



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**Estilos de aprendizaje y competencias digitales en los  
estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de  
Chiclayo-2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Docencia Universitaria**

**AUTORA:**

Alvites Maza, Cinthia Elizabeth (ORCID: 0000-0001-5405-2410)

**ASESOR:**

Dr. Colina Ysea, Felix Jose (ORCID: 0000-0002-6651-3509)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Dedico a este trabajo a mis madre, la cuál me ha guiado en este camino , a mi padre , que desde el cielo me ilumina para seguir continuando mis metas.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por permitirme culminar mi objetivo, a mi familia por ser un aliento cada día para no decaer , a mi asesor Felix Jose Colina Ysea por su orientación brindada durante el proceso de mi investigación.

## Índice de contenido

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	28
3.1. Tipo y diseño de investigación	28
3.2. Variables y operacionalización	29
3.3. Población, muestra y muestreo	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.5. Procedimientos	33
3.6. Método de análisis de datos	33
3.7. Aspectos éticos	33
IV. RESULTADOS	35
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	49
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS	51
ANEXOS	

## **Índice de tablas**

Tabla 1 Ficha técnica del cuestionario estilos de aprendizaje	31
Tabla 2 Ficha técnica del cuestionario competencia digitales	32
Tabla 3 Estilo de aprendizaje con mayor prevalencia	35
Tabla 4 Nivel de competencias digitales	36
Tabla 5 Prueba de normalidad	37
Tabla 6 Relación entre dimensiones de estilos y competencias digitales	37
Tabla 7 Relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales	38

## Índice de figuras

Figura 1 Estilo de aprendizaje con mayor prevalencia	82
Figura 2 Nivel de competencias digitales en alumnos universitarios	82

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general Determinar la relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, el tipo de estudio fue básico con enfoque cuantitativo, el diseño que se utilizó fue no experimental con el corte transversal debido a que se recopiló datos en un solo periodo de tiempo, se utilizaron instrumentos en escala Likert, se estudió a una población de 58 estudiantes universitarios del VII y VIII ciclo. Teniendo como resultado que, nivel de competencias digitales en los alumnos universitarios de la carrera de comercio se puede determinar que un 53.45% señalan contar con un alto nivel de competencias digitales, seguido de un 37.93% que señalan contar con regulares competencias y solo un 8.62% afirman contar con bajas competencias. Se concluyó que, existe relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales, se encontró una relación significativa, debido al valor nulo de la significancia y al coeficiente de 0.735 de Rho de Spearman, por lo tanto, es una correlación positiva fuerte, en otras palabras, al ofrecer una enseñanza con estilos de aprendizaje variados se mejorará las competencias digitales de los estudiantes universitarios.

**Palabras clave:** *estilos de aprendizaje, competencias digitales y estudiantes.*

## **Abstract**

The general objective of this research was to determine the significant relationship between learning styles and digital skills in students of the commerce career at a university in Chiclayo 2022, the type of study was basic with a quantitative approach, the design that was made it was non-experimental with the cross section because data was collected in a single period of time, Likert scale instruments were used, a population of 58 university students of the VII and VIII cycle was studied. Having as a result that, the level of digital skills in the university students of the commerce career, it can be determined that 53.45% will indicate having a high level of digital skills, followed by 37.93% who will indicate having regular skills and only 8.62 % claim to have low skills. It was concluded that there is a relationship between learning styles and digital skills, a significant relationship was found, due to the null value of significance and the Spearman's Rho coefficient of 0.735, therefore, it is a strong positive connection, in other words, by offering teaching with varied learning styles, the digital skills of university students will be improved.

***Keywords:*** *learning styles, digital skills and students*

## I. INTRODUCCIÓN

Evaluando el panorama internacional, se evidencia que muchos países fueron afectados directamente por la pandemia de Covid – 19 en sus principales operaciones, como es el sector educativo, observándose que, en México según George (2021) los índices de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la Cultura (UNESCO) afirmó que, más de 1 520 millones de estudiantes fueron limitados al acceso del servicio educativo por el cierre de múltiples instituciones en 180 países, generando cambios drásticos para continuar con sus principales actividades en enseñanza – aprendizaje.

Por tanto, Díaz & Loyola (2021) expresa que muchos países latinoamericanos buscaron la forma de adaptarse a las nuevas necesidades, siendo uno de ellos el sector educativo que con el fin de continuar con sus actividades de enseñanza y evitar la pérdida de semestres escolares, planteando un proceso para que se realice de manera digital. Cabe señalar, que se observa una significativa brecha educativa debido a que muchas de las instituciones y personal docente no se encontraron preparados con la formación profesional para poder realizar de manera efectiva un aprendizaje a distancia.

De igual manera, en Ecuador, García et al. (2021) observaron que diversos docentes no contaron con las competencias necesarias para que puedan impartir sus sesiones académicas mediante las herramientas digitales, mostrando debilidades en la creación de materiales dinámicos que permitan interactuar con las TIC´S, generando limitaciones que facilite el aprendizaje.

Analizando el panorama nacional se indica que el Perú según Benavente et al. (2020) debido a la coyuntura diversas instituciones optaron por nuevas formas de enseñanza a través de diversos marcos de trabajo siendo el de más frecuencia la vía remota o virtual, observándose las deficiencias que posee el sector educación por la ausencia de herramientas de apoyo y se identificó un alto índice de personal docente

que cuente con los conocimientos necesarios para el uso eficientes de las tecnologías como principal medio de comunicación.

Asimismo, Mallqui & Santillana (2022) señala que el país no se encontró preparado para brindar una educación virtual porque no contó con la capacidad necesaria para un adecuado proceso de enseñanza, entre ellos se observó la ausencia de recursos tecnológicos que facilite el proceso de enseñanza; asimismo, se identificó que la presencia de múltiples necesidades y debilidades que poseen los docentes, entre ellas porque no cuentan con el total de capacidades formativas y conocimientos, que permitan incluirlos en la forma de enseñanza, generando un alto desinterés por parte de los alumnos.

En Lambayeque, según Chambi (2020) reconoció que en diversas instituciones educativas, se observa que muchos de los docentes no cuentan con un estilo de aprendizaje que se adapte a las necesidades su entorno y tipo de estudiantes, teniendo por características que sean dinámicos e interactivos. Esto se debe, porque el personal docente no realiza una adecuada planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje, generando retrasos en el proceso de enseñanza- aprendizaje durante el desarrollo de las clases virtuales que se adapten al ritmo de cada estudiante; con la finalidad de atender las necesidades de los estudiantes (Rosa, 2019).

A nivel institucional, la problemática respecto a una Universidad de Chiclayo, específicamente en el VIII ciclo del curso de comunicación digital de la carrera de Comercio, se observó que muchos de los estudiantes no cuentan con las competencias digitales necesarias que facilite el proceso de aprendizaje, especialmente en las nuevas tecnologías y plataformas digitales que involucran el eficiente uso de Tic's en un mercado competitivo ya que no cuentan con conocimientos relacionados a las importaciones y exportaciones en plataformas digitales búsqueda de información de términos como FOB, CIF, Ex Works, etc., asimismo, escasos conocimientos para entablar comunicaciones con potenciales clientes, entre otros, esto se debe porque son pocos los docentes que alinean su enseñanza a las necesidades y dificultades que presentan sus alumnos, sobre todo permitir la

interacción adecuada entre docente – alumno por medio de las herramientas tecnológicas. Por lo anterior, se destaca que esto se debe porque los alumnos no están involucrados o actualizados sobre uso idónea de las plataformas digitales, la causa principal sería la falta de motivación por parte de los docentes y débil conocimiento sobre el uso de recursos metodológicos en relación con los estilos de aprendizaje para que el alumno sea partícipe de estas interacciones digitales.

A partir de lo expuesto la formulación del problema es ¿Cuál es relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022?; como problemas específicos se plantearon los siguientes: ¿Cuál es el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022?, ¿Cuál es el nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022? ¿Existe relación entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022?

Asimismo, el presente trabajo de la investigación tiene por justificación teórica porque se empleará diversas teorías relacionadas al tema, tanto sobre estilos de aprendizaje y competencias digitales que permitirá reconocer la medición de las variables de estudio, para fundamentar la investigación realizada y conocer el comportamiento de las variables estudiadas. También, se tiene por justificación práctica porque se empleará como base para dar respuesta a los objetivos planteados la realización de un análisis estadístico correlaciones, para reconocer la existencia de la relación significativa entre ambas variables, sirviendo como base para que la institución educativa considere la información que permita tomar decisiones oportunas y mejore favorablemente la situación problema facilitando un adecuado rendimiento académico en sus estudiantes. Asimismo, servirá como aporte para los diversos investigadores que se encuentren analizando temas sobre estilos de aprendizaje y competencias digitales.

Y se tuvo por justificación metodológica, porque se empleará como base los diversos aspectos metodológicos que permitirán definir la forma de trabajo de la investigación; asimismo, porque se empleó un instrumento de recolección de datos para el recojo de información oportuna que permita medir las variables de estudio y dar respuesta a los objetivos planteados, sobre todo identificar el tipo de relación que existen entre la variable estilo de aprendizaje y competencias digitales.

Para obtener respuesta al problema general se formula el siguiente objetivo general: Determinar la relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, el mismo se formula los siguientes objetivos específicos: a) Identificar el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, b) Analizar el nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, c) Definir la relación entre las dimensiones de estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022.

Se propuso por hipótesis general  $H_1$ : Existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022.  $H_0$ : No existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022. Como hipótesis específicas se formularon las siguientes:  $H_a$ : El aprendizaje activo es el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022;  $H_b$ : Existe un alto nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022;  $H_c$ : Existe relación significativa entre estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Para este trabajo y su desarrollo se ha considerado como antecedentes, relacionados con el tema o una de las variables de estudio.

Polo (2019) en la tesis, “Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de una institución educativa de Barranquilla”. Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. Tuvo como objetivo analizar la relación entre los estilos de aprendizaje y rendimiento en estudiantes de una institución educativa de Barranquilla. Realizó una investigación no experimental, transaccional y correlacional. Su muestra estuvo conformada por 53 estudiantes del décimo grado, aplicando así el cuestionario de Honey y Alonso CHAEA la cual tiene 80 ítems; esto fue para la primera variable de estilos de aprendizaje, en la otra variable tuvo como referencia un registro de calificaciones en el área de ciencias sociales y la prueba SAI que se aplicó durante el periodo del año 2019. Los resultados de la investigación, determinaron que el estilo de aprendizaje que resaltó fue el estilo reflexivo. Se concluye que es necesario que las instituciones educativas implementen capacitaciones en los docentes con la finalidad de determinar el estilo de aprendizaje que necesitan los alumnos a fin de mejorar el rendimiento académico.

El estudio se relaciona con la investigación ya que se busca determinar la asociación entre las variables estilos de aprendizaje y rendimiento académico, asimismo, busca identificar las falencias relacionadas a estas variables para un diagnóstico eficiente a fin de proponer acciones de mejora para un aprendizaje efectivo.

Por otro lado, González et al. (2018) en la revista “Formación en competencias digitales para estudiantes universitarios basada en el modelo DIGCOMP”. Tuvo con objetivo el mejoramiento de la competencia digital en el alumnado de 2 grado de pedagogía mediante la ejecución de tareas directas a trabajar de áreas competenciales del Marco Europeo. Para poder realizar este proyecto se tomó en cuenta el diseño cuasi-experimental en dónde se ha observado la diferencia relevante

en un grupo luego de la culminación de trabajo en distintas áreas competenciales del modelo DigComp. Su muestra fue por conveniencia, con un total de 115 alumnos, siendo así el 81,7% eran mujeres entre una edad de 19 y 33 años, al igual que un 78.3% expresaron que era la primera vez que se inscribían en un curso relacionado con la digitalización y el 25.2% señaló sí maneja las competencias digitales. Se concluyó que la mayoría de estudiantes estaban en un nivel medio del manejo de las herramientas digitales en todas las áreas, pero cabe destacar que en la tarea de resolución de problemas, información y contenidos se encontraron con valores medios bajos y en comunicación y seguridad se obtiene altos valores dando a entender que la mayoría de jóvenes hacen uso de las herramientas sociales en forma seguida.

El estudio se relaciona con la investigación ya que se busca aplicar la estadística descriptiva para analizar las competencias digitales en alumnos universitarios, asimismo, busca identificar las falencias relacionadas a esta variable para un diagnóstico eficiente a fin de proponer acciones de mejora.

En Guatemala, Rodríguez (2020) en su estudio, Estilos de aprendizaje basados en la teoría de Kolb predominantes en los universitarios. Universidad de San Carlos de Guatemala. El objetivo de esta investigación fue determinar los estilos de aprendizaje basados en la teoría de Kolb que sobresalen en los estudiantes de Contaduría Pública y Auditoría en el Centro Universitario de Sololá de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Su metodología fue un enfoque cuantitativo, de tipos transversal y descriptivo. Su población fue de 37 estudiantes del primer nivel. Su técnica fue las encuestas y test de Kolb. Sus resultados arrojaron que la predominancia de estilo según Kolb fue el estilo asimilador o analítico, donde proyecta al estudiante memorístico, poco sociable, teórico, etc. Concluyéndose que determinar el estilo de aprendizaje es un trabajo arduo para el docente ya que debe proyectar métodos o estrategias en los estudiantes y así sean capaces de desarrollar sus habilidades constructivas, críticas y sociales.

El estudio de Rodríguez guarda relación con la presente investigación debido a que el autor preciso que determinar el estilo de aprendizaje es un trabajo arduo para

el docente ya que debe proyectar métodos o estrategias en los estudiantes y así sean capaces de desarrollar sus habilidades constructivas, críticas y sociales.

En Ecuador, Rentería (2021) en su estudio, Competencias digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador. El objetivo fue el estudio las competencias digitales en los estudiantes de ingeniería se sistemas de la universidad Técnica “Luis Vargas Torres”. Con una metodología de campo, de enfoque cuantitativo con diseño no experimental. Con instrumento test “Ikanos”. La población es un total de 60 estudiantes. Para su muestra con 30 estudiantes. Encontrándose con un resultado de nivel intermedio con 29% en todas las áreas de competencias digitales y solo un 5% en un nivel avanzado. En conclusión, la mayoría de jóvenes toman decisiones diferentes para interactuar y elegir su información y cumplir su propósito, por ello, los docentes deben adecuar sus componentes a los ambientes diferentes de cada alumno, haciendo uso de las TIC para su formación con una visión dirigida hacia un enfoque pedagógico e inclinado a la investigación.

Analizando el estudio de Rentería tiene relación con la investigación ya que el autor considera que no solo impera un estilo de aprendizaje en los alumnos sino, diversos estilos que permiten interactuar entre ellos, por lo tanto, es necesario que los docentes adecuen diferentes estrategias para poder llegar hacia el alumno adecuadamente.

Cervantes & Balladares (2022) en su artículo Competencias digitales: lenguaje de programación y rendimiento académico. Tuvo como objetivo la demostración de las competencias digitales favorecen el rendimiento académico. La metodología utilizada es la preexperimental, cuantitativa. Usando la técnica de encuestas y un instrumento de cuestionario en Google form. Población de 152 estudiantes y una muestra de 30 estudiantes. Los resultados evidenciaron que las competencias digitales benefician al rendimiento académico de los alumnos, la cual está conformado por destrezas y actividades al manejar las competencias digitales encontrándose un nivel alto de un 66% en el manejo de estas y un nivel intermedio con 23%. Se concluye que la comprensión, experiencia y habilidades que va a adquirir el docente en el manejo de

competencias digitales está familiarizado en un porcentaje alto de beneficiar el rendimiento académico en los alumnos; asimismo, se pudo comprobar que existe relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico, ya que, las sig. fue de 0.001, con un coeficiente de Pearson de .0463.

Analizando el estudio de Cervantes y Balladares tiene relación con la investigación ya que el autor tuvo por finalidad determinar el nivel de asociación entre las variables, asimismo, encontró que las competencias digitales benefician el rendimiento académico de los estudiantes.

En Lima, Yupanqui (2020) en la tesis “estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes universitarios”, Lima, Perú. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los estilos de aprendizaje y el rendimiento académico. El método del estudio fue hipotético deductivo. Su muestra estuvo conformada por 80 participantes. Para la variable 1, emplearon el cuestionario CHAEA y para medir la variable 2, aplicó la técnica análisis documental. Los resultados afirman que los estudiantes se inclinan hacia una conceptualización abstracta y observación reflexiva y a la vez toman las experiencias de diversos puntos de vista. Llegando a una conclusión de que la variable 1 con la variable 2 se relacionan ya que, la significancia fue de  $0.419 < \alpha 0.05$  con un Rho de Spearman de 0.960.

