



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

COMPETECIA DIGITAL DOCENTE Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
DIEGO DE ALMAGRO.

AUTORA:

DENISSE JANETH BONILLA HIDALGO

ASESOR:

PS. JOHANA VERÓNICA ESPINEL GUADALUPE. MSc

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

BABAHOYO, 2021

Dedicatoria

Dedico de manera especial a mis padres a mi hijo Cristian Matías que han sido mi fuente de inspiración. A mis hermanos y sobrinos que espero que vean en mi un modelo de esfuerzo y persistencia para ir tras aquello que se ve, y nos dicen que es difícil de alcanzar, padres gracias por estar a mi lado en esta etapa de mi carrera, brindándome su apoyo moral y entusiasmo para seguir adelante. Este esfuerzo también va dedicado sin duda para mi esposo Cristian Ruiz, gracias a todos por su amor, confianza y apoyo total, han sido los responsables de no desistir y siempre avanzar.

Denisse Bonilla Hidalgo

Agradecimiento

Mi agradecimiento a Dios por darme esa fuerza interior

A mis padres por estar siempre presenté cada vez que los necesité

A mi familia y seres queridos

A mis profesores de la maestría por brindarme sus conocimientos durante mi carrera, a mi tutora de tesis por su apoyo y conocimientos, durante la realización de este trabajo

A mi Alma Mater, Universidad Técnica de Babahoyo, por permitirme estar en ella, por brindarme su formación, principios y valores que harán de mí una excelente profesional.

A todos, Gracias.

Denisse Janeth Bonilla Hidalgo

Índice general

Capítulo I.- Contextualización del problema.....	8
1.1. Formulación del Problema	8
1.2. Justificación	9
Capítulo II. Marco Teórico	11
2.1. Antecedentes	11
2.2. Bases teóricas.	13
Capítulo III. Metodología.....	23
3.1. Diseño de la investigación	23
3.1.1. Tipo de Investigación.....	23
3.1.2. Población y Muestra.....	24
3.2. Técnicas e Instrumentos	25
3.3. Técnicas de Análisis de Resultados	25
Capítulo IV. Resultados y Discusión	26
4.1. Resultados obtenidos en la investigación.....	26
4.2. Pruebas estadísticas aplicadas	32
4.3. Análisis e interpretación de datos	41
4.4. Discusión de resultados.....	49
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones	54
5.1. Conclusiones	54
5.2. Recomendaciones.....	55
Capítulo VI. Bibliografía.....	56
ANEXOS.....	60

Índice de Figuras

Figura 1	26
Figura 2	29
Figura 3	37
Figura 4	38
Figura 5	39
Figura 6	40

Índice de Tablas

Tabla 1	24
Tabla 2	32
Tabla 3	33
Tabla 4	34
Tabla 5	35
Tabla 6	36
Tabla 7	37
Tabla 8	38
Tabla 9	39
Tabla 10	40
Tabla 11	41
Tabla 12	42
Tabla 13	43
Tabla 14	47

Resumen

La presente investigación se centra en conocer la influencia de la competencia digital docente en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, para ello se plantean las variables de estudio con sus respectivas dimensiones a estudiar, nos proponemos conocer la percepción de estudiantes y de docentes sobre qué necesidades abordar en relación con la competencia digital y que acciones ayudan a desarrollar dichas competencias. Durante años se empezó a tener conocimiento de TICS (Técnicas de la Información y Comunicación), y su utilidad en varias tareas del día a día, ahora se complementa con varias ciencias y saberes como la educación. Dependiendo de varios factores tanto estructurales (Conectividad, disponibilidad de medios, etc) como personales (Adaptabilidad, disposición, etc) se logra comprobar las hipótesis que, mediante encuestas realizadas a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro en San Luis de Pambil, la implementación de herramientas y ejecución de recursos digitales mejoran los niveles académicos, permitiendo a los estudiantes tener un rol activo en su proceso de enseñanza - aprendizaje, generando así ambientes educativos innovadores y enriquecedores; esto porque, a partir de la interacción entre docentes-estudiantes y la implementación de las TIC, se edifica el conocimiento, permitiendo que los estudiantes aprendan a relacionarse con la información de una manera crítica y reflexiva. Con los resultados obtenidos se pudo concluir lo siguiente: De parte de estudiantes y docentes se ha presentado una adaptación positiva, se destaca que a pesar de las dificultades que representa se ha logrado mantener el ritmo de estudio, aunque como recomendaciones: falta brindar más apoyo de parte de autoridades, promover capacitaciones entre docentes y buscar generar el interés en los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales como una ayuda académica que dinamice el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves: Competencia digital docente, TICS, Proceso Enseñanza - aprendizaje

Abstract

The present research focuses on knowing the influence of the teaching digital competence in the students of the Diego de Almagro Educational Unit, for this the study variables are proposed with their respective dimensions to be studied, we propose to know the perception of students and teachers on what needs to address in relation to digital competence and what actions help to develop these competencies. For years they began to have knowledge of ICTs (Information and Communication Techniques), and its usefulness in various day-to-day tasks, now it is complemented by various sciences and knowledge such as education. Depending on various factors, both structural (Connectivity, availability of means, etc.) and personal (Adaptability, disposition, etc.) it is possible to verify the hypotheses that, through surveys carried out with teachers and students of the Diego de Almagro Educational Unit in San Luis de Pambil , the implementation of tools and implementation of digital resources improve academic levels, allowing students to have an active role in their teaching - learning process, thus generating innovative and enriching educational environments; This is because, from the interaction between teachers-students and the implementation of ICT, knowledge is built, allowing students to learn to relate to information in a critical and reflective way. With the results obtained, it was possible to conclude the following: On the part of students and teachers, a positive adaptation has been presented, it is highlighted that despite the difficulties it represents, it has been possible to maintain the pace of study, although as recommendations: it is necessary to provide more support on behalf of authorities, promote training among teachers and seek to generate interest in students about the use of digital tools as an academic aid that stimulates the teaching-learning process.

Summary: Teaching digital competence, TIC, Teaching - learning process.

Introducción

Capítulo I.- Contextualización del problema

1.1. Formulación del Problema

Ya hace algunas décadas se habla del valor que poseen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje, la formación y la enseñanza, así como del efecto que previsiblemente poseen éstas en los procesos de educación y aprendizaje. (Gómez, 2017).

Es así que la organización de las naciones unidas para la educación menciona que la integración efectiva de las TIC en las escuelas y aulas puede transformar la pedagogía. En este entorno, las competencias de los profesores desempeñan un papel importante al integrar las TIC en su práctica profesional, garantizando la calidad del aprendizaje. Los profesores tienen que usar las TIC para dirigir a los educandos en la compra de competencias en relación con la sociedad del entendimiento, como la meditación crítica e creativa, la resolución de inconvenientes complicados, la función de participación y las capacidades socioemocionales. (UNESCO, 2019).

Por ello, diferentes regiones de América Latina están integrando políticas educativas que potenciarán la competencia digital de sus ciudadanos y también de sus docentes. Aun cuando diferentes, las maneras en que cada territorio está afrontando esa transformación digital poseen un mínimo común múltiplo: la optimización de la calidad de la enseñanza-aprendizaje del alumnado pasa por el avance de la función de los maestros para ajustarse a los nuevos medios digitales. (Morales, 2020).

Para el Mineduc la enseñanza y las tecnologías de la información y comunicación son un gran reto pedagógico en la sociedad del entendimiento de hoy. Es así que el enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017 - 2021 emprende grandes retos para mejorar la calidad de la educación a través de la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación, llevando el colegio clásico hacia la sociedad del entendimiento, o sea transformándola en una escuela digital. (Ministerio de Enseñanza, 2017).

Según lo anteriormente dicho el Régimen Nacional por medio del Ministerio de Educación implementa tácticas de teleeducación, que buscan asegurar el aprendizaje diario de los alumnos y la paz de los miembros de la sociedad educativa, por medio de una plataforma educativa virtual que da ventajas referentes a la flexibilidad de horarios, más grande variedad de recursos y la probabilidad de coadyuvar e intercambiar experiencias en el desarrollo de competencias digitales. (Ministerio de Educación, 2020).

Por otra parte, se mencionado que las autoridades de la Unidad Educativa Diego de Almagro motivan a sus docentes en la importancia de utilizar recursos que brinda las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo de las clases, con la finalidad de que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea más interactivo y dinámico, convirtiéndose en un desafío para aquellos docentes con pocas o nulas competencias digitales.

Ser docente en la actualidad, implica incorporar herramientas digitales que les permitan consolidar un proceso de enseñanza- aprendizaje que sirva para la vida, para lo cual se vuelve una necesidad que los docentes obtengan un buen nivel de competencia digital para formar parte de la llamada sociedad del conocimiento y ofrecer a sus estudiantes una educación cada vez más práctica e interactiva, utilizando aquellos recursos que los estudiantes intuitivamente manejan al ser nativos digitalmente.

1.2. Justificación

El mundo actual exige el desarrollo de las habilidades digitales para quienes ejercen la docencia, tomando en consideración el cambio los estilos de vida, por el desarrollo constante de las nuevas tecnologías, por lo que el rol del docente debe mantenerse al día no solo con contenidos sino con metodologías de enseñanza que incluyan herramientas digitales.

Este trabajo de investigación plantea la necesidad determinar el nivel de competencia digital que poseen los docentes de esta institución, independientemente del nivel de educación al que brindan catedra porque depende de que los docente tengan dicha competencia al momento de desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje incorporando herramientas tecnológicas que faciliten la interacción con los estudiantes; y por ende, mejorar su rendimiento académico de una forma creativa, práctica e interactiva.

Es importante mencionar que, en Ecuador, 13,5 millones de habitantes están conectados a internet mediante distintos dispositivos. Se estima que el 41,62% de las personas navega por trabajo y en búsqueda de información. En este último grupo están los docentes y los estudiantes de todos los niveles. (El telegrafo, 2019).

Tomando en cuenta que para acceder a la sociedad del conocimiento aplicando las tecnologías de la información y comunicación, es necesario impulsar prácticas pedagógicas con perspectivas digitales que renuevan las prácticas de enseñanza y procesos de aprendizaje, para consolidar el desarrollo y potenciar habilidades de los estudiantes y docentes. Surge de las carencias que tienen los docentes acerca de un sistema permanentemente actualizado que les posibilite regir el currículo con vinculación a módulos de idealización micro curricular y recursos digitales educativos. (Ministerio de Enseñanza, 2017).

El presente estudio es relevante dado que los avances tecnológicos tienen elementos que se convierten en mediadores del aprendizaje, facilitando el acceso a la información y conectividad, fomentando el desarrollo de habilidades y capacidades que influyen en la manera de actuar y de comportarse, generando ambientes colaborativos y de interacción. Considerando necesario integrarlo de forma pedagógica.

Esta investigación beneficiaria de forma directa a los docentes y estudiantes y de forma indirecta a los demás miembros de la comunidad educativa, enfocados a que la propuesta es mejorar el nivel de competencia digital en los docentes y así faciliten el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de concebir estudiantes mucho más competitivos.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación se toma como referencia investigaciones realizadas de varios autores a nivel internacional y nacionales relacionadas con la competencia digital docente y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Revisando el Marco Común de Competencia Digital Docente se ha encontrado que estas competencias digitales se definen como competencias que necesitan desarrollar los docentes del siglo XXI para la mejora de su práctica educativa y para el desarrollo profesional constante, está formado de 5 zonas competenciales y 21 competencias estructuradas en 6 niveles competenciales de funcionamiento todas estas competencias da una especificación descriptiva, así como descriptores basados en términos de conocimientos, habilidades y reacciones. (Ministerio de enseñanza, cultura y deporte, 2017).

La incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) permiten afirmar que los profesores gestionan el uso de estos recursos a través de distintos patrones de actividad adquiriendo sentido en relación con la finalidad curricular de cada programa de estudio, destacando que las tecnologías adoptando un papel relevante debido a que el docente se apoya en ellas para desarrollar las tareas y contenidos y no cambia su forma de actuar por incorporar el recurso digital. (Ramírez , Martín, & Santin , 2016).

En la investigación titulada: El asesoramiento en el proceso de implantación de las TIC en las escuelas reciben una clara prioridad por funciones asociadas a un rol más cooperador y centrado en procesos permitiendo ser facilitador de transformación, cambio y mejora a nivel de la metodología pedagógica impulsando proyectos y acompañando en la formación, aun cuando a menudo se hace una orientación de corte técnico, puntual, que está centrado en la resolución de inconvenientes con TIC. (Hernández & Sosa, 2016)

En la investigación presentada por Días Tridande y Moreira (2020) mencionan que el nivel de competencia digital de los profesores es moderado; las dimensiones con los valores más bajos son competencias pedagógicas de los profesores y competencias de los aprendices. Tomando en cuenta que las instituciones educativas deben encontrar mecanismos para desarrollar tecnologías innovadoras y sostenibles en ecosistemas y entornos de aprendizaje y los

estudiantes pueden vivir como los legítimos migrantes digitales que estarán, hiperconectados y moviéndose de forma rápida e híbrida en espacios presenciales y virtuales.

En la investigación sobre desarrollo de la competencia digital indica que los conocimientos o habilidades que exhiben son en gran parte autodidacticas, por lo tanto, percibe urgente la necesidad de incorporar intencionalmente aspectos relacionales y didácticos en cuanto a la integración de las TIC. Dado a que los datos que muestran revelan que están lejos de aquellas competencias digitales que son necesaria para mejora en cuanto a ambientes digitales (Napal, Peñalva, & Mendióroz, 2018)

Al realizar un estudio de un modelo de competencia digital docente basado en un enfoque sociocultural se encontraron los siguientes resultados: las dimensiones estudiadas revelan un nivel medio de desarrollo de la competencia digital. Concluyendo que todavía existe mucho por hacer referente a la formación del profesorado en materia TIC, siendo primordial facilitarles tácticas para el desarrollo de esta en sus alumnos. (Colás, Conde, & Reyes, 2019).

