

Universidad Católica de Santa María

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación Superior



**COMPETENCIA DIGITAL Y ACTITUD AL EMPRENDIMIENTO EN
LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE
PUBLICIDAD Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE
SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2021.**

Tesis presentada por la Bachiller
Núñez Flores, Carla Vanessa
Para optar el Grado Académico de
Maestro en Educación Superior

Asesor:
Dr. Villalba Condori, Klinge Orlando

Arequipa - Perú

2022

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 24 de Noviembre del 2022

Dictamen: 006026-C-EPG-2022

Visto el borrador del expediente 006026, presentado por:

2018005532 - NUÑEZ FLORES CARLA VANESSA

Titulado:

**COMPETENCIA DIGITAL Y ACTITUD AL EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA
ESCUELA PROFESIONAL DE PUBLICIDAD Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE
SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2021**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**1157 - ROSADO ZAVALA FEDERICO MIGUEL
DICTAMINADOR**

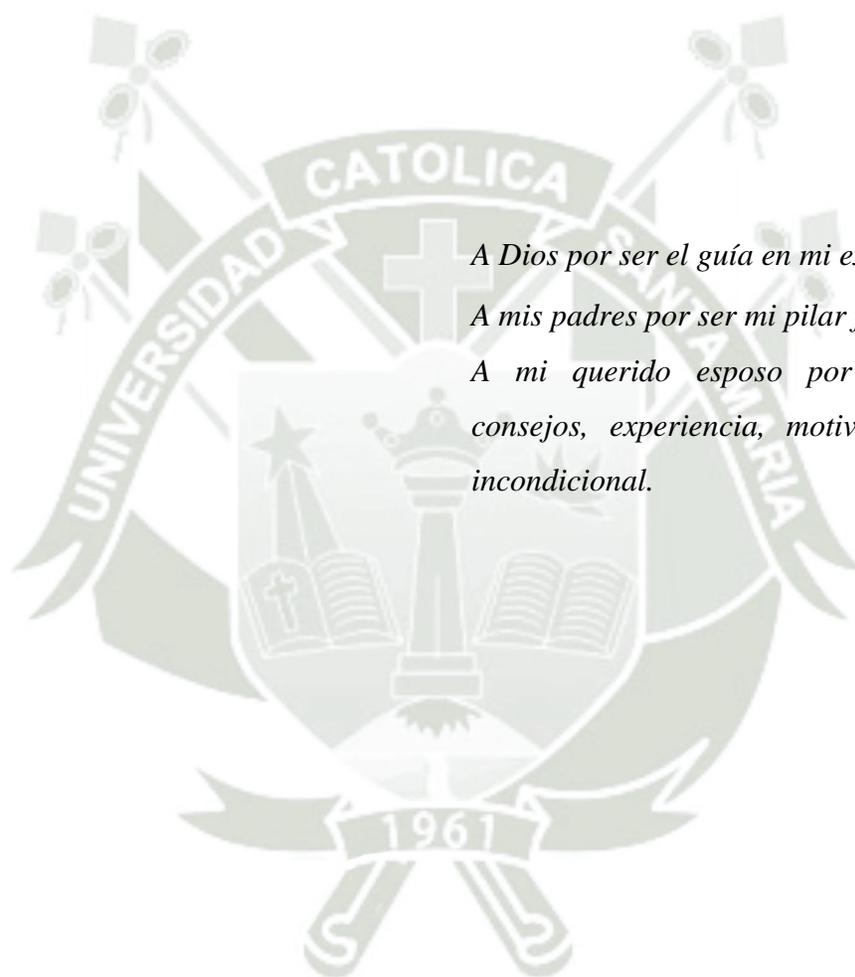


**2708 - MONTESINOS CHAVEZ DE TORREBLANCA MARCELA
DICTAMINADOR**

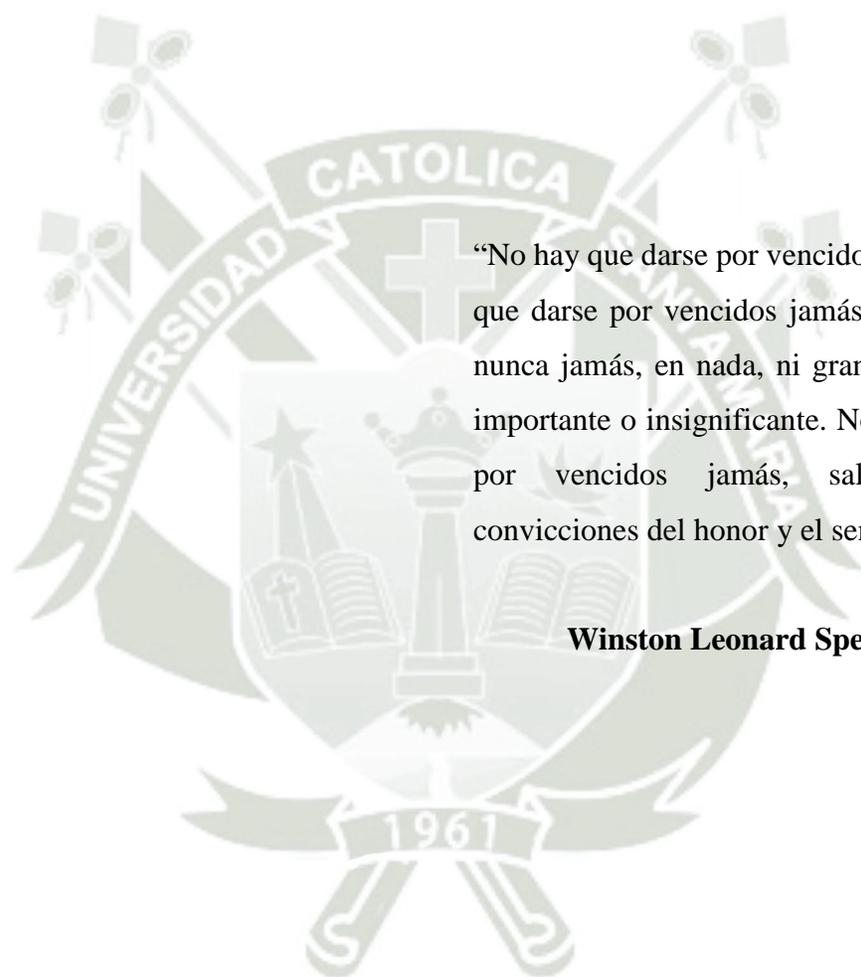


**6005 - BELTRAN MOLINA ROSA PATRICIA
DICTAMINADOR**





*A Dios por ser el guía en mi existencia.
A mis padres por ser mi pilar fundamental.
A mi querido esposo por su paciencia,
consejos, experiencia, motivación y apoyo
incondicional.*



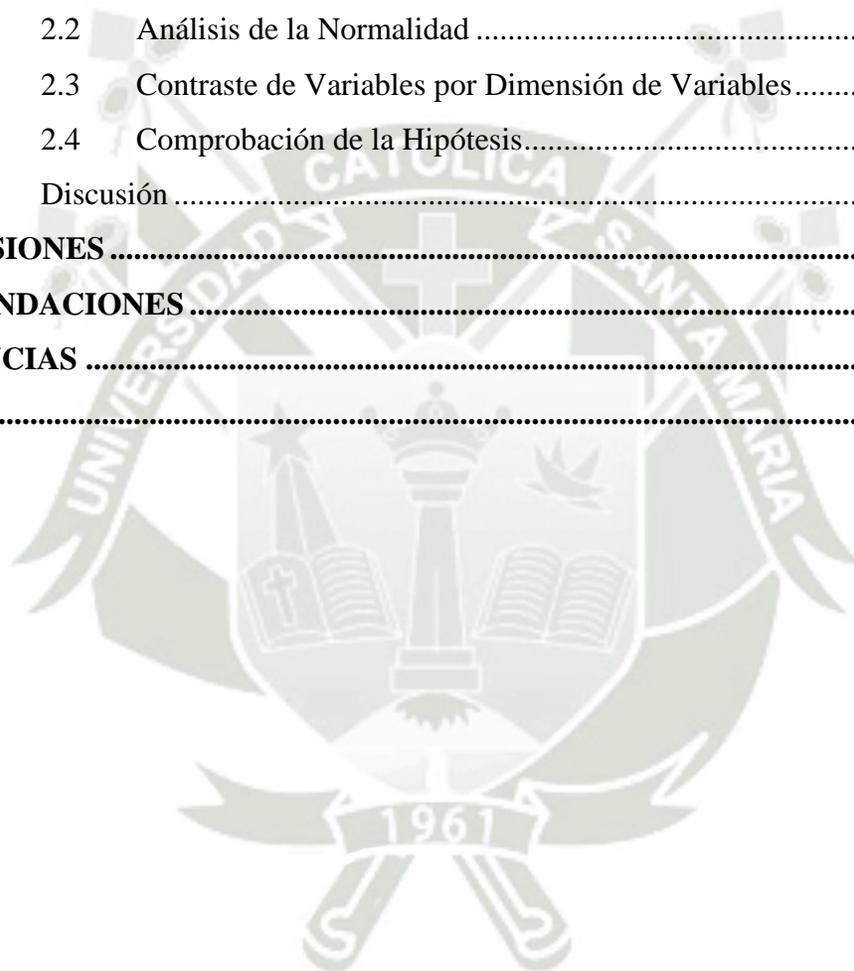
“No hay que darse por vencidos jamás, no hay que darse por vencidos jamás, nunca, nunca, nunca jamás, en nada, ni grande ni pequeño, importante o insignificante. No hay que darse por vencidos jamás, salvo ante las convicciones del honor y el sentido común”.

Winston Leonard Spencer Churchill

ÍNDICE

| | |
|--|-------------|
| ÍNDICE | iv |
| ÍNDICE DE TABLAS | vi |
| ÍNDICE DE FIGURAS | vii |
| LISTA DE ABREVIATURAS | viii |
| RESUMEN | ix |
| ABSTRACT | x |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| HIPÓTESIS | 2 |
| OBJETIVOS | 3 |
| CAPÍTULO I. | 4 |
| MARCO TEÓRICO | 4 |
| 1. COMPETENCIA DIGITAL | 4 |
| 1.1 Dimensiones de la Competencia Digital | 6 |
| 2. ACTITUD AL EMPRENDIMIENTO | 7 |
| 2.1 Emprendedor | 9 |
| 3. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN | 10 |
| 3.1 Antecedentes Internacionales | 10 |
| 3.2 Antecedentes Nacionales | 11 |
| 3.3 Antecedentes Locales | 11 |
| CAPÍTULO II. | 12 |
| METODOLOGÍA | 12 |
| 1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS | 12 |
| 1.1 Primera Variable: Competencias Digitales..... | 12 |
| 1.2 Segunda Variable: Actitud al emprendimiento | 12 |
| 1.3 Operacionalización de variables | 13 |
| 2. CAMPO DE VERIFICACIÓN | 17 |
| 2.1 Ubicación espacial | 17 |
| 2.2 Ubicación temporal..... | 17 |
| 2.3 Unidades de estudio..... | 18 |

| | | |
|-------------------------------------|--|-----------|
| 3. | ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS | 18 |
| 4. | CRITERIOS PARA EL MANEJO DE RESULTADOS | 19 |
| CAPÍTULO III. | | 20 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | | 20 |
| 1. | Resultados..... | 20 |
| 2. | PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS | 21 |
| 2.1 | Análisis Descriptivo | 21 |
| 2.2 | Análisis de la Normalidad | 25 |
| 2.3 | Contraste de Variables por Dimensión de Variables..... | 29 |
| 2.4 | Comprobación de la Hipótesis..... | 33 |
| 3. | Discusión | 37 |
| CONCLUSIONES | | 39 |
| RECOMENDACIONES | | 40 |
| REFERENCIAS | | 41 |
| ANEXOS | | 42 |



ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|-----------|
| TABLA 1: Emprendimiento (Análisis Descriptivo)..... | 21 |
| TABLA 2: Conoce Competencias Digitales (Análisis Descriptivo) | 22 |
| TABLA 3: Utiliza Competencias Digitales (Análisis Descriptivo)..... | 23 |
| TABLA 4: Competencia Digital (Análisis Descriptivo) | 24 |
| TABLA 5: Emprendimiento (Análisis de la Normalidad)..... | 25 |
| TABLA 6: Competencia Digital (Análisis de la Normalidad) | 26 |
| TABLA 7: Competencia Digital – Conoce (Análisis de la Normalidad) | 27 |
| TABLA 8: Competencia Digital - Utiliza (Análisis de la Normalidad) | 28 |
| TABLA 9: Conoce Competencias Digitales y Emprendimiento (Contraste de Variables por Dimensión de Variables) | 29 |
| TABLA 10: Utiliza Competencias Digitales y Emprendimiento (Contraste de Variables por Dimensión de Variables) | 30 |
| TABLA 11: Tabla Cruzada: Emprendimiento Conoce Competencias Digitales (Contraste de Variables por Dimensión de Variables)..... | 31 |
| TABLA 12: Tabla Cruzada: Emprendimiento Utiliza Competencias Digitales (Contraste de Variables por Dimensión de Variables)..... | 32 |
| TABLA 13: Contraste entre Emprendimiento y Conoce Competencias Digitales (Comprobación de la Hipótesis) | 33 |
| TABLA 14: Contraste entre Emprendimiento y Utiliza Competencias Digitales (Comprobación de la Hipótesis) | 34 |
| TABLA 15: Tabla cruzada Emprendimiento y Competencia Digital (Comprobación de la Hipótesis)..... | 35 |
| TABLA 16: Comprobación de la Hipótesis (Comprobación de la Hipótesis) | 36 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|-----------|
| FIGURA 1: Emprendimiento (Análisis Descriptivo)..... | 21 |
| FIGURA 2: Conoce Competencias Digitales (Análisis Descriptivo) | 22 |
| FIGURA 3: Utiliza Competencias Digitales (Análisis Descriptivo)..... | 23 |
| FIGURA 4: Competencia Digital (Análisis Descriptivo) | 24 |
| FIGURA 5: Tabla Cruzada: Emprendimiento Conoce Competencias Digitales (Contraste de Variables por Dimensión de Variables) | 31 |
| FIGURA 6: Tabla Cruzada: Emprendimiento Utiliza Competencias Digitales (Contraste de Variables por Dimensión de Variables) | 32 |
| FIGURA 7: Tabla cruzada Emprendimiento y Competencia Digital (Comprobación de la Hipótesis) | 35 |

LISTA DE ABREVIATURAS

| | |
|---------------|--|
| TAC | Tecnología para el Aprendizaje y el Conocimiento |
| TIC | Tecnología de la Información y la Comunicación |
| UNESCO | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura |
| INTEF | Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado |
| CCD | Cuestionario de Competencia Digital Docente |
| MINEDU | Ministerio de Educación |



RESUMEN

El estudio que se presenta tuvo el objetivo de determinar la correlación entre Competencia Digital y Actitud al Emprendimiento en los estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, la población estuvo conformada por los estudiantes del semestre par 2021, número que asciende a 437 estudiantes, se aplicó la muestra por conveniencia por lo que se obtuvo respuesta de 127 estudiantes. El estudio es de tipo básico y el nivel descriptivo correlacional, el diseño es cuantitativo y el enfoque es no experimental; se aplicaron dos cuestionarios, se inició con el cuestionario para el estudio de la Competencia Digital de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia, para la medición de la variable competencia digital, el cuestionario fue desarrollado y validado por Tourón y otros (2018) de igual forma, se aplicó, el cuestionario para el estudio de actitudes hacia el emprendimiento, elaborado y validado por Sáenz (2021), para la medición de la variable emprendimiento; ambos cuestionarios cuentan con un nivel de confiabilidad muy alto tanto en conocimiento como en uso con un valor de alfa de Cronbach de un 0.989 y 0.972 respectivamente. Aplicados los instrumentos, los resultados obtenidos comprobaron la hipótesis al contrastar las variables Competencias Digitales y Emprendimiento, para la Prueba Chi Cuadrado demostró que existe entre ellas una dependencia, esto debido a que el p valor es menor al 5%; por lo tanto, se puede afirmar que si existe correlación entre las variables; es decir que las competencias digitales, son necesarias para la actitud al emprendimiento.

Palabras clave: competencia digital, actitud, emprendimiento, estudiantes universitarios, educación superior.

ABSTRACT

The current research had the objective of determining the correlation between Digital Competence and Attitude to Entrepreneurship in students of the Professional School of Advertising and Multimedia of the Catholic University of Santa Maria, the population consisted of students of the even semester 2021, number amounting to 437 students, The sample was applied for convenience, therefore, a response was obtained from 127 students. ; The study is of a basic type and the correlational descriptive level, the design is quantitative and the approach is non-experimental; Two questionnaires were applied, it began with the questionnaire for the study of the Digital Competence of the students of the Professional School of Advertising and Multimedia, for the measurement of the digital competence variable, the questionnaire was developed and validated by Tourón et al. (2018) in the same way, the questionnaire for the study of attitudes towards entrepreneurship, prepared and validated by Sáenz (2021), was applied to measure the entrepreneurship variable; both questionnaires have a very high level of reliability both in knowledge and in use with a Cronbach's alpha value of 0.989 and 0.972 respectively. Once the instruments were applied, the results obtained verified the hypothesis when contrasting the Digital Competences and Entrepreneurship variables, for the Chi Square Test it showed that there is a dependency between them, this because the p value is less than 5%; therefore, it can be affirmed that if there is a correlation between the variables; In other words, digital skills are necessary for the attitude towards entrepreneurship.

Keywords: digital competence, attitude, entrepreneurship, university students, higher education.

INTRODUCCIÓN

La Investigación titulada “Competencia Digital y Actitud al Emprendimiento en los Estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021”, se presenta como una consideración a la práctica pedagógica; la importancia científica del presente estudio radica en constituir la correlación entre las competencias digitales y la actitud al emprendimiento de los estudiantes, en un entorno en el que las tecnologías están en continuo cambio; como lo exponen Tourón, Martín, Navarro, Pradas e Iñigo (2018); es fundamental la competencia digital en la acción educativa; por lo tanto es importante se aprovechen estos beneficios para el empleo en el entorno laboral.

La investigación se encuentra en el campo de la Educación, el área de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, línea de Competencias Específicas. La investigación surge como un primer estudio de la relación entre Competencia Digital y Actitud al Emprendimiento en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, siendo los resultados una contribución al desarrollo de la autoevaluación de la unidad académica, en consecuencia, se estableció la relación entre las competencias digitales y la actitud al emprendimiento de los estudiantes, determinando de esta manera la hipótesis que se planteó.

El estudio está organizado en tres capítulos, en el primer capítulo se desarrolla el marco teórico, que presenta el análisis de los fundamentos teóricos del problema de estudio y antecedentes. En el segundo capítulo se desarrolla la metodología, con la descripción de las estrategias metodológicas y fundamentos de validación de los instrumentos que se utilizaron. En el tercer capítulo se desarrollan los resultados y discusión, en el que se muestra el registro y contraste de los resultados de la investigación; por último, la investigación concluye con la exhibición de las recomendaciones y conclusiones obtenidas del análisis de la información recogida, referencias y anexos.

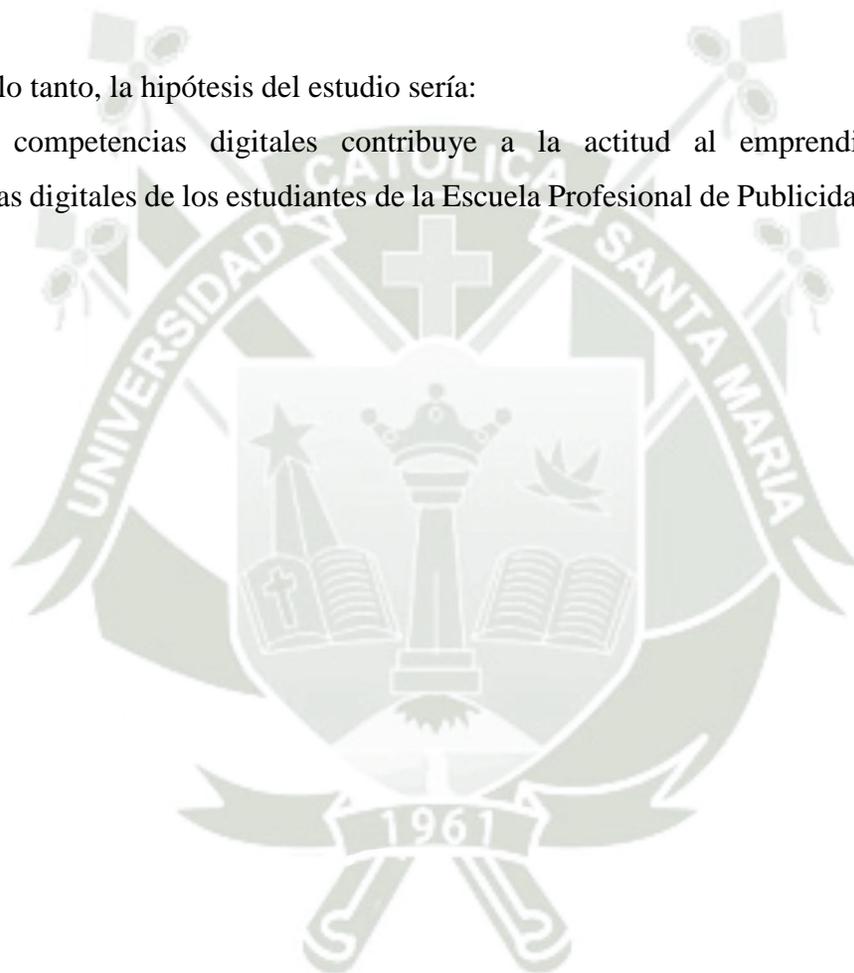
HIPÓTESIS

1. Hipótesis de Investigación

Los estudiantes de Publicidad y Multimedia son usuarios frecuentes de la tecnología y que además reciben conocimientos sobre el uso de la tecnología como parte de su formación profesional lo que les permite desarrollar competencias digitales.

Por lo tanto, la hipótesis del estudio sería:

Las competencias digitales contribuye a la actitud al emprendimiento de las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia.



OBJETIVOS

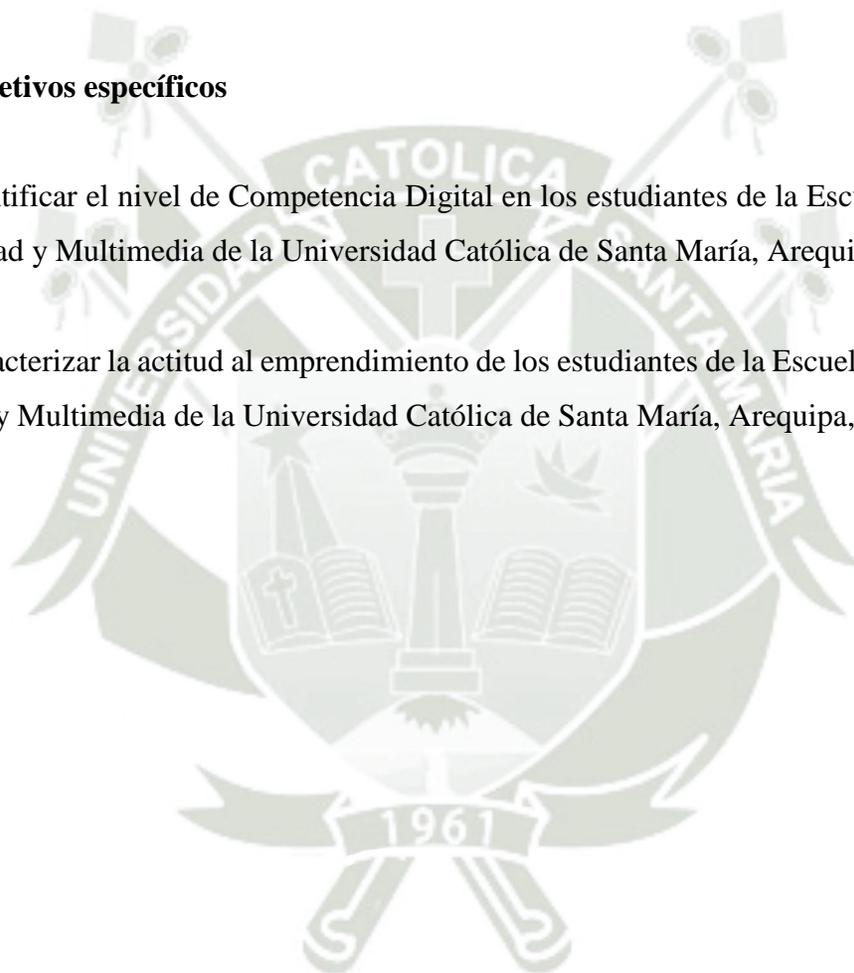
1. Objetivo General

Establecer la relación entre Competencia Digital y actitud al emprendimiento en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021.