Analizando el estudio de Yupanqui tiene relación con la investigación ya que el autor tuvo por finalidad determinar el nivel de asociación entre estilos de aprendizaje y rendimiento académico, asimismo, encontró que el estilo de aprendizaje más importante en los alumnos es el reflexivo y abstracto.

En Chiclayo, Rojas (2021) en la tesis, “Programa de intervención 2.0 para desarrollar competencias digitales en estudiantes de la institución educativa micaela bastidas del distrito de José Leonardo Ortiz”. Tuvo como objetivo la aplicación del programa de interacción 2.0 para poder desarrollar las competencias digitales. Esta investigación se basó en una metodología tipo diseño experimental. Con una población de 60 estudiantes en un colegio de nivel secundaria. Los instrumentos que usaron es

el pretest y pos-test de competencias digitales junto con la técnica de campo, esta les permitió medir las dimensiones. Sus resultados diagnosticaron que los estudiantes registran un nivel bajo de competencias digitales ya que no conocen la herramienta web 2.0, según porcentajes el 95% se encuentra en un inicio mientras que un 5% en proceso. Por otro lado, en el grupo experimental hubo un 66,7% de un nivel inicio y 33,3% en nivel proceso. Se concluyó que, existe influencia entre el programa de intervención 2.0 y las competencias digitales dado que, la significancia fue de 0.000 y el coeficiente fue de 0.500.

Analizando el estudio de Rojas tiene relación con la investigación ya que el autor tuvo por finalidad diseñar una estrategia para potencializar las competencias digitales en estudiantes de una institución educativa con concluyendo que existe relación entre el programa diseñado y las competencias digitales.

Yapuchura (2018) en la tesis, “Relación entre la competencia digital y el desempeño docente en la escuela profesional de educación de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann - Tacna, 2017”. Tuvo como objetivo identificar el nivel de competencia digital y desempeño en los docentes. La población de esta investigación fue de 50 docentes. Usando como instrumento para las dos variables el cuestionario tipo escala Likert y la técnica de la encuesta. Su metodología es descriptivo correlacional. Sus resultados de acuerdo a sus dos variables si se relacionan dando a conocer el regular manejo de competencias digitales en los docentes y con ello rara vez la integración de las competencias en su proceso de desempeño aprendizaje. Concluyendo que, existe relación entre la competencia digital y desempeño docente, con un valor de significancia de 0.000 y un coeficiente de Rho de Spearman = 0.866, siendo una correlación positiva.

Analizando el estudio de Yapuchura tiene relación con la investigación ya que el autor tuvo por finalidad identificar el nivel de competencia digital y desempeño en los docentes, con concluyendo que existe relación entre las variables, por lo tanto, al iniciar acciones necesarias se mejorará las competencias y el desempeño.

Espinoza et al. (2019) en su estudio “Los estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios”, Universidad San Martín de Porres, Perú. Tuvo como objetivo el conocer los estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios. Su metodología fue no experimental, descriptivo-correlacional. Su población fue de 135 estudiantes de administración. El instrumento que se utilizó un cuestionario estructurado y la escala de aprendizaje “El MODELO VARK”. Los resultados demostraron que el 29.5% de alumnos prefieren la información por palabras escritas; el 19,3% capta o aprende haciendo uso de los experimentos, el 17.4% solamente aprende hablando o escuchando, por último, el 8,3% recibe la información a través de diapositivas, imágenes, figuras, etc. Concluyendo así que esta investigación da una contribución de que los estilos de aprendizaje no están asociados a una variable, sino que estos se encuentran a medida que avanza la edad y según la carrera que elijan los estudiantes.

Analizando el estudio de Espinoza tiene relación con la investigación ya que el autor tuvo por finalidad analizar los estilos de aprendizaje bajo un modelo Vark, determinando que el estilo de un estudiante se encuentra asociado a la edad y carrera profesional que estos elijen.

En relación a las teorías de estilo de aprendizaje se tiene en cuenta el de David Kolb, indicando que el aprendizaje como proceso se desarrolla en consecuencia de las experiencias. El autor manifiesta que la teoría se desarrolla como un periodo de practica de aprendizaje, mediante el cual se tienen en consideración cuatros etapas: practica concreta, observación reflexiva, conceptualismo abstracto y practica activa.

Kolb indicaba que es importante en primer lugar desarrollar la practica o experiencia nueva para que luego se permita reflexionar sobre esta. Mediante estas dos fases direccionan hacia una mentalidad nueva que se origina del individuo en extraer un diagnóstico y resultados de la reflexión. En la fase final del aprendizaje práctico, el autor sostiene que el individuo empleará conceptos nuevos, ideas, comentarios, resultados de su ambiente (Wininger et al., 2019). Kolb admitía que una persona puede encontrarse involucrado en este periodo sin la necesidad de contar con

alguno orden, no obstante, para que se manifieste un aprendizaje ansiado, el estudiante debe experimentar de manera obligatoria todas las fases del periodo.

Existen diversas definiciones sobre estilos de aprendizaje, entre ellos se encuentra según la posición de Arenas (2017) manifiesta que son aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como base para definir la forma de enseñar o impartir conocimiento sobre todo con la finalidad de interactuar de manera oportuna entre docente – estudiante.

Asimismo, se puede considerar como las formas que tiene el estudiante para adquirir unos nuevos conocimientos que se pondrán en práctica a lo largo de todo el proceso de enseñanza (Chambi & Manrique, 2020). Esto se interpreta, que constituye las diversas maneras de aprender, enriqueciéndose de los diferentes modelos adaptados hacia el alumno, la cual pueden variar de acuerdo a la experiencia del sujeto.

Por su parte, evaluando el aporte práctico, se informa que los estilos de aprendizaje no son exclusivos en los alumnos, sino que estos se llevan a cabo con la motivación que el docente brinda; esto quiere decir, que el maestro debe saber diseñar, planificar y ejecutar su clase en aula relacionando ello con las competencias digitales para solventar los problemas existentes en el mundo tecnológico y así aumentar sus habilidades y capacidades en el proceso de enseñanza aprendizaje (Tarazona et al., 2021).

Esta hace referencia que cuando se habla de estilos de aprendizaje, se refiere al conjunto de estrategias de aprendizaje que el alumno tomará en cuenta al momento de aprender y desarrollar, es decir se inclinará a su preferencia o tendencia a utilizar en el momento de tomar una respuesta ante una actividad académica propuesta.

Según el autor Rieben (2000) sostiene que los estilos de aprendizajes abarcan los diversos favoritismos que desarrollan las personas al momento de emplear algún proceso de resolución de conflictos o al momento de desenvolverse sobre el entorno. Por medio de la percepción de Grasha (2002) manifiesta que los estilos de aprendizaje

engloban las diversas perspectivas que desarrollan los estudiantes para afrontar un aprendizaje. Por otra parte, los autores Lievre et al. (2009) determinan que este concepto se manifiesta a la forma imperiosa de aprendizaje por parte de los estudiantes, no siendo la única forma de la que se cuenta para ejercitarse. Gallego y Alonso (2012) indican que la multiplicidad y confusión de las definiciones en relación a los estilos de aprendizaje sean los motivos más relevantes por lo que no ha podido llegarse a difundir de una manera profunda entre los docentes. Conforme a los autores Pantoja, Duque y Correa (2013) manifiestan que la diversidad de perspectivas que se desarrollan en relación a los estilos de aprendizaje facilita que se logre un constructo profundo sobre este término y se logra comprender que no existe una sola forma de aprendizaje.

Según Capella et al. (2003) determinan que todo docente tiene la responsabilidad de desenvolver en los estudiantes diversas destrezas que les permita hacer frente ante los cambios tecnológicos de una sociedad digital. Conforme a este contexto, se procura brindar un cambio de responsabilidades en los agentes educativos, en donde el docente se convierta en un promotor y facilitador de las acciones de aprendizaje, teniendo en cuenta medios viables para originarlos y generar capacidades en los estudiantes facilitándoles la adjudicación de una importante responsabilidad en el momento de construir su propio conocimiento. Se le considera como una transformación en la metáfora del aprendizaje en donde el educando, como un sujeto receptor de intelectos, se transforma en un constructor de su propio intelecto. El docente más allá de estas afirmaciones, tiene que tener en cuenta que las formas de aprendizaje de sus propios educandos han ido en una evolución constante en consecuencia de ser influenciada a una cultura relacionada con la tecnología.

El entorno de aprendizaje se convierte en un factor relevante para la modificación de los procesos evaluativos. Si se precisa determinar un determinado tipo de ambiente, se tiene que considerar que es necesario una nueva cultura de aula, lo que podría ser no conocida y desconcertante para los docentes y estudiantes. Los procedimientos innovadores establecidos por los docentes quizá necesiten una

modificación en el contrato de aula entre el docente y el estudiante, esto quiere decir, reformar las normas que presiden las actitudes esperadas y que se consideran validos por los estudiantes y docentes. En el contexto moderno de la educación superior, los estudiantes se ven obligados a cambiar gradualmente sus comportamientos en las aulas, lo cual es interpretado como, dejar de ser receptores indiferentes de los intelectos brindados por los docentes para transformarse en sujetos activos que conlleven a adjudicarse la responsabilidad de sus propios aprendizajes (Moreno, 2016)

Según Ballester (2002) sostiene que en el desarrollo docente es importante no solo poseer el intelecto de la ciencia en específico, sino más bien verificar el desarrollo de la psicología educativa, esto quiere decir de la manera de como aprende el estudiante. Los estudios más recientes en relación a la psicología educativa se encuentra el constructivismo formado a partir del psicólogo bielorruso Lev Semionovitch Vigotski.

Las acciones de enseñanza-aprendizaje son consideradas mecanismos en donde el docente toma en consideración para favorecer a la ejecución y desenvolvimiento de las capacidades de los estudiantes. Con fundamento en una serie innovadora en donde se incluye inicio, desarrollo y cierre, es importante emplear estas acciones de manera permanente teniendo en consideración las capacidades que se pretenden desarrollar. Se presentan acciones para conseguir conocimientos previos y para establecer contenidos. El empleo óptimo de estas acciones facilita el recuerdo. Las acciones para analizar en los conocimientos previos ayudan a comenzar las actividades en secuencia didáctica. Estas acciones son de mucha importancia debido a que se manifiestan un medio para la organización gráfica de los intelectos explorados, una estrategia bastante útil para los estudiantes en el momento que tienen que realizar aNotaciones. El aprendizaje significativo tiene su favorecimiento desde los puentes cognitivos que el sujeto ya conoce (el grado de desarrollo real vygotskyano) y lo que se requiere comprender para equiparar de manera significativa los nuevos intelectos (zona de desarrollo próximo que conduce al nivel de desarrollo potencial). Conforme lo indica Prieto (2012) sostiene que dichos puentes son los denominados

organizadores previos, esto quiere decir, conceptos, ideas iniciales y material introductorio, los que se desarrollan como una estructura referencial de los nuevos intelectos y relaciones.

Por otro lado, Berrocal (2015) afirma que el estilo de aprendizaje es aquellos rasgos que los educandos les ayudará a interactuar de manera oportuna con los ambientes y entorno de enseñanza. Por tanto, se puede indicar que un estilo de aprendizaje es un proceso flexible debido que permitirá tener diversos cambios significativos en el aprendizaje del estudiante, mencionando que si no se realiza de manera oportuna puede generar un alto nivel de desinterés por parte del alumno limitando la participación activa entre alumno – docente.

Por tanto, Berrocal (2015) señala tener las siguientes dimensiones para medir los estilos de aprendizaje:

Dimensión estilo activo. Está conformado por aprendices que buscan experiencias nuevas, son de mente abierta, nada escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas. Entre sus características sobresalen: Son animadores, improvisadores, arriesgados y espontáneos. Los que tienen preferencia alta o muy alta en estilo activo aprenderán mejor cuando puedan: Intentar cosas nuevas, nuevas experiencias, nuevas oportunidades, competir en equipo, resolver problemas, representando roles, arriesgarse, a encontrar personas de mentalidad semejante con las que pueden dialogar sus objetivos o metas y, poder realizar variedad de actividades diversas, asimismo, compitiendo en equipo, resolviendo problemas.

Conforme indican los autores Zhang et al. (2020) manifiestan que este tipo se encuentran asociadas a nuevas experiencias, van en constante búsqueda de retos pertinentes, determinan un incrementado entusiasmo en cumplir con todas las actividades que se les encargan. No obstante, estos desafíos deben abarcarse en un tiempo corto debido a que, si estas demandan un largo plazo, generarían aburrimiento en las personas para cumplirlas. Según Alzain et al. (2018) manifiestan que los activos se encuentran denominadas como personas de mente flexible, como también

inesperadas; se encuentran cómodos en el momento que estos se manifiestan en compañía de aspectos emocionales, dramáticos y que se desenvuelvan en trabajar en equipo. Sin embargo, esto les resulta complicado en el momento que realicen sus actividades de manera individual y en el instante que se les permita deducir y entrar en un análisis en relación a la información obtenida.

Dimensión de estilo reflexivo: el presente estilo que se trata cuando un estudiante mediante la observación del escenario u contexto en el que se encuentra puede generar nuevos conocimientos, permitiendo analizar la situación actual. Asimismo, consiste en la escucha activa por parte de los aportes dados por su docente y compañeros que permitirá mejorar su nivel de conocimiento.

Asimismo, este tipo de estilo reflexivo según los autores Ghazivakili et al. (2014) se desenvuelve en el momento que los individuos desarrollan una atención eficaz y con detenimiento lo observado desde diferentes puntos de vista, debido a que en el momento de tomar una decisión deben encontrarse seguros de haber analizados todas las alternativas posibles y tomar la decisión correcta. Por otra parte, Al Ahmad (2020) sostiene que las personas reflexivas manifiestan un mejor aprendizaje en el instante de realizar una actividad debido a que desarrollan un análisis de todo de manera anticipada por medio de la observación. No obstante, se les dificulta al momento de realizar las acciones correspondientes cuando no tienen alguna planeación anticipada.

Dimensión de estilo teórico: este estilo consiste que la utilización de procesos metódicos, lógicos, críticos y estructurados, en la que permita a través de la revisión de literatura, y teorías expuestas, generar una lógica que permita la fácil comprensión de un tema específico.

Las personas con estilo teórico según Zulfiani et al. (2020) este estilo apunta a la razón, la imparcialidad, como también la investigación, la habilidad de sintetizar, y se precisa que la estructuración de su razonamiento es potencialmente reflexiva. Aquellos individuos que desarrollan la reflexión mejorar su aprendizaje por medio de los desafíos que involucran a la investigación. Sin embargo, cuando desarrollan

actividades confusas que no tienen un fundamento concreto, se les hace más complicado en aprender.

Dimensión de estilo pragmático: consiste en crear conocimiento a través de la experimentación activa y práctica de sus propias ideas, les agrada actuar de forma rápida; esto se interpreta, que este tipo de aprendizaje consiste cuando el alumno quiere probar sus propias ideas y teorías, poniéndolas en práctica (Berrocal, 2015).

El estilo pragmático por medio de lo que indican los autores Mo et al. (2021) se desarrolla de manera rápida en el momento que se traten de actividades que les agrada y lo desenvuelven de manera concreta. Asimismo, Taguchi et al. (2018) sostienen que las personas aprenden de la mejor manera cuando estas se encuentran involucradas con acciones asociadas con la teoría y práctica, no obstante, manifiestan dificultades en el momento que desarrollan las actividades de aprendizaje y no se encuentran asociadas con situaciones reales ni responden a sus necesidades más cercanas)

Con respecto a la variable competencias se puede afirmar según Pizarro (2021) que es una facultad que tiene un individuo para emplear diversas capacidades de manera asertiva y específica para lograr los propósitos que se haya planteado alcanzar. Por lo tanto, para el logro de los objetivos y metas se debe contar con las competencias y habilidades suficientes, siendo importante el papel del docente o educador para otorgar una educación de calidad.

Teniendo en cuenta una de las teorías más relevantes en el mundo se encuentra el desarrollado por Siemens (2014) en donde se percibe la descripción de los recursos tecnológicos en el ambiente educativo por medio del conectivismo, reconociéndose como una corriente tecnológica actual que tiene como finalidad fundamentar el estudio del conocimiento en la estructura actual de enseñanza por medio del uso de las TIC. Para el autor Siemens, esta teoría se fundamenta en la incorporación de los principios de la teoría del caos, redes, dificultad y auto estructuración, en efecto, se desarrolla en diversos ambientes de aprendizaje. Las

formas de enseñanza-aprendizaje han transformado el mundo, ocasionando un efecto importante, todo esto ha originado que una gran cantidad de personas se actualicen por medio de cursos y capacitaciones digitales alrededor del mundo. El autor que se fundamenta como la base para la comprensión de las competencias digitales es Ferrari (2013) en donde indica que toda utilidad de forma práctica y viable se asocia de manera óptima con las habilidades sociales.