Los autores, Valdivieso y Gonzales (2016) consideran que al diagnosticar el nivel de competencia digital docente (CDD) se muestra la necesidad en la formación para desarrollar la competencia digital en los profesores de Enseñanza Gral. Elemental del cantón Loja (Ecuador) para posibilitar la adhesión curricular de las TIC en el aula. Comprueban que los docentes tienen cierto dominio sobre aspectos técnicos, no utilizan la tecnología para la práctica docente pues ésta requiere habilidades o capacidades de mayor nivel.

Zavala, Muñoz y Lozano (2016), concluyen que la compra de la competencia en la época digital necesita una reacción que posibilita al interesado ajustarse a las novedosas necesidades establecidas por las tecnologías, sin dejar de lado la apropiación y habituación a beneficios particulares y su relación social alrededor de ellas.

También se considera que el uso de las herramientas web 2.0, determinan que en los docentes estas herramientas causan dificultad en la mediación pedagógica en escenarios educativos principalmente en la incorporación de herramientas tecnológicas para potenciar procesos de enseñanza-aprendizaje con calidad; mientras que los estudiantes tienen un apego

acelerado en el uso de las mismas. Por ello, la inserción de recursos tecnológicos impulsa un cambio de paradigma en la educación superior. (Cobos, Jaramillo, & Vinueza, 2019)

Aliaga (2018), menciona que luego de realizar un estudio sobre las dificultades que los docentes presentan al implementar plataformas digitales Se logró demostrar los inconvenientes que poseen la gran mayoría de los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas, en cuanto al uso de plataformas digitales como Educar Ecuador, que será implementada en todas las instituciones del sistema educativo, por disposición del Ministerio de Educación.

Al realizar un estudio de actitudes docentes frente a la tecnología se encuentran como resultados una panorámica positiva en relación a las actitudes de los docentes de educación general básica (EGB) sobre el uso de la computadora en el aula, al igual que se muestran actitudes indecisas y pocos definidas referente a la utilización del correo electrónico que se utiliza para la comunicación interna de la institución en cuanto a asuntos administrativos. A pesar de las actitudes positivas hacia la computadora en el aula el proceso de adopción debe seguirse mejorando rigurosamente de acuerdo con la evolución de la tecnología. (Parra Celi, 2018)

2.2. Bases teóricas.

El Instituto Nacional de Tecnología Educativa y de Formación del Profesorado, define a la Competencia Digital de la siguiente manera: (INFET, 2017), La Competencia digital implica el uso confiable y crítico para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en capacidades TIC simples: uso de computadoras para recobrar, evaluar, guardar, crear, exponer e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de participación por medio de Internet.

INTEF (2017), resume a las competencias digitales en cinco áreas: 1) Área de Información y Alfabetización Informacional; 2) Área de Comunicación y Colaboración; 3) Área de Creación de Contenido Digital; 4) Área de Estabilidad.; y 5) Área de Resolución de Inconvenientes.

A partir de la perspectiva del maestro, se obtienen ventajas y desventajas de estas novedosas tecnologías. Actualmente el maestro tiene que saber un poco de cada cosa, a partir de la perspectiva instrumental y operacional (conexión de conjuntos de audio, clip de video, etcétera.) desempeño y actualización de programa, diseño de páginas web, blog y muchas cosas más. El profesor va a poder interactuar con otros expertos para refinar detalles (Cañete, 2015).

El momento actual es denominado como la era digital por el uso generalizado de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). El ámbito educativo es uno de los contextos donde han supuesto un enorme impacto, ya que por un lado las nuevas necesidades del alumnado requerían procesos de innovación a nivel docente y metodológico, para poder afrontar con éxito las exigencias de la sociedad actual (García , Sánchez, Campión , & Sánchez, 2021).

Es importante resaltar el desarrolló del Marco Común de Competencia Digital Maestro, que define la competencia digital como “el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de información y comunicación para conseguir fines involucrados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el tiempo libre, la integración y la colaboración en la sociedad” (INFET, 2017).

La conceptualización de la competencia digital maestro (CDD), además es una línea de debate en constante desarrollo. De esto otorgan cuenta las distintas aproximaciones a la competencia digital y a la CDD, tanto a grado de definición como operativo, para fines de innovación educativa, diagnóstico, evaluación o certificación. En cada una de se reconoce el valor de esta competencia con el objetivo de que el maestro aproveche las TIC en su tarea, o sea, para promover el aprendizaje de los alumnos y el desarrollo de su competencia digital, y para el aprendizaje constante. (Padilla, Gamiz, & Romero, 2019)

La competencia digital docente (CDD) debe ser abordada desde una perspectiva integral y orientada hacia el uso de las TICS en cuanto el docente muestra sus actitudes y estrategias en contextos educativos, con énfasis en la didáctica facilitando el aprendizaje, la creación e innovación en metodologías docentes, y no sólo en el conocimiento básico de la utilización de herramientas tecnológicas y digitales. Para de tal manera poder evidenciar el nivel de competencia de los docentes. (Solis & Jara, 2019)

La sociedad actual se exige a las nuevas generaciones un nivel de competencia digital que va más allá del uso recreativo de dispositivos, razón por la cual, es preciso que desde las

instituciones educativas puedan aprender cómo utilizarlos de manera didáctica y segura. Para conseguirlo, se requiere de un profesorado que esté cualificado para abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes con garantías que implique la implementación de nuevas tecnologías. (Jiménez , Muñoz, & Sánchez, 2021)

La red de internet tiene un sinfín de recursos para la educación en los diferentes niveles, no obstante, no continuamente se adecuan al trabajo especial de cada profesor. Por esto, referente a la Competencia digital maestro, urge atender, más que nada, la magnitud de Construcción de contenidos digitales para que los maestros diseñen adapte o modifiquen recursos didácticos que les ayude a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje debido a lo cual sus alumnos aumenten sus maneras de aprender y los docentes aprovechen los instrumentos digitales en su instrucción entre expertos de la enseñanza. (Caamal, 2021)

La alfabetización informacional tiene relación con cada una de las capacidades y capacidades que permiten a una persona gestionar de manera eficaz y ética sus necesidades de información, todavía si esta está en diferentes formatos o requiere del uso de recursos tecnológicos para su ubicación y ingreso. Tal, se integran criterios para reconocer y evaluar crítica y conscientemente los requerimientos de información, así como diseñar las tácticas más eficientes para la averiguación, ubicación, identificación, recuperación, interpretación y averiguación de las fuentes más confiables y adecuadas, las cuales se utilizarán para ofrecer un costo añadido en la solución de un problema personal o colectivo (Díaz & Loyola, 2021)

La utilización de Internet y la Web ha resultado de gran utilidad pues son herramientas que dan ingreso a base de datos, buscadores y metabuscadores, que permiten el trueque de vivencias tanto didácticas, como tutorías online, trabajo con contenidos interactivos, multimedia, correspondencia electrónica, ingreso a programas educativos, etcétera. Haciendo más fácil el trabajo de los usuarios ya que la averiguación y recuperación de material documental se hace de manera inmediata según las bases concretas y con la organización de una averiguación bibliográfica idónea en los diversos recursos accesibles y fuentes de información pertinentes (Landgrave, y otros, 2016)

La Web 2.0 podría ser considerada como una fuente de aprendizaje donde los alumnos tienen la posibilidad de ser autónomos. La compra de conocimientos se fundamenta en la comunicación asincrónica y sincrónica, la relación, el compartir, la construcción y la

colaboración. De esta forma, el estudiante puede explorar el potencial de las aplicaciones digitales que no permanecen diseñadas especialmente para el aprendizaje electrónico, como blogging, podcasting, redes sociales, compartir multimedia o etiquetado social (Michalón, y otros, 2017).

Según lo antes mencionado puedo manifestar que las TIC han transformado el crecimiento y acceso a la información, así como también la forma de percibir la búsqueda de información dado a los diferentes contextos actuales, convirtiendo al usuario en un ente participativo y dinámico en procesos educativos como sociales superando así al tradicionalismo.

Un navegador permite el acceso a la web, exponiendo la información de distintos sitios web que son plasmados por los usuarios. El navegador web más usado en el año 2008 por todo el mundo era Internet Explorer, hasta febrero de 2016, Google Chrome era el navegador web más usado con 56.61%. Una vez que buscamos información en Internet, como buscar una imagen o bajar un archivo así sea usando una PC de escritorio o en un dispositivo móvil, lo hacemos por medio de un Navegador web. En la actualidad hay alrededor de 45 navegadores web y cada uno está formado por diferentes elementos que no solamente permiten su desempeño, sino que permiten que uno sea mejor que otro, los navegadores web más usados en todo el mundo son: Chrome 56.61%, Mozilla Firefox 15.1%, Safari 11.08%, Internet Explorer 10.66% y Opera 2,13%. (Murillo, 2017).

Los sitios web dan a conocer información digitalizada la misma que se establece de manera visual y/o sonora, o una combinación de ambos, a través de textos, imágenes, gráficos, audio o vídeos y otros tantos materiales dinámicos o estáticos que estos sitios nos brindan:

Los foros de debate y los blogs posibilitan la discusión de temas de corte teórico o dilemas relevantes en el aprendizaje del estudiantado universitario. En especial los blogs, en su uso asincrónico, posibilitan procesos de meditación colectiva sobre tales asuntos; los alumnos se ven involucrados a participar responsablemente sobre la base de las propuestas de trabajo o preguntas planteadas por el maestro que, paralelamente, ha de considerar, en su organización, qué debería aprender y saber el estudiantado, de manera que la prioridad es continuamente lo educativo previamente que lo tecnológico. (García, Guerrero, & Granados, 2015)

Entre los criterios de averiguación, poseemos, el estilo de comunicación constituye una categoría integradora en la configuración de la personalidad; es la concreción, en la individualidad, de la estrecha interacción entre la comunicación y la personalidad. Su contenido refleja el grupo de fenómenos como habilidades y capacidades para el trato interpersonal, la autovaloración, la autorregulación y la motivación. (De la Fuente, Lopez, & Valdez, 2014)

Actualmente la manera en la que nos comunicamos ha cambiado de forma importante debido a las TICS. Debido a que los estudiantes hacen uso recurrente de dispositivos móviles como Smart Phone, tables, etc, y con la utilización de estos mecanismos permite métodos de comunicación cercanas a los estudiantes, por lo que se optó por herramientas tales como WhatsApp y Facebook para de tal manera la interacción docente estudiante fulla positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Garcia & Tamayo, 2020).

La Relación pertenece a los desafíos de la enseñanza en las comunidades contemporáneas es producir ambientes presenciales o virtuales que favorezcan la comunicación mediante novedosas empresas del espacio y la era, por lo cual los competidores cuenten con posibilidades para potenciar sus colaboraciones y aprender. Esto quiere decir plantear, diseñar, remediar, llevar a cabo y proclamar contenidos, entre otras maneras (Amador, 2018)

La integración y la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) abre las puertas a un nuevo modelo formativo, más conforme con las necesidades, intereses y competencias de las novedosas generaciones. Para eso, el papel de las Administraciones en el proceso de unión de las TIC y los Materiales Didácticos Digitales (MDD) en las escuelas es determinante, referente a su responsabilidad de ofrecer la infraestructura y la dotación de los conjuntos, programa, materiales y recursos; y de hacer planes y directrices para la introducción y promoción de su uso en los centros y en impulsar políticas de orientación y formación del profesorado. (Sanabria, Álvarez, & Peirast, 2017)

Bastante cierto es que del libro de escrito fue el medio idiosincrático de las instituciones educativas y su controversia sobre sus funcionalidades es antiguo, en la actualidad es importante la revolución que las tecnologías digitales permanecen desencadenando en las maneras de producción, de difusión y de consumo de la cultura.

Las instituciones educativas no se apartan a estos cambios, y prueba de ello es la simplificación del libro de texto impreso y el aumento de docentes que combina lo impreso con lo digital, cambiando su referente pedagógico con el desarrollo de prácticas caracterizadas por su forma de acceder y de apropiarse del conocimiento. (Sanabria, Álvarez , & Peirast, 2017)

La incorporación de los recursos educativos digitales (RED) ayuda a acceder a la información que se encontraba en los textos escolares de manera diversa modificando las estrategias de enseñanza aprendizaje, obligando al docente a innovar las prácticas educativas; los RED acoplan muchas funciones y aplicaciones para el docente. El uso de los RED es una alternativa para los estudiantes porque los involucra ya sea a través de recursos interactivos o de gamificación facilitando su aprendizaje y conocimiento. (Suárez , 2019)

Las herramientas tecnológicas preferidas y por lo tanto más utilizadas en el proceso educativo son el Microsoft Word como procesador de texto y Microsoft PowerPoint para realizar presentaciones, el cuanto a software de comunicación es Skype. De los dispositivos más utilizados para realizar las tareas escolares es la computadora, el smartphone es de uso frecuente, es notorio que las herramientas tecnológicas usadas en la vida corriente no coinciden con las que el profesor recomienda, son los estudiantes los que se encargan de buscar aplicaciones actualizadas como Drive, Facebook, YouTube e Instagram para sus actividades académicas. (Molineros & Chávez, 2019)

Para Santos (2019), los ámbitos Virtuales de Aprendizaje (EVA), aceleran fuertemente las habilidades de apropiación del entendimiento en cada una de las materias del desarrollo socio-productivo y económico en el planeta, que permiten una más grande habituación a la enseñanza de vanguardia apresurada que se habita en dichos tiempos de todo el mundo globalizado. Dichos sistemas de aprendizaje, transmiten de manera masificada, cursos didácticos, integran capacidades y usan herramientas multifuncionales, vivencias, bases de datos, bibliografías, agendas de trabajo, actualizaciones, enciclopedias virtuales, noticias, sistemas de telemática y multimedia, entre varios otros beneficios que brindan su aplicabilidad.