1.1 Objetivos específicos

Identificar el nivel de Competencia Digital en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021.

Caracterizar la actitud al emprendimiento de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021.



CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1. COMPETENCIA DIGITAL

La comida peruana está sobresaliendo en el mundo entero, premiaciones como “World Travel Award” han ubicado a Perú como el mejor destino culinario del mundo, uno de los impulsores fue Gastón Acurio, quien encontró la forma de presentar los sabores de la comida peruana al gusto visual de los extranjeros, más allá de la percepción local; es decir, la forma en como él resolvió el problema de introducir la comida peruana al mundo se aplica en el concepto de competencia, en la medida que, según Ibarra (2001), ha demostrado la “aptitud de producción de un individuo cuya definición y medida en términos de desempeño, integra el saber, el saber hacer y el saber ser” (Del Pozo, 2018, p.13).

A causa del desarrollo continuo y rápido de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las personas cuentan con herramientas que les facilitan la vida tanto laboral, personal y ocio; esto se afirma en la definición de Laudon, K y Laudon, J. (2017) que afirma que “la Tecnología de la Información en un grupo de herramientas que preparan a las personas a laborar con la información de manera digital”. (Gonzales, 2010, p.2).

Las tecnologías de la información y la comunicación apoyan al individuo en la toma de decisiones, encontrar soluciones en las tareas diarias, generar alternativas de seguridad, así como crear contenidos digitales e incluso desarrollar sus propias herramientas, por lo tanto el individuo debe preocuparse no solamente en conocer las TIC sino también en aprender a utilizarlas.

De acuerdo con Tourón, Martín, Navarro, Pradas e Iñigo (2018):

... La competencia digital es un conjunto de habilidades y competencias que nos obligan a incorporar y utilizar adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como recurso metodológico e integrarlas en el proceso de

aprendizaje para convertirse en una tecnología del aprendizaje y del conocimiento (TAC) con una clara visión. significado de uso educativo.

A modo de ejemplo, podemos presentar el aprendizaje de un idioma extranjero a través de una plataforma online que obliga al estudiante a interactuar con las herramientas tecnológicas que se ponen a disposición del estudiante para conseguir el aprendizaje del idioma.

Asimismo, un agente de la bolsa puede evaluar el cambio de divisas, la compra y venta de bienes y servicios, la información de bolsa de valores, entre otros y para ello debe de aprender y hacer uso de las Tecnología de la Información y la Comunicación necesarias, para así valorar y tomar decisiones, resolver problemas o encontrar soluciones a determinadas situaciones del ámbito laboral; esta versión se sostiene en la definición que brinda la Comisión Europea (2006) que señala a la competencia digital son las habilidades clave definidas de la siguiente manera: Competencia digital significa el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información en el trabajo, el ocio y la comunicación. Confíe en las habilidades básicas de TIC: use computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, generar, presentar e intercambiar información, comunicarse y participar en redes colaborativas en Internet.

Para Marzal y Cruz (2018) Las competencias digitales en la formación ciudadana brindarán una oportunidad para fortalecer la perspectiva sobre aspectos sociales internos como la política, la economía, la empleabilidad y aspectos de las nuevas tendencias culturales y de entretenimiento de este siglo. Lo que significaría que los estudiantes de hacer uso correcto de las posibilidades que les brindan las TIC tendrían las actitudes y conocimientos para transmitir e innovar.

Por su parte la UNESCO (2019), señala que:

La competencia digital incluye la capacidad de desarrollar una serie de estrategias innovadoras que incorporen las tecnologías de la información y la comunicación para lograr mejoras en el aprendizaje y estimular la adquisición de estos conceptos fundamentales, profundizando en el conocimiento.

De esta manera los estudiantes universitarios podrán contribuir con la sociedad de forma responsable, lo cual hace que el desarrollo de las competencias digitales sea un elemento primordial en su formación.

1.1 Dimensiones de la Competencia Digital

1.1.1 Información y alfabetización informacional

Cabero, Llorente y Marín (2011, p. 73), al referirse a la alfabetización y/o competencia digital como “un marco conceptual para acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una variedad de formas, que vayan desde la impresas, pasando por las audiovisuales como los vídeos, hasta Internet y los multimedia”.

1.1.2 Comunicación y colaboración

Hoy en día los estudiantes universitarios cuentan con una gran variedad de recursos que les permite crear sus propios contenidos digitales; Marqués (2008) señala que “los estudiantes deben saber manejar y realizar búsquedas de información sabiendo seleccionar y evaluar los programas informáticos para su aprendizaje y formación profesional, a su vez deben estar preparados para utilizar programas informáticos e Internet”.

1.1.3 Creación de contenidos digitales

Según sostiene la UNESCO (2008), esta dimensión se refiere al “utilizar y emplear las TIC de manera creativa en el diseño de nuevas propuestas, productos y conocimiento”. De esta forma los estudiantes universitarios estarán en capacidad de desarrollar, integrar y reelaborar contenidos digitales, respetando los derechos de autor, es decir procediendo siempre de forma íntegra.

1.1.4 Seguridad

“Factor clave dentro de las competencias digitales, que consiste en utilizar las tecnologías para proteger los dispositivos, así como los datos personales, la salud y el medio ambiente” (INTEF, 2017). En especial, estando inmersos en una época en la que los ciberataques son tan frecuentes y no solo se dirigen a las grandes organizaciones, sino a los individuos y emprendedores, por ello es necesario que conozcan las características que evidencian la autenticidad de las tecnologías que utilicen, asegurando la confidencialidad, integridad y de ser el caso disponibilidad de la información que como persona jurídica reciba.

1.1.5 Resolución de problemas

Este indicador se refiere a los conocimientos y habilidades que deben de tener los estudiantes universitarios para solucionar problemas relacionados a su computadora, dispositivo móvil, instalación de softwares y/o aplicaciones.

2. ACTITUD AL EMPRENDIMIENTO

Tribandas & Cirac (1974) describieron que “la actitud se define como una tendencia a responder favorable o desfavorablemente a un objeto, que puede ser una persona, lugar, evento, acción, concepto mental, etc.”

Acorde a Orrego (2008) la palabra emprendimiento, proviene del francés “entreprenuer” que significa “pionero” y que deriva del vocablo latino “prenderé” que significa “acometer” e “intentar”.

Como estableció en su definición de emprendimiento Damián (2013) “capacidad para iniciar, diseñar e implementar proyectos, identificando ideas y oportunidades, analizando causas externas (económicas, sociales, ambientales y políticas) e internas (capacidades humanas, recursos materiales y financieros)”.

Según el reporte de Global Entrepreneurship Monitor (2021) “El emprendimiento sigue siendo uno de los principales motores del crecimiento económico y la creación de empleo en el país, ocupando el Perú el cuarto lugar en América Latina y el octavo en el mundo en intenciones emprendedoras”; en este marco, con la Ley Universitaria N° 30220, la Universidad Peruana tiene como uno de sus objetivos “formar en gran medida futuros profesionales de calidad y que tengan un sentido de responsabilidad social acorde con las necesidades del país” (Artículo 6, inciso 6.2, Ley Universitaria 30220), tal es así que universidades han creado diferentes instancias dedicadas a incentivar la creación de empresas mediante la incubación de semillero de ideas.

El interés académico por el emprendimiento se fundamenta en su contribución al crecimiento económico, dinamización de estructuras productivas sociales, reactivación de espacios regionales, dinamización de procesos de innovación y generación de nuevos puestos de trabajo. (Kantis, Ishida & Komori, 2002).

En cuanto a la definición de emprendimiento, Cely (2015) señala al emprendimiento como una “acción orientada a la creación de una empresa”. Rauch (2007) coincide con esta definición al señalar que “el emprendimiento es la predisposición a la conducta de generar riqueza mediante una actividad económica”.

Mora (2013) define la actitud emprendedora como “el comportamiento que tiene como objetivo crear riqueza a través de la acción, afirmando que consta de tres componentes: cognitivo, afectivo y conductual” coincidiendo con Triandis & Cirac (1974) quienes a su vez sostienen que “las actitudes son tridimensionales, producen tres tipos de reacciones: cognitivas, afectivas y comportamentales”. Existen diversas definiciones para estos componentes, sin embargo, para la presente investigación se presenta las definiciones de Jiménez (2009) quien indica lo siguiente:

El componente afectivo se refiere a las emociones que maneja el sujeto cuando se enfrenta a un objeto o situación, el componente cognitivo describe cómo las personas perciben el objeto y el componente conductual describe la tendencia conductual hacia el objeto o situación.

Por otro lado, MIN-Colombia, (2009) define la actitud emprendedora como una tendencia que tenemos las personas de hacer y actuar positivamente en relación con cualquier percance que se presenta en nuestra vida diaria. Esta actitud crea ideas que si son innovadoras que pueden implementarse en proyectos que van a satisfacer necesidades y resolver problemas específicos.

Dicho esto, es posible conceptualizar la actitud de emprendimiento como la capacidad para transformar la propia existencia y la del entorno generando recursos para sí mismo y para la sociedad.

2.1 Emprendedor

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2008), un individuo con emprendimiento es “una persona que toma la iniciativa individual y colectiva para resolver los problemas que afectan su proyecto de vida” (p. 34). Esto se sustenta con la definición que brinda Quintero (2007) quien indica que:

Los emprendedores están en constante búsqueda de oportunidades, sus ideas se basan en propuestas creativas e innovadoras, tienen un alto nivel de confianza en sí mismos y sus logros están motivados, asumen riesgos calculados y cuando fracasan muestran persistencia y resistencia.

En tal sentido, Tinoco y Laverde (2011) enfatizan que el emprendedor debe ser visto como un individuo conectado e interconectado con su entorno y su realidad que le permiten crear ideas innovadoras para su proyecto.

Por otro lado, se encuentran definiciones que se inclinan a la propensión económica como estímulo, Rauch y Frese (2007) definen a la actitud emprendedora como: “la actitud positiva de generar riqueza mediante una actividad económica. Siendo los rasgos más específicos de la personalidad emprendedora: la necesidad de lograr y alcanzar el proyecto propuesto, ser creativo e innovador, control interno, tolerancia al riesgo, autoeficacia y perseverancia”. La necesidad de logro es descrita la motivación del individuo para llevar a cabo sus objetivos, la creatividad e iniciativa es la aptitud de adelantarse a los posibles problemas, la dimensión de control interno describe el autocontrol, la tolerancia al riesgo es la tendencia a asumir retos, la autoeficacia se describe conocer y reconocer sus propias capacidades y finalmente la perseverancia es la capacidad para sobreponerse situaciones desfavorables.

En la actualidad, contamos con numerosos casos de éxito de uso de competencias digitales y actitud al emprendimiento, aunque se mencione solo a algunos de ellos, quizás los más conocidos como es el caso de Mark Zuckerberg, emprendedor fundador de la red social con más éxito en el mundo; Bill Gates con Microsoft, Steve Jobs con Apple, Howard Schultz con Starbucks o Jeff Bezos con Amazon, entre otros quienes en definitiva son un claro y motivador ejemplo para los estudiantes de Publicidad y Multimedia.

3. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Antecedentes Internacionales

Vázquez et al. (2017) “Competencia digital de estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil”. Los resultados de esta investigación han demostrado que los estudiantes sintieron que podían navegar en Internet utilizando diferentes navegadores y diferentes motores de búsqueda. Por el contrario, la difusión de información y la manipulación de imágenes mediante códigos QR utilizando herramientas y/o aplicaciones de software social arrojan resultados mucho más bajos.

Arias, M., Torres, T., Yáñez, J. (2014) “El desarrollo de competencias digitales en la educación superior”. Los resultados concluyen en que los estudiantes tienen las habilidades

necesarias; por lo que consideran que la universidad debe de gestionar el desarrollo de esta competencia, e incluirlas centro del aprendizaje.

Reyes, J., Ávila, A. (2020). “Actitud emprendedora desde una perspectiva digital”. Los resultados han demostrado que los estudiantes universitarios pueden ser considerados profesionales digitalmente competentes, pero especialmente estos estudiantes presentan menores niveles de autoeficacia emprendedora. Por tanto, el sistema educativo español debe continuar con sus esfuerzos para convencer a los estudiantes de que el (e)-emprendimiento y el autoempleo son alternativas para el desarrollo de su carrera, lo que en última instancia contribuirá a su inserción laboral.