Conforme los autores Ferrari et al. (2014) describen la competencia digital como la habilidad de emplear adecuadamente la tecnología con la finalidad de brindar un beneficio a los ambientes o entornos en todos los niveles de la vida de una persona. Sin embargo, se le debe tener en cuenta como una serie de capacidades, intelectos y comportamientos en relación a las diversas áreas de entendimiento.

Tsankov & Damayanov (2017) indican que la competencia digital es importante para un aprendizaje constante, como la utilización decisiva y fiable por medio de la sociedad en relación al acceso de las TIC con fines laborales, recreacionales y comunicativas. En función a los docentes, se hace hincapié como competencia digital a la asociación de las habilidades para enseñar por medio de la utilización de mecanismos actuales de las TICs, como lo son: ordenadores, programas, almacenamiento de información para apoyar en los objetivos de su labor.

Según Scuotto y Morellato (2013) la competencia digital es la habilidad de indagar y enfrentarse a situaciones tecnológicas recientes de una forma tolerable con el objetivo de realizar un estudio, selección y evaluación de manera criteriosa a la información, como también de fortalecer las competencias de los medios tecnológicos para solucionar problemas y reforzar el intelecto corporativo sembrando un compromiso mutuo.

Por su parte Vélchez (2020) señala que las competencias digitales se basan en la utilización de recursos que faciliten el uso correcto y efectivo de las tecnologías de información, para un aprendizaje integral, facilitando su utilización práctica en las personas, permitiendo mejorar los conocimientos sobre los usos de las tecnologías de

información y comunicaciones (TICS). Por ello, la competencia digital se centra en desarrollar un conjunto de actividades para mejorar el aprendizaje de un estudiante o un grupo de personas, haciendo uso de habilidades para el correcto manejo de las TICS de forma adecuada y efectiva para obtener y maximizar la calidad educativa que se imparta en este mundo globalizado.

Conforme a la UNESCO (2008) sostiene que el docente tiene la responsabilidad de conseguir que sus estudiantes desarrollen una competitividad para emplear las tecnologías de la información, que se desenvuelvan como buscadores, analizadores y evaluadores de información; capaces de solucionar conflictos y tomar decisiones, usuarios que manifiesten creatividad y eficaces en desarrollar mecanismos de productividad, comunicadores, colaboradores, publicadores y productores y ciudadanos informados, responsables y con la capacidad de favorecer a la comunidad (Aguirre y Ruiz, 2012).

Según Moreno (2008) la alfabetización digital se le denomina como el camino hacia un nuevo contexto, a una nueva forma de comprender las relaciones, la educación, el trabajo, la vida. En otras palabras, es el camino a una cultura nueva. Conforme a los autores Aguirre y Ruiz (2012) manifiestan que los docentes y las organizaciones educativas se encuentran involucrando a esta alfabetización digital, lo cual generarán importantes repercusiones en las capacidades digitales para gestionar de manera automática un desarrollo a lo largo de la vida, si se quiere mantener la existencia frente a las potenciales transformaciones que generan las TIC en todas las áreas.

Según los autores Prendes, Gutiérrez y Martínez (2018) manifiestan que los docentes universitarios reconocen la exigencia en relación a la capacitación tecnológica y permitir que la competencia digital sea el principal fin en ser alcanzado por parte de los docentes universitarios en función a las TIC. Las cualidades particulares de la enseñanza universitaria, sean desde la perspectiva del estudiante como la de sus contenidos, organización y especialización, permite que sea necesario

un ajuste de las estructuras en función a la capacidad docente y la competencia digital que abarquen estas particularidades.

Los docentes universitarios no deben ignorar la realidad y el tiempo presente, teniendo en cuenta que las tecnologías forman parte fundamental en la sociedad actual y se les considera como las competencias más importantes para el desarrollo humano.

Según UNIVERSIA (2017) indica que las tecnologías se han involucrado en los ambientes universitarios de manera indefinida. Los estudiantes se desenvuelven en un ambiente virtual, conectados por medio de mecanismos tecnológicos desde su nacimiento, las que desarrollan sin ninguna complicación. Por otra parte, los docentes, que no tienen un desenvolvimiento óptimo con estas herramientas deben buscar la manera de involucrar estos mecanismos y modelos de trabajos que faciliten el acceso a estudiantes que piensan de manera digital.

En los tiempos actuales, Martínez y Raso (2017) manifiestan que la revolución tecnológica ha modificado diversos aspectos en la vida de las personas como lo es el entretenimiento, la comunicación, el estudio, la economía. Por otra parte, para Cózar y Roblizo (2014) determinan que las nuevas tecnologías son parte fundamental en la estructura económica, social y cultural y se desarrollan de manera directa o indirecta en las acciones que desarrollan los estudiantes, manifiestan que el involucramiento masivo de las TIC se ha confirmado como el fenómeno cultural de mayor significancia y social en los últimos años. De igual manera, confirman que las TIC se encuentran abracando gran parte de los entornos, transformando de esta manera la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, sostienen que la sociedad del conocimiento ha generado un incremento en el uso de las tecnologías.

Teniendo en consideración a Cabero et al. (2000) sostienen que dentro de los beneficios que desarrolla la digitalización en las entidades educativas, se manifiesta que esta es socializadora, colaboran de manera masiva por medio de la internet su producción intelectual con ayuda de las TIC a la comunidad educativa. Organizativa: Colaboran con la producción y reproducción de medios educativos con las TIC, de esta

manera crean nuevas maneras de establecer los recursos. Seleccionadora: Almacenan y evalúan la iniciativa de los involucrados académicos de las diferentes regiones del territorio y del mundo que desenvuelven con ayuda de las TIC y colaborar con su difusión. Informativa: Permite brindar gran número de información, que tiene ser debidamente seleccionada y evaluada, facilita el acceso óptimo a la gran diversidad de intelectos. Instructiva: Colaboran hacia la autoformación en el transcurso de la vida, originan nuevas maneras de aprendizaje y el desarrollo en las diferentes áreas y disciplinas, construyen nuevos entornos para el aprendizaje, colaborando con el desenvolvimiento profesional.

Asimismo, Cabrero et al (2000) señala que las competencias digitales son motivadoras: Captan la atención del estudiante, es por esto, que es importante que se aproveche su comportamiento positivo hacia estos, asimismo, comprenden la creación de acciones y/o recursos innovadores, y permitir que el estudiante sea partícipe de manera activa de estas acciones. Evaluadora: Facilitan la selección de mecanismos TIC y ambientes digitales de manera criteriosa, recoger los datos pertinentes de los aprendizajes con la colaboración de las tecnologías para la toma de decisiones, asimismo, ayuda a realizar la evaluación, reproducción y el compartimiento del intelecto. Investigadora: Facilita el acceso a un gran número de tesis, libros, investigaciones, artículos científicos almacenadas en los entornos virtuales de las diferentes universidades y entidades educativas. Comunicativa: Originan nuevas acciones comunicativas, quebrantando las problemáticas de tiempo y espacio, facilitando el cambio, la interacción, la ayuda y la comunicación eficaz entre los actores educativos. Metalingüística: Se concibe la exigencia de aprender los diferentes lenguajes digitales. Lúdica: Facilita los entornos adecuados para desarrollar un entretenimiento responsable y aprender de forma lúdica. Gestión: Ayudan a crear mecanismos que permitan una adecuada gestión administrativa y tutorial.

De igual manera, se le considera innovadora: Facilitan diferentes acciones relacionadas con la tecnología y la digitalización, en las cuales pueden ser organizadas por los diferentes involucrados académicos. Creativa: Fomentan el aspecto de la

creatividad mediante la construcción de soluciones asociadas con las tecnologías a diferentes conflictos académicos; facilitan la producción de materiales y medios innovadores con ayuda de las TIC por medio de la indagación, adaptación y la experimentación, permiten rehacer y estructurar los diferentes materiales existentes para su adaptación oportuna, de la manera de que se permita también la creación de nuevos materiales. Ética: Ayudan a desenvolver en los estudiantes valores al momento de realizar un adecuado uso de las tecnologías.

Conforme a Martínez y Echevarría (2009) sostienen que las competencias son fundamentales en el ámbito educacional, debido a que facilitan que los docentes desarrollen e integren todas sus capacidades, destrezas, medios, comportamientos, intelectos y valores para desarrollarse de manera óptima y responsable en su profesión y en cualquier ambiente o contexto problemático. Se le considera como un aprendizaje continuo, comprendiendo de manera adecuada sus potencialidades y debilidades.

Según Tobón (2006) indica que la competencia es una serie de acciones que manifiestan un inicio y un final, se le considera también un proceso complejo debido a la exigencia de desarrollar un pensamiento crítico ante eventos nuevos. Para esto, la persona deberá desenvolver todos sus intelectos teóricos y prácticos, enfrentándose con mucha responsabilidad y de manera óptima.

Por otra parte, para Veytia (2013) indica que la competencia abarca a tres grandes aspectos del conocimiento: Los saberes conceptuales: en donde engloban a los intelectos, teorías y leyes; los saberes procedimentales, en los cuales se desarrollan las habilidades y destrezas, y finalmente los saberes actitudinales, en donde se encuentran los tipos de actuación del individuo. Por medio de estos tres aspectos se envuelven con la necesidad de actuar frente a una situación en específico, las tres se asocian para solucionar un conflicto de una determinada problemática. De igual manera, sostiene que la competencia es comprender de qué manera se puede actuar de forma adecuada en cualquier circunstancia, pues el individuo tiene la responsabilidad de saber elegir y desenvolver sus medios.

Según Aream Gutiérrez & Vidal (2012) indican que las competencias virtuales se pueden haber concebido por medio de dos razones fundamentales: la necesidad de un mercado y una economía globalizada que exige a las personas a desarrollar de manera óptima los mecanismos tecnológicos para consumir y desarrollarse en el ámbito digital, o por una necesidad de formar personas que tengan la capacidad de emplear las TIC y desarrollar una posición crítica ante estas.

Por otra parte, Quintana (2000) determinó que la competencia digital es la apropiación de los intelectos, destrezas y comportamientos que facilitan al estudiante a utilizar de forma idónea las tecnologías para su respectivo aprendizaje. Por su lado, la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo (2006) sostiene que la competencia digital, se encuentran entre las ocho competencias que las personas del siglo presente deben tener. Al momento de hacer uso de las TIC, se tiene que utilizar de manera segura, a través de una conciencia criteriosa, sea en cualquier acción, para el aprendizaje, trabajo, ocio y la comunicación. Los individuos tienen que aprovechar el beneficio de las TIC para alcanzar y realizar la evaluación de la información, comprender las diferentes maneras de almacenarla, generar información e intelecto nuevo, así como también permitir el colaborar por medio de la digitalización.

Según Villa y Poblete (2007) manifiestan que la competencia digital, es la habilidad que se desarrolla en la utilización de las TIC en los mecanismos y programas que se utilizan para el acceso a la información pertinente, almacenamiento de archivos en diferentes formatos, aprendizaje, indagación, comunicación y la colaboración. Asimismo, comparten la idea que un individuo que desarrolla competencias digitales, tiene la facilidad de desenvolverse óptimamente al momento de hacer uso de los ordenadores, móviles y el internet.

Escamilla (2008) determina que la competencia digital se le denomina como la capacidad para investigar, seleccionar, percibir, examinar, resumir, valorar, procesar y notificar la información existente en la web, y asocia los intelectos, acciones y comportamientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación, facilitando la evaluación de las ventajas y desventajas que existen con

la utilización de las tecnologías. Conforme a los autores Aneas y Reguant (2009) manifiestan que la competencia digital se le denomina como la potestad y la tenencia en relación a las habilidades que facilitan a las personas de poder ser competitivas con la utilización de las tecnologías y que permitan aplicarlas en el diario vivir.

Conforme a las perspectivas desarrolladas por los autores Gisbert et al. (2011) sostienen que la competencia digital es una serie de intelectos, habilidades y comportamientos que se obtienen en el momento que se utilizan las TIC con la finalidad de manejar adecuadamente los ordenadores y programas en el aprendizaje, al momento de comunicarse y para involucrarse y seleccionar las informaciones conforme a los requerimientos de los estudiantes.

Conforme a Esteve (2011) manifiesta que la competencia digital asocia a los intelectos, habilidades y comportamientos asociadas con las tecnologías que los estudiantes necesitan para desenvolver cualquier tipo de acciones, teniendo conciencia de lo que se pueden hacer con estas. Determina que esta competencia se centra en cuatro fundamentos: el primero se le denomina Elementos: asocia a los intelectos, destrezas, capacidades y comportamientos, el segundo se centra en las alfabetizaciones, que suelen ser de manera tecnológica, informacional, multimedia o audiovisual y de manera comunicacional, el tercero son los componentes claves, denominado como la ayuda para ingresar, reflexionar, evaluar y diseñar mecanismos por medio de las tecnologías, y por último se tienen las etapas, en donde se refiere de como el estudiante obtiene, adaptar, apropia y personaliza con el uso de las TIC.

Asimismo, Esteve (2011) sostiene que las competencias digitales se encuentran presentes en los intelectos, competencias y comportamientos. Los intelectos se asocian al uso adecuado de las TIC en momentos de la vida académica de los estudiantes, como también en el ámbito laboral y diaria, comprender las ventajas y desventajas de la utilización de los mecanismos digitales, permite facilitar la búsqueda adecuada en la web, la selección, organización, adaptabilidad, adopción y la evaluación de las diferentes informaciones positivas en relación a las TIC, utilizarlas

de forma adecuada, desarrollar la información disponible en la web de manera responsable, diseñar una óptima identidad y ciudadanía virtual.

Por lo tanto, las competencias digitales consisten en hacer uso de las TICS de forma eficiente y con la mayor optimización posible, utilizando de manera crucial las distintas habilidades para la indagación, búsqueda, proceso, etc., para recibir información y transformarla en conocimientos, introduciéndose en la utilización de distintas herramientas, medios o algún programa para generar un aprendizaje con calidad para un desempeño óptimo en el contexto donde se desarrolla la persona. Es decir, las competencias digitales es la reunión de capacidades digitales que se necesita para afrontar los cambios tecnológicos que hoy en día se requiere llevando así a un buen manejo de programas y plataformas (Vilchez, 2020).

Pizarro (2021) precisa que la competencia digital es aquel conocimiento, habilidad, actitud y estrategia requerido para un adecuado uso de TICS, apoyándose de los medios digitales y diferentes dispositivos, asimismo, señala que, estos conceptos se vierten en el ámbito educativo por medio de etapas adaptadas a los modelos analizados.

En esa misma línea, Pizarro (2021) define a las competencias digitales como la mezcla entre conocimiento y habilidad, relacionándola con las normas, valores y actitud para lograr los objetivos eficientes y eficaces, haciendo uso de herramientas tecnológicas en distintos contextos.

Para Orellana (2022) la competencia digital es la unión que existe entre el conocimiento, capacidad, habilidad, valor y actitud que tiene que contar el docente a fin de abarcar el estándar propuesto del ámbito laboral donde ejerce sus actividades, con la finalidad de alcanzar una educación con calidad por medio de un aprendizaje significativo para toda la vida del estudiante.

Según Pizarro (2021) las competencias digitales engloban dimensiones por la cual se detalla las características y funciones en los contextos donde se desarrolle, estas dimensiones pueden ser:

Dimensión de información, esta dimensión hace énfasis en el tratamiento de data y la relevancia que tiene la información digital para lograr metas por medio de la denominada “alfabetización informacional”, de tal forma que, los sujetos cuenten con la capacidad para la identificación, organización, localización, almacenamiento y recuperación de la información digital, evaluando la finalidad e importancia de estos datos. Así mismo, los autores señalan que, la dimensión información viene siendo incluida como una habilidad básica e importante en los textos literarios sobre la competencia digital en la época contemporánea.

