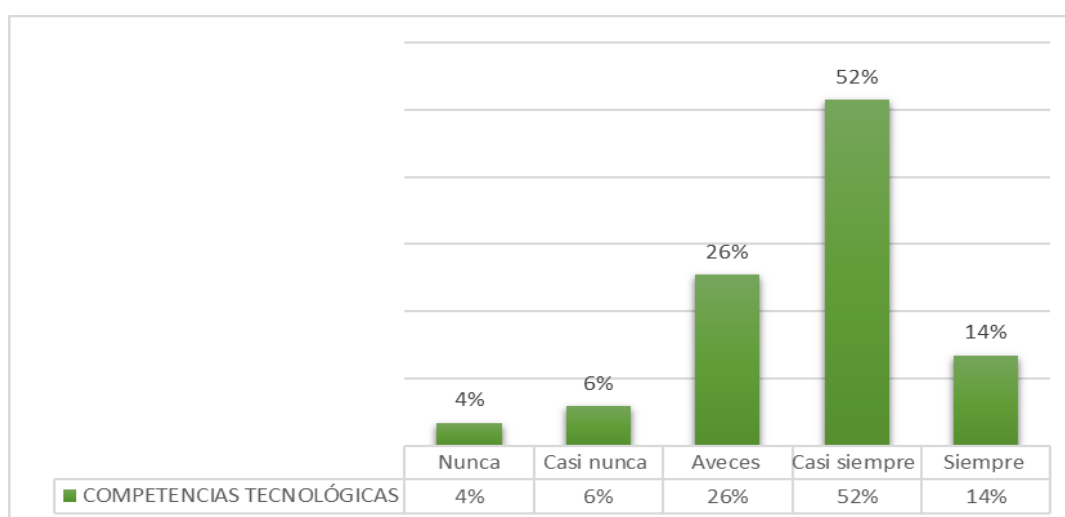
En la presente investigación se observa en la tabla N. 1 y figura 2 que la variable competencias tecnológicas y sus dimensiones están en un nivel medio con un promedio de 52% en cuanto al manejo de esta, así mismo con un 26% poseen un nivel medio bajo, 14% un nivel alto, el 5% representa un nivel bajo y el 2% representa un nivel muy bajo.

Tabla2. Distribución de frecuencias de competencias tecnológicas.

VARIABLE		
COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS		
	f	%
Nunca	3	0,02
Casi nunca	6	0,06
A veces	24	0,26
Casi siempre	49	0,52
Siempre	13	0,14
Total	96	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3. Distribución de frecuencia y porcentaje de competencias tecnológicas.



Fuente: Elaboración propia.

En la presente investigación se observa en la tabla N.2 y figura 3 la variable competencias tecnológicas presentan un porcentaje del 52% representa que los estudiantes poseen un nivel medio en el uso y manejo de esta, así como un 26% de los estudiantes tienen un nivel medio bajo, 14% de los estudiantes poseen un nivel alto, el 6% representa un nivel bajo y el 2% representa un nivel muy bajo que indica que los estudiantes no poseen competencias tecnológicas.

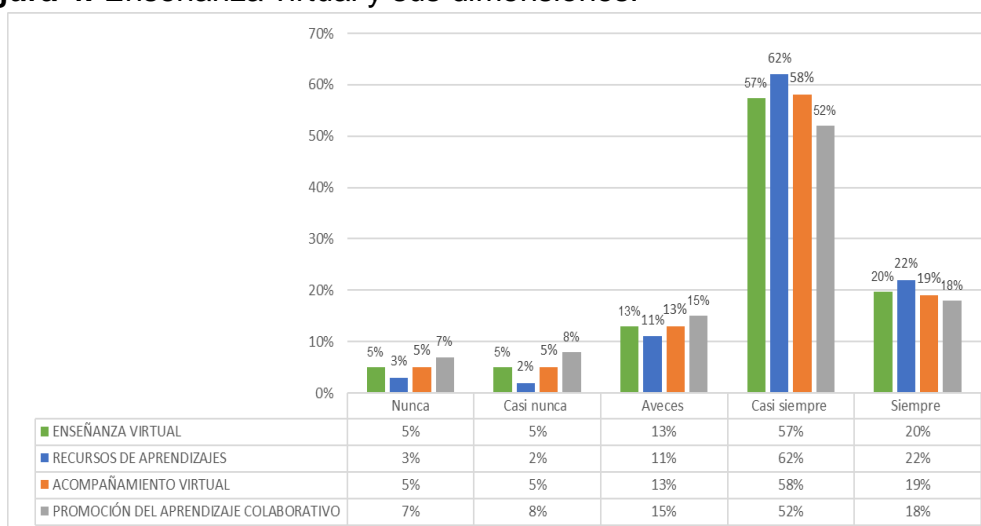
Enseñanza virtual y sus dimensiones en las encuestas aplicadas a los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla3. Enseñanza virtual y sus dimensiones.

	VARIABLE		DIMENSIONES					
	ENSEÑANZA VIRTUAL		RECURSOS DE APRENDIZAJES		ACOMPANAMIENTO VIRTUAL		PROMOCIÓN DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	5%	3	3%	5	5%	7	7%
Casi nunca	5	5%	2	2%	5	5%	8	8%
A veces	12	13%	11	11%	12	13%	14	15%
Casi siempre	55	57%	60	62%	56	58%	50	52%
Siempre	19	20%	21	22%	18	19%	17	18%
Total	96	100%	96	100%	96	100%	96	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4. Enseñanza virtual y sus dimensiones.



Fuente: Elaboración propia.

En la presente investigación se observa en la tabla N. 3 y figura 4 que la variable enseñanza virtual y sus dimensiones están en un nivel medio con un 57% en poseen un nivel de aprendizaje adecuado, así mismo con un 20% poseen un nivel alto, el 13% un nivel medio bajo, el 5% representa un nivel bajo y el 5% representa un nivel muy bajo.

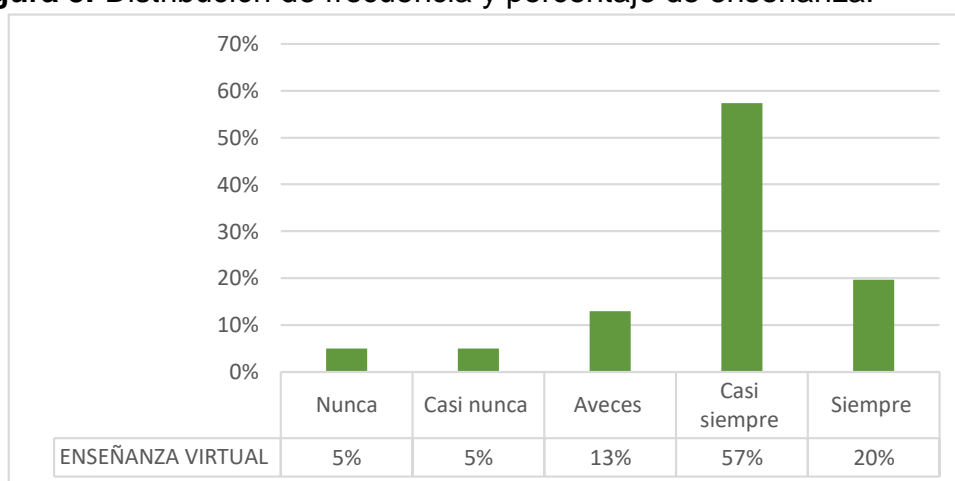
Distribución de frecuencia y porcentaje de enseñanza virtual en las encuestas aplicadas a los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla4. Enseñanza virtual.