Los Entornos Virtuales de Aprendizajes o también llamada la educación virtualizada son procesos de enseñanza que se desarrollan fuera de un área física sin la necesidad de una relación presencial entre el docente y el estudiante, reconociendo que llega a disminuir el espacio y el

tiempo ofreciendo nuevos espacios para la formación, posibilitando a las personas acceder a sistemas de formación sin extraerlo de su contexto laboral y familiar. (Delgado , 2017)

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) poseen suficientes herramientas para poder desarrollar con calidad las acciones formativas que se quieren alcanzar en los estudiantes y que deben manejar los docentes, por lo que se requiere disponer de estándares con criterios que permitan valorar calidad de las plataformas que serán usadas para la interacción docente-alumno y alumno-alumno. (Aliaga Erazo, 2018).

Las herramientas tecnológicas preferidas y por lo tanto más utilizadas en el proceso educativo son el Microsoft Word como procesador de texto y Microsoft PowerPoint para realizar presentaciones, el cuanto a software de comunicación es Skype. De los dispositivos más utilizados para realizar las tareas escolares es la computadora, el Smartphone. (Molineros & Chávez, 2019)

Características básicas e imprescindibles que cualquier plataforma de e-learning debe establecer:

Interactividad: Podemos mencionar a este respecto que "la interactividad es el soporte de un modelo general de educación que contempla a los alumnos como competidores activos del proceso de aprendizaje, no como receptores pasivos de información o entendimiento" (Carey, 1992).

Flexibilidad: La flexibilidad es la probabilidad de otros ambientes de aprendizaje, novedosas tácticas, técnicas, herramientas, didácticas, evaluación y ocupaciones que coadyuven al proceso de enseñanza–aprendizaje en la modalidad virtual, debido a que el ecosistema educativo cambia ya que el aprendizaje se reúne en el alumno, sin embargo, sin descuidar la educación y el apoyo que tienen que estar a cargo del tutor. (Ortega Ferreira & Moreno Salamanca, 2013)

Escalabilidad: Facultad de la plataforma e-learning de ejecutar sus servicios con un número pequeño o grande de usuarios. (Delgado , 2017)

Estandarización: dialogar de estándares es dialogar de la función de usar cursos hechos por terceros; así, los cursos permanecen accesibles para la organización que los ha desarrollado y para otras que cumplen con el estándar. (Velazco, Bustamante, & Pérez, 2017).

En la actualidad el conectivismo nace como una totalmente nueva teoría para describir el aprendizaje de la mano de las TIC. En lo sustancial labor de la docencia o la expansión sugiere aprendizajes más consolidados, de esta manera prestar atención y capitalizar los beneficios del conectivismo dado el presente ámbito tecnológico social en que vivimos, y más allá del instante que nos toca afrontar según con las vivencias de la nueva época digital. (Garvicevich, 2020)

En el Población Económicamente Activa las ocupaciones son elaboradas prácticamente por los estudiantes y el profesor. La actividad del estudiante es el aprendizaje y del docente es la enseñanza, lo cual, no excluye que además se enriquezcan los papeles de los dos en nuestra dinámica del proceso una vez que los estudiantes enseñan y los profesores aprenden. (Abreu, Barrera, Breijo, & Bonilla, 2018)

El proceso de enseñanza-aprendizaje conforma una unidad que tiene como objetivo y fin ayudar a la formación integral de la personalidad del futuro profesional, aun cuando lo sigue dirigiendo el profesor, para promover el aprendizaje de los diferentes saberes: entendimiento, capacidades y valores; el tipo de participación que este tenga está sujeta al paradigma con el que se identifica. (Abreu, Barrera, Breijo, & Bonilla, 2018)

Para, Gvirtz y Palamidessi (2017), la definición de enseñanza refiere a la actividad dirigida a promover el aprendizaje. La enseñanza crea andamiajes que facilitan el aprendizaje de lo que un estudiante puede hacer si recibe ayuda. Esto significa que la enseñanza está constantemente conectada con el aprendizaje. Es decir, no se enseña en el vacío, sino para que ocurran cambios en las personas a quienes se dirige la enseñanza.

El aprendizaje permanente permite desarrollar constantemente las habilidades que una persona puede necesitar a lo largo de su vida, tanto profesional como personalmente, para convertirse en parte de una ciudadanía activa, motivada e integrada. Evidentemente el aprendizaje también se muestra como un comportamiento donde se muestra las habilidades adquiridas en el desarrollo personal de cada individuo. (Ballesta, Colás & Pons 2018)

En relación con este tema de estudio experimental interactivo realizado sobre la aplicación de las estrategias de aprendizaje social e individual concluyeron que la sabiduría interactiva en línea considera que eligiendo cuidadosamente la aplicación de una estrategia de aprendizaje social o individual se regulan la sabiduría y la euforia de las multitudes interactivas e influye determinantemente en la relación entre el uso de la información social y el comportamiento colectivo. (Toyokawa, Whalen, & Laland, 2018)

Para Losada, Zapata y Arango (2020), la idealización o el diseño del proceso formativo tienen que ser explicados como parte de los planteamientos de la pedagogía y la didáctica. Un espacio importante lo ocupa además la parte aplicada, que se reconoce en funcionalidad de la metodología, las tácticas y las técnicas, de esta forma. Pedagogía: En su nivel experimental la pedagogía se caracteriza porque busca los procesos, los métodos y las estrategias más apropiadas para las necesidades formativas y educativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Sandí & Cruz, 2016). Didáctica: Se puede afirmar que la didáctica no es solo enseñanza, sino su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje hace que cada día se enriquecen más, como contenido de mediación e interacción entre los participantes. (Addine Fernández, 2020).

Metodología: La metodología en la unidad didáctica permite a los docentes tomar decisiones últimas sobre cómo enseñar, qué papel va a desempeñar el alumno, cuáles van a ser las funcionalidades del instructor en el proceso de creación del entendimiento, cómo se van a desarrollar las labores, en qué tiempos y espacios, y con qué materiales, entre otros. Un aspecto importante en una metodología es la definición de tácticas, las cuales tienen la posibilidad de aceptar como un grupo de ocupaciones que se conducen a cabo para poder hacer un definido fin. Esto se enmarca en el planteamiento de que el trabajo de los causantes de los procesos de educación y aprendizaje es intentar de develar los senderos, las tácticas, las metodologías y ocupaciones más correctas para que los alumnos puedan continuar en la obra de los aprendizajes y las competencias. (Losada, Zapata, & Arango, 2020).

El proceso educativo está siendo influenciado por la incorporación de nuevas tecnológicas. En lo esencial, las Tics fueron creadas para informar y comunicar, su propio diseño es capaz de afectar el aprendizaje, dado que se utiliza con otras finalidades fuera de lo escolar. El problema para los docentes es la injerencia en las clases debido a la distracción por contestar los mensajes de texto, distraerse en las redes sociales, dada la facilidad con que los estudiantes se las

ingenian para ocultar este pequeño dispositivo, hace que la situación se torne dificultoso de controlar en los espacios escolares. (Pinos, Hurtado , & Rebolledo , 2018)

Sin embargo, el rendimiento académico se concibe como un constructo en el cual no únicamente se contemplan las capacidades y motivación del alumno sino además otras cambiantes intervinientes en el campo del proceso enseñanza-aprendizaje, ligado a diversos componentes como: físicos, psicológicos, pedagógicos y socio del medio ambiente, referidos en costo cualitativo y más que nada expresado en costo numérico. Para conseguir el rendimiento académico deseado, se necesita una interacción empática en medio de las piezas (maestro – estudiante), tendrá que estar exento de distracciones, obstáculos y restricciones en el mismo. Por consiguiente, se necesita tener disposición y motivación de querer aprender, a la inversa, la derrota académica deviene una vez que el alumno no consigue las metas esperadas según sus habilidades. (Pinos, Robado, & Rebolledo, 2018).

Actualmente lo profesores buscan las mejores maneras de motivar a los estudiantes, considerando el uso de los diferentes estilos de enseñanzas interactivas y que tengan una aplicación práctica para lograr un aprendizaje significativo que les permita a los estudiantes adquirir destrezas y/o habilidades interpersonales de un determinado tema. Teniendo la seguridad de que las estrategias promueven el pensamiento crítico, analítico y reflexivo que le permite valorar las fortalezas y habilidades propias y la de los demás. (Senthamarai, 2018).

En el punto de vista de David Ausubel. La teoría del aprendizaje importante (TAS), iniciativa por Ausubel, enfatiza que el razonamiento anterior es el elemento que más influye en el aprendizaje de los alumnos. No obstante, vale la pena señalar que, pese a su predominación, el razonamiento anterior es solo una condición elemental, sin embargo, no suficiente para un aprendizaje importante conforme el TAS. Destacando que la teoría implantada es dependiente de la predisposición del estudiante por aprender. (Batista, 2020)

Capítulo III. Metodología

3.1. Diseño de la investigación

El objetivo de estudio propone determinar como la competencia digital docente influye en el proceso enseñanza en los estudiantes de la Unidad Educativa "Diego de Almagro" de Guaranda, se recurrió a un diseño no experimental, cuantitativo, correlacional y descriptivo, precisando a que tiene suficiente sustento teórico y se aplicará con corte transversal debido a que se aplicó los instrumentos una sola vez en un tiempo determinado menor a quince días. Se procedió a realizar un tipo de investigación descriptiva para conocer a detalle la influencia de la competencia digital docente en el proceso de enseñanza en los estudiantes.

3.1.1. Tipo de Investigación

El enfoque de esta investigación será aplicada y descriptiva, propositiva debido a que se medirán y se analizarán las variables sobre los factores que influyen en la competencia digital docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, esos factores tienen aspectos cuantitativos que permitirán conocer el nivel de competencia digital que poseen los docentes en cuanto a la utilización de herramientas digitales, de tal manera que se podrá cuantificar la información recolectada ayudara a probar nuestra hipótesis.

De acuerdo a la propuesta planteada, se ha analizado la validación realizada por expertos y se aceptan las observaciones emitidas quienes recomiendan que los talleres también se den de forma presencial debido que existen maestros con poca experiencia en el manejo de TIC y sería favorable si se lo realizara de forma presencial también, además indican mejorar la redacción y formato del documento, esta investigación al ser propositiva se ha elaborado una propuesta que trata de un plan de formación en cuanto a competencia digital la que titula “Docentes digitales para la educación del futuro” que se colocara en anexos.

3.1.2. Población y Muestra

De las 153 instituciones fiscales existentes en el cantón Guaranda Provincia de Bolívar, se escogió a la Unidad Educativa Diego de Almagro ubicada en la parroquia de San Luis de Pambil, para realizar el muestreo; La institución cuenta con 70 docentes y 950 estudiantes matriculados y para efectos de estudio se consideró a los estudiantes del bachillerato y a los 70 docentes; los mismos que se detalla a continuación:

Tabla 1

Muestra Tomada de la Población

Muestra	
Docentes	70
Estudiantes	101
Total	171

Nota: datos obtenidos secretaria de la Unidad Educativa Diego de Almagro

Previo a análisis realizado los estudiantes de esta institución en su mayoría 89,10% viven con sus padres quienes el 89,10% cuentan con trabajo estable de tal manera que pueden costear los estudios de sus hijos en cuanto a disponibilidad tecnológica la de mayor frecuencia es el teléfono celular con un 92,10% el mismo que utilizan para facilitarse con sus estudios pocos son quienes cuentan con un computador, en cuanto a conectividad se refiere un 50% disponen de internet fijo y otros disponen habitualmente de datos móviles y haciendo referencia que algunos prestan internet.

El otro grupo corresponde a los docentes quienes la mayoría son mujeres y una minoría hombres se menciona que más del 70% son casados y el resto solteros, en cuanto a tiempo de servicio 34,7% tienen menos de 10 años de servicio y el 34,6% tienen más de 20 años de servicio, la instrucción académica la mayoría tiene tercer nivel pocos son quienes han obtenido el cuarto nivel así como también docentes que son normalistas en cuanto a edad cuanto a edad el 36,6% tienen menos de 40 años y el 34,7% más de 40 años haciendo énfasis a que un grupo está cerca de obtener su jubilación, en relación a equipos tecnológicos más del 70% utilizan computador para sus actividades y el otro grupo trabaja con su celular, y respecto a conectividad

la mayoría tiene internet fijo al igual que también hay quienes utilizan datos móviles o comparten internet con vecinos o familiares.

3.2. Técnicas e Instrumentos

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario aplicado a docentes y estudiantes en el que se establecieron 5 pregunta sociodemográfica y 18 preguntas con alternativas de respuesta las mismas que están enfocadas en 6 dimensiones de acuerdo a las variables de estudio 3 para competencia digital docente que son: búsqueda de información, comunicación y desarrollo de contenidos digitales y 3 para proceso de enseñanza aprendizaje que son: estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje, conocimientos y comportamientos, de cada dimensión se establecen 3 indicadores y de cada indicador nace una pregunta con alternativas de respuesta en escala de Likert que va de total desacuerdo, desacuerdo, indiferente, total acuerdo y acuerdo rango establecido en cada cuestionario haciendo referencia a que el mismo instrumento es para docentes y estudiantes.

3.3. Técnicas de Análisis de Resultados

Una vez obtenida toda la información requerida se procedió a organizar y codificar los datos, usando la aplicación Microsoft Excel para luego subir los datos al sistema IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences o Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales.), se realizó el análisis de los resultados mediante la medición y cuantificación de variables con el propósito de obtener la consistencia o confiabilidad de los mismos.

Para la comprobación de hipótesis se utilizó la prueba de chi cuadrado, seguidamente se procede a el análisis descriptivo de las variables con lo cual se procedió a describir de forma detallada la población y elaborar gráficos que permiten una mejor comprensión de los resultados.