Se desarrollan dos niveles, Inicial: Delimita los datos en diferentes formatos empleado palabras clave en diversos medios y realiza la selección óptima para sus requerimientos de información. Tiene la facilidad de emplear una evaluación crítica de una web o medios de información antes de usarlo en su centro de labores, por medio del estudio del autor, origen, licencias y otras informaciones. Realiza la evaluación de la utilidad de los medios que observa por medio del internet para complementar su trabajo. Nivel medio: Realiza la navegación por la web, halla información dinámica que son de mucho interés para sus requerimientos de aprendizaje y administra el seguimiento de esos flujos de información para su actualización pertinente. Realiza la evaluación de la calidad y la validez de los medios útiles por medio del internet en relación de la exactitud y requerimientos de su centro de labores.

Dimensión de comunicación y colaboración, esta dimensión se basa en las habilidades que tiene el sujeto para poder participar e interactuar en plataformas digitales con otros sujetos, empleando herramientas digitales a fin de intercambiar recursos o información “en línea”. Por lo tanto, la presente dimensión es una habilidad estudiada en el ámbito de las competencias digitales, debido a que orienta y guía la manera del “como” trabajar en los contextos que se presenten en la actualidad, creando un ambiente integrador y retroalimentado.

Entre los niveles se hallan el inicial: Reconoce diversos tipos de software para desarrollar una comunicación eficaz, los mecanismos óptimos para esto y los emplea correctamente en relación al objetivo y la audiencia a la que está dirigida. Interviene

con archivos, contenidos y medios de diversas formas en ambientes de trabajo virtuales, haciendo el uso responsable de las normas y estilos de las citas pertinentes. Nivel medio: Comprende y emplea medios de trabajo virtuales para la comunicación eficaz con sus compañeros y maestros. Desarrolla acciones interactivas a través de medios virtuales y colabora con información asociada con imágenes, enlaces y videos. Escoge e informa noticias, contenidos y medios obtenidos en diversos medios sociales y entornos digitales.

Dimensión de creación de contenido digital, esta dimensión se centra en crear nuevos contenidos multimedia, por medio de imágenes, vídeos y texto; permitiendo la unión entre el conocimiento y edición del contenido disponible tomando en cuenta siempre el derecho intelectual de determinadas personas que hayan compartido alguna información que se utilice en el nuevo proyecto; ante ello, se requiere que las personas cuenten con cualidades innovadoras para incrementar el aprendizaje y obtener un liderazgo digital.

Se tienen en cuenta los niveles, Inicial: Diseña recursos virtuales básicos (texto, imágenes, tablas) y los comparte en el internet. Tiene la capacidad de utilizar un editor virtual para transformar contenidos individuales y de otros que se realiza de manera anticipada por medio de la utilización de diferentes dispositivos. Nivel Medio: Diseña y administra entornos web en donde se realiza la publicación de contenidos multimedia que se asocian a sus requerimientos. Integra, adopta y modifica contenidos virtuales y los transformar en contenidos virtuales nuevos y novedosos, ejecutando licencias de manera adecuada, asiste y favorece a la reutilización innovadora de contenidos virtuales.

Dimensión de seguridad, se encuentra relacionada con la protección de data e identidad digital, permitiendo velar de manera sostenida la información relevante por medio de acciones que impidan el acceso a la red de usuarios externos, incluyendo el denominado bienestar digital del estudiante en las sesiones educativas emprendidas, asimismo, esta dimensión abarca todo lo relacionado a la ciberseguridad.

Se tienen en cuenta dos niveles, Nivel inicial: Se percibe la política de privacidad de los entornos virtuales que usa y sabe cómo proteger información personal importante. Hacen empleo de las TIC de manera segura, ética y cívica. Emplea las medidas básicas para avalar con la seguridad y privacidad de las informaciones personales, como los ajenos. Nivel medio: Comprende de qué manera se obtienen los datos y como se utilizan (propios y ajenos) y se mantiene consiente de su huella digital. Preserva un comportamiento activo en relación a la administración y protección de su identidad digital personal. Emplea las medidas óptimas para avalar la seguridad y privacidad de la información. Reconoce y respeta la normativa relacionada a los derechos fundamentales y los principios y deberes de los usuarios en la internet.

Por último, la dimensión de “resolución de problemas”, hace referencia a la necesidad y relevancia que tienen las tecnologías de información para resolver un determinado problema haciendo uso de algún medio digital. Por otro lado, la resolución de problemas se logrará al seleccionar herramientas propicias para responder a las necesidades y lograr los objetivos propuestos, generando sinergia y retroalimentación para encontrar las mejores soluciones, es muy importante en la práctica de los estudiantes debido a que entenderá el uso creativo de las TICS con fines de mejora continua.

Se tienen en cuenta dos niveles, nivel inicial: Comprende de manera adecuada las cualidades de los mecanismos, materiales, ambientes y servicios virtuales que se emplean de manera constante en sus requerimientos de aprendizaje y es capaz de diagnosticar un problema técnico describiendo de manera óptima en que consiste el mal funcionamiento. Nivel medio: Tiene la capacidad de solucionar problemas técnicos no tan complicados asociados con los mecanismos y ambientes virtuales en sus actividades de aprendizaje con la colaboración de un manual o información técnica activa que sea segura y fiable. Desarrolla la evaluación con un nivel crítico de las diversas posibilidades que los ambientes, mecanismos y servicios virtuales brindar para solucionar actividades asociadas con el aprendizaje y realizar la selección de la solución más óptima a los requerimientos diarios.

### III. METODOLOGÍA

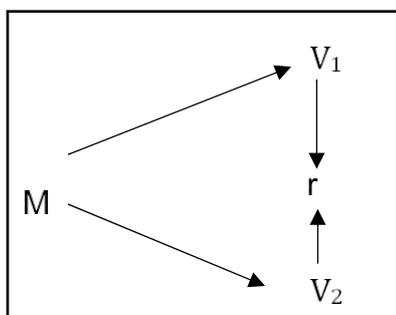
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### Tipo de Investigación

Considerando lo descrito por Hernández et al. (2018) la investigación fue básica porque se busca recopilar información a fin de describir los fundamentos teóricos de las variables estilos de aprendizaje y competencias digitales. Es de enfoque cuantitativo, por el cual se cumplen todos los pasos mediante un orden riguroso, asimismo, porque se obtendrán datos cuantificables y porcentuales describiendo la percepción de los estudiantes sobre la los estilos de aprendizaje y competencias digitales (Hernández et al., 2018).

##### Diseño de Investigación.

El diseño fue de no experimental, transversal- nivel correlacional: porque no se manipulo la variable, fue estudiada tal como se presenta. Es transversal porque el instrumento se aplicó en un determinado tiempo establecido. Y es de nivel correlacional por que se determinará la relación entre ambas variables (Hernández et al., 2018).



M= Muestra

V1= Estilos de aprendizaje

V2= Competencias digitales

r= Relación de variables

### 3.2. Variables y Operacionalización

#### **Variable: Estilos de aprendizaje**

**Definición conceptual:** Berrocal (2015) afirma que el estilo de aprendizaje es aquello rasgos que los educandos les ayudará a interactuar de manera oportuna con los ambientes y entorno de enseñanza. Por tanto, se puede indicar que un estilo de aprendizaje es un proceso flexible debido que permitirá tener diversos cambios significativos en el aprendizaje del estudiante.

**Definición operacional:** Los estilos de aprendizaje no son exclusivos en los alumnos, sino que estos se llevan a cabo con la motivación que el docente brinda; esto quiere decir, que el maestro debe saber diseñar, planificar y ejecutar su clase en aula relacionando ello con las competencias digitales para solventar los problemas existentes.

**Dimensiones:** Estilo activo, estilo reflexivo, estilo teórico y estilo pragmático.

#### **Variable: Competencias digitales**

**Definición conceptual:** Pizarro (2021) que es una facultad que tiene un individuo para emplear diversas capacidades de manera asertiva y específica para lograr los propósitos que se haya planteado alcanzar. Por lo tanto, para el logro de los objetivos y metas se debe contar con las competencias y habilidades suficientes, siendo importante el papel del docente o educador para otorgar una educación de calidad.

**Definición operacional:** las competencias digitales se basan en la utilización de recursos que faciliten el uso correcto y efectivo de las tecnologías de información, para un aprendizaje integral, facilitando su utilización práctica en las personas, permitiendo mejorar los conocimientos sobre los usos de las tecnologías de información y comunicaciones (TICS).

**Dimensiones:** Información y tratamiento de datos, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Según Hurtado (2014) manifiesta que la población de estudio es un conjunto de personas que comparten características comunes.

La población fue de 58 estudiantes del VII y VIII ciclo de la escuela de comercio internacionales de una universidad de Chiclayo. Dentro de los criterios de inclusión se ha considerado a los estudiantes de ambos sexos que estudian en la institución en comercio internacionales.

La muestra fue censal en total 58 estudiantes, dado que el número de estudiantes es manejable y todos cuentan con la capacidad de responder a las preguntas asignadas.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica será la encuesta, considerando lo descrito por Arias (2006) es aquel medio que al investigador permitió obtener información de una manera confiable y oportuna, en la presente investigación se realizará de manera virtual, donde, se reconoció el estado situacional y comportamiento de la variable de estudio. La técnica estará conformada por ítems en escala Likert dirigida a estudiantes del VII y VIII ciclo de la escuela profesional de comercio internacionales.

El instrumento será el cuestionario, considerando lo descrito por Arias (2006) está compuesto por un conjunto de preguntas cerradas que permitirán medir la percepción de los docentes en base a la variable de estudio. Para la variable Estilos de aprendizaje se tuvo un instrumento con 16 ítems en escala Likert con respuestas ordinales donde, 1 significa nunca, 2 casi nunca, 3 A veces, 4 casi nunca y 5 siempre, los cuales pertenecen a las dimensiones de estilo activo (1-4 ítems), reflexivo (5-9 ítems), teórico (10-12 ítems) y pragmático (13-16 ítems). Para la variable Competencias digitales se tuvo un instrumento con 30 ítems en escala Likert con respuestas ordinales donde, 1 significa nunca, 2 casi nunca, 3 A veces, 4 casi nunca y 5 siempre, los cuales pertenecen a las dimensiones de información y tratamiento de

datos (1-6 ítems), comunicación y colaboración (7-12 ítems), creación de contenido digital (13-18 ítems), seguridad (19-24 ítems), resolución de problemas (25-30 ítems).

### Tabla 1

#### Ficha técnica del cuestionario estilos de aprendizaje

Nombre de la tesis:	<b>Estilos de aprendizaje y competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo,2022.</b>	
Autor y año:	<b>Adaptación:</b> Alvites Maza, Cinthia Elizabeth	
Objetivo del instrumento	Determinar los estilos de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo,2022	
Participantes	Alumnos de una universidad de Lambayeque	
Rangos:	Alto: 51-75 Medio: 26-50 Bajo: 16-25	
Forma de administración o modelo de aplicación	Virtual - Individual.	
Validez:	Realizado por los siguientes validadores: Mg: Edelmina Luciana Irigoín Mendoza Mg.: Hurtado Tello, María Luz Mg. Wilson Rumiche Inoñán	
Confiabilidad	Estadística de fiabilidad	
(Presenta los resultados estadísticos)	<b>Alfa de Cronbach</b> 0,879	<b>Número de elementos</b> 16
	De acuerdo con los resultados de Alfa Cronbach se determina que la variable estilo de aprendizaje se encuentra en el intervalo de confianza con un valor de 0,879. Los resultados obtenidos garantizan que el instrumento es adecuado para su aplicación.	

## Tabla 2

### Ficha técnica del cuestionario competencia digitales

Nombre de la tesis:	<b>Estilos de aprendizaje y competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo,2022.</b>						
Autor y año:	<b>Adaptación:</b> Alvites Maza, Cinthia Elizabeth						
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022						
Participantes	Alumnos de una universidad de Lambayeque						
Rangos:	Alto: 101-150 Medio: 51-100 Bajo: 30-50						
Forma de administración o modelo de aplicación: Virtual	Individual.						
Validez:	Realizado por los siguientes validadores: Mg: Edelmina Luciana Irigoín Mendoza Mg.: Hurtado Tello, María Luz Mg. Wilson Rumiche Inoñán						
Confiabilidad  (Presenta los resultados estadísticos)	<table border="1"><thead><tr><th colspan="2">Estadística de fiabilidad</th></tr><tr><th><b>Alfa de Cronbach</b></th><th><b>Número de elementos</b></th></tr></thead><tbody><tr><td>0,765</td><td>30</td></tr></tbody></table> <p>De acuerdo con los resultados de Alfa Cronbach se determina que la variable estilo de aprendizaje se encuentra en el intervalo de confianza con un valor de 0,765. Los resultados obtenidos garantizan que el instrumento es adecuado para su aplicación.</p>	Estadística de fiabilidad		<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Número de elementos</b>	0,765	30
Estadística de fiabilidad							
<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Número de elementos</b>						
0,765	30						

La confiabilidad de los instrumentos se realizó por medio del Alfa de Cronbach obtenido aplicando la herramienta SPSS STATICS donde, se obtuvo un coeficiente de alfa de 0.879 para la variable estilos de aprendizaje y 0.765 para la variable competencias digitales, por lo tanto, considerando lo descrito por George & Mallery

(2003) los instrumentos son confiables ya que responden a los indicadores y dimensiones analizados.

La validez de los instrumentos se realizó mediante la técnica del juicio de expertos, que consistió en realizar una búsqueda de especialistas en el tema que permitieron indicar que los instrumentos propuestos para analizar cada la variable y verificar si son adecuados para su aplicación.

### **3.5. Procedimientos**

En primer lugar, se inició con la aprobación de la población establecida, seguido, el modo de recolección de datos se hizo por la aplicación de los instrumentos vía Google Forms, más accesible para los participantes dar a conocer sus opiniones por medio de las encuestas establecidas.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Se aplicará el análisis descriptivo, donde, la información y los datos que se recopilarán serán tratados bajo la herramienta estadista SPSS versión 26, lo cual servirá para la presentación de datos en tabulaciones y gráficos, diagnosticando así los estilos de aprendizaje y las competencias digitales que tienen los alumnos. De igual forma se utilizará el análisis inferencial, dado que, producto del procesamiento correlacional vía SPSS se obtendrán los coeficientes de relación entre las variables investigadas.

### **3.7. Aspectos éticos**

Respeto a las personas: el valor del respeto se demostrará al momento de aplicar las encuestas propuestas, indicando la finalidad del estudio con todo el respeto posible, dejando claro que se respetará cada respuesta brindada.

Beneficencia: el valor de beneficencia se demuestra dado que la finalidad del estudio es servir como guía y aporte académico para otras investigaciones y para la institución donde se realiza, a fin de implementar mejoras significativas para fortalecer

los estilos de aprendizaje y las competencias digitales.

Justicia: el valor de justicia se demuestra dado que la finalidad del estudio es brindar información objetiva, imparcial y justa, donde, no se impondrá alguna posición externa para cambiar los resultados.

## IV. RESULTADOS

El capítulo de resultados detallará la realidad problemática actual respecto a las variables estilos de aprendizaje y competencias digitales en estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022.

### Análisis descriptivo

a) Identificar el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022

**Tabla 3**

Estilo de aprendizaje con mayor prevalencia en estudiantes universitarios

Nivel	<i>Activo</i>	<i>Reflexivo</i>	<i>Teórico</i>	<i>Pragmático</i>
Bajo	1.7%	0.0%	3.4%	0.0%
Medio	17.2%	46.6%	31.0%	22.4%
Alto	81.0%	53.4%	65.6%	77.6%
Total	100%	100%	100%	4.40%

*Nota.* Cuestionario estilos de aprendizaje SPSS V25

Respondiendo al objetivo específico sobre el estilo de aprendizaje más utilizado en alumnos universitarios de la carrera de comercio de una universidad, se destacó que el estilo teórico cuenta con un 1.7% que señalan que es bajo, el 17.2% que es regular, mientras que el 81% señalan que es muy utilizado, por otro lado, un 46.6% de alumnos señalan que es regular el uso del estilo reflexivo, mientras que un 53.4% señalan que es muy utilizado; no obstante, el 65.5% de encuestados señalan que utilizan el estilo teórico frecuentemente, un 31% de manera regular y el 3.4% no lo suelen utilizar, por último, el 77.6% señalan que utilizan a menudo el nivel pragmático y un 22.4% de manera regular. Se puede determinar que el estilo más utilizado por los alumnos es el estilo pragmático, deduciéndose que a los alumnos universitarios les gusta crear conocimiento a través de la experimentación activa y práctica de sus propias ideas, les agrada actuar de forma rápida; esto se interpreta, que este tipo de

aprendizaje consiste cuando el alumno quiere probar sus propias ideas y teorías, poniéndolas en práctica.

b) Analizar el nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022

**Tabla 4**

*Nivel de competencias digitales en estudiantes universitarios*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	5	8,6
Medio	22	37,9
Alto	31	53,4
Total	58	100,0

*Nota.* Cuestionario de enseñanza remota de emergencia SPSS V25

Respondiendo al objetivo referente al nivel de competencias digitales en los alumnos universitarios de la carrera de comercio se puede determinar que un 53.45% señalan contar con un alto nivel de competencias digitales, seguido de un 37.93% que señalan contar con regulares competencias y solo un 8.62% afirman contar con bajas competencias.

c) Definir la relación entre las dimensiones de estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022

### **Análisis inferencial**

#### **Prueba de normalidad**

Se consideró trabajar con Kolmogorov-Smirnov ya que la población fue de 58 personas encuestadas, asimismo, la significancia fue de 0.036 y 0.049 respectivamente, por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal y es no paramétrica, por lo tanto, se trabajará con Rho de Spearman (Ver anexo n°5)

**Tabla 5**

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Estilos de aprendizaje	,120	58	,036
Competencias digitales	,116	58	,049

**Cálculo estadístico:****Tabla 6**

Análisis de la relación entre las dimensiones de estilos de aprendizaje y competencias digitales.