VARIABLE		
ENSEÑANZA VIRTUAL		
	f	%
Nunca	5	5%
Casi nunca	5	5%
A veces	12	13%
Casi siempre	55	57%
Siempre	19	20%
Total	96	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5. Distribución de frecuencia y porcentaje de enseñanza.



Fuente: Elaboración propia.

En la presente investigación se observa en la tabla N.4 y figura 5 la variable enseñanza virtual presentan un porcentaje del 57% lo que representa que los estudiantes poseen un nivel medio en cuanto a la enseñanza virtual, así como un 20% de los estudiantes tienen un alto, 13% de los estudiantes poseen un nivel bajo, el 5% representa un nivel bajo y el 5% representa un nivel muy bajo que adquieren los conocimientos en cuanto a la enseñanza virtual.

Resultados de la relación de variables.

Prueba de correlación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla5. Correlación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual.

		Enseñanza virtual	
Rho- Spearman	Competencias tecnológicas	Coeficiente de Correlación	0,521**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	96

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación:

Como se observa en la tabla 5, el valor del coeficiente de correlación de Spearman ($Rho=0,521$) lo cual significa que existe una relación moderada positiva entre el competencias tecnológicas y enseñanza virtual en los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021 lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y rechaza la hipótesis nula.

Prueba de correlación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla6. Correlación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizaje.

		Recursos de aprendizajes	
Rho- Spearman	Competencias tecnológicas	Coeficiente de Correlación	0,619**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	96

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación:

Como se observa en la tabla 6, el valor del coeficiente de correlación de Spearman ($Rho=0,619$) lo cual significa que existe una relación moderada positiva entre las competencias tecnológicas y los recursos de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021, lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y rechaza la hipótesis nula.

Prueba de correlación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla7. Correlación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual.

		Acompañamiento virtual	
Rho- Spearman	Competencias tecnológicas	Coefficiente de Correlación	0,553**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	96

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación:

Como se observa en la tabla 7, el valor del coeficiente de correlación de Spearman ($Rho=0,553$) lo cual significa que existe una relación moderada positiva entre las competencias tecnológicas y acompañamiento virtual en los estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021, lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y rechaza la hipótesis nula.

Prueba de correlación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Tabla8. Correlación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje.

		Promoción del aprendizaje colaborativo	
Rho- Spearman	Competencias tecnológicas	Coefficiente de Correlación	0,562**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	96

Fuente: *Elaboración propia.*

Interpretación:

Como se observa en la tabla 8, el valor del coeficiente de correlación de Spearman ($Rho=0,562$) lo cual significa que existe una relación moderada positiva entre las competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje en los

estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021, lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y rechaza la hipótesis nula.

V. DISCUSIÓN.

Cuando hablamos de competencias tecnológicas y educación virtual, pensamos en componentes educativos que promueven el desarrollo de aprendizajes significativos, implicando el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza virtual, el cual hoy en día es muy importante para el desarrollo profesional en cualquier área sea esta profesional o estudiantil. En este último el estudiante se vuelve un individuo importante, ya que es el receptor directo del conocimiento, mediante el uso y la aplicación de las herramientas tecnológicas con las cuales ellos desarrollan las habilidades y destrezas convirtiéndose así en parte esencial de la creación de su propio proceso de aprendizaje, todo esto con ayuda del docente el cual le permite desarrollarse y contribuir con conocimientos nuevos en su enseñanza.

El conocimiento adquirido mediante el uso y la aplicación de las tecnologías en el aprendizaje virtual hará que realice un mejor desempeño tanto personal como profesional.

El objetivo busca determinar la relación entre competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Se puede indicar que la relación entre las variables competencias tecnológicas y enseñanza virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales de la universidad de Guayaquil, 2021, tienen un nivel de correlación medio dado que el nivel de similitud entre las dos variables es del 52,1% lo cual significa que cuanto mayor es la utilización y manejo de las competencias tecnológicas mejor es la enseñanza en los estudiantes, en la tabla 5, se evidencia que el coeficiente de correlación del Rho de Spearman es de 0,521*** lo cual significa una correlación positiva moderada y una significancia bilateral al nivel del $(0,000 < 0.01)$ con lo cual certifica que las competencias tecnológicas se relacionan de manera significativa con la enseñanza virtual podemos decir con estos resultados que la pandemia por el covid-19, ha obligado a las instituciones a aplicar metodologías que promuevan el aprendizaje significativo en los estudiantes: por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación, que existe relación entre competencias

tecnológicas y enseñanza virtual en los estudiantes de la carrera de ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021 y se rechaza la nula.

Los objetivos específicos de la investigación fueron planteados en base a las dimensiones del instrumento guardando relación con lo que sostiene Gálvez Ceballos. Quien realizó su investigación con el propósito de describir cómo utilizar los recursos de aprendizaje en la educación virtual el resultado obtenido fue que los estudiantes tienen un grado alto nivel de colaboración virtual. Por lo que Allueva y Alejandri (2019) en su estudio menciona que las competencias tecnológicas son habilidades digitales con las que podemos buscar información, comunicarnos crear contenido etc., en su conclusión menciona que las TIC influye definitivamente en las estrategias de aprendizaje del estudiante tanto tecnológica como pedagógica. Por su parte Valdez, 2018, afirma esta postura ya que el menciona que la educación virtual es un modelo actualizado, innovador y flexible, genera interacción en relación con la enseñanza aprendizaje y el auto aprendizaje.