Posteriormente se procedió a través del coeficiente de correlación de Pearson, a medir la relación estadística entre las variables, determinadas en escala de intervalo o relación según el caso, para determinar si existe una asociación lineal positiva (a medida que aumenta el valor de una variable, también lo hace el valor de la otra) o negativa (a medida que aumenta el valor de una variable, el valor de la otra disminuye)

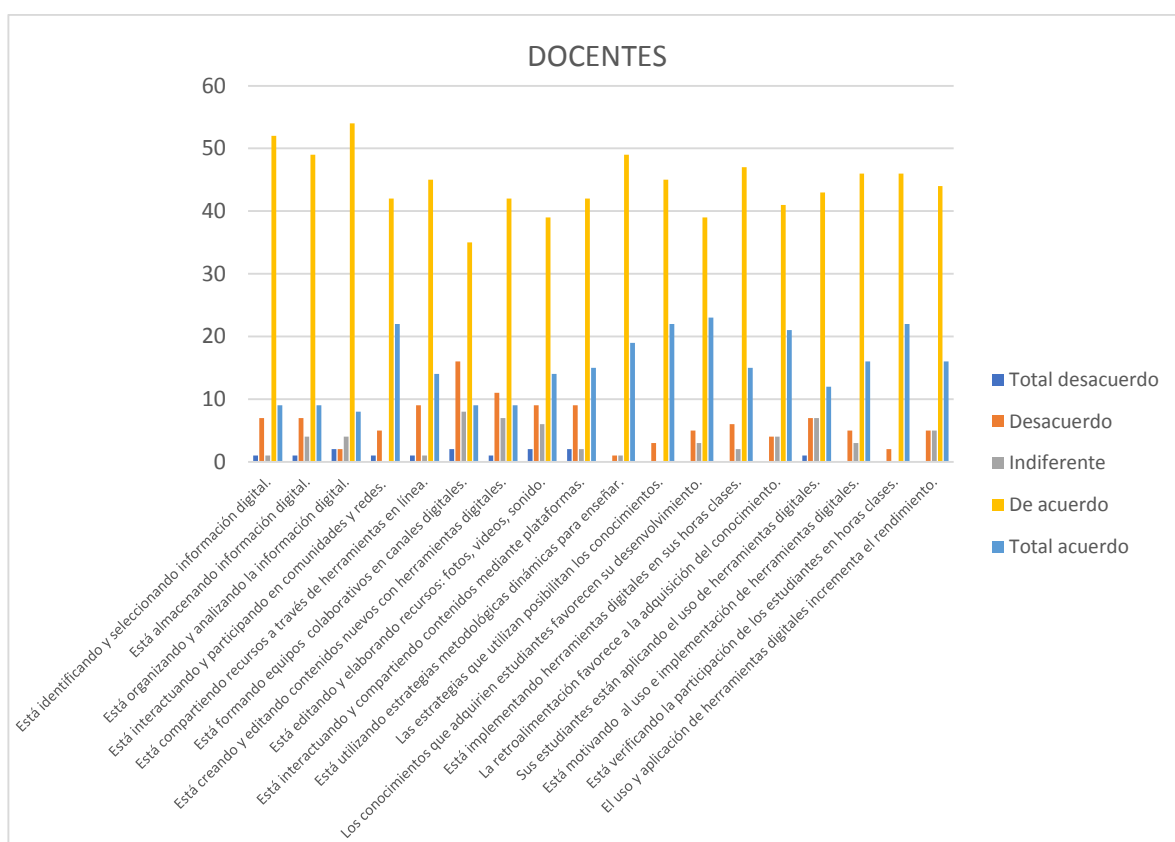
Capítulo IV. Resultados y Discusión

4.1. Resultados obtenidos en la investigación.

Los resultados que se presentan a continuación corresponden a las encuestas realizadas con la herramienta Google Form, aplicada a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro con lo cual se obtuvo los resultados que permiten plantear la hipótesis de las pruebas estadísticas aplicadas, datos que se detallan a continuación en los siguientes cuadros:

Figura 1

Resultado de Encuesta Aplicada a Docentes



Nota: Datos obtenidos de docentes.

Los docentes en su gran mayoría están identificando y seleccionando información digital en función de las necesidades de material requerido para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje con un porcentaje representativo del (51,0%) el menos representativo es el (7,9%) de los docentes que no identifican ni selecciona información digital. El (48,5%) esta almacenando

información mencionando que es relevante mantener respaldos de la información según lo que se muestra en los datos obtenidos. Destacando que la organización de la información también es de suma importancia como lo muestran el (53,5%) de los resultados obtenidos.

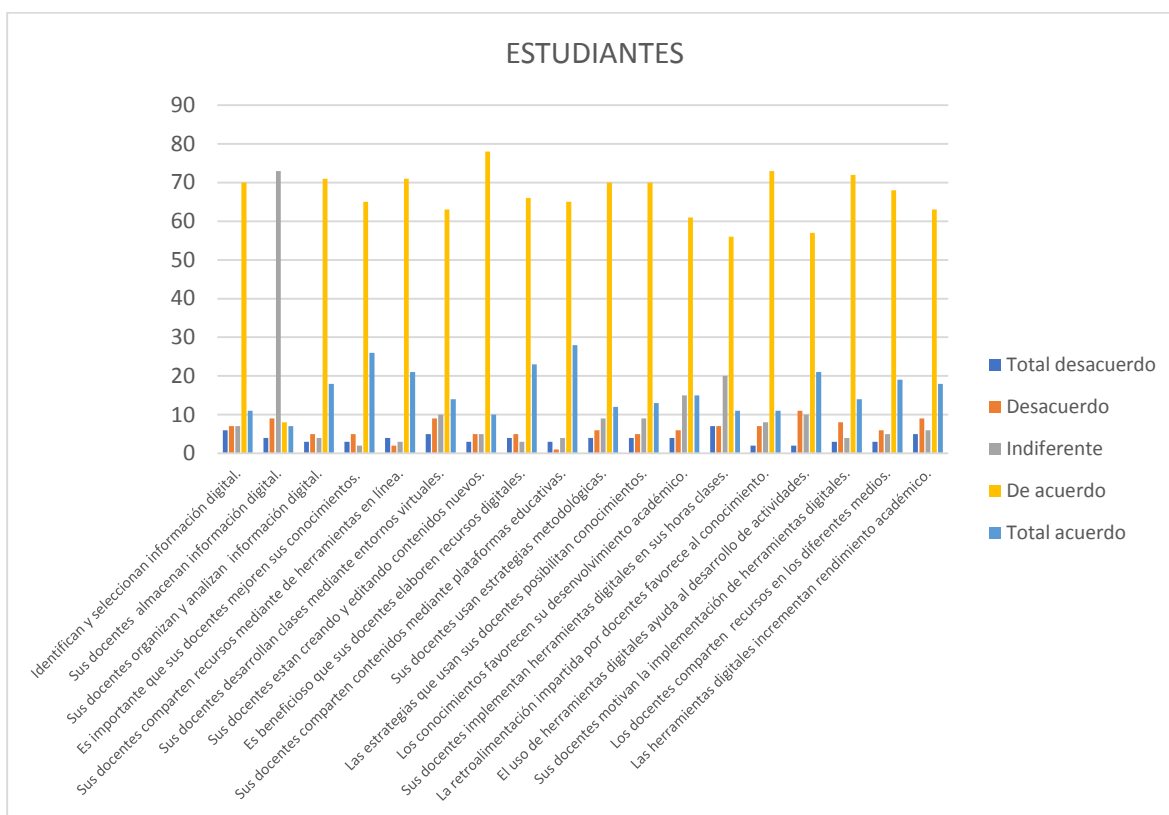
Los docentes están interactuando y participando en comunidades y redes a través de herramientas digitales, son mínimos los docentes que no lo hacen en los resultados podemos identificar que el (42,0%) manifiestan estar de acuerdo y que de gran beneficio la interacción de las mismas. En referencia a si comparten recursos a través de herramientas en línea se representa un (58,5%) que, si lo realizan, manifestando también que existe una minoría que indica que no comparten recursos en línea pues tienen de alguna dificultad en cuanto al manejo de estas herramientas.

Los resultados indica que el (43,0%) de los docentes forman parte de equipos que se encuentran creando recursos digitales, un (7,9%) cierto grupo se muestra indiferente, pero tan bien importante del (15,8%) que expresan estar en desacuerdo en formar estos equipos mediante canales digitales. Se destaca que el (50,5%) de los docentes están creando y editando contenidos mediante herramientas digitales, considerando que existe un grupo que utilizan herramientas digitales. En cuanto a la interacción y el compartir contenidos mediante plataformas educativas se muestra un porcentaje muy representativo del (56,5%) de los docentes que lo realizan determinado que, si tienen conocimientos tecnológicos, Sin embargo, existe un grupo que no utilizan herramientas digitales por distintos aspectos.

Los resultados obtenidos son importantes, porque se destaca que los docentes están utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar, la interacción ayuda al docente no solo a mejorar ese proceso, sino a generar la retroalimentación para los estudiantes. Pudiendo identificar que un gran porcentaje de los docentes utilizan estrategias metodológicas con sus estudiantes posibilitando de tal manera el desarrollo de sus conocimientos enfocados en mejorar los procesos de enseñanza. Observando también que hay un elevado porcentaje de docentes que consideran que los conocimientos que adquieren sus estudiantes favorecen su desenvolvimiento académico en un (61,4%). Al igual que existe quienes no tienen el mismo criterio.

Los docentes en su gran mayoría consideran que la retroalimentación favorece a la adquisición del conocimiento de sus estudiantes, sin dejar a un lado es existe una minoría que no lo considera, pero se destaca que en gran parte si lo consideran y buscan el bienestar y desarrollo de sus estudiantes. Cabe considerar por otra parte de los docentes encuestados en su mayoría el (54,5%) al igual que existen quienes se muestran en desacuerdo e indiferentes de tal manera que se considera su desconocimiento en cuanto al uso de herramientas digitales y no lo están aplicando con sus estudiantes. Es por ello que la gran mayoría si están motivando a sus estudiantes al uso e implementación de herramientas digitales mostrándose un porcentaje significativo del (61,3%). Pero resulta claro que sigue evidenciando que cierto grupo esta renuente al cambio.

De hecho, se destaca que los docentes tienen la predisposición por la utilización de las herramientas digitales tomando en cuenta que el (61,4%) de ellos las están implementando en sus horas clases. Al igual existen quienes se muestran indiferente y en desacuerdo esto pone en evidencia el desconocimiento que tienen de las herramientas tecnológicas lo cual debe mejorar. Evidentemente la gran mayoría indican que la productividad académica ha mejorado considerablemente con la implementación de herramientas digitales, representado en el (59,4%) debido a que los estudiantes aprenden de una manera mucho más interactiva. Se manifiesta que una vez más existe una minoría representativa que manifiestan indiferencia y desacuerdo con el uso de estas herramientas.

Figura 2*Resultado de Encuesta Aplicada a Estudiantes***Nota:** Datos obtenidos de estudiantes.

El 69.3% contestaron que sus docentes desarrollan un buen empleo de recursos virtuales educativos, es decir, que utilizan el internet para buscar información para impartir y a mejorar el desarrollo de sus clases, identificando que vengan de fuentes confiables. En efecto se evidencia que el 72.3% están de acuerdo con el pensar que los docentes deben tener un respaldo de toda la información que obtienen de fuentes confiables porque en un descuido dicha información se puede borrar del computador y mantener todo respaldado en la nube o en algún equipo electrónico como tarjeta de memoria les facilitara el acceso, no obstante, solo un 6.9 de los estudiantes están en desacuerdo con la pregunta realizada.

Por consiguiente, un 70.3% de los encuestados señalaron que sus docentes si presentan una buena planificación del trabajo pedagógico, es decir, los docentes pueden identificar fácilmente los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Cabe resaltar que el 64.4%

indica que los docentes deben reunirse y compartir sus conocimientos con otros colegas de las mismas áreas con el fin de que exista un intercambio de técnicas y procedimientos activos de aprendizaje mientras tanto que el 5% de estudiantes expresa que no es necesario. Sin embargo, la población estudiantil indica que es importante usen las redes sociales como recursos para impartir sus conocimientos utilizando la tecnología.

En lo que respecta al uso de softwares, aplicaciones o páginas web que utilizan los docentes para desarrollar las clases están expuestas las clásicas herramientas de Office como Power point y Word con el 77.2 %, sin duda alguna los encuestados indican que la ayuda que ofrece la tecnología al ámbito educativo es muy beneficioso como se muestran en los resultados del 65.3% puesto que posibilita mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como el incrementar el interés de los alumnos en sus ocupaciones académicas. El 64.4% de los estudiantes consideran que las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas, donde pueden realizar múltiples funcionalidades.

Los resultados obtenidos indican que un 69.3% si consideran que sus docentes aplican las competencias digitales didáctico – metodológicas, es decir durante sus actividades de aprendizajes incluyen herramientas tecnológicas como los videos, audios, paquetes de office e internet y otro grupo indican que sus docentes presentan un nivel regular y otros que escasamente aplican.

Por lo antes mencionado se destaca que el 60.4% de los encuestados se encuentran satisfechos y que ven una mejoría en su rendimiento académico gracias a los nuevos conocimientos impartidos por sus docentes, el 5.9% está en desacuerdo, opinan que los docentes deberían enseñar un poco más, a un 14.9% le es indiferente. En este sentido se comprende que los resultados obtenidos se enfocan a la dotación de equipos y medios tecnológicos con los que disponen los docentes, sin embargo, se manifiesta que el 55.4% han adquirido estos medios y herramientas para poder mejorar su rol docente y por ende la productividad académica, creando así aulas didácticas y creativas.