3.2 Antecedentes Nacionales

Cumpa, A., Martínez, I. (2018) aborda el tema “Perfil emprendedor de los estudiantes de Administración de Empresas de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega Lima”. La principal conclusión es que, de acuerdo con los resultados de la investigación, ha quedado demostrado que el perfil emprendedor de los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas se expresa en sus aptitudes emprendedoras.

3.3 Antecedentes Locales

Escobedo, M., Quispe, S. (2019) abordan el tema “Influencia de las competencias digitales para la empleabilidad del profesional egresado de Relaciones Industriales de Arequipa, período 2017 – 2019”. Se demostró que si existe influencia de las competencias digitales en la empleabilidad de los profesionales egresados en Relaciones Industriales; siendo importante indicar que n valor en la correlación de Pearson donde $r = 0,371$ este valor indica que la correlación es positiva pero baja; por lo tanto, se hace necesario mejorar de forma adecuada el desarrollo de la competencia que permitirá mejorar entornos de trabajo de manera adecuada y colaborativa.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

1.1 Primera Variable: Competencias Digitales

El instrumento es el Cuestionario de Competencia Digital Docente (CCD), es un instrumento desarrollado y ya se encuentra validado por Tourón y otros (2018). Este instrumento tiene 54 ítems distribuidos divididos en cinco dimensiones lo cuales son: Información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenido digital, seguridad y resolución de problemas. Las tres primeras dimensiones se proponen como lineales, con usos específicos, mientras que las dos últimas son transversales, es decir que se aplican en cualquier tipo de actividad (INTEF, 2017). La confiabilidad del instrumento es muy alta tanto en conocimiento como en uso con un valor de alfa de Cronbach de un 0.989 y 0.972 respectivamente.

Para la presente investigación se adaptó el instrumento debido a que la evaluación de las competencias digitales se realiza en el marco del aprendizaje de los estudiantes, ya que están en formación; por tal motivo el instrumento a aplicar consta de 41 ítems, mismos que permanecen distribuidos en las cinco dimensiones mencionadas anteriormente.

1.2 Segunda Variable: Actitud al emprendimiento

El segundo instrumento tiene permite cuantificar las actitudes frente al emprendimiento en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021. Se puede aplicar de forma individual en personas desde los 18 años en adelante. Tiene una escala de tipo Likert con cinco opciones de respuesta y tiene un tiempo de aplicación que es de 15 a 20 minutos. En este instrumento no existen

respuestas correctas o incorrectas, la persona encuestada deberá marcar con una (x) la afirmación que más se acerque a su realidad.

Para la calificación del instrumento el puntaje del sujeto se coloca de acuerdo con lo que marca la persona: Totalmente de acuerdo = 4, De acuerdo = 3, Ni de acuerdo ni en desacuerdo = 2, En desacuerdo = 1, Totalmente en desacuerdo = 0. Estos puntajes obtenidos por cada persona se suman para obtener un resultado general.

En este instrumento existen tres niveles de interpretación: El nivel bajo de actitudes hacia el emprendimiento, nivel medio de actitudes hacia el emprendimiento y nivel alto de actitudes hacia el emprendimiento.

1.3 Operacionalización de variables

| Variable | Indicador | Subindicador | Descripción | Técnica e Instrumento | Ítem |
|---------------------|-----------|--|---|---|------------------------------------|
| Competencia Digital | Lineales | Información y alfabetización informacional | Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. Evaluación de información, datos y contenido digital. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital. | Cuestionario de Competencia Digital Docente (CCD) | 1, 4, 15, 17, 22, 27, 39, 13 |
| | | Comunicación y colaboración | Interacción mediante tecnologías digitales. Compartir información y contenidos. Participación ciudadana en línea Colaboración mediante canales digitales. | | 2, 6, 7, 8, 10, 24, 26, 36, 38, 41 |

| | | | | |
|------------------------------|-----------------------|--|--|---|
| | | | Netiqueta. Gestión de la identidad digital | |
| | | Creación de contenidos digitales | Desarrollo de contenidos digitales. Integración y reelaboración de contenidos digitales. Derechos de autor y licencias Programación | 11, 12, 16, 30, 37 |
| Transversales | Seguridad | | Protección de dispositivos y de contenido digital. Protección de datos personales e identidad digital. Protección de la salud y el bienestar. Protección del entorno | 3, 9, 14, 19, 20, 25, 29, 32, 33, 34, 40 |
| | | Resolución de problemas | Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa. Identificación de lagunas en la competencia digital. | 5, 18, 21, 23, 28, 31, 35 |
| Actitud al emprendimiento | Necesidad de logro | Cognitivo | Me trazó metas difíciles de alcanzar, aunque no imposibles | 18 |
| | | | Me gusta recibir críticas en relación con mis habilidades laborales | 6 |
| | | | Me gusta lograr la excelencia en las actividades | 1 |

| | | | | |
|--------------------------|------------|---|--|----|
| | | relacionadas al trabajo | Cuestionario de actitudes frente al emprendimiento | |
| | Conductual | Pido críticas constructivas para mejorar mi desempeño en el trabajo | | 4 |
| | | Diariamente mis acciones tienen relación con las metas laborales que me he trazado. | | 21 |
| | Afectivo | Me entusiasma la idea de trazarme metas que representan cierta dificultad. | | 20 |
| | | Me gusta recibir comentarios que me ayuden a mejorar mi desempeño en el trabajo. | | 1 |
| | | Disfruto trazando metas que desafíen mis habilidades | | 8 |
| Creatividad e Iniciativa | Cognitivo | Imagino nuevas formas de solucionar los problemas. | | 24 |
| | | Cuando se presenta un problema busco más de una solución | | 22 |
| | Afectivo | Disfruto del proceso de crear nuevas soluciones para resolver los problemas. | | 23 |
| | | Disfruto aprendiendo nuevos temas. | | 19 |
| Locus de control interno | Cognitivo | Estoy convencido de que mis logros dependen de mis acciones. | | 25 |
| Tolerancia al riesgo | Cognitivo | Pienso que asumir un riesgo moderado forma parte de cualquier | | 26 |

| | | | |
|--------------|------------|---|----|
| | | proyecto que emprenda. | |
| | | No descarto un proyecto en el trabajo porque tenga cierto riesgo de no lograr el resultado esperado. | 5 |
| | | Respeto a las personas que se arriesgan para lograr sus metas laborales. | 7 |
| | Conductual | Tomo decisiones que los demás pueden considerar moderadamente arriesgadas para alcanzar mis objetivos | 2 |
| | Afectivo | Me entusiasma la idea de desarrollar estrategias que conlleven cierto riesgo pero que se relacionen con el cumplimiento de mis objetivos laborales. | 3 |
| | | Cuando estoy ejecutando planes que tienen cierto riesgo de fracasar no me deprimó, sino que mantengo un buen ánimo. | 16 |
| Autoeficacia | Cognitivo | Confío en mi capacidad para resolver cualquier problema que se presente durante el trabajo. | 13 |
| | Conductual | Busco situaciones laborales que reten mis habilidades | 14 |
| | Afectivo | Cuando se presentan problemas mantengo la calma puesto que confío en mi capacidad | 11 |

| | | | |
|---------------|------------|---|----|
| | | para resolver los problemas. | |
| | | Mantengo el buen humor cuando aparecen retos en el trabajo | 9 |
| Perseverancia | Cognitivo | Pienso que los problemas son oportunidades para mejorar. | 12 |
| | Conductual | Aun cuando no he logrado los resultados esperados sigo elaborando soluciones para resolver el problema. | 10 |
| | | Obtener un resultado desfavorable en una situación no me impide buscar nuevos retos u oportunidades | 15 |

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1 Ubicación espacial

La escuela profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María se encuentra situada en la ciudad de Arequipa, urbanización San José s/n Umacollo, distrito Umacollo.

2.2 Ubicación temporal

Como indica la Resolución Viceministerial N° 085-2020-MINEDU, dentro del marco de la emergencia sanitaria por el covid-19, por lo cual sus actividades se realizan de manera virtual, por tal razón la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia viene realizando sus actividades lectivas en la modalidad virtual en el período 2021-2.

2.3 Unidades de estudio

La población está considerada con el total de los estudiantes matriculados en el semestre par 2021, de los semestres: II, IV, VI, VIII y X, de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, número que asciende a 437 estudiantes

Se realizó un muestreo no probabilístico, con base en la definición de Otzen & Monterola (2017) quienes afirman que “el muestreo no probabilístico, se trata en elegir casos accesibles que acepten ser incluidos. El caso más constante de este procedimiento es aplicar como muestra a los individuos que se tiene fácil”.

Al respecto es pertinente indicar que el objeto de estudio pertenece a una carrera profesional que proporciona a sus estudiantes herramientas y conocimientos que les permite ejercer de forma independiente; es decir tienen menos predominancia a la dependencia laboral; por lo que ya han activado su interés en actividades que están vinculadas con el contexto digital.

3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se solicitó la autorización de aplicación de instrumento a la Dirección de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María.

Se aplicó dos instrumentos (Anexos I y II) a los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, matriculados en el semestre par 2021.

La aplicación del instrumento se realizó de manera anónima para mantener la privacidad.

Antes de la recogida de los datos, a cada participante se les informó sobre el objetivo del estudio y la estructura de ambos cuestionarios.

4. CRITERIOS PARA EL MANEJO DE RESULTADOS

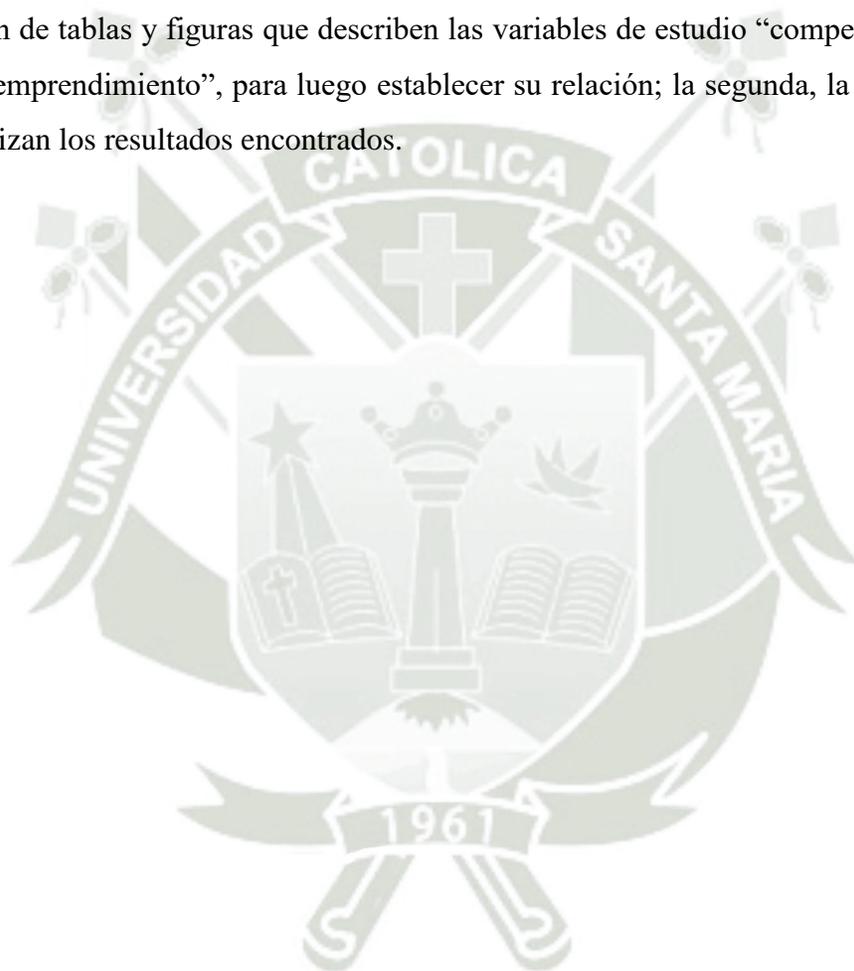
Una vez recolectados los datos se utilizó el software SPSS para el análisis, interpretación y conclusiones; así como contrastar la hipótesis.



CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados

En este capítulo se presentan todos los resultados de la investigación en dos etapas: la primera etapa está conformada por el procesamiento y análisis de los datos a través de la presentación de tablas y figuras que describen las variables de estudio “competencia digital” y “actitud al emprendimiento”, para luego establecer su relación; la segunda, la discusión, en la cual se analizan los resultados encontrados.



2. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

2.1 Análisis Descriptivo

TABLA 1

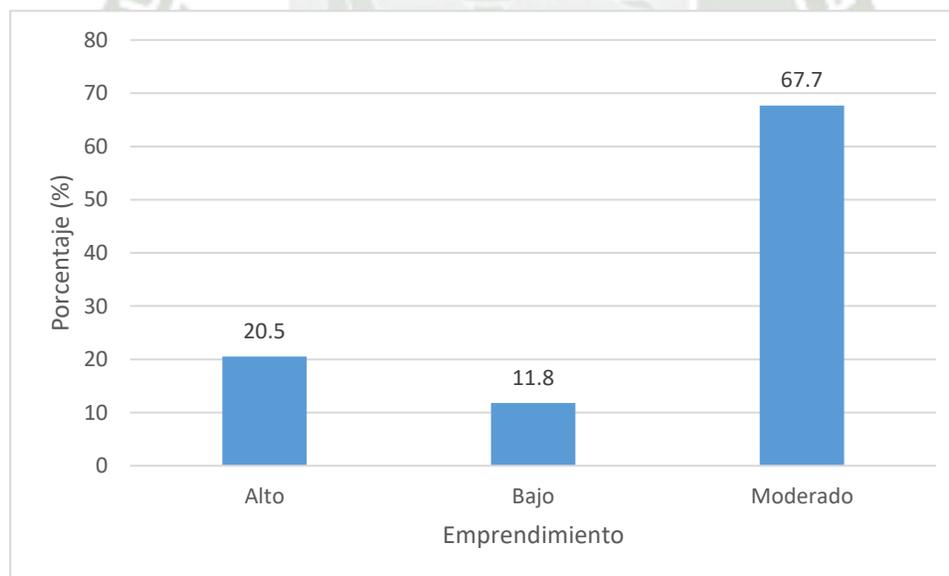
Emprendimiento

| | Frecuencia | Porcentaje | % Válido | % Acumulado |
|--------------|------------|------------|----------|-------------|
| Alto | 26 | 20,50 | 20,50 | 20,50 |
| Bajo | 15 | 11,80 | 11,80 | 32,30 |
| Moderado | 86 | 67,70 | 67,70 | 100,00 |
| Total | 127 | 100,0 | 100,00 | |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 1

Emprendimiento



La Tabla 1 y Figura 1 presentan que, en moderado se manifiesta la percepción de 80 estudiantes respecto a bajo para la variable emprendimiento en estudiantes de publicidad y multimedia.

TABLA 2

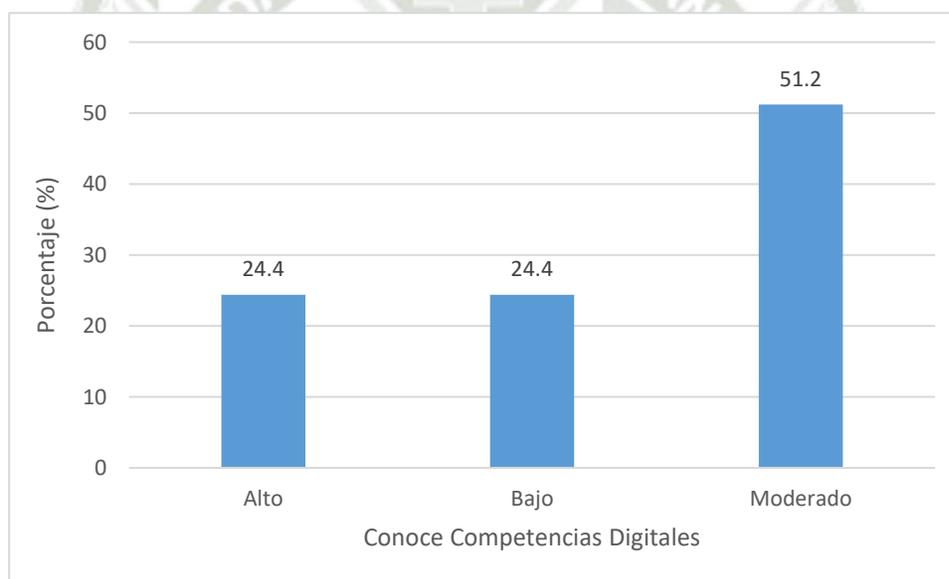
Conoce Competencias Digitales

| | Frecuencia | Porcentaje | % Válido | %Acumulado |
|-----------------|------------|------------|----------|------------|
| Alto | 31 | 24,4 | 24,4 | 24,4 |
| Bajo | 31 | 24,4 | 24,4 | 48,8 |
| Moderado | 65 | 51,2 | 51,2 | 100,0 |
| Total | 127 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 2

Conoce Competencias Digitales



La Tabla 2 y Figura 2 presentan que, en moderado se manifiesta la percepción de 65 estudiantes respecto a bajo y alto encontramos la misma cantidad de estudiantes de publicidad y multimedia para conoce competencias digitales.

TABLA 3

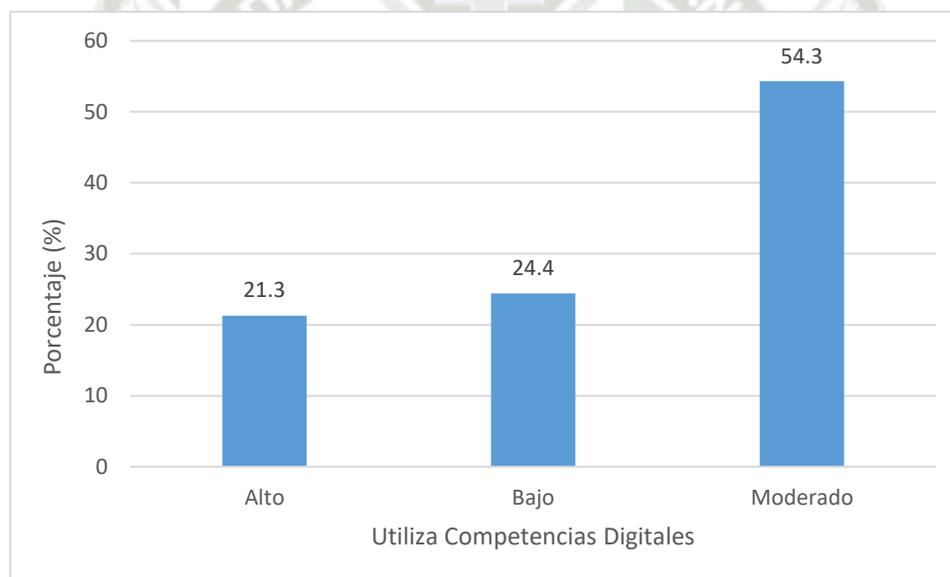
Utiliza Competencias Digitales

| | Frecuencia | Porcentaje | % Válido | % Acumulado |
|-----------------|------------|------------|----------|-------------|
| Alto | 27 | 21,3 | 21,3 | 21,3 |
| Bajo | 31 | 24,4 | 24,4 | 45,7 |
| Moderado | 69 | 54,3 | 54,3 | 100,0 |
| Total | 127 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 3

Utiliza Competencias Digitales



La Tabla 3 y Figura 3 presentan que, en moderado se manifiesta la percepción de 69 estudiantes respecto a bajo y alto encontramos la misma cantidad de estudiantes de publicidad y multimedia para utiliza competencias digitales.

TABLA 4

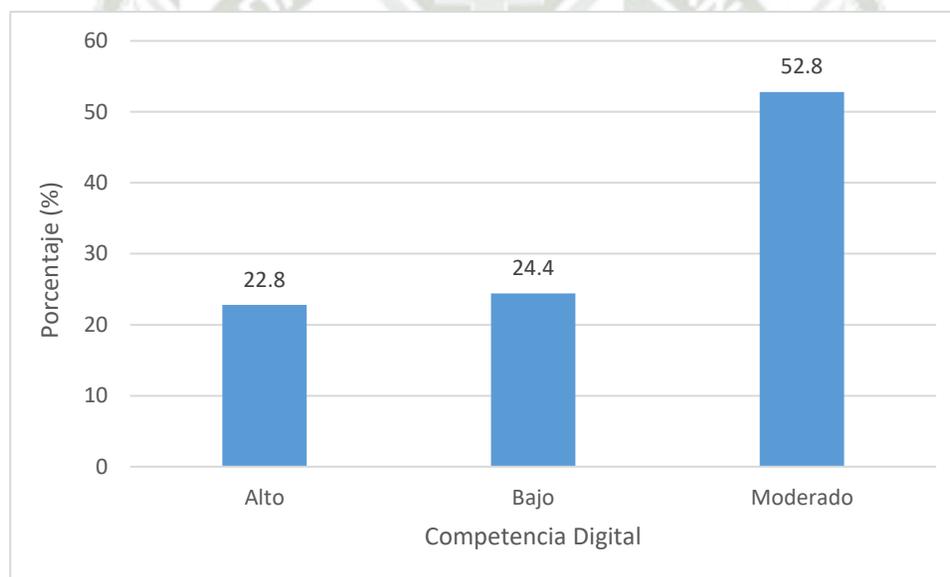
Competencia Digital

| | Frecuencia | Porcentaje | % Válido | % Acumulado |
|-----------------|-------------------|-------------------|-----------------|--------------------|
| Alto | 29 | 22,8 | 22,8 | 22,8 |
| Bajo | 31 | 24,4 | 24,4 | 47,2 |
| Moderado | 67 | 52,8 | 52,8 | 100,0 |
| Total | 127 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 4

Competencia Digital



La Tabla 4 y Figura 4 presentan que, moderado se manifiesta la percepción de 67 estudiantes respecto a bajo y alto encontramos la misma cantidad de estudiantes de publicidad y multimedia para competencias digitales.

2.2 Análisis de la Normalidad

TABLA 5*Emprendimiento*

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|--------------------------|---------------------------------|-----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Necesidad del Logro | ,155 | 127 | ,000 |
| Creatividad e Iniciativa | ,168 | 127 | ,000 |
| Locus de Control Interno | ,443 | 127 | ,000 |
| Tolerancia al Riesgo | ,180 | 127 | ,000 |
| Autoeficacia | ,085 | 127 | ,025 |
| Perseverancia | ,169 | 127 | ,000 |
| EMPRENDIMIENTO | ,158 | 127 | ,000 |

Fuente: Elaboración propia.

Para la variable y dimensiones de emprendimiento encontramos que la percepción es heterogénea, debido a que la significancia es menor al 5%.

TABLA 6*Competencia Digital*

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|---|---------------------------------|-----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Información y Alfabetización | | | |
| Informacional | ,068 | 127 | ,200* |
| Comunicación y Colaboración | ,058 | 127 | ,200* |
| Creación de contenidos digitales | ,056 | 127 | ,200* |
| Seguridad | ,062 | 127 | ,200* |
| Resolución de Problemas | ,045 | 127 | ,200* |
| Competencia Digital | ,065 | 127 | ,200* |

Fuente: Elaboración propia.

Para la variable y dimensiones de competencia digital encontramos que la percepción es homogénea, debido a que la significancia es mayor al 5%.

TABLA 7

Competencia Digital – Conoce

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|---|---------------------------------|-----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Información y Alfabetización | | | |
| Informacional | ,045 | 127 | ,200* |
| Comunicación y Colaboración | ,062 | 127 | ,200* |
| Creación de contenidos digitales | ,117 | 127 | ,000 |
| Seguridad | ,056 | 127 | ,200* |
| Resolución de Problemas | ,056 | 127 | ,200* |
| Conoce Competencias Digitales | ,042 | 127 | ,200* |

Fuente: Elaboración propia.

Para la variable y dimensiones de competencia digital respecto a conoce encontramos que la percepción es homogénea, para: información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, seguridad y resolución de problemas a que la significancia es mayor al 5% es decir la percepción es homogénea, respecto creación de contenidos digitales es heterogénea la percepción debido a que el p valor es menor al 5%.

TABLA 8

Competencia Digital – Utiliza

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|---|---------------------------------|-----|-------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Información y Alfabetización | | | |
| Informacional | ,082 | 127 | ,034 |
| Comunicación y Colaboración | ,058 | 127 | ,200* |
| Creación de contenidos digitales | ,071 | 127 | ,188 |
| Seguridad | ,080 | 127 | ,044 |
| Resolución de Problemas | ,057 | 127 | ,200* |
| Utiliza Competencias Digitales | ,079 | 127 | ,051 |

Fuente: Elaboración propia.