Ferro, Martínez y Otero (2009) señalan que la aplicación de las TIC, puede estimular el entusiasmo por el aprendizaje en los estudiantes, atrae su atención y se convierte en uno de los motores de aprendizaje pero para aprender a través de las TIC, se debe tener en cuenta la alfabetización digital. Muñoz-Ozuna y otros. (2016) también mencionan que las competencias tecnológicas son las habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos virtuales esta capacidad tecnológica es un factor clave en la enseñanza virtual. Por su parte (Valdez, 2018), menciona a la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de ser innovador y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza, el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación. Además, permite a los estudiantes interactuar con los docentes y compañeros en tiempo real

Según el objetivo específico: determinar la relación entre competencias tecnológicas y recursos tecnológicos en estudiantes de la carrera de Ciencias Sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Los referidos teóricos mencionan que los recursos de aprendizajes, cubre todos los recursos y herramienta que los educandos pueden utilizar en su proceso de aprendizaje, el aula virtual es un entorno para que los estudiantes se desarrollen en su proceso de formación (Valdez 2018) En esta dimensión se obtuvo como resultado preponderante que el 57% presenta el nivel de aprendizaje adecuado un 20% posee un nivel alto, el 13% presenta un nivel medio bajo y el 10% representa el nivel muy bajo. Estos resultados se pueden inferir con la postura de Valparaíso (2011) citado por Estrada Saucedo & Apaza Flores, (2017), se puede interpretar que el 22% presentan un nivel positivo alto en el manejo de los recursos tecnológicos, el 62% estudiantes presentan un nivel medio en el uso y aplicación de los recursos tecnológicos lo podemos interpretar como positivo aunque todavía no tiene el nivel adecuado. Sin embargo, no sucede lo mismo con 11% de los estudiantes que presentan un nivel medio bajo, y el 5% estudiantes un nivel bajo. Estos resultados coinciden con los expuestos por Sosa Celi, P.Y (2020), donde se puede inferir que el uso de los recursos tecnológicos virtuales según la percepción del estudiante universitario está en relación intermedia directa. Se puede acotar que los resultados fundamentados por Valparaíso (2011) y Sosa Celi, P.Y (2020), contribuirán al desarrollo de las destrezas requeridas para el proceso de enseñanza aprendizaje. El resultado satisfactorio, verifica los principios de Herrera Jiménez, A.M. (2015) el resultado preponderante se debe a que los estudiantes desarrollan y ponen en práctica rápidamente el conocimiento lo que es comprensible ya que la educación como disciplina está aceptando nuevos desafío, por lo que es necesario seguir incorporando nuevas estrategias didácticas para obtener un mejor resultado.

Objetivo 2: determinar la relación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

Algunos autores mencionan que el acompañamiento, proporciona una serie de pautas, recursos y herramientas por parte de los docentes, los mismos que los utilizan para que los estudiantes realicen acciones claras y concretas y que faciliten el intercambio de conocimiento. (Valdez 2018) en esta dimensión se obtuvo como resultado que el 19% de los estudiantes califican como alto el

acompañamiento virtual, el 58% de los estudiantes la califican como un nivel medio, un 13% con un nivel medio bajo y 10% con un nivel bajo. Estos resultados se fundamentan con los de Rivera Yábar, O.A. (2021) en donde los estudiantes utilizan para su acompañamiento las plataformas virtuales implementadas por la universidad como solución alternativa esto en consecuencia de la suspensión de actividades presenciales, la implementación de talleres o cursos por parte de los docente a través de sus competencia TIC, en su estudio obtuvo que el acompañamiento mediante el uso de las plataformas virtuales tienen un efecto beneficioso sobre la capacidad de aprendizaje de los estudiantes. Pero según Soto Mauricio, K.A (2020) en su estudio sobre la educación virtual pudo observar que los estudiantes de la institución San Mateo presentan dificultades en el manejo de cierta herramientas TIC, Podemos decir que según los fundamentos de Rivera Yábar, O.A. (2021) el acompañamiento virtual tiene un efecto beneficioso si se lo realiza de la manera adecuada y con los recursos requeridos. El resultado satisfactorio según los fundamentos de la investigación, verifica los principios de Vargas Campos (2020) quien afirma que los estudiantes a mayor uso de las plataformas virtuales mayor es su capacidad de aprendizaje, pero todo esto es posible si se cuenta con maestros debidamente capacitados.

Por último el objetivo 3: determinar la relación entre competencias tecnológicas y promoción del aprendizaje colaborativo en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

El referente teórico menciona que el desarrollo participativo del conocimiento debe combinar las experiencias personales, el proceso de investigación y el manejo de la información con el apoyo de las herramientas virtuales (Valdez 2018). En el resultado descriptivo de la variable promoción del aprendizaje colaborativo presenta el 18% que corresponde al nivel alto el 52% que corresponde al nivel medio el 15% al nivel medio bajo y 15% al nivel bajo este resultado coincide con los de (García Sierra, 2021) y con los de Estrada Saucedo & Apaza Flores, (2017) donde se puede inferir que el aprendizaje colaborativo influye significativamente en el proceso de enseñanza de los estudiantes ya que su significancia fue del 56%. Se puede mencionar que los fundamentos teóricos de Huber, (2008) quién mencionó que la posible causa de este resultado es la

presencia de aspectos socioculturales, donde los estudiantes absorben y construyen sus conocimientos, los cuales aplican a través de prácticas que promueven el aprendizaje y el trabajo colaborativo.

Todas las investigaciones que los autores han realizado sobre competencias tecnológicas y educación virtual son temas que se pueden dar en niños, jóvenes, adultos y ancianos y se dan en diferentes situaciones de nuestra vida. La pandemia por COVID-19 ha cambiado por completo nuestro entorno de convivencia, donde solo nos queda adaptarnos e incorporarlo a la nueva forma de vivir y aprender, reconociendo la necesidad de utilizar las habilidades tecnológicas para lograr nuestros objetivos de aprendizaje. En la investigación se utilizaron resultados similares demostrando que las que las competencias tecnológicas intervienen en el conocimiento y en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Entre las limitaciones más importante en el desarrollo de la investigación encontramos que el tiempo fue muy corto para aplicar debidamente el cuestionario a todos los estudiantes, por otra parte la situación actual en la que nos encontramos debido a la pandemia por COVID19, la cual se ha convertido en un obstáculo para recoger los datos del cuestionario de forma directa a los estudiantes, otro factor que influyó en la aplicación de este instrumento fue que el país tuvo varios días de vacaciones por diferentes fechas conmemorativas, por lo cual los estudiantes no estaban asistiendo virtualmente a clases, lo que también significó que la aplicación del cuestionario no se realice en su totalidad, esto también posibilitó la recolección de información total de la población, otra limitante fue que los estudiantes no contestaron las preguntas por muchos motivos, la falta de conectividad, problemas de salud, o no les cargo el link etc.

En las fortalezas podemos mencionar que no hubo muchos gastos económicos se encontró variedad de conceptos de las dos variables, se elaboró y validó los constructos los cuales servirán a otros investigadores, la investigación aporta al desarrollo científico desde el marco teórico.

Esta investigación hará un aporte relevante e importante al diseño de planes docentes, planes extraescolares o programas de estudio a partir de los cuales se

generen acciones para mejorar las habilidades pedagógicas tecnológicas y virtuales de los estudiantes de la carrera ciencias sociales de la universidad de Guayaquil y de otras instituciones que así lo requieran.