El 72.3% de los alumnos consideran que la retroalimentación por parte de los docentes facilitará la comprensión de contenidos, a medida que el 7.9% de los encuestados dicen que ya queda en cada uno de los individuos realizar una retroalimentación de las clases, y el 6.9%, opina que, aunque los docentes realicen clases de refuerzo nunca mejorara la comprensión de

contenidos. La mayoría de los alumnos encuestados expresan que, al transmitir contenidos específicos por medio de la utilización de herramientas tecnológicas, mejorarán de forma notable la comprensión de contenidos,

En la actualidad las TIC's ofrecen una alta gama de herramientas para facilitar el aprendizaje, las distintas plataformas, donde el alumno se siente interesado y no se crea un ambiente de estrés. De tal manera que el (56.4%) creen que las aplicaciones virtuales sí facilitan el aprendizaje, solo el 10.9% de los mismos creen que no. Actualmente, es netamente primordial conocer sobre las distintas herramientas que dan las TIC's, puesto que se podrán desarrollar los conocimientos en cualquier fase de su formación, así sea académica o profesional. Al preguntar a los estudiantes si creen que los docentes los están motivando a usar herramientas digitales para contribuir a los aprendizajes mencionando que sí contribuyen en un (71.3%) y un mínimo porcentaje estima que no (7.9%).

En este sentido un 67.3% dicen que sus docentes preparan clases apoyados en recursos como videos o diapositivas y que están constantemente llevándolos nuevos conocimientos, sin embargo, existe otro grupo que está en desacuerdo, ya que consideran lo contrario. Evidentemente los docentes utilizan tácticas apoyadas por recursos tecnológicos lo que posibilita la creatividad y colaboración, a medida que el 8.9% de los encuestados mencionan que las estrategias didácticas tecnológicas ayudan en el desarrollo académico de los estudiantes. En efecto la tecnología contribuye al desarrollo tanto en creatividad como de colaboración posibilitando producir ámbitos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para complementar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y facilitar el desarrollo del trabajo en grupo.

4.2. Pruebas estadísticas aplicadas

Cabe mencionar que los datos obtenidos son no paramétricos por lo que se procedió a la comprobación de la hipótesis, estudio que se realizó a través de Rho de Spearman.

Resultados: Pruebas Estadísticas

Prueba Chí Cuadrado

1. Prueba de Hipótesis General

H₀: La Competencia digital docente es independiente del Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

H₁: La Competencia digital docente no es independiente del Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Tabla 2

Competencia digital docente vs Proceso de enseñanza-aprendizaje (Cruzada)

		Proceso de enseñanza-aprendizaje			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Competencia digital docente	BAJO	Recuento	1	3	0	4
		esperado	0.2	2.4	1.4	4.0
		% del total	1.4%	4.3%	0.0%	5.7%
	MEDIO	Recuento	2	21	4	27
		esperado	1.2	16.2	9.6	27.0
		% del total	2.9%	30.0%	5.7%	38.6%
	ALTO	Recuento	0	18	21	39
		esperado	1.7	23.4	13.9	39.0
		% del total	0.0%	34.3%	32.9%	67.1%
Total	Recuento	3	42	25	70	
	esperado	3.0	42.0	25.0	70.0	
	% del total	4.3%	60.0%	35.7%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.429a	4	0.002
Razón de verosimilitud	18.714	4	0.001
Asociación lineal por lineal	15.528	1	0.000
N de casos válidos	70		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,17.

Interpretación:

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es 0.000 y a su vez es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la variable Competencia digital docente se relaciona significativamente con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Prueba de Hipótesis Específica 01

H₀: La Dimensión Búsqueda de Información es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

H₁: La Dimensión Búsqueda de Información no es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Tabla 3

Dimensión Búsqueda de Información vs variable Proceso de enseñanza-aprendizaje (cruzada)

		Proceso de enseñanza-aprendizaje			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Búsqueda de Información	BAJO	Recuento	1	5	0	6
		esperado	0.3	3.6	2.1	6.0
		% del total	1.4%	7.1%	0.0%	8.6%
	MEDIO	Recuento	1	32	16	49
		esperado	2.1	29.4	17.5	49.0
		% del total	1.4%	45.7%	22.9%	70.0%
	ALTO	Recuento	1	5	9	15
		esperado	0.6	9.0	5.4	15.0
		% del total	1.4%	7.1%	12.9%	21.4%
Total	Recuento	3	42	25	70	
	esperado	3.0	42.0	25.0	70.0	
	% del total	4.3%	60.0%	35.7%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10.221a	4	0.037
Razón de verosimilitud	11.417	4	0.022
Asociación lineal por lineal	6.281	1	0.012
N de casos válidos	70		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,26.

Interpretación:

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es 0.000 y a su vez es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión Búsqueda de Información se relaciona significativamente con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. Prueba de Hipótesis Específica 02

H₀: La Dimensión Comunicación es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

H₁: La Dimensión Comunicación no es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Tabla 4

Dimensión Comunicación vs variable Proceso de enseñanza (cruzada)

		Proceso de enseñanza			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Comunicación	BAJO	Recuento	1	2	1	4
		esperado	0.2	2.4	1.4	4.0
		% del total	1.4%	2.9%	1.4%	5.7%
	MEDIO	Recuento	2	16	1	19
		esperado	0.8	11.4	6.8	19.0
		% del total	2.9%	22.9%	1.4%	27.1%
	ALTO	Recuento	0	24	23	47
		esperado	2.0	28.2	16.8	47.0
		% del total	0.0%	34.3%	32.9%	67.1%
Total	Recuento	3	42	25	70	
	esperado	3.0	42.0	25.0	70.0	
	% del total	4.3%	60.0%	35.7%	100.0%	
Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)			
Chi-cuadrado de Pearson	17.656a	4	0.001			
Razón de verosimilitud	19.444	4	0.001			
Asociación lineal por lineal	11.976	1	0.001			
N de casos válidos	70					

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,17.

Interpretación:

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es 0.000 y a su vez es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión Comunicación se relaciona significativamente con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. Prueba de Hipótesis Específica 03

H₀: La Dimensión Desarrollo de contenidos digitales es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

H₁: La Dimensión Desarrollo de contenidos digitales no es independiente de la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Tabla 5

Dimensión Desarrollo de contenidos digitales vs variable Proceso de enseñanza (cruzada)

		Proceso de enseñanza			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
Desarrollo de contenidos digitales	BAJO	Recuento	1	1	0	2
		esperado	0.1	1.2	0.7	2.0
		% del total	1.4%	1.4%	0.0%	2.9%
	MEDIO	Recuento	2	18	5	25
		esperado	1.1	15.0	8.9	25.0
		% del total	2.9%	25.7%	7.1%	35.7%
	ALTO	Recuento	0	23	20	43
		esperado	1.8	25.8	15.4	43.0
		% del total	0.0%	32.9%	28.6%	61.4%
Total	Recuento	3	42	25	70	
	esperado	3.0	42.0	25.0	70.0	
	% del total	4.3%	60.0%	35.7%	100.0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.184a	4	0.002
Razón de verosimilitud	13.092	4	0.011
Asociación lineal por lineal	10.267	1	0.001
N de casos válidos	70		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,09.

Interpretación:

Como el valor de significancia (valor crítico observado) es 0.000 y a su vez es < 0.05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, con lo cual afirmamos que la dimensión Desarrollo de contenidos digitales se relaciona significativamente con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Prueba de Normalidad

H_0 : Las variables de investigación tienen distribución Normal

H_1 : Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 6*Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencia digital docente	0.171	70	0.000
Proceso de enseñanza	0.183	70	0.000

a. *Corrección de significación de Lilliefors*

Interpretación:

Al haber obtenido en valor significativo de p es igual a $0.000 < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula, por lo cual damos por aceptada la hipótesis alternativa concluyendo que las variables investigadas no presentan un comportamiento de distribución normal, lo que nos conlleva al entendimiento que la correlación entre las variables debe ser analizado por el coeficiente de Rho de Spearman.

Tabla 7

Correlación entre las variables Competencia digital docente y Proceso de enseñanza

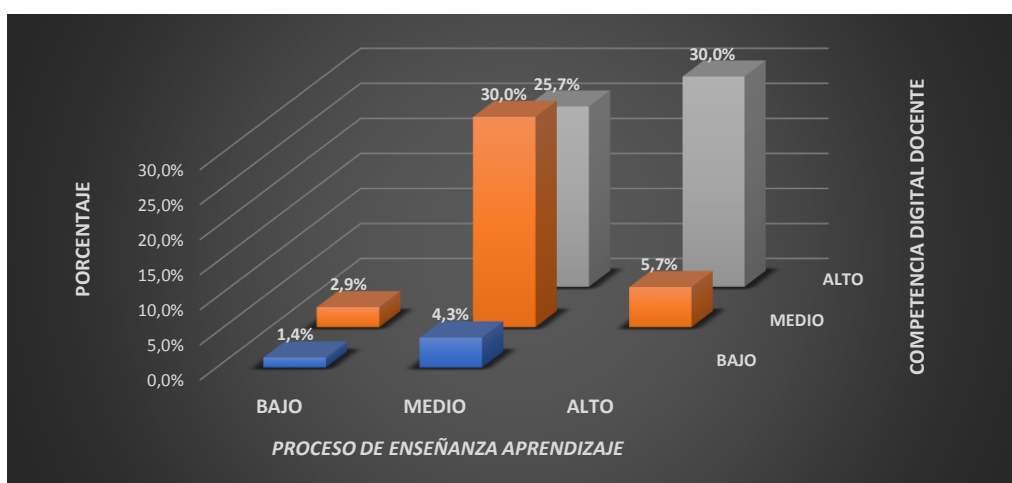
Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,614**
Competencia digital docente	Proceso de enseñanza-aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.000
		N	70

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05$ *=relación significativa; $p < .01$ **=relación muy significativa

En la tabla 10, se evidencia que la variable Competencia digital docente tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje ($\rho = .614^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables. Como lo evidenciamos dos valores pico

Figura 3

Nivel de relación entre las variables Competencia digital docente y Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.



Nota: En la figura 3, se observa que el nivel de relación entre las variables Competencia digital docente y Proceso de enseñanza-aprendizaje, muestra un nivel relacional alto-alto (30.7%) como los que predominan en esa relación.

Tabla 8

Correlación entre la dimensión Búsqueda de Información y la variable Proceso de enseñanza

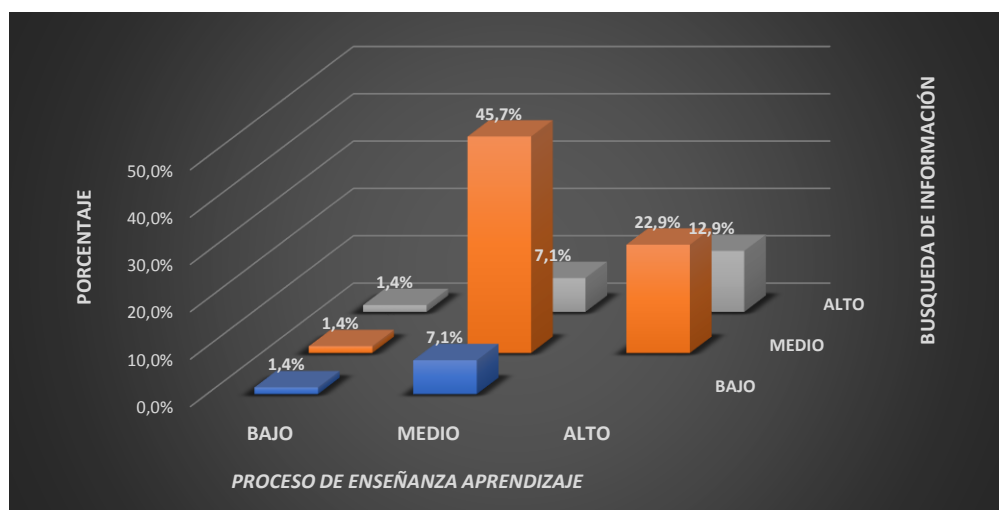
Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,437**
Búsqueda de Información	Proceso de enseñanza-aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.000
		N	70

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05$ *=relación significativa; $p < .01$ **=relación muy significativa

Nota: En la tabla 11, se evidencia que la dimensión Búsqueda de Información tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje ($\rho = .437^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 4

Nivel de relación entre la dimensión Búsqueda de Información y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.



Nota: En la figura 4, se observa que el nivel de relación entre la dimensión Búsqueda de Información y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje, muestra un nivel relacional medio-medio (45.7%) como los que predominan en esa relación.

Tabla 9

Correlación entre la Dimensión Comunicación y la variable Proceso de enseñanza

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,482**
Comunicación	Proceso de enseñanza-aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.000
		N	70

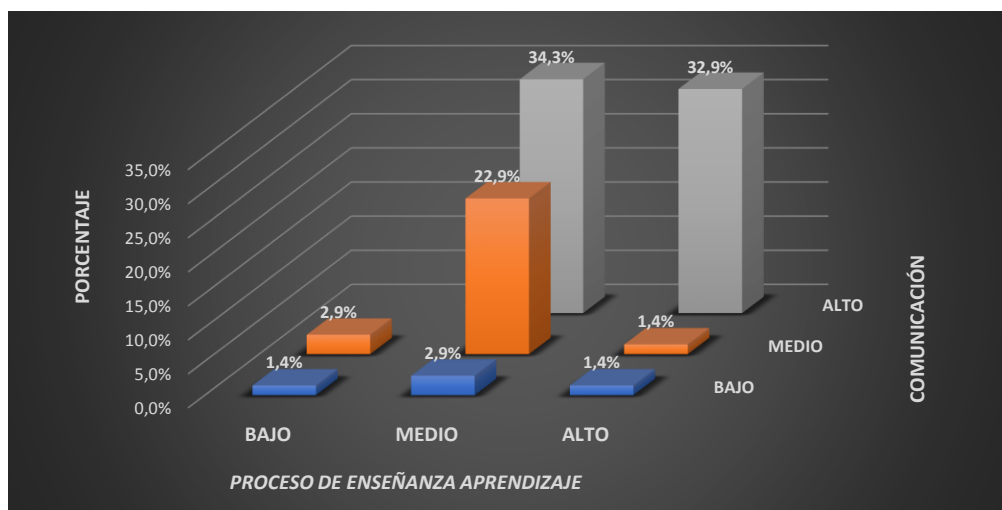
Nota;
rho=c
oeficie
nte de
correla

ción de Spearman; $p < .05$ *=relación significativa; $p < .01$ **=relación muy significativa

En la tabla 12, se evidencia que la dimensión Comunicación tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje ($\rho = .482^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 5

Nivel de relación entre de la dimensión Comunicación y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.