		Competencias digitales	
Rho de Spearman	Estilo activo	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	de ,560** ,000 58
	Estilo reflexivo	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	de ,651** ,000 58
	Estilo teórico	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	de ,741** ,000 58
	Estilo pragmático	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	de ,701** ,000 58

*Nota.* Cuestionario de estilos de aprendizaje y competencias digitales SPSS V25

Conforme a la tabla anterior, se afirma que existe relación entre el estilo activo y las competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.560, siendo positiva moderada; por otro lado, se afirmó la relación entre el estilo reflexivo con competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.651, siendo positiva moderada; asimismo, se encontró una relación entre estilo teórico con un Rho de 0.741 y una sig. de 0; por último, existe relación entre los estilos pragmáticos y las competencias digitales con un Rho de 0.701 con una sig. de 0.00.

## Prueba de hipótesis general

$H_1$ : Existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022.

$H_0$ : No existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022.

**Tabla 7**

Análisis de la relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales.

Correlaciones				
Rho de Spearman	Estilos de aprendizaje	Coeficiente de correlación	Estilos de aprendizaje	Competencias digitales
		Sig. (bilateral)	1,000	,735**
	N	58	58	
	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	,735**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.	
	N	58	58	

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Cuestionario de estilos de aprendizaje y competencias digitales SPSS V25

Respondiendo al objetivo sobre la validación de la relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales, se encontró que existe relación significativa, debido al valor nulo de la significancia y al coeficiente de 0.735 de Rho de Spearman, por lo tanto, es una correlación positiva fuerte. En otras palabras, al ofrecer una enseñanza con estilos de aprendizaje variados se mejorará las competencias digitales de los estudiantes universitarios. Por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador (H1).

## V. DISCUSIÓN

Se presenta a continuación la información recopilada por la encuesta aplicada a fin de comparar con la información de los antecedentes y con las bases teóricas analizadas con la finalidad de hacer la triangulación.

Según la figura 1 que detalla el estilo de aprendizaje más utilizado en alumnos universitarios de la carrera de comercio de una universidad, se destacó que el estilo teórico cuenta con un 1.7% que señalan que es bajo, el 17.2% que es regular, mientras que el 81% señalan que es muy utilizado, por otro lado, un 46.6% de alumnos señalan que es regular el uso del estilo reflexivo, mientras que un 53.4% señalan que es muy utilizado; no obstante, el 65.5% de encuestados señalan que utilizan el estilo teórico frecuentemente, un 31% de manera regular y el 3.4% no lo suelen utilizar, por último, el 77.6% señalan que utilizan a menudo el nivel pragmático y un 22.4% de manera regular. Se puede determinar que el estilo más utilizado por los alumnos es el estilo pragmático, deduciéndose que a los alumnos universitarios les gusta crear conocimiento a través de la experimentación activa y práctica de sus propias ideas, les agrada actuar de forma rápida; esto se interpreta, que este tipo de aprendizaje consiste cuando el alumno quiere probar sus propias ideas y teorías, poniéndolas en práctica.

Se encontró una coincidencia con el estudio de Polo (2019) quien investigó sobre los estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de una institución educativa de Barranquilla, el cual tuvo por resultado que el estilo de aprendizaje que resaltó fue el estilo reflexivo, concluyendo que, es necesario que las instituciones educativas implementen capacitaciones en los docentes con la finalidad de determinar el estilo de aprendizaje que necesitan los alumnos a fin de mejorar el rendimiento académico. Asimismo, guarda una concordancia con Rodríguez (2020) quien investigó acerca de los estilos de aprendizaje basados en la teoría de Kolb predominantes en los universitarios. Universidad de San Carlos de Guatemala, donde, sus resultados arrojaron que la predominancia de estilo según Kolb fue el estilo asimilador o analítico, donde proyecta al estudiante memorístico, poco sociable, teórico, etc. Concluyéndose que determinar el estilo de aprendizaje es un trabajo arduo

para el docente ya que debe proyectar métodos o estrategias en los estudiantes y así sean capaces de desarrollar sus habilidades constructivas, críticas y sociales.

Asimismo, la autora se encuentra de acuerdo con Yupanqui (2020) quien investigó sobre los estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes universitarios, la cual tuvo por resultados que los estudiantes se inclinan hacia una conceptualización abstracta y observación reflexiva y a la vez toman las experiencias de diversos puntos de vista; de igual manera con Espinoza et al. (2019) con su estudio estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios, teniendo por resultados que el 29.5% de alumnos prefieren la información por palabras escritas; el 19,3% capta o aprende haciendo uso de los experimentos, el 17.4% solamente aprende hablando o escuchando, por último, el 8,3% recibe la información a través de diapositivas, imágenes, figuras, etc.

Ante ello, Arenas (2017) manifiesta que los estilos de aprendizaje son aquellos rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como base para definir la forma de enseñar o impartir conocimiento sobre todo con la finalidad de interactuar de manera oportuna entre docente – estudiante. Por su parte Tarazona et al. (2021) los estilos de aprendizaje no son exclusivos en los alumnos, sino que estos se llevan a cabo con la motivación que el docente brinda; esto quiere decir, que el maestro debe saber diseñar, planificar y ejecutar su clase en aula relacionando ello con las competencias digitales para solventar los problemas existentes en el mundo tecnológico y así aumentar sus habilidades y capacidades en el proceso de enseñanza aprendizaje. Asimismo, se puede considerar como las formas que tiene el estudiante para adquirir unos nuevos conocimientos que se pondrán en práctica a lo largo de todo el proceso de enseñanza (Chambi & Manrique, 2020). Esto se interpreta, que constituye las diversas maneras de aprender, enriqueciéndose de los diferentes modelos adaptados hacia el alumno, la cual pueden variar de acuerdo a la experiencia del sujeto.

Según el autor Rieben (2000) sostiene que los estilos de aprendizajes abarcan los diversos favoritismos que desarrollan las personas al momento de emplear algún proceso de resolución de conflictos o al momento de desenvolverse sobre el entorno. Por medio de la percepción de Grasha (2002) manifiesta que los estilos de aprendizaje engloban las diversas perspectivas que desarrollan los estudiantes para afrontar un aprendizaje. Por otra parte, los autores Lievre et al. (2009) determinan que este concepto se manifiesta a la forma imperiosa de aprendizaje por parte de los estudiantes, no siendo la única forma de la que se cuenta para ejercitarse. Gallego y Alonso (2012) indican que la multiplicidad y confusión de las definiciones en relación a los estilos de aprendizaje sean los motivos más relevantes por lo que no ha podido llegarse a difundir de una manera profunda entre los docentes. Conforme a los autores Pantoja, Duque y Correa (2013) manifiestan que la diversidad de perspectivas que se desarrollan en relación a los estilos de aprendizaje facilita que se logre un constructo profundo sobre este término y se logra comprender que no existe una sola forma de aprendizaje.

Según Capella et al. (2003) determinan que todo docente tiene la responsabilidad de desenvolver en los estudiantes diversas destrezas que les permita hacer frente ante los cambios tecnológicos de una sociedad digital. Conforme a este contexto, se procura brindar un cambio de responsabilidades en los agentes educativos, en donde el docente se convierta en un promotor y facilitador de las acciones de aprendizaje, teniendo en cuenta medios viables para originarlos y generar capacidades en los estudiantes facilitándoles la adjudicación de una importante responsabilidad en el momento de construir su propio conocimiento. Se le considera como una transformación en la metáfora del aprendizaje en donde el educando, como un sujeto receptor de intelectos, se transforma en un constructor de su propio intelecto. El docente más allá de estas afirmaciones, tiene que tener en cuenta que las formas de aprendizaje de sus propios educandos han ido en una evolución constante en consecuencia de ser influenciada a una cultura relacionada con la tecnología.

Según Moreno (2016) el entorno de aprendizaje se convierte en un factor relevante para la modificación de los procesos evaluativos. Si se precisa determinar un determinado tipo de ambiente, se tiene que considerar que es necesario una nueva cultura de aula, lo que podría ser no conocida y desconcertante para los docentes y estudiantes. Los procedimientos innovadores establecidos por los docentes quizá necesiten una modificación en el contrato de aula entre el docente y el estudiante, esto quiere decir, reformar las normas que presiden las actitudes esperadas y que se consideran validos por los estudiantes y docentes. En el contexto moderno de la educación superior, los estudiantes se ven obligados a cambiar gradualmente sus comportamientos en las aulas, lo cual es interpretado como, dejar de ser receptores indiferentes de los intelectos brindados por los docentes para transformarse en sujetos activos que conlleven a adjudicarse la responsabilidad de sus propios aprendizajes.

Por otro lado, Berrocal (2015) afirma que el estilo de aprendizaje es aquellos rasgos que los educandos les ayudará a interactuar de manera oportuna con los ambientes y entorno de enseñanza. Por tanto, se puede indicar que un estilo de aprendizaje es un proceso flexible debido que permitirá tener diversos cambios significativos en el aprendizaje del estudiante.

Mediante la figura 2 referente al nivel de competencias digitales en los alumnos universitarios de la carrera de comercio se puede determinar que un 53.45% señalan contar con un alto nivel de competencias digitales, seguido de un 37.93% que señalan contar con regulares competencias y solo un 8.62% afirman contar con bajas competencias.

Se encontró una coincidencia con el estudio de Rentería (2021) con su estudio sobre competencias digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador, encontrado un resultado de nivel intermedio con 29% en todas las áreas de competencias digitales y solo un 5% en un nivel avanzado, por ello, los docentes deben adecuar sus componentes a los ambientes diferentes de cada alumno, haciendo uso de las TIC para su formación con una visión dirigida hacia un enfoque pedagógico e inclinado a la investigación; asimismo, con el estudio de Gonzales et al. (2018) quienes

investigaron acerca de las competencias digitales para estudiantes universitarios basada en el modelo DIGCOMP, encontrando como resultado que un 78.3% expresaron que era la primera vez que se inscribían en un curso relacionado con la digitalización y el 25.2% señaló sí maneja las competencias digitales.

Se encontró concordancia con el estudio de Cervantes y Balladares (2022) quienes analizaron sobre las competencias digitales: lenguaje de programación y rendimiento académico, donde según los resultados evidenciaron que las competencias digitales benefician al rendimiento académico de los alumnos, la cual está conformado por destrezas y actividades al manejar las competencias digitales encontrándose un nivel alto de un 66% en el manejo de estas y un nivel intermedio con 23%; por último, se encontró una relación con el estudio de Yapuchura (2018) quien investigó acerca de la competencia digital y el desempeño docente en la escuela profesional de educación de una universidad, teniendo como resultado que existe un regular manejo de competencias digitales en los docentes y con ello rara vez la integración de las competencias en su proceso de desempeño aprendizaje.

Según Pizarro (2021) las competencias son facultades que tiene un individuo para emplear diversas capacidades de manera asertiva y específica para lograr los propósitos que se haya planteado alcanzar. Por lo tanto, para el logro de los objetivos y metas se debe contar con las competencias y habilidades suficientes, siendo importante el papel del docente o educador para otorgar una educación de calidad. Ferrari, Neza y Punie (2014) describen la competencia digital como la habilidad de emplear adecuadamente la tecnología con la finalidad de brindar un beneficio a los ambientes o entornos en todos los niveles de la vida de una persona. Sin embargo, se le debe tener en cuenta como una serie de capacidades, intelectos y comportamientos en relación a las diversas áreas de entendimiento.

Tsankov y Damayanov (2017) indican que la competencia digital es importante para un aprendizaje constante, como la utilización decisiva y fiable por medio de la sociedad en relación al acceso de las TIC con fines laborales, recreacionales y comunicativas. En función a los docentes, se hace hincapié como competencia digital

a la asociación de las habilidades para enseñar por medio de la utilización de mecanismos actuales de las TICs, como lo son: ordenadores, programas, almacenamiento de información para apoyar en los objetivos de su labor.

Según Scuotto y Morellato (2013) la competencia digital es la habilidad de indagar y enfrentarse a situaciones tecnológicas recientes de una forma tolerables con el objetivo de realizar un estudio, selección y evaluación de manera criteriosa a la información, como también de fortalecer las competencias de los medios tecnológicos para solucionar problemas y reforzar el intelecto corporativo sembrando un compromiso mutuo.

Por su parte Vílchez (2020) señala que las competencias digitales se basan en la utilización de recursos que faciliten el uso correcto y efectivo de las tecnologías de información, para un aprendizaje integral, facilitando su utilización práctica en las personas, permitiendo mejorar los conocimientos sobre los usos de las tecnologías de información y comunicaciones (TICS). Por ello, la competencia digital se centra en desarrollar un conjunto de actividades para mejorar el aprendizaje de un estudiante o un grupo de personas, haciendo uso de habilidades para el correcto manejo de las TICs de forma adecuada y efectiva para obtener y maximizar la calidad educativa que se imparta en este mundo globalizado.

Conforme a la UNESCO (2008) sostiene que el docente tiene la responsabilidad de conseguir que sus estudiantes desarrollen una competitividad para emplear las tecnologías de la información, que se desenvuelvan como buscadores, analizadores y evaluadores de información; capaces de solucionar conflictos y tomar decisiones, usuarios que manifiesten creatividad y eficaces en desarrollar mecanismos de productividad, comunicadores, colaboradores, publicadores y productores y ciudadanos informados, responsables y con la capacidad de favorecer a la comunidad (Aguirre y Ruiz, 2012).

Según UNIVERSIA (2017) indica que las tecnologías se han involucrado en los ambientes universitarios de manera indefinida. Los estudiantes se desenvuelven en

un ambiente virtual, conectados por medio de mecanismos tecnológicos desde su nacimiento, las que desarrollan sin ninguna complicación. Por otra parte, los docentes, que no tienen un desenvolvimiento óptimo con estas herramientas deben buscar la manera de involucrar estos mecanismos y modelos de trabajos que faciliten el acceso a estudiantes que piensan de manera digital. Para Martínez y Raso (2017) manifiestan que la revolución tecnológica ha modificado diversos aspectos en la vida de las personas como lo es el entretenimiento, la comunicación, el estudio, la economía. Por otra parte, para Cózar y Roblizo (2014) determinan que las nuevas tecnologías son parte fundamental en la estructura económica, social y cultural y se desarrollan de manera directa o indirecta en las acciones que desarrollan los estudiantes, manifiestan que el involucramiento masivo de las TIC se ha confirmado como el fenómeno cultural de mayor significancia y social en los últimos años. De igual manera, confirman que las TIC se encuentran abarcando gran parte de los entornos, transformando de esta manera la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, sostienen que la sociedad del conocimiento ha generado un incremento en el uso de las tecnologías.

Según Tobón (2006) indica que la competencia es una serie de acciones que manifiestan un inicio y un final, se le considera también un proceso complejo debido a la exigencia de desarrollar un pensamiento crítico ante eventos nuevos. Para esto, la persona deberá desenvolver todos sus intelectos teóricos y prácticos, enfrentándose con mucha responsabilidad.

En el análisis estadístico se consideró trabajar con Kolmogorov-Smirnov ya que la población fue de 58 personas encuestadas, asimismo, la significancia fue de 0.036 y 0.049 respectivamente, por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal y es no paramétrica, por lo tanto, se trabajará con Rho de Spearman. Asimismo, determinando la relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales, se encontró que existe relación significativa, debido al valor nulo de la significancia y al coeficiente de 0.735 de Rho de Spearman, por lo tanto, es una correlación positiva fuerte. En otras palabras, al ofrecer una enseñanza con estilos de aprendizaje variados se mejorará las competencias digitales de los estudiantes universitarios.