VI. CONCLUSIONES

- En la presente investigación permitió conocer la relación entre la competencias tecnológicas y enseñanza virtual, evidenciándose una correlación positiva moderada ($Rho=0,521$) y una significancia bilateral (p) (< 0.000). exteriorizando que se rechaza H_0
- Respecto a la relación entre competencias tecnológicas y recursos de aprendizajes expresan correlación positiva moderada ($Rho=0,619$) y una significancia bilateral (p) (< 0.000). exteriorizando que se rechaza H_0
- Respecto a la relación entre competencias tecnológicas y acompañamiento virtual expresan una correlación positiva moderada ($Rho=0,553$) y una significancia bilateral (p) (< 0.000). exteriorizando que se rechaza H_0
- Respecto a la relación entre competencias tecnológicas y aprendizaje colaborativo expresan correlación positiva moderada ($Rho=0,562$) y una significancia bilateral (p) (< 0.000). exteriorizando que se rechaza H_0

VII. Recomendaciones.

- Las habilidades tecnológicas brindan experiencias enriquecedoras para los estudiantes, su aplicación adecuada en la educación fortalece el proceso de enseñanza, por esta razón se recomienda a los docentes enriquecer estos conocimientos mediante una metodología innovadora para promover el uso adecuado de las competencias tecnológicas.
- Se recomienda capacitar a los estudiantes en el uso de las plataformas, programas, equipos, biblioteca virtual, correos, foros etc. los mismos que les permitan manejar de forma adecuada los recursos tecnológicos para fortalecer su aprendizaje.
- Se recomienda a los docentes tener una mayor interacción sincrónica con los estudiantes, hacerlos partícipes de su propia educación, capacitarse constantemente, realizar planes de estudio en donde todos sean beneficiarios, utilizar la herramientas para promover una enseñanza igualitaria, interactuar teórica y prácticamente realizando un seguimiento continuo del aprendizaje.
- Se recomienda a los estudiantes realizar círculos de estudios para fomentar el aprendizaje colaborativo a los docentes adecuar las metodologías y actividades que promuevan la equidad, creando entornos que contribuyan al aprendizaje involucrando a los estudiantes en diferentes actividades que originen el aprendizaje por grupos, desarrollando así sus habilidades y ampliando nuevos métodos de aprendizaje.

Referencias.

- Aguilar, A. L. S., Howlet, L. C. P., Diez, M. D. C. G., & Beltrán, J. L. B. (2020). La Educación superior durante la contingencia sanitaria COVID-19: Uso de las TIC como herramientas de aprendizaje. Caso de estudio: alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración. *Revista Latina de Comunicación Social*, (78), 309-328.
- Ahumada Ebratt, D. D., & Gil Olivera, N. A. (2021). In times of coronavirus: What are the factors that increased stress levels in teachers. *Revista Boletín Redipe*, 10(8), Anzules Arreaga, L. S., & Andrade Rivera, G. (2021). Cómo Afectó la Pandemia en el Uso y Aplicación de Tecnologías en las Familias Ecuatorianas. *Ingenio*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.29166/ingenio.v4i1.2980>
- Cardoso Pérez, C. N., Suárez Mella, R. P., & Suárez Rosillo, N. A. (2018). Interactive virtual education, the paradigm of the future. *La Educación Virtual Interactiva, El Paradigma Del Futuro*, 144–157. <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/422–429>. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i8.1416>
- Cruz-Pérez, M. A., Pozo-vinueza, M. A., & Juca-aulestia, J. M. (2020). La Integración de las TIC en el currículo de Educación Superior en la última década (período 2009-2019). *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, VIII(1), 55–61.
- Cruz Rodríguez, E. D. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43.
- Díaz-García, I. (2015). *Tesis Doctoral Competencias respecto a las TIC de los estudiantes universitarios del ámbito de Educación*. <http://roderic.uv.es/handle/10550/50810>
- Díaz Vera, J. P., Zapata Mora, S. E., & Stephanie Judith, G. M. (2021). Las TIC en la educación superior durante la pandemia de la COVID-19. *Revista Científica Sinapsis*, 1(19). <https://doi.org/10.37117/s.v19i1.405>.
- Epidemiología, 1(1), 3-8. <http://dsp.facmed.unam.mx/wpcontent/uploads/2013/12/COVID-19-No.1-03-La-respuesta-mundial-a-la-epidemiadel-COVID-19-los-primeros-tres-meses.pdf>.
- Expósito, C. D., & Marsollier, R. G. (2020). Virtuality and education in the time of COVID-19. An empirical study in Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1–22. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>.
- EL COMERCIO. (2021). El impacto de la pandemia en la educación de América Latina se abordó en un foro organizado por la Unesco y Huawei. *EL COMERCIO*, 1. <https://www.elcomercio.com/actualidad/foro-impacto-pandemia-educacion-america-latina.html>
- Estrada Saucedo, Y. E., & Apaza Flores, D. P. (2017). ENSEÑANZA VIRTUAL O E-LEARNING Y RENDIMIENTO ACADÉMICO. [UNIVERSIDAD PRIVADA

ANTONIO GUILLERMO URRELO].
<http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/391/11.> TESIS
ESTRADA - APAZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Florencia Ponce, M. F. (2020). Herramientas tecnológicas virtuales y habilidades digitales de los docentes. [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046)

Fardoun, H., González, C., Collazos, C. A., & Yousef, M. (2020). Exploratory study in iberoamerica on the teaching-learning process and assessment proposal in the pandemic times. *Education in the Knowledge Society*, 21(0), 171–179. <https://doi.org/10.14201/eks.23437>

GALLARDO ECHENIQUE, Eliana Esther Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo / Eliana Esther Gallardo Echenique. -- Huancayo: Universidad Continental, 2017

Galvez Zeballos, A. S. (2020). La enseñanza virtual en los estudiantes. In Repositorio Institucional - UCV (Issue 0). [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/Silva Acosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046)

González Calatayud, V., Garcia Roman, M., & Prendes Espinosa, M. P. (2018). FORMACIÓN EN COMPETENCIAS DIGITALES PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS BASADA EN EL MODELO DIGCOMP DIGITAL COMPETENCES TRAINING FOR UNIVERSITY STUDENTS BASED ON DIGCOMP MODEL. 1–15. <http://roderic.uv.es/handle/10550/50810>

GUTIÉRREZ-Castillo, J.-J., CABERO-Almenara, J., & ESTRADA-Vidal, L. I. (2017). Design and validation of an instrument for evaluation of digital competence of University student. *REVISTA ESPACIOS*. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n10/17381018.html>

Gutiérrez, Ramón, R., & Colmenero, Manuel, J. R. (2014). Digital skill in would-be teachers: perceptions from the Teacher Training Degree students at the Faculty of Education in Albacete. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13. web: <http://campusvirtual.unex.es/revistas>

Gutiérrez Ochoa, Sindy, M. ., & Torres Díaz, C. H. D. (2021). La Educación Virtual en tiempos de pandemia Virtual. *Revista Gestión y Desarrollo Libre.*, 1–16.

Gargallo López, B., Pérez-Pérez, C., Garcia-Garcia, F. J., Giménez Beut, J. A., & Portillo Poblador, N. (2020). LA COMPETENCIA APRENDER A APRENDER EN LA UNIVERSIDAD: PROPUESTA DE MODELO TEÓRICO. (Spanish). *Educacion XX1*, 23(1), 19–44. <https://doi.org/10.5944/educXX1.23367>.