Nota: En la figura 5, se observa que el nivel de relación entre la dimensión Comunicación y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje, muestra un nivel relacional medio-alto (34.3%) como los que predominan en esa relación.

Tabla 10

Correlación entre la Dimensión Desarrollo de contenidos digitales y la variable Proceso de enseñanza

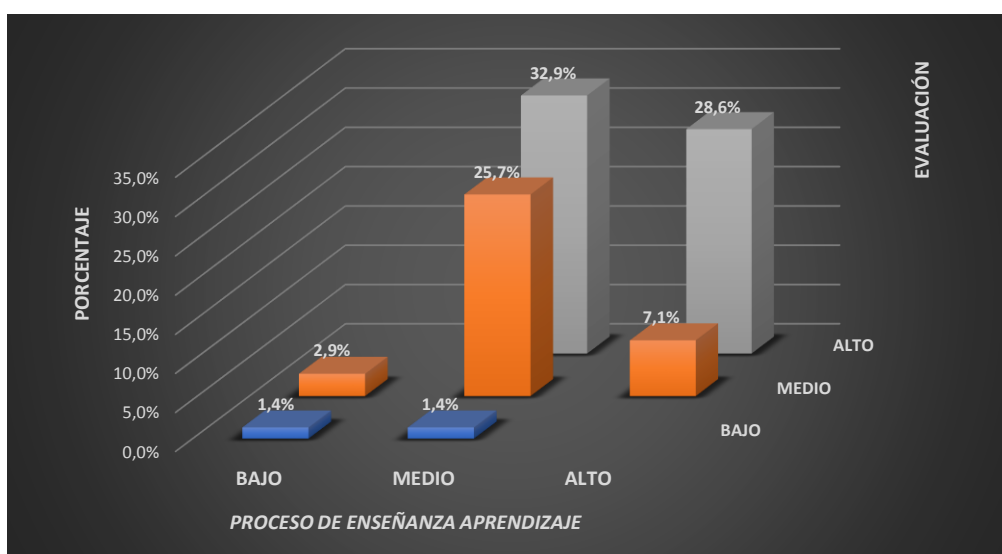
Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,553**
La Desarrollo de contenidos digitales	Proceso de enseñanza-aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.000
		N	70

Nota; rho=coeficiente de correlación de Spearman; $p < .05^*$ =relación significativa; $p < .01^{**}$ =relación muy significativa

Nota: En la tabla 10, se evidencia que la dimensión Desarrollo de contenidos digitales tiene una relación positiva moderada con la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje ($\rho = .553^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 6

Nivel de relación entre de la dimensión Desarrollo de contenidos digitales y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.



En

la figura 6, se observa que el nivel de relación entre la dimensión Desarrollo de contenidos digitales y la variable Proceso de enseñanza-aprendizaje, muestra un nivel relacional medio-alto (32.9%) como los que predominan en esa relación.

4.3. Análisis e interpretación de datos

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de datos, se procedió a realizar el proceso correspondiente para el análisis de los mismos, por cuanto la información que se obtendrá será la indique las conclusiones a las cuales llega la investigación, por cuanto se expresará la percepción que poseen los docentes y estudiantes en cuanto a competencia digital docente se refiere de acuerdo a las concepciones sobre competencia digital docente y proceso de enseñanza y aprendizaje.

En esta investigación se hizo el análisis de fiabilidad con el Alfa de Cronbach para medir la pertinencia de los instrumentos, se recabaron datos descriptivos que ayudaron a obtener datos estadísticos de correlaciones de variables a través de la correlación de Pearson.

Tabla 11

Correlaciones de docentes por dimensiones

DOCENTES	Estrategias metodológicas de aprendizaje	Conocimientos	Comportamientos
Búsqueda de información	0.140	0.118	0.110
Comunicación	,321**	,335**	0.212
Creación de contenido digital	,410**	,508**	,427**

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

La dimensión búsqueda de información no correlaciona con ninguna dimensión de la variable dependiente lo que significa las estrategias que utilizan los docentes no se relacionan con la información que están obteniendo y por ende no mejoran conocimientos ni comportamientos. La Dimensión de Comunicación correlaciona con estrategias metodológicas (,321**); así también con Conocimientos (,335**), no se encuentra relación con comportamientos. La Dimensión creación de contenido digital correlaciona con estrategias

metodológicas (.410**); así también con conocimientos (.335**); de la misma manera correlaciona con comportamientos (.427**).

Tabla 12

Correlaciones de estudiantes por dimensiones.

ESTUDIANTES	Estrategias Metodológicas de Enseñanza Aprendizaje	Conocimientos	Comportamientos
Búsqueda de Información	,222*	,312**	0.173
Comunicación	,482**	,223*	,286**
Creación de contenido digital	1,000**	,251*	,303**

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

La dimensión búsqueda de información correlaciona con Estrategias metodológicas (.222**); así como con conocimientos (.312**); pero no correlaciona con comportamientos de la variable dependiente lo que significa que no influye con la información que están obteniendo los estudiantes la dimensión comunicación correlaciona con Estrategias metodológicas (.482**); así como con conocimientos (.223**); además correlaciona con comportamientos (.286**); la dimensión creación de contenido digital correlaciona con Estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje (1,000**); de la misma manera con conocimientos (.251**); y con comportamientos (.303**).

Tabla 13

Correlaciones generales del instrumento aplicado a docentes

CRITERIOS	Búsqueda de información			Comunicación			Creación de contenido digital		
	¿Usted está identificando y seleccionando información digital en: ¿buscadores, meta buscadora específicos, base de datos y otros?	¿Usted está almacenando información digital en: tarjetas de memoria, Evernote, Nube, ¿instapaper u otros?	¿Usted está organizando y analizando la información digital para evaluar su finalidad y relevancia?	¿Usted está interactuando y participando en comunidades y redes a través de herramientas digitales: WhatsApp, Educaplay, ¿Kahoot?	¿Usted está compartiendo recursos a través de herramientas en línea: YouTube, redes sociales, plataformas educativas?	¿Usted está formando equipos que se encuentran colaborando en canales digitales para crear recursos, contenidos y conocimientos para el desarrollo de aprendizajes?	¿Usted está creando y editando contenidos nuevos (texto) con herramientas digitales: Word, Blogger, WordPress; para el desarrollo de los aprendizajes?	¿Usted está editando y elaborando recursos: fotos, videos, sonido, códigos QR; con distintas herramientas digitales para el desarrollo de los aprendizajes?	¿Usted está interactuando y compartiendo contenidos mediante plataformas educativas para el desarrollo de los aprendizajes?
¿Está usted utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar?	,329**	,280*	,412**	,406**	,370**	,384**	0.177	,387**	,307**
¿Las estrategias metodológicas que usted está utilizando con sus estudiantes para enseñar posibilitan el desarrollo de sus conocimientos?	,270*	,255*	,278*	,487**	,303*	,356**	,261*	,469**	0.186
¿Considera que los conocimientos académicos que están adquiriendo sus estudiantes favorecen su desenvolvimiento académico?	0.183	0.210	,266*	0.227	,295*	,307**	,311**	,344**	,334**
¿Usted está implementando herramientas digitales en sus horas clases, creando así espacios más interactivos?	0.188	0.049	,410**	,241*	,307**	,500**	0.186	,470**	,472**
¿Considera que la retroalimentación de contenidos que están impartiendo los docentes favorece a la adquisición del conocimiento de los estudiantes?	,261*	,310**	,279*	0.221	,310**	,404**	,302*	0.228	,408**
¿Considera usted que sus estudiantes están aplicando el uso de herramientas digitales en el desarrollo de su vida cotidiana?	0.170	0.117	0.111	0.223	,295*	,346**	,314**	,296*	,444**
¿Usted está motivando a sus estudiantes al uso e implementación de herramientas digitales que facilitan la dinámica de las clases?	0.151	0.128	0.190	,264*	,258*	,334**	,368**	,357**	,491**
¿Usted está verificando constantemente la participación de los estudiantes dentro de sus horas clases?	,361**	,318**	,309**	,329**	,260*	,301*	0.200	,452**	,449**
¿Considera usted que el uso y aplicación de herramientas digitales está incrementando la productividad académica de los estudiantes?	,372**	,275*	,257*	,263*	0.206	0.220	,246*	,433**	,303*

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

*: La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

De acuerdo a los resultados obtenidos que se muestran en la tabla 4 de docentes, las correlaciones se determinan de la siguiente manera entre las dos variables. Las preguntas de la variable proceso de enseñanza aprendizaje se correlacionan positivamente con algunas preguntas de la competencia digital como:

Los docentes están utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar apoyados en las tecnologías buscando y seleccionando información que facilite y optimice sus trabajo (.329**); considerando que se apoyan en dispositivos para respaldar su información (.280*); la información que utilizan la analizan para determinar su relevancia (.412**); esto ayuda a que participen e interactúen en comunidades de red (.406**); las estrategias metodológicas son fundamental puesto que los docentes comparten estos recursos mediante herramientas en línea mediante plataformas virtuales (.370**); conforman equipos de colaboración mediante canales digitales con la finalidad de mejorar los aprendizajes (.384**); elaborar recursos como. Videos, audios etc, logran un mejor aprendizaje (.387**); el interactuar y compartir mediante plataformas educativas es de gran importancia en este proceso (.307**).

Las estrategias que los docentes están utilizando con sus estudiantes posibilitan el desarrollo de su conocimientos con la adquisición de información adquirida mediante buscadores digitales (.270**); estos conocimientos han fluido mediante la participación en comunidades y redes a través de herramientas digitales (.487**); es notorio que las estrategias que se utilizan fluyen mejor mediante la utilización de las herramientas en línea utilizadas (.303*); es evidente la relevancia que existe en que los docentes formen grupos de colaboración para crear recursos y contenidos que faciliten el desarrollo de las estrategias metodológicas (.356**); los recursos que elaboran los docentes mediante las herramientas digitales posibilitan los conocimientos de los estudiantes (.469**).

Los docentes consideran que los conocimientos que están adquiriendo sus estudiantes favorecen su rendimiento académico y esto depende de la relevancia de los contenidos que utilicen (.266*); el desempeño académico de los estudiantes se correlaciona con el dinamismo de las herramientas en línea o plataformas educativas que se utilizan (.295*); el compartir nuevas ideas con otros colegas sobre las nuevas tecnologías y recursos novedosos para aplicar con los estudiantes favorece sus desenvolvimiento académico (.307**); el crear y editar contenidos nuevos mediante las herramientas digitales genera mayor interés en los estudiantes por aprender

(,311**); las plataformas educativas permiten una mayor interacción entre el docente – estudiante generando un mejor desenvolvimiento académico (,334**).

La implementación de las herramientas digitales en las horas clases crean más espacios interactivos (,410**); las redes sociales son un medio de mayor influencia en los estudiantes y las manejan con mayor facilidad de tal manera que los docentes la usan como estrategia en sus horas clases para compartir contenidos de enseñanza – aprendizaje (,307**); las clases generan más interés mientras los contenidos sean dinámicos y novedosos el aprendizaje llega con mayor facilidad (,500**); es evidente que los estudiantes captan mucho más rápido si la información llega imágenes y sonidos (,470**); las múltiples funcionalidades de las plataformas educativas brinda una gama de recursos que deben estar inmersas en las horas clases (,472**).

La retroalimentación de contenidos favorece la adquisición de conocimientos de los estudiantes la información que los docentes busquen en la web es de gran importancia (,261*); y para esto es necesario que sean analizada para validar su finalidad y relevancia (,279*); es evidente que mediante las herramientas en línea y plataformas educativas ayudan a que la retroalimentación favorezca los conocimientos en los estudiantes (,310**); si estos conocimientos son creados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y mediante recursos digitales los resultados serán mas favorables (,302*); sin duda los contenidos que se comparten mediante plataformas educativas ayudan a que los estudiantes puedan buscar la información de acuerdo a su necesidad en el momento que requieran y de tal manera refrescar conocimientos (,408**).

Los docentes consideran que sus estudiantes están utilizando herramientas digitales en su vida cotidiana (,295*); el compartir ideas sobre herramientas digitales favorece a que descubran nuevas novedades beneficiosas para que las utilicen en su cotidianidad (,346**); al crear contenidos nuevos los docentes logran que sus estudiantes apliquen lo aprendido en la resolución de sus problemas (,314**); la edición de videos, audios y fotos permiten que también se lo con la información o contenido del medio en que se desarrolla cada estudiante (,296*); los docentes motivan a la implementación y utilización de herramientas digitales mediante recursos educativos ya sean obtenidos o elaborados para mejorar los aprendizajes (,357**).

La participación de los estudiantes es fundamental para el desarrollo de los aprendizajes en base a la información que sus docentes compartan (361**); la información que obtienen

puede ser guardada mediante distintos dispositivos (,318**), la participación aumenta cuando la interacción del aprendizaje se da mediante herramientas digitales (329**); la redes sociales y plataformas educativas mejoran la participación en las horas clases (,260**); los canales colaborativos generan conocimientos más actualizados (,301*); las plataformas permiten la participación de los estudiantes (, 449**); la productividad académica aumenta mediante la aplicación de herramientas digitales que permiten elaborar y editar recursos (,433**).