Asimismo, según el análisis inferencial se encontró que existe relación entre el estilo activo y las competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.560, siendo positiva moderada; por otro lado, se afirmó la relación entre el estilo reflexivo con competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.651, siendo positiva moderada; asimismo, se encontró una relación entre estilo teórico con un Rho de 0.741 y una sig. de 0; por último, existe relación entre los estilos pragmáticos y las competencias digitales con un Rho de 0.701 con una sig. de 0.00.

Se encontró una coincidencia con el estudio de Cervantes y Balladares (2022) quienes concluyeron que, existe relación entre las competencias digitales y el rendimiento académico, ya que, las sig. fue de 0.001, con un coeficiente de Pearson de .0463. Asimismo, se encontró una concordancia con Yupanqui (2020) concluyendo que la variable 1 con la variable 2 se relacionan ya que, la significancia fue de 0.419 < a 0.05 con un Rho de Spearman de 0.960. Por último, se halló una similitud con el estudio de Yapuchura (2018) el cual concluyó que, existe relación entre la competencia digital y desempeño docente, con un valor de significancia de 0.000 y un coeficiente de Rho de Spearman = 0.866, siendo una correlación positiva.

Para Veytia (2013) indica que la competencia abarca a tres grandes aspectos del conocimiento: Los saberes conceptuales: en donde engloban a los intelectos, teorías y leyes; los saberes procedimentales, en los cuales se desarrollan las habilidades y destrezas, y finalmente los saberes actitudinales, en donde se encuentran los tipos de actuación del individuo. Por medio de estos tres aspectos se envuelven con la necesidad de actuar frente a una situación en específico, las tres se asocian para solucionar un conflicto de una determinada problemática. De igual manera, sostiene que la competencia es comprender de qué manera se puede actuar de forma adecuada en cualquier circunstancia, pues el individuo tiene la responsabilidad de saber elegir y desenvolver sus medios.

Según Aream Gutiérrez & Vidal (2012) indican que las competencias virtuales se pueden haber concebido por medio de dos razones fundamentales: la necesidad de un mercado y una economía globalizada que exige a las personas a desarrollar de

manera óptima los mecanismos tecnológicos para consumir y desarrollarse en el ámbito digital, o por una necesidad de formar personas que tengan la capacidad de emplear las TIC y desarrollar una posición crítica ante estas.

Por otra parte, Quintana (2000) determinó que la competencia digital es la apropiación de los intelectos, destrezas y comportamientos que facilitan al estudiante a utilizar de forma idónea las tecnologías para su respectivo aprendizaje. Por su lado, la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo (2006) sostiene que la competencia digital, se encuentran entre las ocho competencias que las personas del siglo presente deben tener. Al momento de hacer uso de las TIC, se tiene que utilizar de manera segura, a través de una conciencia criteriosa, sea en cualquier acción, para el aprendizaje, trabajo, ocio y la comunicación. Los individuos tienen que aprovechar el beneficio de las TIC para alcanzar y realizar la evaluación de la información, comprender las diferentes maneras de almacenarla, generar información e intelecto nuevo, así como también permitir el colaborar por medio de la digitalización.

Según Villa y Poblete (2007) manifiestan que la competencia digital, es la habilidad que se desarrolla en la utilización de las TIC en los mecanismos y programas que se utilizan para el acceso a la información pertinente, almacenamiento de archivos en diferentes formatos, aprendizaje, indagación, comunicación y la colaboración. Asimismo, comparten la idea que un individuo que desarrolla competencias digitales, tiene la facilidad de desenvolverse óptimamente al momento de hacer uso de los ordenadores, móviles y el internet.

Escamilla (2008) determina que la competencia digital se le denomina como la capacidad para investigar, seleccionar, percibir, examinar, resumir, valorar, procesar y notificar la información existente en la web, y asocia los intelectos, acciones y comportamientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación, facilitando la evaluación de las ventajas y desventajas que existen con la utilización de las tecnologías. Conforme a los autores Aneas y Reguant (2009) manifiestan que la competencia digital se le denomina como la potestad y la tenencia en relación a las habilidades que facilitan a las personas de poder ser competitivas con

la utilización de las tecnologías y que permitan aplicarlas en el diario vivir, se comprende de manera relevante que la competencia digital no debe estar separada del aprendizaje continuo y/o permanente.

Conforme a las perspectivas desarrolladas por los autores Gisbert et al. (2011) sostienen que la competencia digital es una serie de intelectos, habilidades y comportamientos que se obtienen en el momento que se utilizan las TIC con la finalidad de manejar adecuadamente los ordenadores y programas en el aprendizaje, al momento de comunicarse y para involucrarse y seleccionar las informaciones conforme a los requerimientos de los estudiantes.

Conforme a Esteve (2011) manifiesta que la competencia digital asocia a los intelectos, habilidades y comportamientos asociadas con las tecnologías que los estudiantes necesitan para desenvolver cualquier tipo de acciones, teniendo conciencia de lo que se pueden hacer con estas. Determina que esta competencia se centra en cuatro fundamentos: el primero se le denomina Elementos: asocia a los intelectos, destrezas, capacidades y comportamientos, el segundo se centra en las alfabetizaciones, que suelen ser de manera tecnológica, informacional, multimedia o audiovisual y de manera comunicacional, el tercero son los componentes claves, denominado como la ayuda para ingresar, reflexionar, evaluar y diseñar mecanismos por medio de las tecnologías, y por último se tienen las etapas, en donde se refiere de como el estudiante obtiene, adaptar, apropia y personaliza con el uso de las TIC.

## VI. CONCLUSIONES

Primera, se identificó que el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo es el estilo pragmático, deduciéndose que a los alumnos universitarios les gusta crear conocimiento a través de la experimentación activa y práctica de sus propias ideas, les agrada actuar de forma rápida; esto se interpreta, que este tipo de aprendizaje consiste cuando el alumno quiere probar sus propias ideas y teorías, poniéndolas en práctica.

Segunda, se determinó que el nivel de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo es alto con 53.45%, seguido de un 37.93% que señalan contar con regulares competencias y solo un 8.62% afirman contar con bajas competencias.

Tercera, se determina que existe relación entre el estilo activo y las competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.560, siendo positiva moderada; por otro lado, se afirmó la relación entre el estilo reflexivo con competencias digitales sig. 0, con Rho de 0.651, siendo positiva moderada; asimismo, se encontró una relación entre estilo teórico con un Rho de 0.741 y una sig. de 0; por último, existe relación entre los estilos pragmáticos y las competencias digitales con un Rho de 0.701 con una sig. de 0.00.

Cuarta, se concluyó que, existe relación entre estilos de aprendizaje y competencias digitales, se encontró una relación significativa, debido al valor nulo de la significancia y al coeficiente de 0.735 de Rho de Spearman, por lo tanto, es una correlación positiva fuerte, en otras palabras, al ofrecer una enseñanza con estilos de aprendizaje variados se mejorará las competencias digitales de los estudiantes universitarios.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Primera, se recomienda al director de escuela de la carrera de comercio y negocios internacionales implementar acciones y tareas para el profesorado en general a fin de brindar una enseñanza de calidad utilizando diversos estilos de aprendizaje.

Segunda, se recomienda al director general de una universidad de Chiclayo invertir en infraestructura tecnológica y en capacitar a los docentes sobre las herramientas tecnológicas que son tendencia, especialmente en carreras profesionales que dependen de ello para insertarse en el mercado laboral.

Tercera, se recomienda a los alumnos de una universidad de Chiclayo ser proactivos con la enseñanza que brindan los docentes, investigar por criterio propio sobre las nuevas tendencias para que así se pueda crear una retroalimentación con la enseñanza docente-alumno.

Cuarta, se recomienda a futuros estudios sobre estilos de aprendizaje y competencias digitales realizar investigaciones sobre las posibles propuestas de solución ante las bajas competencias digitales en alumnos universitarios.

## REFERENCIAS

- Aguirre, G., & Ruiz, M. (2012). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Innovación Educativa*, 12(59), 121-141. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v12n59/v12n59a9.pdf>
- Alvarez, J. (2009). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 5(9), 12-19. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6252.pdf>
- Aneas, A., & Reguant, M. (2009). Desarrollo de competencias clave en la universidad. el caso de las competencias interculturales en la UB. 20-26. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4635068>
- Arbulú Pérez, C. M. (2013). Nuevos problemas del aprendizaje en la era digital. Competencias a digital. Competencias digitales y nuevas formas de aprender. *Actualidades pedagógicas*. 9(4), 87-101. <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol11/iss61/11/>
- Area, M., Gutiérrez, A., & Vidal, F. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Ariel.
- Arenas, E. (2017). Estrategias de estilos de aprendizaje de estudiantes: Proceso de validación. *Revista de educación alteridad*, 12(2). <https://www.redalyc.org/journal/4677/467751871008/467751871008.pdf>
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de la Investigación*. Episteme.
- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>
- Benavente, S., Flores, M., & Guizado, F. (2020). Desarrollo de las competencias digitales de docentes a través de programas de intervención. *Propósitos y Representaciones*, 9(1). <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1034.pdf>
- Berrocal. (2015). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico de los alumnos de 6° grado del nivel primario de la I.E. N° 30945*. Tesis maestría universidad César Vallejo

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33946/berrocal\\_zf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33946/berrocal_zf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Cano, O. (2012). Antecedentes internacionales y nacionales de las tic a nivel superior: su trayectoria en panamá. *Actualidades Investigativas en Educación*.
- Capella, J., Coloma, C., Manrique, L., Quevedo, E., Revilla, D., Tafur, R., & Vargas, J. (2003). Estilos de aprendizaje. *Centro de Investigaciones y Servicios Educativos - CISE - PUCP*. <https://cise.pucp.edu.pe/publicaciones/n1-estilos-de-aprendizaje/>
- Cervantes, A., & Balladares, C. (2022). Competencias digitales: lenguaje de programación y rendimiento académico. *Ciencia Latina*, 6(1), 14. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1516](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1516)
- Chambi, A., & Manrique, J. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en internos de enfermería de una Universidad Pública Peruana. 20(1). 25-54. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2308-05312020000100043&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2308-05312020000100043&script=sci_arttext)
- Díaz, D., & Loyola, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1). <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181/212>
- Escamilla, A. (2008). *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Editorial Grao.
- Espinoza, J., Miranda, W., & Chafloque, R. (2019). Los estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios. 11(1). 34-16. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.254>
- Esteve, F. (2011). La Competencia Digital de los estudiantes universitarios. 1-22. <https://es.slideshare.net/francescesteve/la-competencia-digital-de-los-estudiantes-universitarios>
- Gallego, D., & Alonso, C. (2012). Los estilos de aprendizaje como una estrategia pedagógica del siglo XXI. *Revista Electrónica de Socioeconomía, Estadística e Informática*, 1(1), 20-41. [http://www.cm.colpos.mx/revistaisei/numeros/RESEI\\_N1V1\\_020.pdf](http://www.cm.colpos.mx/revistaisei/numeros/RESEI_N1V1_020.pdf)

- García, K., Ortiz, T., & Chávez, M. (2021). Relevancia y dominio de las competencias digitales del docente en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(3). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142021000300020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000300020)
- George Reyes, Carlos Enrique. (2021). Competencias digitales básicas para garantizar la continuidad académica provocada por el Covid- 19. *Apertura*, 13(1), 36-51. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1942>
- Gisbert, M., Espuny, C., & González, J. (2011). INCOTIC. Una herramienta para la autoevaluación diagnóstica de la competencia digital en la universidad. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 15(1), 75-90. <http://www.ugr.es/~recfpro/rev151ART5.pdf>
- González, V., Román, M., & Prendes, M. (2018). Formación en competencias digitales para estudiantes universitarios basada en el modelo DigComp. *EduTec*, 2(65), 1-15. doi:dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1119
- Hernández, S., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill.
- Johnson, A. y. (2016). competencias digitales. *competencias digitales*, 210.
- Mallqui, C., & Santillana, M. (2022). Prioridad del estado es mejorar las TIC para la educación de calidad en el Perú. *Revista Ciencia Latina Multidisciplinar*, 6(1). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1871/2664>
- Martínez, P., & Echevarría, B. (2009). Formación basada en competencias. *Revista de Investigación Educativa*, 27(1), 125-147. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283322804008>
- Moreno, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje. Reinventar la evaluación en el aula*. Universidad Autónoma Metropolitana. <http://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectron>
- Norato, A. (2017). Estilos de aprendizaje y motivación, la clase de inglés en séptimo grado. *Universidad Santo Tomás*, 10(2), 187-207. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354012/html/>

- Orellana, R. (2022). *Relación de Competencias Digitales y Estilos de Aprendizajes en una Universidad Pública*.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80429/Orellana\\_ARM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80429/Orellana_ARM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pantoja, M., Duque, L., & Correa, J. (Julio de 2013). Modelos de estilos de aprendizaje: una actualización para su revisión y análisis. *Revista Colombiana de Educación*, 64(1), 79-105. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n64/n64a04.pdf>
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje, Docencia universitaria basada en competencias*. México: Pearson Education.
- Pizarro, M. (2021). *Competencias digitales y estilos de aprendizaje de estudiantes de Tecnología Médica en una universidad Limeña*. Escuela de Post grado de la Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71133/Pizarro\\_PMJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71133/Pizarro_PMJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Polo, Y., & Pereira, V. (2019). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en ciencias sociales*. Universidad de la Costa.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5772/Estilos%20de%20aprendizaje%20y%20rendimiento%20acad%C3%A9mico%20en%20ciencias%20sociales%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prendes, P., Gutiérrez, I., & Martínez, F. (2018). Competencia digital: una necesidad del profesorado universitario en el siglo XXI. *Revista de Educación a Distancia*.  
[http://www.um.es/ead/red/56/prendes\\_et\\_al.pdf](http://www.um.es/ead/red/56/prendes_et_al.pdf)
- Quintana, J. (2000). Competencias en tecnologías de la información del profesorado de educación infantil y primaria. *Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa*, 166-176.  
<http://www.ub.edu/ntae/jquintana/articles/competicformprof.pdf>
- Rentería, H. (2021). Competencias Digitales de los Estudiantes Universitarios en Ecuador. *Polo del conocimiento*, 6(11), 788-807.  
 doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i11.3299>
- Roblizo, M., & Cózar, R. (2015). Usos y competencias en TIC en los futuros maestros de educación infantil y primaria: hacia una alfabetización tecnológica real para

- docentes. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 47(1), 23-39.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180002.pdf>
- Rodríguez, A., Martínez, N., & Raso, F. (2017). La formación del profesorado en competencia digital: clave para la educación del siglo XXI. *Revista Internacional de Didáctica y Organización Educativa*, 3(2), 46-65. <http://www.re-doe.com/index.php?journal=reidoe&page=article&op=view&path%5B%5D=88>
- Rodríguez, L. (2020). Estilos de aprendizaje basados en la teoría de Kolb predominantes en los universitarios. *Revista científica internacional*, 3(1), 22-45. doi:<https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.22>
- Rojas, J. (2021). *Programa de intervención 2.0 para desarrollar competencias digitales en estudiantes de la institución educativa Micaela Bastidas del Distrito de José Leonardo Ortiz*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. [http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/4094/TM\\_RojasB allenJuan.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/4094/TM_RojasB allenJuan.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rosa, M. L. (2019). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en matemática elemental de los estudiantes de la escuela profesional de ciencias contables y financieras de la universidad nacional José Faustino Sánchez Carrión*. Huacho.
- Sandoval, Y., Arenas, A., López, E., Cabero, J., & Aguaded, J. (2012). *Las tecnologías de la información en contextos educativos: nuevos escenarios de aprendizaje*. Colombia: Universidad Santiago de Cali. <https://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACI%C3%93N%20INFANTIL/tecnologias111012.pdf>
- Tarazona, V., Huamán, O., & Angulo, C. (2021). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. Caso de estudio Escuela de Mecánica de fluidos de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. *Revista Conrado*, 17(79). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttexthttp://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000200293t&pid=S1990-86442021000200293](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttexthttp://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000200293t&pid=S1990-86442021000200293)
- Tobón, S. (2006). *Competencias en la educación superior. Políticas hacia la calidad*. Ecoe ediciones.