García Sierra, M. J. (2021). Aprendizaje Colaborativo en el Aula Virtual. In *Psikologi Perkembangan* (Vol. 0).

<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>

HENRIQUEZ-CORONEL, P. G., Patricia; GISBERT, C. M., & FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, I. (2018). La evaluación de la competencia digital de los estudiantes: una revisión al caso latinoamericano. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3511>

Herrera Jiménez, A. M. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-4041201500010001140412015000100011

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. *Metodología de la Investigación* (6 ed., págs. 88-101). México: McGraw-Hill

Hinostroza, J. E. (2017). TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe. Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación, La Ciencia y La Cultura, 30. [file:///C:/Users/Docente 12D04/Downloads/262862spa.pdf](file:///C:/Users/Docente%2012D04/Downloads/262862spa.pdf)

INTEF. (2017). Digital Docente. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf.

Méndez Escobar, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia (covid-19). *Revista Universidad de La Salle*, 1(85), 51–59. <https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>

Méndez Triguero, D. R., & Carbache Vivar, K. X. (2017). Tesis. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28524>.

Mtebe, J. S. (2020). Applying UNESCO ICT Competency Framework to Evaluate Teachers' ICT Competence Levels in Tanzania. In *Handbook of Research on Innovative Pedagogies and Best Practices in Teacher Education* (pp. 350-366). IGI Global.

MinEducación. (2013). The effect of humor coping with interpersonal stress on the relationship between cynical hostility, conscious defensiveness, and depression. *Colombia Aprende Red Del Conocimiento*, 82(1), 9–15. <https://doi.org/10.4992/jjpsy.82.9>

Navarrete Mendieta, G., & Mendieta García, Cecilia, R. (2018). LAS TIC Y LA EDUCACIÓN ECUATORIANA EN TIEMPOS DE INTERNET. *Espirales*, 2(15), 123–136.

- Oliveros, J., Fuertes, M. L. & Silva, A. C. (). La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial. [info:eu-repo/semantics/article, UNAD]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/28569>.
- Rivera Yábar, O. A. (2021). Influencia de la Plataforma Virtual Classroom en el aprendizaje por competencias. In Repositorio Institucional - UCV (Vol. 0). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Rangel Baca, A. (2014). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 46, 235–248. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.15>
- López-Roldán, S. F. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa, primera edición digital. *Dipóst Digital de La Universidad Autónoma de Barcelona, 1º edición*, 1–58. <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Sosa Celi, P. Y. (2021). Uso de recursos tecnológicos virtuales y competencias docentes según la percepción de estudiantes de Estomatología. In universidad Cesar Vallejo (Vol. 0, Issue 0). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Sandí Delgado, C. J., & Sanz, C. V. (2018). Review and analysis of expected technological competences in teachers in Ibero-America. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 93–121. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1225>.
- Sanchez, E. (2020). Aprendizaje asíncrono o síncrono. Universidad de Piura. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/09/aprendizaje-asincrono-o-sincrono/>
- Soto Mauricio, K. A. (2020). Educación virtual y satisfacción de los estudiantes. In Repositorio Institucional - UCV. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38292>
- Soto Mauricio, K. A. (2020). Educación virtual y satisfacción de las estudiantes del 5º año de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa, año 2020.
- Tobar, J. M. (2013). EL USO DE LAS TIC COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA. In PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR (Issue Cdi).
- Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F., & Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual

universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina*, 0(78), 1–21.
<https://doi.org/10.4185/rlcs-2020-1466>

Vargas Campos, K. (2020). Uso del aula virtual y el aprendizaje por competencias en estudiantes de secundaria en la IEP “Graham Bell” VES, 2020.

Veloz Orosco, D. F., Esquivel Zambrano, J. H. (2018). Tesis. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35968>.

Velasco, J. C., Jaramillo Naranjo, M. L., Vinueza Vinueza, S., & Central Universidad. (2019). Las competencias digitales en docentes y futuros profesionales de la Universidad Central del Ecuador Digital competences in professors and students of. *Revista Catedra*, 2, 76–97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29166/catedra.v2i1.1560>

VARAS-MEZA, H., SUÁREZ-AMAYA, W., Valdés-montesinos, M., & LÓPEZ-VALENZUELA, C. (2020). Educación virtual: factores que influyen en su expansión en América Latina. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(0), 0.

VARAS-MEZA, H., SUÁREZ-AMAYA, W., Valdés-montecinos, M., & LÓPEZ-VALENZUELA, C. (2020). Educación virtual: factores que influyen en su expansión en América Latina. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(0), 0.

Vargas Campos, K. (2021). Uso del aula virtual y el aprendizaje por competencias en estudiantes. In *universidad Cesar Vallejo* (Vol. 0, Issue 0). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>

Vargas Campos, K. (2020). Uso del aula virtual y el aprendizaje por competencias en estudiantes. In *universidad Cesar Vallejo* (Vol. 0, Issue 0). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>

Zavala, D., Muñoz, K., & Lozano, E. (2016). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista Publicando*, 3(9), 1–11.

Velasco Martínez, L. C., Estrada Vidal, L. I., Pavon Figueras, M., & Tójar Hurtado, J. C. (2019). Evaluating and promoting competencies for social entrepreneurship in university subjects | Evaluar y promover las competencias para el emprendimiento social en las asignaturas universitarias. *REVESCO Revista de Estudios Cooperativos*, 131(131), 199–223.
<https://doi.org/10.5209/REVE.63561.1>

Wigfield, A., Jacquelynne S, E., & Möller, J. (2020). Cómo las comparaciones dimensionales ayudan a comprender los vínculos entre expectativas, valores, desempeño y elección. *Educ Psychol*, 32.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10648-020-09524-2>

Zacarias Flores, D. J., & Salgado Suárez, G. D. (2020). Estudio de la preparación del profesorado en México ante la pandemia del COVID-19 en la transición de enseñanza presencial a virtual o en línea. 13-07-2020, February

ANEXOS

Operacionalización de variables.

Tema: Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil 2021.