Tabla 14

Correlaciones generales del instrumento aplicado a estudiantes

CRITERIOS	Búsqueda de información			Comunicación		Creación de contenidos	
	¿Usted cree que es favorable que sus docentes estén organizando la información para evaluar su finalidad relevancia?	¿Usted considera importante que sus docentes a fin de mejorar sus conocimientos deben apoyarse con otros docentes de la misma área en busca de un conocimiento actualizado?	¿Usted estima conveniente que sus docentes estén compartiendo recursos a través de herramientas en línea: YouTube, redes sociales, plataformas educativas, ¿u otros?	¿Usted considera importante que sus docentes estén desarrollando sus clases mediante entornos virtuales de aprendizaje como: blogs, wikis y redes sociales?	¿Usted considera importante que sus docentes estén creando y editando contenidos nuevos (texto) con herramientas digitales: Word, Blogger, WordPress; para el desarrollo de tus aprendizajes?	¿Usted considera beneficioso que sus docentes estén editando y elaborando recursos: fotos, videos, sonido, códigos QR; con distintas herramientas digitales para el desarrollo de tus aprendizajes?	¿Es para usted favorable que sus docentes interactúen y compartan contenidos mediante plataformas educativas para el desarrollo de los aprendizajes?
¿Considera que las estrategias metodológicas que están utilizando sus docentes para enseñar posibilitan el desarrollo de sus conocimientos?	,364**	,239*	0.162	,245*	0.097	,225*	,344**
¿Conoce usted si los docentes están implementando herramientas digitales en sus horas clases, creando así espacios más interactivos?	,248*	0.173	0.118	,254*	0.139	0.187	,273**
¿Considera que la retroalimentación de contenidos que están impartiendo sus docentes favorece a la adquisición del conocimiento?	,523**	,247*	,268**	,221*	,453**	,318**	,278**
¿Cree usted que el uso de herramientas digitales le está ayudando al desarrollo de sus actividades escolares y cotidianas?	,218*	0.083	0.161	0.130	,308**	0.194	0.191
¿Usted considera que sus docentes están motivando al uso e implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?	,324**	,251*	,223*	,267**	,327**	,290**	,368**
¿Es verdad que sus docentes están compartiendo constantemente información y recursos en los diferentes medios de interacción?	,261**	0.152	0.187	,200*	,419**	,229*	,383**
¿Considera usted que el uso e implementación de herramientas digitales como: blogs, WhatsApp, YouTube, Facebook, plataformas educativas; está incrementado su interés y rendimiento académico?	,204*	,289**	,322**	0.182	,387**	,271**	,314**

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

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

De acuerdo a los resultados obtenidos que se muestran en la tabla 5 de estudiantes, las correlaciones se determinan de la siguiente manera entre las dos variables. Las preguntas de la variable proceso de enseñanza aprendizaje se correlacionan positivamente con algunas preguntas de la competencia digital como:

Los estudiantes consideran que las estrategias que utilizan sus docentes para enseñar son favorables de acuerdo a la relevancia de la información (.364**); consideran que para mejorar las estrategias deben apoyarse con otros docentes con la finalidad de actualizar sus conocimientos (.239*); el desarrollar clases mediante entornos virtuales de aprendizaje ayudan al desarrollo de las estrategias metodológicas (.245*); la elaboración y edición de recursos mejora el desarrollo de conocimientos y aprendizajes (.225*); es favorable que los docentes interactúen y compartan contenidos mediante plataformas educativas (.344**); al implementar herramientas digitales se generan espacios interactivos en el desarrollo de las clases mediante entornos virtuales (.254*); los espacios colaborativos favorecen la interacción generada por las plataformas educativas (.273**).

La retroalimentación de contenidos que imparten los docentes favorecen los conocimientos siempre que se evalúen su finalidad y relevancia (.523**); el intercambio de conocimientos favorece la retroalimentación (.247*); las herramientas digitales como medio de disfunción ayudan a que los estudiantes compartan recursos educativos para practicar sus aprendizajes (.268*); la retroalimentación será beneficiosa si los docentes crean sus propios contenidos mediante las herramientas digitales (.453**); la interacción que exista entre docente estudiante favorece a la nivelación que necesitan los educandos para el desarrollo de sus aprendizajes mediante las plataformas educativas (.278**).

Las herramientas digitales ayudan al desarrollo de actividades escolares y cotidianas (.218*); el crear y editar contenido favorece el desarrollo de los aprendizajes y de tal manera aplicarlos en sus actividades escolares y cotidianas (.308**); los estudiantes se sienten motivados por sus docentes sobre el uso e implementación de herramientas digitales que facilitan e la búsqueda de información relevante (.324**); los docentes mejoran sus conocimientos apoyados en recursos tecnológicos para así motivar a sus estudiantes a superarse (.251*); los recursos que se comparten a través de herramientas en línea motivan a los estudiantes a superarse (.223*); los entornos virtuales de aprendizaje facilitan el desarrollo de las clases y despierta el interés en los

estudiantes (,267**); se consideran favorable que los docentes editen y elaboren recursos digitales mediante distintas herramientas educativas (,327**).

Los estudiantes consideran que los docentes comparten información y recursos en diferentes medios de interacción con información relevante (,261**); los entornos virtuales de aprendizaje sirven como medio para compartir recursos digitales didácticos (,200*); los recursos que crean y editan los docentes para el desarrollo de los aprendizajes están siendo compartidos con los educandos (,419**); la información que se comparte mediante plataformas educativas ayuda a que los contenidos lleguen con facilidad obteniendo mayor interacción (,383**).

El interés y rendimiento académico a incrementado mediante uso e implementación de herramientas digitales favoreciendo el trabajo de los docentes (,204*); es considerable que los docentes afluyen sus conocimientos apoyados en nuevos ideales buscando actualización constante mediante el uso de recursos digitales (, 289**); las herramientas digitales permiten trabajar en línea mediante entornos de aprendizaje llamativos mejorando el rendimiento académico de los estudiantes (, 322**); para los estudiantes el desarrollo de sus aprendizajes han mejorado (,387**) los estudiantes muestran mayor interés en las clases que se imparten mediante recursos digitales (,271**); el rendimiento académico se ve evidenciado según el uso de las plataformas educativas y las actividades que se ven desarrolladas en ellas (,314**).

4.4. Discusión de resultados

De acuerdo con los resultados obtenidos en la figura 1, sobre si los docentes están interactuando y participando en comunidades y redes a través de herramientas digitales, se establece que el 6,0%, manifiestan estar en desacuerdo y en total desacuerdo, el 30,0%, se muestran indiferentes, sin embargo, el 41,6%, afirmaron estar de acuerdo y el 21,8%, estuvieron totalmente de acuerdo. En referencia a si comparten recursos a través de herramientas en línea se representa un 1,0%, en total desacuerdo y el 8,9%, en desacuerdo; mientras que el 13,9%, en total acuerdo y el 44,6%, de acuerdo; Esto concuerda con lo manifestado por Ramírez, Martínez y Santillán (2016). Quienes mencionan que los profesores son quienes gestionan el uso de estos recursos a través de distintos contextos en relación con la finalidad curricular.

En cuanto a si los docentes están creando recursos digitales, un 1,0% en total desacuerdo y el 5,0% en desacuerdo, destacando que el 41,0% están de acuerdo y un 21,8% en total acuerdo;

en relación a si los docentes forman parte de equipos que se encuentran creando recursos digitales, un 2,0% indican estar en total desacuerdo y el 15,8% en desacuerdo como también el 7,9% a quienes les es indiferente, destacando que el 8,9% están de en total acuerdo y el 34,7% mencionan estar de acuerdo; Esto confirma con el estudio de Valdivieso y Gonzales (2016) quienes manifiestan que los docentes dominan aspectos técnicos, de tal manera de que requiere habilidades o capacidades de mayor nivel.

En el sentido en que, si los docentes forman parte de equipos de trabajo que se encuentran creando recursos digitales, un 1,0% indican estar en total desacuerdo y el 10,9% en desacuerdo y un 6,9% se muestran indiferente y el 8,9% están en total acuerdo y el 41,6% refieren estar de acuerdo cierto. En relación a que, si los docentes están creando y editando contenidos mediante herramientas digitales, un 2,0% indican estar en total desacuerdo el 8,9% en desacuerdo, un 5,9% le es indiferente y el 13,9% en total acuerdo y el 38,6% de acuerdo; esto corrobora con la investigación de Zavala, Muñoz y Lozano (2016), que concluyen que la competencia en la época digital necesita una reacción que posibilite al interesado ajustarse a las novedosas necesidades establecidas por las tecnologías.

Así mismo según resultados obtenidos en cuanto a si los docentes están utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar, el 1,0% indican estar en desacuerdo y el 1,0% indiferente, mientras que el 48,5% afirmaron estar de acuerdo y el 18,8% en total acuerdo con lo manifestado. En relación a lo antes mencionado y conforme a los resultados sobre que si la retroalimentación favorece a la adquisición del conocimiento de sus estudiantes, el 4,0% indican estar en desacuerdo y el 4,0% indiferentes; sin embargo el 40,6% afirmaron estar de acuerdo y el 20,8% en total acuerdo; se resalta que es de suma importancia que los docentes apliquen y mejoren las estrategias de enseñanzas y que sean mucho más dinámicas.

Cabe considerar de acuerdo con los resultados obtenidos en cuestión a que si los docentes consideran que sus estudiantes están utilizando herramientas digitales en el desarrollo de su vida cotidiana al respecto un 6,9% indican estar en desacuerdo y un 6,9% se muestran indiferentes en si los estudiantes utilizan herramientas digitales, mientras que el 42,6% está de acuerdo y el 11,9% total mente de acuerdo con lo señalado; esto confirma lo que menciona Cobos, Jaramillo y Vinuesa (2019) que los estudiantes tienen un apego acelerado en el uso de las mismas. Por ello, es importante la inserción de recursos tecnológicos que impulse el paradigma en la educación.

Igualmente, en relación a los resultados obtenidos en cuanto a si los docentes motivan a sus estudiantes al uso e implementación de herramientas digitales que facilitan las dinámicas de las clases, respectivamente un 5,0% indican estar en desacuerdo y el 3,0% indiferente con lo manifestado, así mismo un 45,5% mencionan estar de acuerdo y el 15,8% en total acuerdo con lo antes expuesto; en este sentido Jiménez, Muñoz y Sánchez (2021) en su investigación argumentan que más allá del uso recreativo de dispositivos, es importante precisar que desde las instituciones educativas puedan aprender cómo utilizarlos de manera didáctica y segura. Para conseguirlo, se requiere de un profesorado que los motive.

De este modo, según los datos obtenidos sobre si los docentes verifican la participación de los estudiantes durante sus horas clases, el 2,0% menciona estar en desacuerdo, pero el 45,5% afirman estar de acuerdo y el 21,8% en total acuerdo con lo señalado; según los resultados es importante mencionar que los docentes deben verificar constantemente la participación de sus estudiantes así sea en la virtualidad para de tal manera poder conocer su desenvolvimiento y desarrollo de actividades.

Asimismo en relación con los resultados que se muestran en la figura 2 de estudiantes, en cuanto a conocen si sus docentes están identificando y seleccionando información digital, un 5,9% refiere estar en total desacuerdo, y un 6,9% está en desacuerdo, mientras que el 6,9% se muestran indiferente en cuanto a lo mencionado, de tal manera que el 69,3% está de acuerdo y un 10,9% total acuerdo con lo señalado Esto corrobora con lo manifestado por Landgrave y otros (2016) la Web ha resultado de gran utilidad para los docentes pues son herramientas que dan ingreso a base de datos, buscadores y metabuscadores, que permiten el trueque de información en los diversos recursos accesibles y fuentes de información pertinentes.

Por consiguiente, según los resultados obtenidos en lo que respecta a, que si los estudiantes creen importante que sus docentes se apoyen con otros colegas para actualizar sus conocimientos, un 3,0% de los encuestados manifiestan estar en total desacuerdo y un 5,0% se muestran en desacuerdo, asimismo un 2,0% refieren estar indiferentes ante lo mencionado, mientras que el 64,4% de acuerdo y un 25,7% en total acuerdo con lo señalado esto confirma lo mencionado por Delgado (2017) ,que el maestro debe impulsar la construcción de contenidos digitales para que diseñen adapte o modifiquen recursos didácticos que les ayude a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Los resultados obtenidos en cuestión si consideran importante que sus docentes estén desarrollando sus clases mediante entornos virtuales de aprendizaje, un 5,0% manifiestan estar en total desacuerdo y un 8,9% se muestran en desacuerdo, asimismo un 9,9%, indican ser indiferentes en cuestión al tema, mientras que el 6,4% refieren estar de acuerdo y un 13,9% en total acuerdo con lo manifestado en este sentido Delgado (2017) en su investigación argumenta que los Entornos Virtuales de son procesos de enseñanza que se desarrollan fuera de un área física sin la necesidad de una relación presencial entre el docente y el estudiante facilitando la comunicación eh interacción.

En este sentido de acuerdo a los resultados en cuestión a que si considera beneficioso que sus docentes estén editando y elaborando recursos con distintas herramientas digitales, un 4,0% indican estar en total desacuerdo y un 5,0%, mencionan estar en desacuerdo, al igual que un 3,0% se muestran indiferente, sin embargo 65,3%, refieren estar de acuerdo y el 22,8%, están en total de acuerdo con lo manifestado esto se corrobora con lo manifestado por Cañete (2015), cuando afirma que el docente tiene ventajas y desventajas debe saber un poco de cada cosa, a partir de la perspectiva instrumental y operacional (conexión de conjuntos de audio, clip de video, etcétera.) desempeño y actualización de programa, diseño de páginas web, blog y muchas cosas más.

Por lo antes mencionado y en referencia a los resultados obtenidos sobre, a si consideran que los conocimientos que se encuentra adquiriendo favorecen su desenvolvimiento académico, al respecto un 4,0%, refiere estar en total desacuerdo y un 5,9%, se muestran en desacuerdo, así mismo el 14,9%, indican ser indiferentes en cuanto a lo mencionado, sin embargo el 60,4%, refieren estar de acuerdo, y un 14,9%, en total de acuerdo con lo señalado esto asevera lo manifestado por García, Sánchez, y Campión (2021). Quienes afirman que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). El ámbito educativo es uno de los contextos con enorme impacto, debido a que las nuevas necesidades del alumnado requerían procesos de innovación a nivel docente y metodológico.