- UNESCO. (2013). Enfoque estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Santiago - Chile: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.  
<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/ima>
- Universia. (2017). 5 competencias digitales de los docentes del futuro. . *Universia*.  
<https://www.universia.net/es/actualidad/habilidades/5-competencias-digitales-docentes-futuro-1145158.html>
- Velásquez, U. (2018). *Nivel de conocimientos y practicas sobre estilos de vida en el profesional de enfermería del hospital Belén Lambayeque*. Tesis pregrado, Universidad Señor de Sipán, Facultad de ciencias de la salud.  
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/5085/Ucancial%20Vel%c3%a1squez%20Orfelinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Veytia, M. (2013). *Propuesta para evaluar las Competencias Digitales en los estudiantes de Posgrado que utilizan la plataforma Moodle*. México: Universidad Virtual del Estado de Guanajuato.  
<http://reposita1.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/3960/1/VE13.267.pdf>
- Vilchez, T. (2020). *Competencias digitales y el desarrollo profesional del personal*. Escuela de postgrado en la administración de la educación.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46866/Vilchez\\_AT-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46866/Vilchez_AT-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Villa, A., & Poblete, M. (2007). *Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Bilbao: Editorial Mensajero.  
<https://www.redalyc.org/pdf/567/56724395018.pdf>
- Yapuchura, V. (2018). *Relación entre competencia digital y el desempeño docente en la escuela profesional de educación del a universidad nacional Jorge Basafre Grohmann*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín Arequipa.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7092/EDDyaplv.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yupanqui, B. (2020). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico de las estudiantes del primer ciclo de una universidad nacional, 2019*. Lima:

Universidad Tecnológica del Perú.  
[https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3634/Bilma%20Yupanqui\\_Tesis\\_Maestria\\_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3634/Bilma%20Yupanqui_Tesis_Maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	Hipótesis	Variables	Enfoque / nivel / Diseño	TÉCNICA / INSTRUMENTO
¿Cuál es relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022?	<b>Objetivo General:</b> Determinar la relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022.	H_1: Existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022.	Variable 1:  <b>Estilos de aprendizaje</b>	<b>Enfoque:</b> <b>cuantitativo</b>  <b>Nivel:</b> <b>descriptivo</b>  <b>Diseño de investigación:</b> No experimental - Correlacional	<b>Instrumento:</b> <b>Cuestionarios</b>  <b>Técnica:</b> <b>Encuestas</b>  <b>Métodos de análisis de investigación:</b>
	<b>Objetivos Específicos:</b> a) Identificar el tipo de aprendizaje con mayor prevalencia en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, b) Analizar el nivel	H0: No existe relación significativa entre los estilos de aprendizaje y las	Variable 2:  <b>Competencias digitales</b>		

	<p>de competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022, c) Definir la relación entre las dimensiones de estilos de aprendizaje y las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo 2022.</p>	<p>competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad nacional de Chiclayo 2022.</p>			<p><b>Estadística descriptiva inferencial</b></p>
--	--	--	--	--	---

**Anexo 2: Tabla de operacionalización de las variables**

<b>VARIABLES DE ESTUDIO</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>
<p>Variable:</p> <p>Estilos de aprendizaje</p>	<p>Berrocal (2015) afirma que el estilo de aprendizaje es aquello rasgos que los educandos les ayudará a interactuar de manera oportuna con los ambientes y entorno de enseñanza. Por tanto, se puede indicar que un estilo de aprendizaje es un proceso flexible debido que permitirá tener diversos cambios significativos en el aprendizaje del estudiante.</p>	<p>Los estilos de aprendizaje no son exclusivos en los alumnos, sino que estos se llevan a cabo con la motivación que el docente brinda; esto quiere decir, que el maestro debe saber diseñar, planificar y ejecutar su clase en aula relacionando ello con las competencias digitales para solventar los problemas existentes.</p>	Estilo activo	<p>Activos y se socializan con facilidad</p> <p>Involucran en investigaciones</p> <p>Generar nuevos aportes</p> <p>Asumir las dificultades que se le presente solucionando problemas</p>
			Estilo reflexivo	<p>Crítico Reflexivo</p> <p>Acopia datos</p> <p>Toma conciencia de su aprendizaje</p> <p>Procesa información</p>
			Estilo teórico	<p>Perfeccionismo</p> <p>Racionalidad y objetividad</p>
			Estilo pragmático	<p>Experimentación activa</p> <p>Aspectos positivos de las nuevas ideas</p> <p>Experimentadores prácticos</p>

Variable: Competencias digitales	Pizarro (2021) que es una facultad que tiene un individuo para emplear diversas capacidades de manera asertiva y específica para lograr los propósitos que se haya planteado alcanzar. Por lo tanto, para el logro de los objetivos y metas se debe contar con las competencias y habilidades suficientes, siendo importante el papel del docente o educador para otorgar una educación de calidad.	Las competencias digitales se basan en la utilización de recursos que faciliten el uso correcto y efectivo de las tecnologías de información, para un aprendizaje integral, facilitando su utilización práctica en las personas, permitiendo mejorar los conocimientos sobre los usos de las tecnologías de información y comunicaciones (TICS).	Información y tratamiento de datos	Actitud proactiva Exploración Identificación de términos Selección de recursos
			Comunicación y colaboración	Utilización de medios digitales Filtración de mensajes Búsqueda y acceso en redes sociales Trabajo a distancia
			Creación de contenido digital	Utilización de medios para crear representaciones Combinación de contenidos Capacidad de edición
			Seguridad	Reconocimiento y aplicación de sistemas de seguridad Modificación de información sensible Riesgos de la privacidad

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

#### CUESTIONARIO SOBRE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Estimado(a) participante, el presente cuestionario trata sobre: Estilos de aprendizaje en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022.

Escala de valores		
Siempre	S	5
Casi siempre	CS	4
A veces	A	3
Casi nunca	CN	2
Nunca	N	1

Nº	PLANEACIÓN ESTRATEGICA (X)					
	ESTILO ACTIVO	S	CS	N	CN	N
1	Aprende mejor si esta frente a una actividad que les presente un desafío					
2	Siente satisfacción y felicidad con el estudio digital					
3	Le satisface las actividades donde sintetiza información digital					
4	Le cuesta asimilar grandes contenidos digitales					
	ESTILO REFLEXIVO	S	CS	N	CN	N
5	Es precavido y analiza cualquier acción antes de realizar una acción en los medios digitales					
6	Siente agrado al organizar informaciones extensas en las plataformas digitales o programas					

7	Le cuesta buscar información sin planificar previamente					
8	Emplea esquemas o programas para procesar la información					
9	Le cuesta dar opinión o crítica sobre temas de estudio					
	<b>ESTILO TEÓRICO</b>	<b>S</b>	<b>CS</b>	<b>N</b>	<b>CN</b>	<b>N</b>
10	Le gusta analizar y sintetizar la información					
11	Busca integrar los hechos con teorías, fundamentos, principios o enfoques coherentes por medio de programas o plataformas digitales.					
12	Frente a todo es racional sobre las consecuencias negativas que trae consigo descargar un programa riesgoso					
	<b>ESTILO PRAGMÁTICO</b>					
13	Aprende mejor mediante la aplicación de teorías y técnicas de aprendizaje digitales					
14	Busca la mejor forma de hacer las cosas con la ayuda de medios digitales					
15	Se muestra impaciente frente a abundante teoría sobre un tema					
16	Está siempre presto a responder la pregunta ¿qué?					

*Muchas gracias por su participación.*

**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**

**CUESTIONARIO COMPETENCIAS DIGITALES**

Estimado (a) colaborador (a), con el presente cuestionario pretendemos obtener información respecto a las competencias digitales en los estudiantes de la carrera de comercio en una universidad de Chiclayo, 2022, para lo cual te solicitamos tu colaboración, respondiendo todas las preguntas.

Marque con una (X) la alternativa que considera pertinente en cada caso.

**ESCALA VALORATIVA**

CÓDIGO	CATEGORÍA	Valor
S	Siempre	5
CS	Casi siempre	4
R	A veces	3
CS	Casi nunca	2
N	Nunca	1

	<b>DIMENSIÓN: Información y tratamiento de datos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	Muestra una actitud proactiva hacia la búsqueda de información en cualquier ámbito					
2	Explora fuentes de información generales y obras de consulta para familiarizarse con su tema de interés.					
3	Identifica los términos y conceptos clave que describen su necesidad de información.					
4	Selecciona los recursos de información apropiados y establece su pertinencia para una necesidad concreta de información					
5	Es crítico/a y reflexivo/a con la información que encuentra, independientemente del soporte.					
6	Entiende la necesidad de disponer de criterios para elegir la información de mayor calidad.					

	<b>DIMENSIÓN: Comunicación y colaboración</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
7	Es capaz de modificar la información con el fin de transmitirla a través de diversos medios (desde el envío de un correo electrónico hasta hacer una presentación de diapositivas).					
8	Analiza a su público destinatario y puede adaptar la comunicación en función del mismo.					
9	Es capaz de filtrar los distintos mensajes que recibe (por ejemplo, seleccionar correos electrónicos, decidir a quién seguir en los microblogs, etc.)					
10	Es capaz de encontrar y acceder a una serie de comunidades, redes y medios sociales dedicados a la participación social.					
11	Es capaz de trabajar a distancia con otros					
12	Es capaz de llevar a cabo las acciones necesarias para garantizar la privacidad y seguridad de la información intercambiada.					
	<b>DIMENSIÓN: Creación de contenido digital</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13	Es capaz de usar una amplia gama de medios para expresarse de forma creativa (textos, imágenes, audio, videos).					
14	Es capaz de usar funciones de edición para modificar contenido digital.					
15	Es capaz de crear representaciones del conocimiento usando medios digitales (por ejemplo, mapas mentales, diagramas).					
16	Es capaz de combinar diferentes contenidos existentes para la creación de contenidos nuevos.					
17	Crea modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital.					
18	Es capaz de cambiar la configuración básica de programas ya elaborados.					
	<b>DIMENSIÓN: Seguridad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
19	Es capaz de reconocer y aplicar los diversos sistemas de protección y seguridad cuando sea necesario, tales como antivirus o aplicaciones antimalware.					
20	Es capaz de gestionar su identidad y huella digital.					
21	Puede eliminar o modificar información de la que es responsable sobre sí mismo/a o sobre otros.					
22	Es capaz de controlar los aspectos distractores del trabajo/vida digital.					

23	Es consciente de los riesgos en la privacidad de los datos masivos (big data).					
24	Actúa de manera crítica cuando muestra información en línea sobre sí mismo y sobre los demás.					
	<b>DIMENSIÓN: Resolución de problemas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
25	Utiliza una combinación variada y equilibrada de tecnologías digitales y no digitales para la resolución de problemas, y actualiza de manera dinámica sus opciones y elecciones a lo largo del tiempo.					
26	Es capaz de resolver un problema técnico o de decidir qué hacer cuando la tecnología no funciona.					
27	Es capaz de elegir las tecnologías más adecuadas según el problema que desee resolver					
28	Sabe cómo explorar la red a la hora de buscar soluciones					
29	Sabe cómo resolver problemas de forma individual y colectiva (resolución de problemas entre colegas).					
30	Es capaz de aprender cómo trabajar con cualquier nueva tecnología digital probándola y utilizando su guía de uso.					

## Anexo 4: Certificado de validación del instrumento

### Validación 01

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: ESTILO ACTIVO	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Aprende mejor si esta frente a una actividad que les presente un desafío	X		X		X		
2	Siente satisfacción y felicidad con el estudio digital	X		X		X		
3	Le satisface las actividades donde sintetiza información digital	X		X		X		
4	Le cuesta asimilar grandes contenidos digitales	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: ESTILO REFLEXIVO	X		X		X		
5	Es precavido y analiza cualquier acción antes de realizar una acción en los medios digitales	X		X		X		
6	Siente agrado al organizar informaciones extensas en las plataformas digitales o programas	X		X		X		
7	Le cuesta buscar información sin planificar previamente	X		X		X		
8	Emplea esquemas o programas para procesar la información	X		X		X		
9	Le cuesta dar opinión o crítica sobre temas de estudio	X		X		X		
	DIMENSIÓN: ESTILO TEÓRICO	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Le gusta analizar y sintetizar la información	X		X		X		
11	Busca integra los hechos con teorías, fundamentos, principios o enfoques coherentes por medio de programas o plataformas digitales.	X		X		X		

12	Frente a todo es racional sobre las consecuencias negativas que trae consigo descargar un programa riesgoso	X		X		X		
	DIMENSIÓN: ESTILO PRAGMÁTICO	X		X		X		
13	Aprende mejor mediante la aplicación de teorías y técnicas de aprendizaje digitales	X		X		X		
14	Busca la mejor forma de hacer las cosas con la ayuda de medios digitales	X		X		X		
15	Se muestra impaciente frente a abundante teoría sobre un tema	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Está siempre presto a responder la pregunta ¿qué?	X		X		X		

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Información y tratamiento de datos							
1	Muestra una actitud proactiva hacia la búsqueda de información en cualquier ámbito	X		X		X		
2	Explora fuentes de información generales y obras de consulta para familiarizarse con su tema de interés.	X		X		X		
3	Identifica los términos y conceptos clave que describen su necesidad de información.	X		X		X		
4	Selecciona los recursos de información apropiados y establece su pertinencia para una necesidad concreta de información	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Es crítico/a y reflexivo/a con la información que encuentra, independientemente del soporte.	X		X		X		
6	Entiende la necesidad de disponer de criterios para elegir la información de mayor calidad.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Comunicación y colaboración	X		X		X		

7	Es capaz de modificar la información con el fin de transmitirla a través de diversos medios (desde el envío de un correo electrónico hasta hacer una presentación de diapositivas).	X		X		X		
8	Analiza a su público destinatario y puede adaptar la comunicación en función del mismo.	X		X		X		
9	Es capaz de filtrar los distintos mensajes que recibe (por ejemplo, seleccionar correos electrónicos, decidir a quién seguir en los microblogs, etc.)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Es capaz de encontrar y acceder a una serie de comunidades, redes y medios sociales dedicados a la participación social.	X		X		X		
11	Es capaz de trabajar a distancia con otros	X		X		X		
12	Es capaz de llevar a cabo las acciones necesarias para garantizar la privacidad y seguridad de la información intercambiada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Creación de contenido digital	X		X			X	
13	Es capaz de usar una amplia gama de medios para expresarse de forma creativa (textos, imágenes, audio, videos).	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Es capaz de usar funciones de edición para modificar contenido digital.	X		X		X		
15	Es capaz de crear representaciones del conocimiento usando medios digitales (por ejemplo, mapas mentales, diagramas).	X		X		X		
16	Es capaz de combinar diferentes contenidos existentes para la creación de contenidos nuevos.	X		X		X		
17	Crea modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital.	X		X			x	
18	Es capaz de cambiar la configuración básica de programas ya elaborados.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Seguridad	X		X		X		
19	Es capaz de reconocer y aplicar los diversos sistemas de protección y seguridad cuando sea necesario, tales como antivirus o aplicaciones antimalware.	X		X		X		
20	Es capaz de gestionar su identidad y huella digital.	X		X		X		
21	Puede eliminar o modificar información de la que es responsable sobre sí mismo/a o sobre otros.	X		X			x	
22	Es capaz de controlar los aspectos distractores del trabajo/vida digital.	X		X		X		

23	Es consciente de los riesgos en la privacidad de los datos masivos (big data).	X		X		X		
24	Actúa de manera crítica cuando muestra información en línea sobre sí mismo y sobre los demás.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Resolución de problemas</b>	X		X		X		
25	Utiliza una combinación variada y equilibrada de tecnologías digitales y no digitales para la resolución de problemas, y actualiza de manera dinámica sus opciones y elecciones a lo largo del tiempo.	X		X			x	
26	Es capaz de resolver un problema técnico o de decidir qué hacer cuando la tecnología no funciona.	X		X		X		
27	Es capaz de elegir las tecnologías más adecuadas según el problema que desee resolver	X		X		X		
28	Sabe cómo explorar la red a la hora de buscar soluciones	X		X		X		
29	Sabe cómo resolver problemas de forma individual y colectiva (resolución de problemas entre colegas).	X		X		X		
30	Es capaz de aprender cómo trabajar con cualquier nueva tecnología digital probándola y utilizando su guía de uso.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento cumple con los estándares e indicadores de medición de ambas variables.**

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: HURTADO TELLO, MARIA LUZ              **DNI: 27249234**

**Especialidad del validador:** Licenciada en ciencias de la educación y magister en educación (docencia y gestión educativa)

**03 de mayo del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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