Autor: Lcda. Diana Cando Veliz

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de Medición
competencias tecnológicas	Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos, varios autores mencionaron la necesidad de habilidades e formación. La capacidad tecnológica es un factor clave para que los estudiantes la integren en el proceso de enseñanza también mencionan que las competencias consta de las dimensiones tecnológica y pedagógica.	Esta variable será medida por medio de un cuestionario que fue elaborado y validado por expertos y está compuesto por 8 ítems, que mide las dimensiones de Tecnología y Pedagogía.	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce hasta 4 herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a su práctica diaria. Utiliza diversas herramientas tecnológicas para planificar procesos educativos de acuerdo a su rol. Instala sistemas informáticos básicos (hardware y software). 	1. Identifica y utiliza 4 herramientas digitales en su práctica diaria 2. Usa herramientas digitales para planificar los procesos de enseñanza. 3. ¿Instala software para mejorar su proceso de enseñanza? 4. ¿Instala equipos básicos de hardware para mejorar la enseñanza?	ordinal 1.Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre.
			Pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nuevas estrategias y metodologías mediadas por las TIC, como herramienta para su desempeño profesional. Propone proyectos y estrategias de aprendizaje con el uso de TIC para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Crea espacios ambientes de aprendizaje diferenciados en entornos virtuales. Promueve la investigación a través de uso de las Tics. Usa las TIC para hacer registro y seguimiento de lo que vive y observa en su práctica, su contexto y el de sus estudiantes. 	5. ¿Incorpora continuamente metodologías utilizando las tics para mejorar la enseñanza? 6. ¿Emplea las tics en la realización de proyectos u otras actividades? 7. ¿Crea espacios de aprendizaje en entornos virtuales apoyándose en plataformas para el trabajo sincrónico y asincrónico? 8. Implementa estrategias para promover entre los estudiantes la investigación a través del uso de las tics?	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de Medición
Enseñanza Virtual	(Valdez, 2018), Define la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de cursos innovadores y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación. Además, permite a los estudiantes interactuar con profesores y compañeros en tiempo real, independientemente de la distancia y el tiempo.	Es un modelo de estudio que se adapta al estudiante y se compone de las dimensiones: Recursos de aprendizaje, acompañamiento virtual, promoción del aprendizaje colaborativo. Para medirlo se aplicó un cuestionario de 9 ítems. Valorado en una escala ordinal nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.	Recursos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Accede a bibliotecas y aulas virtuales. Promueve la participación en foros. Utiliza pizarras virtuales. Material de retroalimentación. Implementa en su práctica aplicaciones para promover la interacción. 	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales? 10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo a su especialidad? 11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard? 12. ¿participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter ? 13. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
			Acompañamiento virtual	<ul style="list-style-type: none"> Realiza tutorías virtuales para resolución oportuna de consultas Mantiene un control de registro de participación, asistencia y asesorías. Evalúa el grado de cumplimiento de actividades educativas. 	14. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje? 15. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales? 16. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?	
			Promoción del aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> Promueve la responsabilidad del equipo trabajo en entornos virtuales. Utiliza herramientas digitales para garantizar que los miembros de un grupo del aportes al grupo. Se incentiva el intercambio de opiniones e información en el grupo. 	17. ¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales? 18. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información desde los entornos virtuales?	

ESCUELA DE POSTGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA.

“Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual”

Cuestionario

Universidad:	Nombres	Apellidos								
Edad:	Semestre:	Carrera:								
Instrucciones: El cuestionario está dirigido a estudiantes del segundo semestre de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil. Estos deben identificarse, colocar datos e información referencial, que será utilizada con fines informativos. Consta de preguntas que deben ser respondidas seleccionando una alternativa de la escala propuesta. Todo lo descrito por los informantes servirá para analizar las variables: Competencias tecnológicas y Enseñanza Virtual.						1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre
I Parte Competencias tecnológicas	Tecnología									
	1. ¿Identifica y utiliza 4 herramientas digitales en su práctica diaria?									
	2. ¿Usa herramientas digitales para planificar los procesos de enseñanza?									
	3. ¿Instala software para mejorar los procesos de enseñanza?									
	4. ¿Instala equipos básicos de hardware para mejorar el proceso de enseñanza?									
	Pedagogía									
	5. ¿Incorpora continuamente estrategias y metodologías utilizando las tics para mejorar la enseñanza.									
	6. ¿Emplea las tics en la realización de proyectos u otras actividades?									
	7. ¿Crea espacios de aprendizaje en entornos virtuales apoyándose en plataformas para el trabajo sincrónico y asincrónico?									
	8. ¿Implementa estrategias entre sus compañeros para promover la investigación a través del uso de las tics?									
	Recursos para el aprendizaje									
	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?									
	10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo con su especialidad?									
	11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard?									

II Parte Enseñanza Virtual	12. ¿Participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter y otros?						
	Acompañamiento virtual						
	13. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje?						
	14. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales?						
	15. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?						
ESCUELA DE POSTGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA. “Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual” Cuestionario							
Universidad:		Nombres		Apellidos			
Edad:		Semestre:		Carrera:			
Instrucciones:							
El cuestionario está dirigido a estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad. Estos deben identificarse, colocar datos e información referencial, que será utilizada con fines informativos. Consta de preguntas que deben ser respondidas seleccionando una alternativa de la escala propuesta. Todo lo descrito por los informantes servirá para analizar las variables: Competencias tecnológicas y Enseñanza Virtual.							
						1. Nunca	
						2. Casi nunca	
						3. A veces	
						4. Casi siempre	
						5. Siempre	
Promoción del aprendizaje colaborativo							
II Parte Enseñanza Virtual	16. <i>¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales?</i>						
	17. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información entre compañeros desde los entornos virtuales?						

MATRIZ DE

TÍTULO DE LA TESIS; Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN				
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR			RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	
									SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO
Competencias Tecnológicas Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos.	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce hasta 4 herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a su práctica diaria. Utiliza diversas herramientas tecnológicas para planificar procesos educativos de acuerdo a su rol. Instala sistemas informáticos básicos (hardware y software). 	1. Identifica y utiliza 4 herramientas digitales en su práctica diaria.						X		X		X				
			2. ¿Usa herramientas digitales para planificar los procesos de enseñanza?						X		X		X				
			3. ¿Instala software para mejorar su proceso de enseñanza?						X		X		X				
			4. ¿Instala equipos básicos de hardware para mejorar la enseñanza?						X		X		X				
	Pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nuevas estrategias y metodologías mediadas por las TICS, como herramienta para su desempeño profesional. Propone proyectos y estrategias de aprendizaje con el uso de TIC para potenciar el aprendizaje de los estudiantes Crea espacios ambientes de aprendizaje diferenciados en entornos virtuales. Promueve la investigación a través de uso de las Tics. 	5. ¿Incorpora continuamente metodologías utilizando las tics para mejorar la enseñanza?						X		X		X				
			6. ¿Emplea las tics en la realización de proyectos u otras actividades?						X		X		X				
			7. ¿Crea espacios de aprendizaje en entornos virtuales apoyándose en plataformas para el trabajo sincrónico y asincrónico?						X		X		X				
			8. Implementa estrategias para promover entre los estudiantes la investigación a través del uso de las tics?						X		X		X				


FIRMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Enseñanza Virtual (Valdez, 2018), Define la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de cursos innovadores y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación.	Recursos de aprendizaje	• Accede a bibliotecas y aulas virtuales.	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?						X		X		X		X		
		• Promueve la participación en foros.	10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo a su especialidad?						X		X		X		X		
		• Utiliza pizarras virtuales.	11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard?						X		X		X		X		
		• Implementa en su práctica aplicaciones para promover la interacción.	12. ¿participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter ?						X		X		X		X		
	Acompañamiento virtual	• Realiza tutorías virtuales para resolución oportuna de consultas.	13. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje?						X		X		X		X		
		• Mantiene un control de registro de participación, asistencia y asesorías.	14. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales?						X		X		X		X		
		• Evalúa el grado de cumplimiento de actividades educativas.	15. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?								X		X		X		
	Promoción del aprendizaje	• Utiliza herramientas digitales para garantizar que todos los miembros del grupo aporten a la construcción colectiva de conocimientos.	16. ¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales?								X		X		X		
		• Se incentiva el intercambio de opiniones e información en el grupo.	17. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información desde los entornos virtuales?									X		X		X	


FIRMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Enseñanza Virtual (Valdez, 2018), Define la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de cursos innovadores y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación.	Recursos de aprendizaje	• Accede a bibliotecas y aulas virtuales.	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?						X		X		X		X		
		• Promueve la participación en foros.	10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo a su especialidad?						X		X		X		X		
		• Utiliza pizarras virtuales.	11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard?						X		X		X		X		
		• Implementa en su práctica aplicaciones para promover la interacción.	12. ¿participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter ?						X		X		X		X		
	Acompañamiento virtual	• Realiza tutorías virtuales para resolución oportuna de consultas.	13. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje?						X		X		X		X		
		• Mantiene un control de registro de participación, asistencia y asesorías.	14. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales?						X		X		X		X		
		• Evalúa el grado de cumplimiento de actividades educativas.	15. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?								X		X		X		
	Promoción del aprendizaje	• Utiliza herramientas digitales para garantizar que todos los miembros del grupo aporten a la construcción colectiva de conocimientos.	16. ¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales?								X		X		X		
		• Se incentiva el intercambio de opiniones e información en el grupo.	17. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información desde los entornos virtuales?									X		X		X	


FIRMA

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para evaluar Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual

OBJETIVO: Determinar la relación entre Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

DIRIGIDO A: Estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil 2021.


APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Almeida Espinoza Laura Beatriz.
Cédula de Identidad: 1205184334

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Cuarto Nivel (Magister en Educación Mención Pedagogía)

Valoración.

Adecuado	Regular	Inadecuado
x		


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE

TÍTULO DE LA TESIS; Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VALIDACIÓN

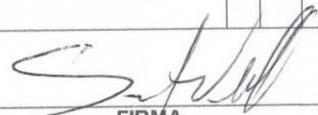
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Competencias Tecnológicas Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos.	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce hasta 4 herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a su práctica diaria. Utiliza diversas herramientas tecnológicas para planificar procesos educativos de acuerdo a su rol. Instala sistemas informáticos básicos (hardware y software). 	1. Identifica y utiliza 4 herramientas digitales en su práctica diaria.						X		X		X		X		
			2. ¿Usa herramientas digitales para planificar los procesos de enseñanza?						X		X		X		X		
			3. ¿Instala software para mejorar su proceso de enseñanza?						X		X		X		X		
			4. ¿Instala equipos básicos de hardware para mejorar la enseñanza?						X		X		X		X		
	Pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nuevas estrategias y metodologías mediadas por las TICS, como herramienta para su desempeño profesional. Propone proyectos y estrategias de aprendizaje con el uso de TIC para potenciar el aprendizaje de los estudiantes Crea espacios ambientes de aprendizaje diferenciados en entornos virtuales. Promueve la investigación a través de uso de las Tics. 	5. ¿Incorpora continuamente metodologías utilizando las tics para mejorar la enseñanza?						X		X		X		X		
			6. ¿Emplea las tics en la realización de proyectos u otras actividades?						X		X		X		X		
			7. ¿Crea espacios de aprendizaje en entornos virtuales apoyándose en plataformas para el trabajo sincrónico y asincrónico?						X		X		X		X		
			8. Implementa estrategias para promover entre los estudiantes la investigación a través del uso de las tics?						X		X		X		X		

FIRMA

MATRIZ DE VALIDACION

TÍTULO DE LA TESIS: Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Enseñanza Virtual (Valdez, 2018), Define la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de cursos innovadores y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación.	Recursos de aprendizaje	• Accede a bibliotecas y aulas virtuales.	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?						X		X		X		X		
		• Promueve la participación en foros.	10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo a su especialidad?						X		X		X		X		
		• Utiliza pizarras virtuales.	11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard?						X		X		X		X		
		• Implementa en su práctica aplicaciones para promover la interacción.	12. ¿participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter ?						X		X		X		X		
	Acompañamiento virtual	• Realiza tutorías virtuales para resolución oportuna de consultas.	13. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje?						X		X		X		X		
		• Mantiene un control de registro de participación, asistencia y asesorías.	14. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales?						X		X		X		X		
		• Evalúa el grado de cumplimiento de actividades educativas.	15. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?				X				X		X		X		
	Promoción del aprendizaje	• Utiliza herramientas digitales para garantizar que todos los miembros del grupo aporten a la construcción colectiva de conocimientos.	16. ¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales?						X				X		X		
		• Se incentiva el intercambio de opiniones e información en el grupo.	17. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información desde los entornos virtuales?						X				X		X		


FIRMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: cuestionario

“Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.”

OBJETIVO: Determinar la relación entre competencias tecnológicas y la enseñanza virtual en estudiantes de la carrera Ciencias Sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021

DIRIGIDO A: Estudiantes de carrera Ciencias Sociales

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

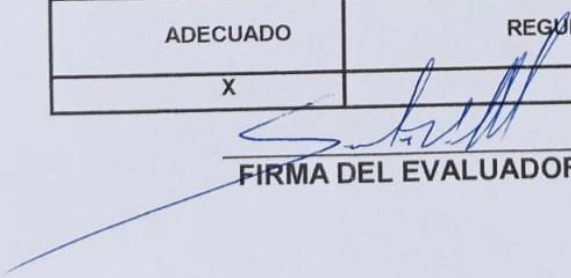
Villarroel García Santy Ramón.

Cédula de identidad 0962865242

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Cuarto Nivel (Magister en Ciencias de la Educación con Mención en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje).