Para la variable y dimensiones de competencia digital respecto a utiliza encontramos que la percepción es homogénea, para comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales y resolución de problemas así como para la variable utiliza competencias digitales debido a que la significancia es mayor al 5%, respecto a información y alfabetización Informacional así como de seguridad es heterogénea la percepción debido a que el p valor es menor al 5%.

2.3 Contraste de Variables por Dimensión de Variables

TABLA 9

Conoce Competencias Digitales y Emprendimiento

| | | Información y Alfabetización Informacional | Comunicación y Colaboración | Creación de Contenidos Digitales | Seguridad | Resolución de Problemas | |
|-----------------|--------------------------|--|-----------------------------|----------------------------------|-----------|-------------------------|-------|
| Rho de Spearman | Necesidad del Logro | Coefficiente de Correlación | ,094 | ,121 | ,090 | ,101 | ,077 |
| | | Sig. (bilateral) | ,292 | ,175 | ,317 | ,258 | ,393 |
| | Creatividad e Iniciativa | Coefficiente de Correlación | ,183* | ,194* | ,130 | ,141 | ,085 |
| | | Sig. (bilateral) | ,040 | ,029 | ,144 | ,114 | ,341 |
| | Locus de Control Interno | Coefficiente de Correlación | ,151 | ,235** | ,213* | ,190* | ,201* |
| | | Sig. (bilateral) | ,089 | ,008 | ,016 | ,032 | ,024 |
| | Tolerancia al Riesgo | Coefficiente de Correlación | ,014 | ,074 | -,040 | ,047 | ,015 |
| | | Sig. (bilateral) | ,878 | ,410 | ,656 | ,600 | ,868 |
| | Autoeficacia | Coefficiente de Correlación | ,047 | ,075 | -,011 | ,022 | -,011 |
| | | Sig. (bilateral) | ,599 | ,405 | ,907 | ,806 | ,906 |
| | Perseverancia | Coefficiente de Correlación | ,113 | ,104 | ,052 | ,046 | ,061 |
| | | Sig. (bilateral) | ,208 | ,246 | ,558 | ,606 | ,499 |

Fuente: Elaboración propia.

Para el contraste de las dimensiones de conoce competencias digitales y emprendimiento, tenemos que existe dependencia entre: creatividad e iniciativa con información y alfabetización informacional así como con comunicación y colaboración; locus de control interno con comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas; en las otras dimensiones no existe dependencia entre ellas. es probable que las dimensiones de creatividad e iniciativa así como de locus interno sean dimensiones desarrolladas de manera indirecta para emprendimiento gracias a las asignaturas que tiene la malla curricular y que permite fortalecer habilidades en los estudiantes de la escuela profesional de publicidad y multimedia, al mismo tiempo el conocer es una competencia que se manifiesta de manera individual es decir está en función de la valoración útil que identifica el estudiante.

TABLA 10

Utiliza Competencias Digitales y Emprendimiento

| | | Información y Alfabetización Informacional | Comunicación y Colaboración | Creación de contenidos digitales | Seguridad | Resolución de Problemas | |
|-----------------|--------------------------|--|-----------------------------|----------------------------------|-----------|-------------------------|-------|
| Rho de Spearman | Necesidad del Logro | Coefficiente de correlación | ,042 | ,048 | ,074 | ,055 | ,032 |
| | | Sig. (bilateral) | ,640 | ,593 | ,411 | ,540 | ,720 |
| | Creatividad e Iniciativa | Coefficiente de correlación | ,151 | ,139 | ,112 | ,121 | ,065 |
| | | Sig. (bilateral) | ,090 | ,119 | ,211 | ,176 | ,468 |
| | Locus de Control Interno | Coefficiente de correlación | ,003 | ,090 | ,041 | ,082 | ,121 |
| | | Sig. (bilateral) | ,971 | ,313 | ,647 | ,360 | ,175 |
| | Tolerancia al Riesgo | Coefficiente de correlación | -,013 | ,015 | -,103 | ,050 | -,006 |
| | | Sig. (bilateral) | ,888 | ,865 | ,251 | ,579 | ,945 |
| | Autoeficacia | Coefficiente de correlación | ,073 | ,071 | ,000 | ,017 | ,019 |
| | | Sig. (bilateral) | ,414 | ,429 | 1,000 | ,853 | ,832 |
| | Perseverancia | Coefficiente de correlación | ,097 | ,098 | ,052 | ,049 | ,072 |
| | | Sig. (bilateral) | ,278 | ,274 | ,563 | ,581 | ,421 |

Fuente: Elaboración propia.

Para el contraste de las dimensiones de utiliza competencias digitales y emprendimiento, tenemos que existe dependencia entre ellas.

TABLA 11

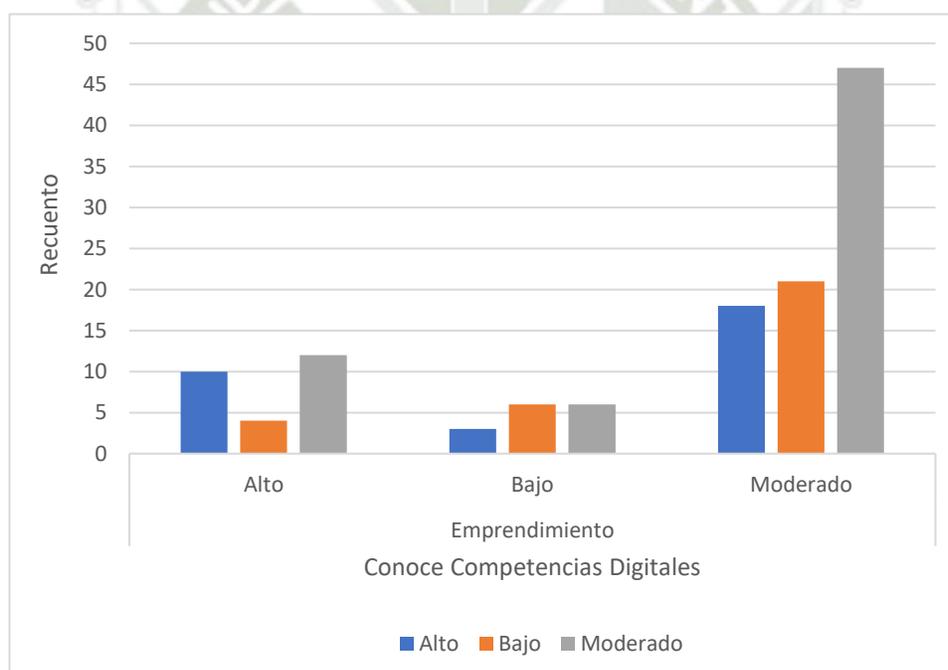
Tabla Cruzada: Emprendimiento Conoce Competencias Digitales

| | | Alto | Bajo | Moderado | Total |
|----------------|----------|------|------|----------|-------|
| Emprendimiento | Alto | 10 | 4 | 12 | 26 |
| | Bajo | 3 | 6 | 6 | 15 |
| | Moderado | 18 | 21 | 47 | 86 |
| Total | | 31 | 31 | 65 | 127 |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 5

Tabla Cruzada: Emprendimiento Conoce Competencias Digitales



En la Tabla 11 y Figura 5 se muestra que, en moderado se concentra la mayor cantidad de estudiantes respecto a su percepción para emprendimiento y conoce competencias digitales, esto puede explicarse en función del aún proceso de desarrollo de competencias que manifiestan los estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia.

TABLA 12

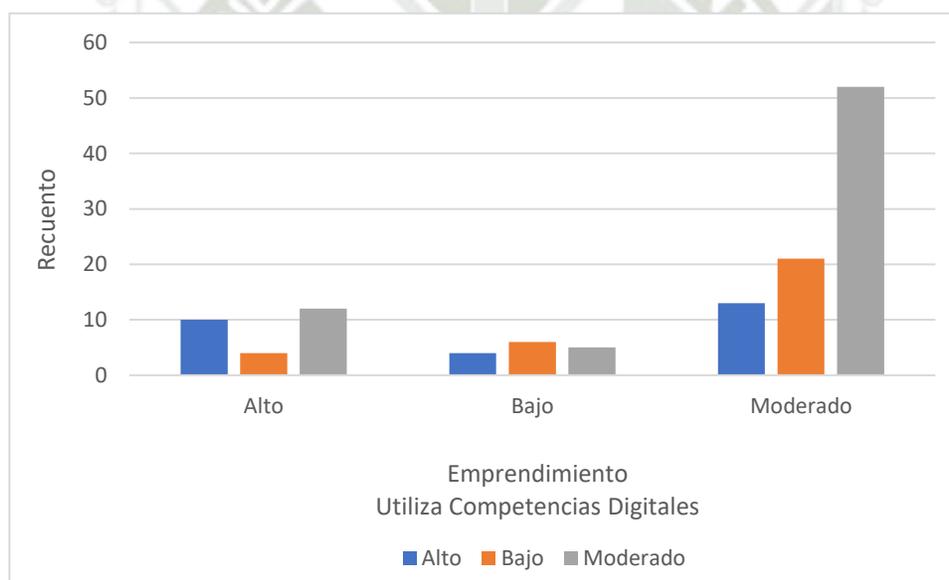
Tabla Cruzada: Emprendimiento Utiliza Competencias Digitales

| | | Alto | Bajo | Moderado | Total |
|----------------|----------|------|------|----------|-------|
| Emprendimiento | Alto | 10 | 4 | 12 | 26 |
| | Bajo | 4 | 6 | 5 | 15 |
| | Moderado | 13 | 21 | 52 | 86 |
| Total | | 27 | 31 | 69 | 127 |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 6

Tabla Cruzada: Emprendimiento Utiliza Competencias Digitales



En la Tabla 12 y Figura 6 se muestra que, en moderado se concentra la mayor cantidad de estudiantes respecto a su percepción para emprendimiento y utiliza competencias digitales, esto puede explicarse en función del aun proceso de desarrollo de competencias que manifiestan los estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia.

2.4 Comprobación de la Hipótesis

TABLA 13

Contraste entre Emprendimiento y Conoce Competencias Digitales

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|--------------------|----|---|
| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 5,708 ^a | 4 | ,222 |
| Razón de verosimilitud | 5,339 | 4 | ,254 |
| Número de casos válidos | 127 | | |

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,66.

Fuente: Elaboración propia.

Para el contraste de las variables conoce competencias digitales y emprendimiento, tenemos que no existe dependencia entre ellas, esto debido a que el p valor es mayor al 5%.

TABLA 14

Contraste entre Emprendimiento y Utiliza Competencias Digitales

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|--------------------|-----------|---|
| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 9,846 ^a | 4 | ,043 |
| Razón de verosimilitud | 9,378 | 4 | ,052 |
| N de casos válidos | 127 | | |

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,19.

Fuente: Elaboración propia.

Para el contraste de las variables utiliza competencias digitales y emprendimiento, tenemos que existe dependencia entre ellas, esto debido a que el p valor es menor al 5%.

TABLA 15

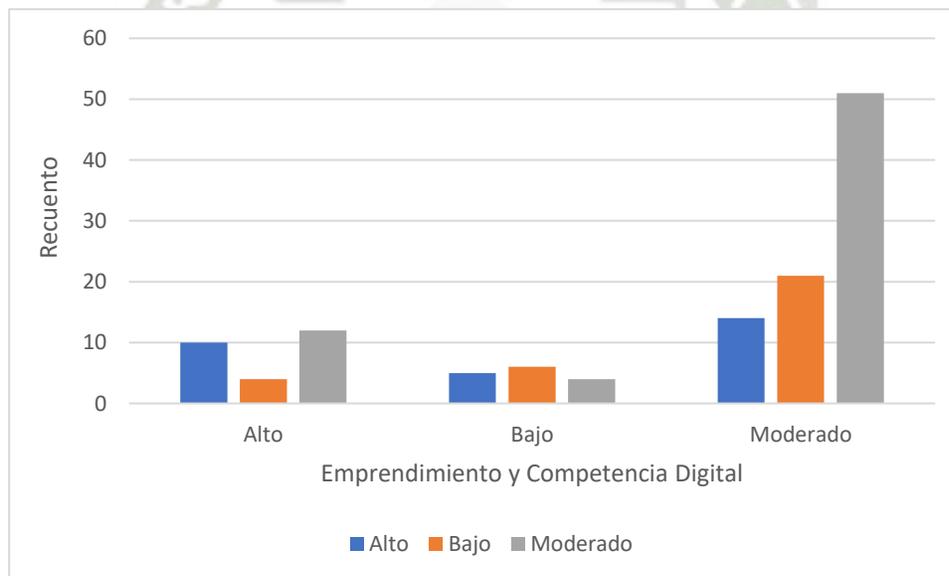
Tabla cruzada Emprendimiento y Competencia Digital

| Recuento | Competencia Digital | | | Total |
|-----------------------|---------------------|------|----------|-------|
| | Alto | Bajo | Moderado | |
| Alto | 10 | 4 | 12 | 26 |
| Emprendimiento | | | | |
| Bajo | 5 | 6 | 4 | 15 |
| Moderado | 14 | 21 | 51 | 86 |
| Total | 29 | 31 | 67 | 127 |

Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 7

Tabla cruzada Emprendimiento y Competencia Digital



En la Tabla 15 y Figura 7 se muestra que, en moderado se concentra la mayor cantidad de estudiantes respecto a su percepción para las variables globales de análisis, esto puede explicarse en función del aún proceso de desarrollo de competencias que manifiestan los estudiantes de Publicidad y Multimedia.