## Validación 02

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ESTILOS DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO ACTIVO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Aprende mejor si esta frente a una actividad que les presente un desafío	X		X		X		
2	Siente satisfacción y felicidad con el estudio digital	X		X		X		
3	Le satisface las actividades donde sintetiza información digital	X		X		X		
4	Le cuesta asimilar grandes contenidos digitales	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO REFLEXIVO</b>	X		X		X		
5	Es precavido y analiza cualquier acción antes de realizar una acción en los medios digitales	X		X		X		
6	Siente agrado al organizar informaciones extensas en las plataformas digitales o programas	X		X		X		
7	Le cuesta buscar información sin planificar previamente	X		X		X		
8	Emplea esquemas o programas para procesar la información	X		X		X		
9	Le cuesta dar opinión o crítica sobre temas de estudio	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO TEÓRICO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Le gusta analizar y sintetizar la información	X		X		X		
11	Busca integrar los hechos con teorías, fundamentos, principios o enfoques coherentes por medio de programas o plataformas digitales.	X		X		X		

12	Frente a todo es racional sobre las consecuencias negativas que trae consigo descargar un programa riesgoso	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO PRAGMÁTICO</b>	X		X		X		
13	Aprende mejor mediante la aplicación de teorías y técnicas de aprendizaje digitales	X		X		X		
14	Busca la mejor forma de hacer las cosas con la ayuda de medios digitales	X		X		X		
15	Se muestra impaciente frente a abundante teoría sobre un tema	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	Está siempre presto a responder la pregunta ¿qué?	X		X		X		

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Información y tratamiento de datos</b>							
1	Muestra una actitud proactiva hacia la búsqueda de información en cualquier ámbito	X		X		X		
2	Explora fuentes de información generales y obras de consulta para familiarizarse con su tema de interés.	X		X		X		
3	Identifica los términos y conceptos clave que describen su necesidad de información.	X		X		X		
4	Selecciona los recursos de información apropiados y establece su pertinencia para una necesidad concreta de información	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Es crítico/a y reflexivo/a con la información que encuentra, independientemente del soporte.	X		X		X		
6	Entiende la necesidad de disponer de criterios para elegir la información de mayor calidad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Comunicación y colaboración</b>	X		X		X		

7	Es capaz de modificar la información con el fin de transmitirla a través de diversos medios (desde el envío de un correo electrónico hasta hacer una presentación de diapositivas).	X		X		X		
8	Analiza a su público destinatario y puede adaptar la comunicación en función del mismo.	X		X		X		
9	Es capaz de filtrar los distintos mensajes que recibe (por ejemplo, seleccionar correos electrónicos, decidir a quién seguir en los microblogs, etc.)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Es capaz de encontrar y acceder a una serie de comunidades, redes y medios sociales dedicados a la participación social.	X		X		X		
11	Es capaz de trabajar a distancia con otros	X		X		X		
12	Es capaz de llevar a cabo las acciones necesarias para garantizar la privacidad y seguridad de la información intercambiada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Creación de contenido digital	X		X			X	
13	Es capaz de usar una amplia gama de medios para expresarse de forma creativa (textos, imágenes, audio, videos).	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Es capaz de usar funciones de edición para modificar contenido digital.	X		X		X		
15	Es capaz de crear representaciones del conocimiento usando medios digitales (por ejemplo, mapas mentales, diagramas).	X		X		X		
16	Es capaz de combinar diferentes contenidos existentes para la creación de contenidos nuevos.	X		X		X		
17	Crea modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital.	X		X		X		
18	Es capaz de cambiar la configuración básica de programas ya elaborados.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Seguridad	X		X		X		
19	Es capaz de reconocer y aplicar los diversos sistemas de protección y seguridad cuando sea necesario, tales como antivirus o aplicaciones antimalware.	X		X		X		
20	Es capaz de gestionar su identidad y huella digital.	X		X		X		
21	Puede eliminar o modificar información de la que es responsable sobre sí mismo/a o sobre otros.	X		X		X		
22	Es capaz de controlar los aspectos distractores del trabajo/vida digital.	X		X		X		

23	Es consciente de los riesgos en la privacidad de los datos masivos (big data).	X		X		X		
24	Actúa de manera crítica cuando muestra información en línea sobre sí mismo y sobre los demás.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Resolución de problemas</b>	X		X		X		
25	Utiliza una combinación variada y equilibrada de tecnologías digitales y no digitales para la resolución de problemas, y actualiza de manera dinámica sus opciones y elecciones a lo largo del tiempo.	X		X		X		
26	Es capaz de resolver un problema técnico o de decidir qué hacer cuando la tecnología no funciona.	X		X		X		
27	Es capaz de elegir las tecnologías más adecuadas según el problema que desee resolver	X		X		X		
28	Sabe cómo explorar la red a la hora de buscar soluciones	X		X		X		
29	Sabe cómo resolver problemas de forma individual y colectiva (resolución de problemas entre colegas).	X		X		X		
30	Es capaz de aprender cómo trabajar con cualquier nueva tecnología digital probándola y utilizando su guía de uso.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento es viable.**

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg: Edelmina Luciana Irigoín Mendoza    **DNI: 33593161**

**Especialidad del validador:** Mg. en administración de la educación

**05 de mayo del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

  
\_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL EXPERTO**

**EXPERTO EVALUADOR**

**DNI: 33593161**

### Validación 03

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ESTILOS DE APRENDIZAJE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO ACTIVO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Aprende mejor si esta frente a una actividad que les presente un desafío	X		X		X		
2	Siente satisfacción y felicidad con el estudio digital	X		X		X		
3	Le satisface las actividades donde sintetiza información digital	X		X		X		
4	Le cuesta asimilar grandes contenidos digitales	Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO REFLEXIVO</b>	X		X		X		
5	Es precavido y analiza cualquier acción antes de realizar una acción en los medios digitales	X		X		X		
6	Siente agrado al organizar informaciones extensas en las plataformas digitales o programas	X		X		X		
7	Le cuesta buscar información sin planificar previamente	X		X		X		
8	Emplea esquemas o programas para procesar la información	X		X		X		
9	Le cuesta dar opinión o crítica sobre temas de estudio	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO TEÓRICO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Le gusta analizar y sintetizar la información	X		X		X		
11	Busca integra los hechos con teorías, fundamentos, principios o enfoques coherentes por medio de programas o plataformas digitales.	X		X		X		

12	Frente a todo es racional sobre las consecuencias negativas que trae consigo descargar un programa riesgoso	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: ESTILO PRAGMÁTICO</b>	X		X		X		
13	Aprende mejor mediante la aplicación de teorías y técnicas de aprendizaje digitales	X		X		X		
14	Busca la mejor forma de hacer las cosas con la ayuda de medios digitales	X		X		X		
15	Se muestra impaciente frente a abundante teoría sobre un tema	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	Está siempre presto a responder la pregunta ¿qué?	X		X		X		

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN: Información y tratamiento de datos</b>							
1	Muestra una actitud proactiva hacia la búsqueda de información en cualquier ámbito	X		X		X		
2	Explora fuentes de información generales y obras de consulta para familiarizarse con su tema de interés.	X		X		X		
3	Identifica los términos y conceptos clave que describen su necesidad de información.	X		X		X		
4	Selecciona los recursos de información apropiados y establece su pertinencia para una necesidad concreta de información	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Es crítico/a y reflexivo/a con la información que encuentra, independientemente del soporte.	X		X		X		
6	Entiende la necesidad de disponer de criterios para elegir la información de mayor calidad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Comunicación y colaboración</b>	X		X		X		

7	Es capaz de modificar la información con el fin de transmitirla a través de diversos medios (desde el envío de un correo electrónico hasta hacer una presentación de diapositivas).	X		X		X		
8	Analiza a su público destinatario y puede adaptar la comunicación en función del mismo.	X		X		X		
9	Es capaz de filtrar los distintos mensajes que recibe (por ejemplo, seleccionar correos electrónicos, decidir a quién seguir en los microblogs, etc.)	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
10	Es capaz de encontrar y acceder a una serie de comunidades, redes y medios sociales dedicados a la participación social.	X		X		X		
11	Es capaz de trabajar a distancia con otros	X		X		X		
12	Es capaz de llevar a cabo las acciones necesarias para garantizar la privacidad y seguridad de la información intercambiada.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Creación de contenido digital	X		X			X	
13	Es capaz de usar una amplia gama de medios para expresarse de forma creativa (textos, imágenes, audio, videos).	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	Es capaz de usar funciones de edición para modificar contenido digital.	X		X		X		
15	Es capaz de crear representaciones del conocimiento usando medios digitales (por ejemplo, mapas mentales, diagramas).	X		X		X		
16	Es capaz de combinar diferentes contenidos existentes para la creación de contenidos nuevos.	X		X		X		
17	Crea modelos complejos, simulaciones y visualizaciones del mundo real utilizando información digital.	X		X		X		
18	Es capaz de cambiar la configuración básica de programas ya elaborados.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Seguridad	X		X		X		
19	Es capaz de reconocer y aplicar los diversos sistemas de protección y seguridad cuando sea necesario, tales como antivirus o aplicaciones antimalware.	X		X		X		
20	Es capaz de gestionar su identidad y huella digital.	X		X		X		
21	Puede eliminar o modificar información de la que es responsable sobre sí mismo/a o sobre otros.	X		X		X		
22	Es capaz de controlar los aspectos distractores del trabajo/vida digital.	X		X		X		

23	Es consciente de los riesgos en la privacidad de los datos masivos (big data).	X		X		X		
24	Actúa de manera crítica cuando muestra información en línea sobre sí mismo y sobre los demás.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN: Resolución de problemas</b>	X		X		X		
25	Utiliza una combinación variada y equilibrada de tecnologías digitales y no digitales para la resolución de problemas, y actualiza de manera dinámica sus opciones y elecciones a lo largo del tiempo.	X		X		X		
26	Es capaz de resolver un problema técnico o de decidir qué hacer cuando la tecnología no funciona.	X		X		X		
27	Es capaz de elegir las tecnologías más adecuadas según el problema que desee resolver	X		X		X		
28	Sabe cómo explorar la red a la hora de buscar soluciones	X		X		X		
29	Sabe cómo resolver problemas de forma individual y colectiva (resolución de problemas entre colegas).	X		X		X		
30	Es capaz de aprender cómo trabajar con cualquier nueva tecnología digital probándola y utilizando su guía de uso.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Listo para evaluar.**

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Wilson Rumiche Inoñán        **DNI: 33564363**

**Especialidad del validador:** Magister en psicología educativa

**05 de mayo del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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



**EXPERTO EVALUADOR**

**DNI: 33564363**

## Anexo: Carta de aceptación



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE COMERCIO Y NEGOCIOS INTERNACIONALES**



“AÑO DE FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Lambayeque, 4 de julio de 2022  
CARTA N°054-2022-V-UNPRG-FACEAC-PACNI/WIR

Señores

**Docentes del Programa Académico de Comercio y Negocios Internacionales - FACEAC**  
Presente. -

Asunto: Autorización para aplicación de encuesta  
Ref.: Carta P. 0709-2022-UCV-EPG-SP

Estimados docentes:

Por intermedio de la presente les hacemos llegar nuestro saludo, y manifestarles que la señorita **ALVITES MAZA CINTHIA ELIZABETH**: identificado(a) con DNI/CE N° 70275900 y código de matrícula N° 7002676863; estudiante del programa de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UCV en modalidad semipresencial del semestre 2022-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado: ESTILOS DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMERCIO EN UNA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHICLAYO, 2022. Para lo cual necesita el acceso a las aulas para obtener información de los estudiantes a través de encuestas.

En ese sentido, les solicito le permitan el acceso a las aulas virtuales para que pueda cumplir con su objetivo en los estudios que viene realizando.

Sin más que añadir, nos despedimos cordialmente.



Dr. Wilson Idrogo Rengifo  
Director

## Confiabilidad por alfa de Cronbach de prueba piloto

Confiabilidad de prueba piloto de 15 estudiantes variable: Estilos de aprendizaje

### Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

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

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,879	16

## Fiabilidad

### Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

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

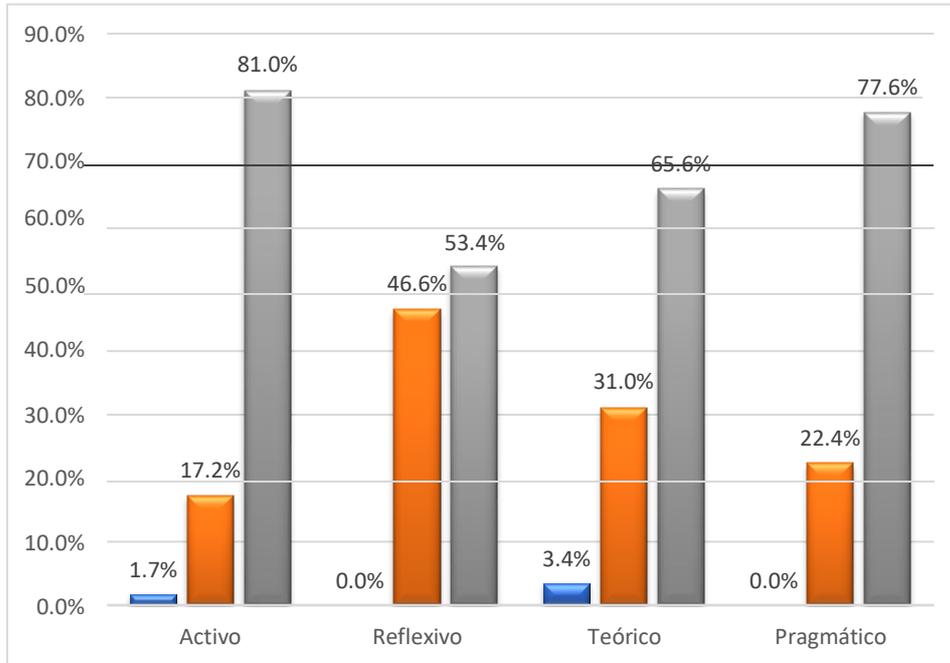
#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,765	30

## Anexo 5: Figuras de resultados

**Figura 1**

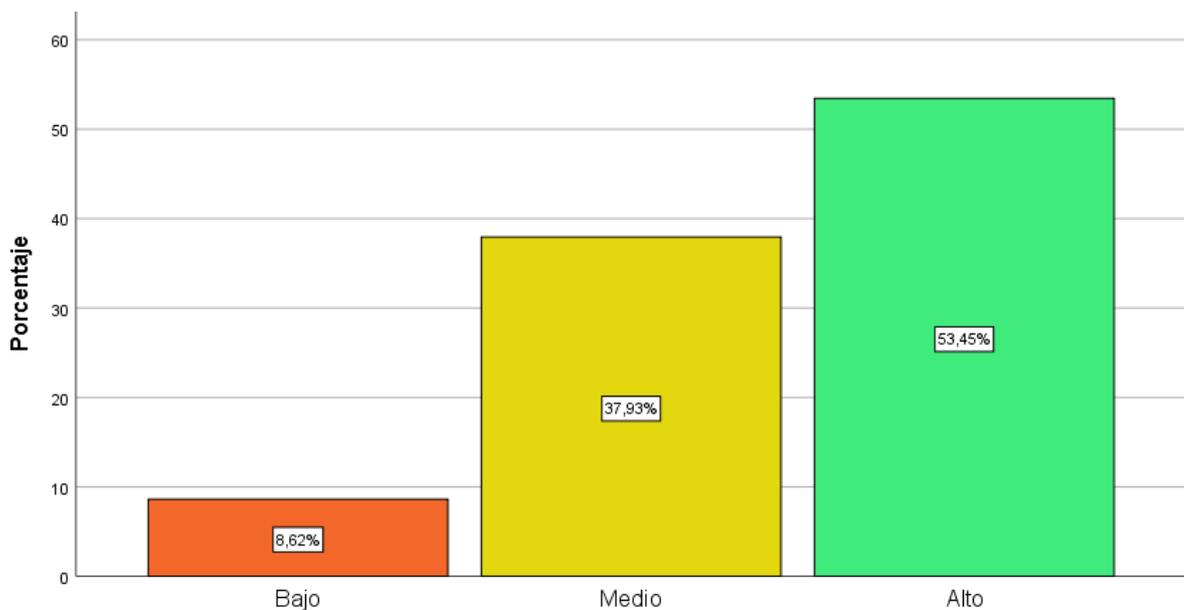
*Estilo de aprendizaje con mayor prevalencia en estudiantes universitario*



*Nota.* Cuestionario de estilos de aprendizaje SPSS V25

**Figura 2**

*Nivel de competencias digitales en alumnos universitarios*



*Nota.* Cuestionario de competencias digitales SPSS V25