VALORACIÓN:

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
X		


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS; Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN					
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR			RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO	
Competencias Tecnológicas Muñoz-Osuna y otros. (2016) Señalaron que el término competencia se refiere a habilidades, conocimiento y actitud, que permiten operar con éxito en diferentes entornos.	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce hasta 4 herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a su práctica diaria. Utiliza diversas herramientas tecnológicas para planificar procesos educativos de acuerdo a su rol. Instala sistemas informáticos básicos (hardware y software). 	1. Identifica y utiliza 4 herramientas digitales en su práctica diaria.						X		X		X					
			2. ¿Usa herramientas digitales para planificar los procesos de enseñanza?						X		X		X		X			
			3. ¿Instala software para mejorar su proceso de enseñanza?						X		X		X		X			
			4. ¿Instala equipos básicos de hardware para mejorar la enseñanza?						X		X		X		X			
	Pedagogía	<ul style="list-style-type: none"> Identifica nuevas estrategias y metodologías mediadas por las TICS, como herramienta para su desempeño profesional. Propone proyectos y estrategias de aprendizaje con el uso de TIC para potenciar el aprendizaje de los estudiantes Crea espacios ambientes de aprendizaje diferenciados en entornos virtuales. Promueve la investigación a través de uso de las Tics. 	5. ¿Incorpora continuamente metodologías utilizando las tics para mejorar la enseñanza?						X		X		X		X			
			6. ¿Emplea las tics en la realización de proyectos u otras actividades?						X		X		X		X			
			7. ¿Crea espacios de aprendizaje en entornos virtuales apoyándose en plataformas para el trabajo sincrónico y asincrónico?						X		X		X		X			
			8. Implementa estrategias para promover entre los estudiantes la investigación a través del uso de las tics?						X		X		X		X			

Fabiola Espole Padilla

FIRMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Enseñanza Virtual (Valdez, 2018), Define la educación virtual como un modelo actualizado, tiene la singularidad de cursos innovadores y flexibles, genera interacción en la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, y el autoaprendizaje con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación.	Recursos de aprendizaje	• Accede a bibliotecas y aulas virtuales.	9. ¿Genera actividades para acceder a bibliotecas y aulas virtuales?						X		X		X		X		
		• Promueve la participación en foros.	10. ¿Participa en foros para dar su aporte de acuerdo a su especialidad?						X		X		X		X		
		• Utiliza pizarras virtuales.	11. ¿Utiliza en las sesiones de clases virtuales sincrónicas pizarras virtuales como padlet o jamboard?						X		X		X		X		
		• Implementa en su práctica aplicaciones para promover la interacción.	12. ¿participa en las clases virtuales utilizando las aplicaciones como quizizz, jigsaw planet, mentimeter?						X		X		X		X		
	Acompañamiento virtual	• Realiza tutorías virtuales para resolución oportuna de consultas.	13. ¿Tiene tutorías virtuales con los docentes semanalmente para resolver dudas y mejorar el aprendizaje?						X		X		X		X		
		• Mantiene un control de registro de participación, asistencia y asesorías.	14. ¿Registra su participación, asistencia y opiniones mediante el uso de herramientas virtuales?						X		X		X		X		
		• Evalúa el grado de cumplimiento de actividades educativas.	15. ¿Utiliza herramientas virtuales para realizar evaluación de actividades?						X		X		X		X		
	Promoción del aprendizaje colaborativo	• Utiliza herramientas digitales para garantizar que todos los miembros del grupo aporten a la construcción colectiva de conocimientos.	16. ¿Promueve el aprendizajes y trabajo en equipo para la construcción colectiva de conocimientos apoyándose en herramientas virtuales?						X		X		X		X		
		• Se incentiva el intercambio de opiniones e información en el grupo.	17. ¿Se promueve el intercambio de opiniones e información desde los entornos virtuales?						X		X		X		X		

Fabiola Chacabeduto
FIRMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario

“Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual”

OBJETIVO: Determinar la relación entre Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021

DIRIGIDO A: Estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Fabiola de los Ángeles Chiriguaya Mancilla
Cédula de identidad 1203450125

GRADGRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Cuarto Nivel (Magister en Educación Mención de Geografía e Historia)

VALORACIÓN:

ADECUADO	REGULAR	INADECUADO
X		

Fabiola Chiriguaya Mancilla

FIRMA DEL EVALUADOR

**I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. ESTUDIANTE	Cando Veliz Diana Mercedes
1.2. TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.
1.3. MAESTRÍA	Docencia Universitaria
1.4. TIPO DE INSTRUMENTO	Cuestionario competencias tecnológicas
1.5. COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD EMPLEADO	KR- 20 kuder Richardson ()
	Alfa de Cronbach (X)
1.6. FECHA DE APLICACIÓN	12/10/2021
1.7. MUESTRA APLICADA	Muestra piloto de 36 estudiantes.

II. CONFIABILIDAD

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD ALCANZADO:	90,8%
------------------------------------	-------

III. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROCESO

Con respecto al cuestionario aplicado a los estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales de la Universidad de Guayaquil, fueron evaluadas 8 preguntas mediante el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach. Lo cual resulto el cuestionario con una confiabilidad aceptable (90.8%), indicando de esta manera que el instrumento está disponible para obtener la información en el presente estudio.

MgS. DARWIN LLACSAGUACHE CALLE
Estadístico
COESPE: 675

Estudiante: Lcda. Diana Mercedes Cando Veliz
DNI: 1205217373

Docente: Mgs. Darwin Llacsaguache Calle
DNI: 45441288

Cuestionario competencias tecnológicas

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,908	8

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	30,94	15,425	,675	,900
P2	30,64	16,523	,742	,893
P3	30,64	16,352	,670	,899
P4	31,06	16,054	,769	,890
P5	30,53	16,485	,736	,894
P6	30,53	15,342	,760	,891
P7	30,47	16,656	,704	,896
P8	30,39	16,416	,621	,903

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	FORMATO DE REGISTRO DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO	AREA DE INVESTIGACIÓN
---	--	--------------------------

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ESTUDIANTE	Cando Veliz Diana Mercedes
1.2. TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Competencias Tecnológicas y Enseñanza Virtual en estudiantes de la carrera de Ciencias sociales de la Universidad de Guayaquil, 2021.
1.3. MAESTRÍA	Docencia universitaria
1.4. TIPO DE INSTRUMENTO	Cuestionario de enseñanza virtual
1.5. COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD EMPLEADO	KR- 20 kuder Richardson () Alfa de Cronbach (X)
1.6. FECHA DE APLICACIÓN	12/10/2021
1.7. MUESTRA APLICADA	Muestra piloto de 36 estudiantes.

II. CONFIABILIDAD

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD ALCANZADO:	92,2%
------------------------------------	-------

Con respecto al cuestionario aplicado a los estudiantes de la Carrera de Ciencias Sociales de la Universidad de Guayaquil, fueron evaluadas 9 preguntas mediante el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach. Lo cual resulto el cuestionario con una confiabilidad aceptable (92.2%), indicando de esta manera que el instrumento está disponible para obtener la información en el presente estudio.




III. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROCESO

Lcda. Diana Mercedes Cando Veliz
Calle DNI: 1205217373

Docente: Mgs. Darwin Llacsaguache
DNI: 45441288

Cuestionario de enseñanza virtual

Alfa de Cronbach	N de elementos
,922	9

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	36,22	11,606	,181	,944
P2	35,78	9,092	,837	,905
P3	35,61	9,616	,618	,923
P4	35,64	11,266	,414	,929
P5	34,64	9,323	,934	,898
P6	34,64	9,323	,934	,898
P7	34,61	10,302	,941	,906
P8	34,64	9,323	,934	,898
P9	34,67	9,371	,869	,902