TABLA 16

Comprobación de la Hipótesis

| Pruebas de chi-cuadrado | | | |
|--------------------------------|---------------------|----|--------------------------------------|
| | Valor | df | Significación asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 10,333 ^a | 4 | ,035 |
| Razón de verosimilitud | 10,250 | 4 | ,036 |
| N de casos válidos | 127 | | |

a. 2 casillas (22,2%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,43.

Fuente: Elaboración propia.

Para el contraste de las variables competencias digitales y emprendimiento, para la prueba chi cuadrado tenemos que existe dependencia entre ellas, esto debido a que el p valor es menor al 5%.

3. Discusión

Esta investigación se inició con la intención de conocer si existe relación entre Competencia Digital y Actitud al Emprendimiento en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María.

Del análisis realizado tenemos la coincidencia con el estudio de Vásquez et al., (2017) sobre navegación por internet, que en nuestro corresponde a información y alfabetización informacional, esto se debe a que los estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia, incorporan estrategias digitales para diversos aspectos, ya que estas constituyen parte de sus competencias transversales, el énfasis de estas competencias de navegación se focaliza en búsqueda de información.

En cuanto a las competencias digitales adquiridas como estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia, al igual que Arias, M., Torres, T., Yáñez, J. (2014) concuerda con la presente investigación; por lo que se concluye que es importante que la universidad incluya las competencias digitales en un entorno holístico en el proceso de enseñanza aprendizaje; al respecto se concuerda con Reyes, J., Ávila, A. (2020) en que los estudiantes son digitalmente competentes siendo necesario que el sistema educativo trabaje en las competencias que los oriente en la inserción laboral.

De igual manera se tuvo como hallazgo que los estudiantes de la escuela profesional de Publicidad y Multimedia cuentan con las actitudes de emprendimiento al igual que la investigación de Cumpa, A., Martínez, I. (2018) quien en su estudio demostró que las actitudes emprendedoras en los estudiantes son un componente fundamental con el que cuentan los estudiantes y está considerado en el perfil de egreso.

Finalmente, el estudio tuvo como resultado que las competencias digitales no son imprescindibles para que un estudiante de Publicidad y Multimedia pueda emprender, esto debido a las diferentes asignaturas del Plan de estudios de la carrera profesional, resultado que se complementa con el estudio de Escobedo, M., Quispe, en el que se indica que se hacen

necesarias para ser un profesional sea empleable sugiriendo que es necesario mejorar de forma adecuada el desarrollo de la competencia, que permitirá mejorar entornos de trabajo de manera adecuada y colaborativa por lo que se hace imprescindible incluir las competencias digitales de manera holística en los planes de estudios.



CONCLUSIONES

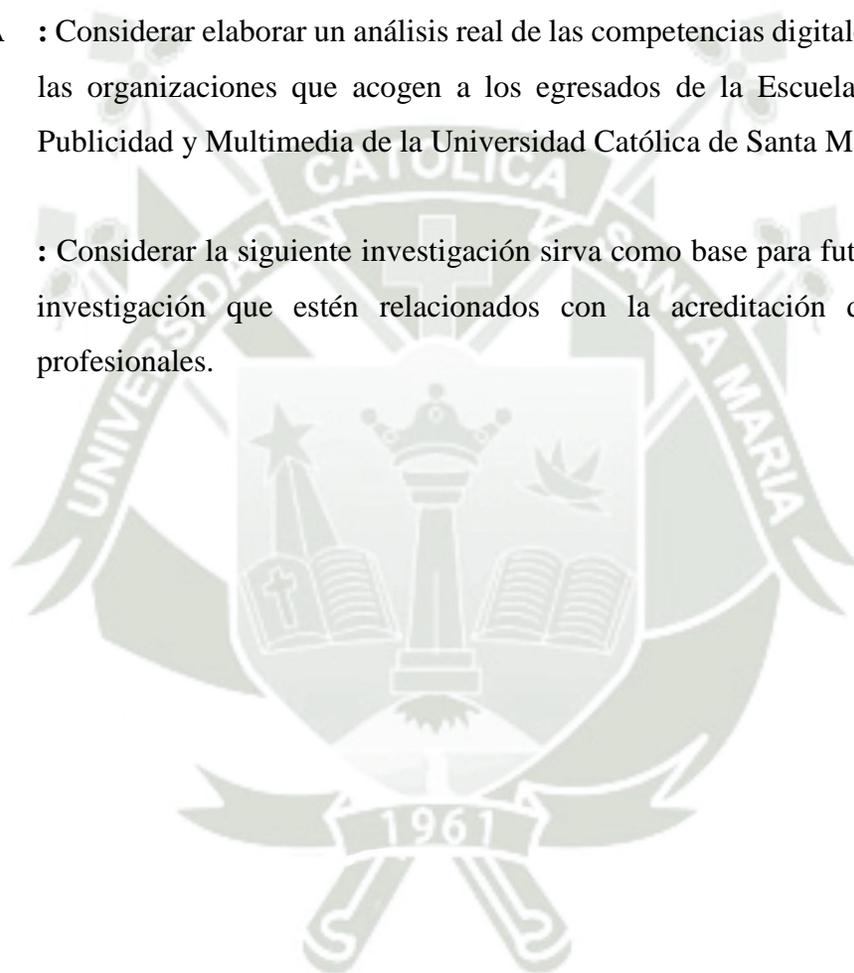
PRIMERA : Según la Tabla 16 para comprobación de hipótesis, para la prueba chi cuadrado, existe dependencia entre ambas variables; por lo tanto, se puede afirmar que si existe correlación entre las variables; es decir que las competencias digitales, son necesarias para la actitud al emprendimiento.

SEGUNDA : Los estudiantes de Publicidad y Multimedia, tienen en mayor cantidad un nivel moderado en competencia digital, lo que significa que tienen la disposición al manejo de tecnologías y esto favorece al estudio respecto a identificar qué aspectos ayudan a la actitud al emprendimiento.

TERCERA : Los estudiantes de Publicidad y Multimedia, tienen en mayor cantidad un nivel moderado en actitud al emprendimiento, lo que significa que evidencian necesidad de logro, creatividad e iniciativa, locus de control interno, tolerancia al riesgo, autoeficacia y perseverancia.

RECOMENDACIONES

- PRIMERA** : Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tamaño de la muestra.
- SEGUNDA** : Es pertinente identificar las competencias digitales que se desarrollen por asignatura.
- TERCERA** : Considerar elaborar un análisis real de las competencias digitales que necesitan las organizaciones que acogen a los egresados de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María.
- CUARTO** : Considerar la siguiente investigación sirva como base para futuros trabajos de investigación que estén relacionados con la acreditación de las escuelas profesionales.



REFERENCIAS

- Del Pozo Flórez, J. Á. (2012). Competencias profesionales: Herramientas de evaluación: el portafolios, la rúbrica y las pruebas situacionales (Vol. 9). Narcea Ediciones.
- Gonzales, M (2010) Tecnologías de la Información. 2da. Edición. Mc Graw Hill.
- Hernández, R.; fernández, C.; baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. Mexico df: Mcgraw-hill.
- InTEf (2017). Marco Común de Competencia digital docente.
(<http://educalab.es/documents/10180/12809/Marco+competencia+digital+docente+2017/afb07987-1ad6-4b2d-bdc8-58e9faeccea>).
- Martínez Carpio, H., Guzmán Gamero, R., Benavente Morales, A., Cateriano Chávez, T., Vargas Olivera, G., Meza Gómez, P., . . . Alemán Achata, Y. (2019). Construcción del Currículo Universitario. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Ministerio de Educación del Perú. (2014). Ley Universitaria N° 30220. Perú. Obtenido de <https://www.leyes.congreso.gob.pe/Documentos/Leyes/Textos/30220.pdf>
- Universidad Católica de Santa María. (s.f.). Estatuto de la UCSM con adecuación a la Ley Universitaria N° 30220. Recuperado de: https://www.ucsm.edu.pe/wpcontent/uploads/documentos/reglamentos/estatuto_ucsm_2014.pdf
- Resolución Viceministerial N° 085-2020-MINEDU [Ministerio de Educación]. Orientaciones para la continuidad del servicio educativo superior universitario, en el marco de la emergencia sanitaria, a nivel nacional, dispuesta por el decreto supremo N° 008-2020-SA. 01 de abril el 2020.
- Tourón, J.; Martín, D.; Navarro, E.; Pradas, S.; Íñigo, V. (2018). Validación de constructo de un instrumento para medir la Competencia digital docente de los profesores (Cdd). Revista Española de Pedagogía año LXXVI, 269, 25-54.

ANEXOS

- 1) **MODELO DE INSTRUMENTOS**
- 2) **MATRIZ DE CONSISTENCIA**
- 3) **CARTA SOLICITANDO AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DE CUESTIONARIOS**
- 4) **AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DE CUESTIONARIOS**



**ANEXO N°1:
MODELO DE INSTRUMENTOS**

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 1

Cuestionario para el estudio de la Competencia Digital de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia.

I. PRIMERA PARTE: Consentimiento

Acepto participar en esta investigación, conducida por _____, he sido informado (a) de que la meta de este estudio es _____. Me han indicado también que tendré que responder un cuestionario, lo cual tomará aproximadamente ____ minutos.

Nombre _____ del Participante _____

Firma del Participante _____

Fecha _____

Desde ya agradezco su participación.

SEGUNDA PARTE: Cuestionario

Estimado estudiante, este cuestionario consta de 41 preguntas. Se le pide responder con total honestidad a cada uno de los enunciados. Se debe responder cada pregunta en una escala del 1 al 7, siendo:

| CONOZCO | UTILIZO |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Ningún grado de conocimiento | 1. Nunca lo utilizo |
| 2. Apenas tengo conocimiento | 2. Apenas lo utilizo |
| 3. Poco conocimiento | 3. Lo utilizo poco |
| 4. Conocimiento moderado | 4. Lo utilizo moderadamente |
| 5. Bastante conocimiento | 5. Lo utilizo frecuentemente |
| 6. Tengo mucho conocimiento | 6. Lo utilizo muy frecuentemente |
| 7. Lo conozco totalmente | 7. Lo utilizo siempre |

La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Muchas gracias por su colaboración y tiempo

1. Estrategias de navegación por internet (p. e. búsquedas, filtros, uso de operadores, comandos específicos, uso de operadores de búsqueda, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

2. Soluciones para la gestión y el almacenamiento en la "nube", compartir archivos, concesión de privilegios de acceso, etc. (p. e. Drive, Onedrive, Dropbox u otras)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

3. Sistemas de protección de dispositivos o documentos (control de acceso, privilegios, contraseñas, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

4. Estrategias de gestión de la información (empleo de marcadores, recuperación de información, clasificación, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

5. Soluciones básicas a problemas técnicos derivados de la utilización de dispositivos digitales en el aula

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

6. Herramientas para la comunicación en línea: foros, mensajería instantánea, chats, videoconferencias, ...

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

7. Herramientas para el almacenamiento y gestión de archivos y contenidos compartidos (p. e. Drive, Box, Dropbox, Office 365, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

8. Herramientas para crear grabaciones de voz (podcast)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

9. Puntos de reciclaje para reducir el impacto de los restos tecnológicos en el medio ambiente (dispositivos sin uso, móviles, tóner de impresoras, baterías, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

10. Normas básicas de comportamiento y etiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

11. Herramientas para crear presentaciones

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

12. Redes sociales o comunidades de aprendizaje para compartir información y contenidos educativos (p. e. Facebook, Twitter u otras)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

13. Herramientas de contenido basado en realidad aumentada

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

14. Reglas o criterios para evaluar críticamente el contenido de una web (actualizaciones, citas, fuentes, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

15. Espacios para formarme y actualizar mi competencia digital

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

16. El potencial de las TIC para programar y crear nuevos productos (herramientas, Apps, contenidos, ...)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

17. Estrategias para la búsqueda, localización y selección de información en distintos soportes o formatos (textos, videos, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

18. Tareas básicas de mantenimiento del ordenador para evitar posibles problemas de funcionamiento (p. e. actualizaciones, limpieza de caché o de disco, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

19. Formas para eliminar datos/información, cuando sea necesario, de la que es responsable sobre sí mismos o la de terceros.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

20. Herramientas para producir códigos QR (Quick Responses)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

21. Protección de amenazas de virus, malware, etc., para los dispositivos.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

22. Herramientas que faciliten el aprendizaje como: infografías, gráficos interactivos, mapas conceptuales, líneas de tiempo, etc.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

23. Vías para actualizarme e incorporar nuevos dispositivos, apps o herramientas en mi trabajo

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

24. Normas sobre el uso responsable y saludable de las tecnologías digitales

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

25. Fuentes para localizar normativa sobre derechos de autor y licencias de uso

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

26. Herramientas para el aprendizaje compartido o colaborativo (p. e. blogs, wikis, plataformas específicas como Edmodo u otras).

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

27. Herramientas para recuperar archivos eliminados, deteriorados, inaccesibles, con errores de formato, etc.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

28. La lógica básica de programación, comprensión de su estructura y modificación sencilla de dispositivos digitales y su configuración

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

29. Protección de información (nombres, imágenes, etc.) relativa a personas de tu entorno más cercano (compañeros, alumnos, etc)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

30. La compatibilidad de periféricos (micrófonos, auriculares, impresoras, etc.) y sus requisitos de conectividad

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

31. Opciones para combinar la tecnología digital y no digital para buscar soluciones en el proceso de enseñanza -aprendizaje

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

32. Formas para controlar modos de uso de la tecnología que se convierten en distractores

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

33. Criterios para evaluar la fiabilidad de las fuentes de información, datos, contenido digital, etc.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

34. Medidas básicas de ahorro energético

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

35. Formas para la solución de problemas entre pares

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

36. Diferentes tipos de licencias para publicar mi contenido (copyright, copyleft y creative commons)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

37. Herramientas para la creación de vídeos didácticos

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

38. Herramientas que ayuden a emplear técnicas de gamificación en el aprendizaje

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

39. Herramientas para reelaborar o enriquecer contenido en diferentes formatos (p. e. textos, tablas, audio, imágenes, vídeos, etc.)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

40. Cómo mantener una actitud equilibrada entre el uso de la tecnología digital y no digital

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |

Utilizo

41. Espacios para compartir archivos, imágenes, trabajos, etc.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| Conozco | | | | | | | |
| Utilizo | | | | | | | |

INSTRUMENTO DE LA VARIABLE 2

Cuestionario para el estudio de actitudes hacia el emprendimiento de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia.

I. PRIMERA PARTE: Consentimiento

Acepto participar en esta investigación, conducida por _____, he sido informado (a) de que la meta de este estudio es _____. Me han indicado también que tendré que responder un cuestionario, lo cual tomará aproximadamente _____ minutos.

Nombre _____ del Participante _____.

Firma del Participante _____.

Fecha _____.

Desde ya agradezco su participación.

i) SEGUNDA PARTE: Cuestionario

Estimado estudiante, este cuestionario consta de 26 preguntas. Se le pide responder con total honestidad a cada uno de los enunciados. Marque con una (x) en la afirmación que considere mas cercana a su realidad, no hay respuestas correctas e incorrectas.

La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.

Muchas gracias por su colaboración y tiempo

| | Preguntas | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo |
|----------|---|------------------------------|-------------------|---------------------------------------|----------------------|---------------------------------|
| 1 | Me gusta recibir comentarios que me ayuden a mejorar mi desempeño en el trabajo. | | | | | |
| 2 | Tomo decisiones que los demás pueden considerar moderadamente arriesgadas para alcanzar mis objetivos | | | | | |
| 3 | Me entusiasma la idea de desarrollar estrategias que conlleven cierto riesgo pero que se relacionen con el cumplimiento de mis objetivos laborales. | | | | | |
| 4 | Pido críticas constructivas para mejorar mi desempeño en el trabajo. | | | | | |
| 5 | No descarto un proyecto en el trabajo porque tenga cierto riesgo de no lograr el resultado esperado. | | | | | |
| 6 | Me gusta recibir críticas en relación a mis habilidades laborales. | | | | | |
| 7 | Respeto a las personas que se arriesgan para lograr sus metas laborales. | | | | | |
| 8 | Disfruto trazando metas que desafíen mis habilidades | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 9 | Mantengo el buen humor cuando aparecen retos en el trabajo | | | | | |
| 10 | Aun cuando no he logrado los resultados esperados sigo elaborando soluciones para resolver el problema | | | | | |
| 11 | Cuando se presentan problemas mantengo la calma, puesto que confío en mi capacidad para resolver los problemas. | | | | | |
| 12 | Pienso que los problemas son oportunidades para mejorar. | | | | | |
| 13 | Confío en mi capacidad para resolver cualquier problema que se presente durante el trabajo | | | | | |
| 14 | Busco situaciones laborales que reten mis habilidades profesionales | | | | | |
| 15 | Obtener un resultado desfavorable en el trabajo no me impide buscar nuevos retos u oportunidades | | | | | |
| 16 | Cuando estoy ejecutando planes que tienen cierto riesgo de fracasar, no me deprimó sino que mantengo un buen ánimo. | | | | | |
| 17 | Me gusta lograr la excelencia en las actividades relacionadas al trabajo | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 18 | Me trazo metas difíciles y/o retadoras de alcanzar, aunque no imposibles | | | | | |
| 19 | Disfruto aprendiendo nuevos temas | | | | | |
| 20 | Me entusiasma la idea de trazarme metas que representan cierta dificultad | | | | | |
| 21 | Diariamente mis acciones tienen relación con las metas laborales que me trazo cada día | | | | | |
| 22 | Cuando se presenta un problema busco más de una solución | | | | | |
| 23 | Disfruto del proceso de crear nuevas soluciones para resolver los problemas. | | | | | |
| 24 | Imagino nuevas formas de solucionar problemas | | | | | |
| 25 | Estoy convencido de que mis logros dependen de mis acciones | | | | | |
| 26 | Pienso que asumir un riesgo moderado forma parte de cualquier proyecto que emprenda | | | | | |



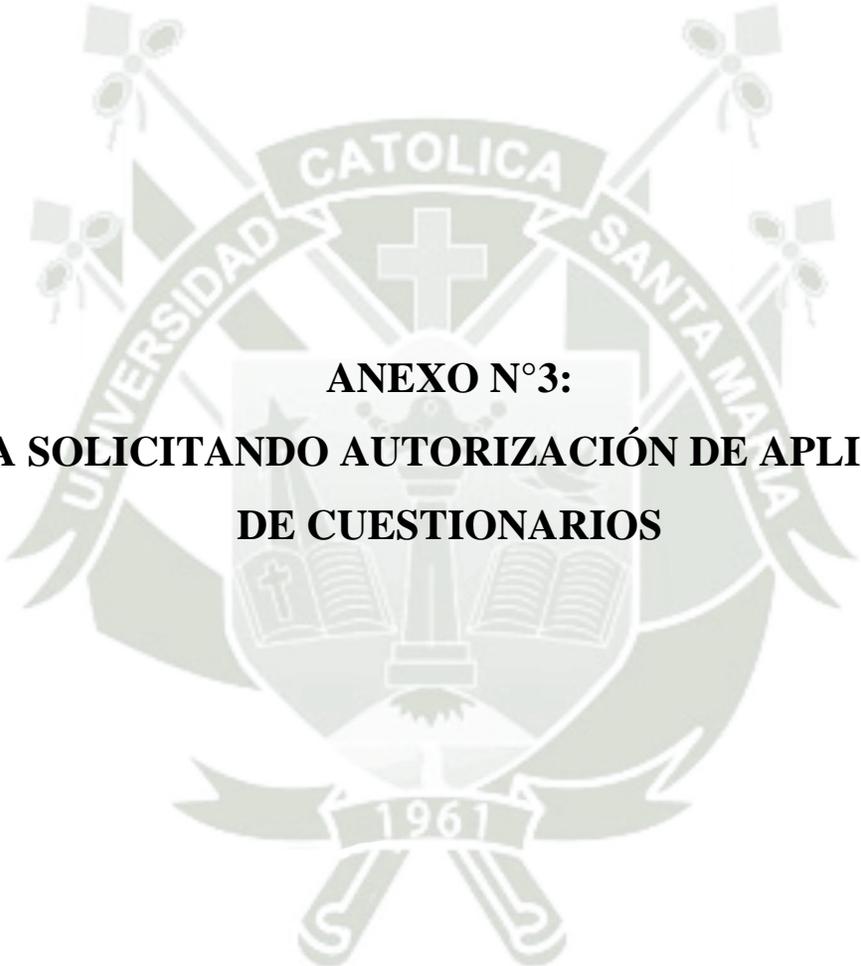
**ANEXO N°2:
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

MATRIZ DE CONSISTENCIA

ENUNCIADO: COMPETENCIA DIGITAL Y ACTITUD AL EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PUBLICIDAD Y MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA, AREQUIPA, 2021.

AUTOR: Carla Vanessa Núñez Flores

| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPOTESIS | VARIABLES |
|--|---|--|---------------------------|
| Problema General | Objetivo General | Hipótesis | Variable 1 |
| ¿En qué medida la Competencia Digital favorece la actitud al emprendimiento en los estudiantes Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021? | Establecer la relación entre Competencia Digital y actitud al emprendimiento en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021. | Las Competencias Digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia influyen positivamente en su actitud al emprendimiento. | Competencias Digitales |
| Problemas Específicos | Objetivos Específicos | | Variable 2 |
| ¿Qué nivel de competencia digital tienen los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021? | Identificar el nivel de Competencia Digital en los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021. | | Actitud al emprendimiento |
| ¿Los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, tienen actitud al emprendimiento? | Caracterizar la actitud al emprendimiento de los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa, 2021. | | |
| Método: Científico Tipo de Estudio: descriptivo correlacional Nivel: Relacional | | Población: 127 estudiantes Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario | |



ANEXO N°3:
**CARTA SOLICITANDO AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN
DE CUESTIONARIOS**

Arequipa, 05 de noviembre del 2021

Señora Directora

Mg. PAOLA ELISA RAFHAELA MEZA GÓMEZ

Directora de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia – UCSM

Presente. -

De mi mayor consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Usted para presentarle mi saludo, y así también solicitarle autorización para encuestar a los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia – Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades, sobre las Competencias Digitales y su Actitud al Emprendimiento, y que es parte de la propuesta que plantearé en mi tesis de maestría.

Agradeciendo desde ya su apoyo, y sin otro particular, me despido no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración y alta estima personal

Atentamente,



Carla Vanessa Núñez Flores

Código N° 3213



Universidad Católica
de Santa María

Arequipa, 2021 noviembre 05

Señora Licenciada
CARLA VANESSA NUÑEZ FLORES
Presente.-

Reciba un saludo cordial, así también en respuesta a su carta del 05 de noviembre 2021, en la que solicita se le autorice encuestar a los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia, con la intención de realizar una investigación sobre las Competencias Digitales y su Actitud al Emprendimiento, que le permitirá alcanzar el grado de Magister, es que a través de la presente le autorizo el que pueda aplicar su instrumento de investigación con los estudiantes de la Escuela Profesional de Publicidad y Multimedia.

Sin otro particular, me despido y le reitero los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA



Mg. PAOLA ELISA R. MEZA GÓMEZ
Directora(e) de la Escuela Profesional
de Publicidad y Multimedia

Campus central: Urb. San José s/n Umacollo. Arequipa - Perú
(+51) 054 - 382038
ucsm@ucsm.edu.pe
www.ucsm.edu.pe