En este sentido y de acuerdo con los resultados en cuanto a que si consideran que la retroalimentación de contenidos que imparten sus docentes favorece a la adquisición del conocimiento, un 2,0%, menciona estar en total desacuerdo y un 6,9%, en desacuerdo, mientras que el 7,9%, se manifiesta indiferente, sin embargo el 72,0%, está de acuerdo y un 10,9%, en

total acuerdo con lo mencionado; en este sentido Ballesta, Colas y Pons (2018), en su investigación argumenta que el aprendizaje permanente permite desarrollar constantemente las habilidades que una persona puede necesitar a lo largo de su vida, tanto profesional como personalmente, también se muestra como un comportamiento donde se muestra las habilidades adquiridas.

Cabe considerar los resultados obtenidos sobre si los estudiantes creen que el uso de herramientas digitales le está ayudando al desarrollo de sus actividades escolares y cotidianas, al respecto el 2,0%, manifestaron estar en total desacuerdo y en desacuerdo, el 10,9%, e indiferentes se muestra el 9,9%; sin embargo el 56,4%, afirmaron estar de acuerdo; mientras que el 20,8%, estuvieron en total de acuerdo con lo manifestado; Esto corrobora con el estudio de García y Tamayo (2020). Cuando manifiestan que actualmente los estudiantes hacen uso recurrente de dispositivos móviles, y con la utilización de estos mecanismos permite métodos de comunicación cercanas a los estudiantes, por herramientas tales como WhatsApp y Facebook para de tal manera la interacción docente estudiante resulta positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En este sentido y según los obtenidos, en cuanto a si los estudiantes consideran que el uso e implementación de herramientas digitales como: blogs, whatsapp, youtube, Facebook y plataformas educativas; está incrementado su interés y rendimiento académico, un 5,0%, de los encuestados manifestaron estar en total desacuerdo y un 8,9%, refieren estar en desacuerdo con lo mencionado, asimismo un 5,9%, indican ser indiferentes, mientras que el 62,4%, indican estar de acuerdo y finalmente, el 17,8%, están en total acuerdo con lo manifestado; en este sentido Michalon y otros, (2017) consideran que las herramientas digitales son una fuente de aprendizaje donde los estudiantes tienen la posibilidad de ser autónomos, fundamentada en la comunicación asincrónica y sincrónica, mejorando de tal manera su rendimiento académico. etiquetado social.

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Se concluye que la competencia digital docente influye significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a que vincula varios saberes, capacidades y habilidades que interactúan en las generaciones que imperan en el campo educativo presente; Haciendo referencia a lo que menciona la UNESCO (2019) la integración efectiva de las TIC transformar la pedagogía, las competencias de los profesores desempeñan un papel importante al integrar las TIC en su práctica profesional, garantizando la calidad del aprendizaje.
- Es relevante mencionar que la comunicación, la búsqueda de información y la creación de contenido digital evidencian la existencia de la competencia digital en los estudiantes, el uso de los recursos educativos digitales son una alternativa para los estudiantes porque los involucra ya sea a través de recursos interactivos o de gamificación facilitando su aprendizaje y conocimiento, de acuerdo con Suarez (2019), quien manifiesta que los docentes eligen contenidos por su disponibilidad no porque estén acordes a las necesidades de su contexto, Por tanto, es importante que los docentes cambien su metodología en la aplicación de las TIC enfocados en mejorar su práctica educativa.
- En la actualidad el internet ofrece un sinnúmero de recursos para la educación en los diferentes niveles, pero Caamal (2021) indica que no siempre se adecuan a las necesidades del docente de tal manera que es de suma importancia mejorar las estrategias metodológicas que se ejecutan durante el proceso de enseñanza aprendizaje de modo que en cuanto a competencia digital docente se debe precisar la Creación de contenidos digitales para que los maestros diseñen, ajusten o cambien recursos didácticos que ayude a restablecer el proceso enseñanza-aprendizaje y así los estudiantes amplíen sus potencialidades de aprender y los docentes utilicen las herramientas digitales en su formación.
- De acuerdo con lo señalado y los resultados demostrados se concluye la necesidad de diseñar un plan de formación, en concordancia con Jiménez, Muñoz y Sánchez (2021)

quienes mencionan que la sociedad exige a las nuevas generaciones un nivel de competencia digital, requiriendo de un profesorado que esté cualificado para abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje que implique la implementación de nuevas tecnologías. El plan de formación se elaboró en el trabajo de investigación, el cual fue validado por 3 expertos educativos quienes evalúan los criterios de valoración y lo determinan pertinente, obteniendo la aprobación por parte de ellos, el plan de formación ayudara a mejorar la competencia digital de los docentes.

En resumen, la utilización de las TIC se relaciona significativamente con las competencias digitales de los maestros de la Unidad Educativa Diego de Almagro en el año 2021, verdaderamente las Tic tienen la posibilidad de ser un componente que motive a los estudiantes en su rendimiento académico.

5.2. Recomendaciones

- Autoridades y docentes deben considerar la importancia de la competencia digital en los diferentes aspectos y contextos tanto educativos y sociales que se vinculan en los aprendizajes de los estudiantes mediante la utilización eh implementación de las TIC.
- Se sugiere tomar en cuenta cada dimensión en cuanto a competencia digital se refiere debido a que ayudara a que los docentes elijan o creen contenidos que favorezcan a sus necesidades y sepan aplicar las TIC con el objetivo de brindar una educación de calidad.
- Los docentes deben aplicar estrategias metodológicas que implemente herramientas digitales para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje creando y aplicando contenidos innovadores que dirijan a sus estudiantes a explorar un mundo cada vez más tecnológico.
- Se recomienda la aplicación de la propuesta “Docentes digitales para la educación del futuro” validada por expertos, quienes manifiestan que los talleres deben aplicarse tanto de manera virtual como presencial tomando en cuenta cada una de sus necesidades y dificultades de docentes, talleres en cuanto a competencia digital se refiere es de suma importancia debido a que estas poseen un impacto importante en la administración de la información para mejorar la calidad educativa con la finalidad de lograr mayor interactividad durante el desarrollo proceso de enseñanza aprendizaje.

Capítulo VI. Bibliografía

Referencias Bibliográfica

Abreu, Y., Barrera, A., Breijo, T., & Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Mendive Revista de Educación*, 610-623.

Addine Fernández, F. (2020). *Didáctica: teoría y práctica*. Playa, Ciudad Habana Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Amador, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 77-94.

Batista, J. (2020). La Teoría Del Aprendizaje Significativo de David Ausubel: un análisis de las condiciones. *Research, Society and Developmen*, 1-13.

Caamal, R. (abril de 2021). Formación Tecnológica y Competencias Digitales Docentes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 174-182.

Cañete, M. (2015). El rol del docente frente a las TIC. En V. Bartolomei, C. Caram, G. Los Santos, E. Negreira, & M. Pusineri, *Reflexión pedagógica. Edición III Ensayos de Estudiantes de la Facultad de Diseño y Comunicación* (págs. 37-39)

Cobos, J., Jaramillo, L., & Vinueza, S. (2019). Digital competences in professors and future professionals of Universidad Central del Ecuador. *Cátedra*, 72-97.

Colás, M., Pons, J., & Ballesta, J. (2018). Incidencia de las TIC en la enseñanza en el sistema educativo español. *RED Revista Educación a Distancia* (56), 1-23.

Colás, P., Conde, J., & Reyes, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Revista científica de comunicación y educación "Comunicar"*, 61.

Días, S., & Moreira, J. (2020). Assessment of high school teachers on their digital competences. *Revista Internacional de Investigación en educación Javeriana*, 1-21.

Díaz, D., & Loyola, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*.

De la Fuente, S., Lopez, Y., & Valdez, F. (2014). *Comunicación y Educación: Aprendizajes y Herramientas Auxiliares*. Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica, 42-49. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/13373/1/selection%20%281%29.pdf>

Delgado, E. (2017). Uso de entornos virtuales de aprendizaje en la Educación Superior. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*.

El telégrafo. (28 de octubre de 2019). *EL telégrafo*.

García, E., Sánchez, C., Campeón, R., & Sánchez, M. (2021). Competencia digital y necesidades formativas del profesorado de Educación Infantil en España, Un estudio antes y después de la COVID 19. *EDUTEC Revista Electrónica de Tecnología Educativa*.

García, A., Guerrero, R., & Granados, J. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Superior*, 76-88.

García, L., & Tamayo, M. (2020). Whatsapp y Facebook: Análisis del uso de herramientas síncronas para la comunicación en la educación universitaria. *Redipe*, 237-252.

Garvicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el Conectivismo. *Agromensajes*, 5-8.

Gómez, G. (2017). Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 43-58.

Ortega Ferreira, S., & Moreno Salamanca, M. (2013). La flexibilidad didáctica en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de la facultad de estudios en ambientes virtuales*, 45-59.

Gvirtz, S., & Palamidessi, M. (2017). *El ABC de la tarea del docente: currículo y enseñanza*. Barcelona: Aique.

Hernández, V., & Sosa, J. (2016). El asesoramiento en el proceso de implantación de las TIC en las escuelas. Funciones y estrategias de intervención de los asesores especialistas. *Revista Latino Americana de Tecnología Educativa.*, 31-43.

INFET. (10 de octubre de 2017). Marco común de la competencia digital docente.

Jiménez, D., Muñoz, P., & Sánchez, F. (2021). La Competencia Digital Docente, una revisión sistemática de los modelos más utilizados. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*.

Landgrave, S., Ponce, E., Baillet, L., Irigoyen, A., Jiménez, I., & Sámano, A. (2016). Uso de la Web e internet como herramientas para la búsqueda de información médica científica. *Archivos en medicina familiar*, 95-106.

Losada, B., Zapata, M., & Arango, S. (2020). Entorno virtual para crear recursos educativos digitales en la educación superior. *Campus virtuales*, 101-112.

Michalón, D., Mejía, C., Michalón, R., López, R., Palmero, D., & García, M. (2017). Fundamentos teóricos de la Web 2.0 para la docencia en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 190-196.

Ministerio de Educación. (15 de junio de 2017). *Agenda educativa digital*. Quito, Pichincha, Ecuador.

Ministerio de Educación. (23 de marzo de 2020). *Ministerio de Educación*.

Ministerio de educación, cultura y deporte. (octubre de 2017). *Marco Común de Competencia Digital Docente*.

Molineros, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 1 -31.

Morales, M. (20 de febrero de 2020). *Tendencias en competencia digital docente en LATAM*.

Murillo, D. (2017). *Navegadores web*. *El Tecnológico*, 13-14.

Napal, M., Peñalva, A., & Mendióroz, A. (2018). *Development of Digital Competences in Secondary*. *Education Sciences*, 2-12.

Padilla, A., Gamiz, V., & Romero, M. (2019). *Competencia digital docente: apuntes sobre su conceptualización*. *Revista de cultura digital*, 195-216.

Parra Celi, N. E. (2018). <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/15692>

Pinos, N., Hurtado, S., & Rebolledo, D. (2018). *Uso del teléfono celular como distractor del proceso enseñanza*. *Enfermería Investiga*, 166-171.

Ramírez, E., Martín, J., & Santin, M. (2016). *Análisis comparativo de las prácticas docentes con recursos TIC. Estudio de casos con profesores de Infantil, Primaria y Secundaria*. *Revista Latinoamérica de tecnología educativa*, 11-29.

Sanabria, A., Álvarez, Q., & Peirast, J. (2017). *Las políticas educativas en la producción y distribución de materiales didácticos digitales*. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, RELATEC*, 64-77.

Sandí, C., & Cruz, M. (2016). *Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior*. *InterSedes*, 153-189.

Santos, G. (2019). *El docente universitario en los entornos virtuales de aprendizaje*. *Remembranza*, 142-151.

Senthamarai, S. (2018). *Interactive teaching strategies*. *Editores de investigación de Phoenix*.

Solís, J., & Jara, V. (2019). Competencia digital de docentes de ciencias de la salud. *Píxel-BIT Revista de Medios y Educación*, 193-211.

Suárez, G. (abril de 2019). Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil.

Toyokawa, W., Whalen, A., & Laland, K. (2018). Social Learning strategies regulate the wisdom and madness of Interactive online crowds. *Biorxiv*.

UNESCO. (febrero de 2019). La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Valdivieso, T., & Gonzáles, M. (2016). Competencia digital docente: ¿Dónde estamos? Perfil del docente de Educación primaria y secundaria. El caso de Ecuador. *Revista de Medios y Educación*, 57-73.

Velazco, S., Bustamante, Á., & Pérez, J. (2017). Sinergia entre e-learning y e-commerce. *Tecnología, Innovación y Academia TIA*, 91-106.

Zavala, D., Muñoz, K., & Lozano, E. (2016). Un enfoque de las competencias digitales de los docentes. *Revista Publicando*, 330-340.

ANEXOS

Universidad Técnica de
Babahoyo VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO



PROPUESTA:

“Docentes digitales para la
educación del futuro”

Denisse Janeth Bonilla Hidalgo



PROPUESTA

TITULO DE LA PROPUESTA

Docentes digitales para la educación del futuro

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La tecnología avanza cada día muy rápido, percibiendo de tal manera la necesidad de que las competencias digitales deben fortalecerse y mejorar mucho más si hablamos de educación. Esta propuesta plantea la necesidad de capacitar a los docentes en cuanto competencia digital.

Docentes enfocados en nuevos retos trascendiendo fronteras del tradicionalismo es lo que requiere la sociedad actual, considerando que la educación es el motor del desarrollo humano siendo el docente la pieza clave en la implementación y ejecución de procesos innovadores que permitan avanzar a la educación del futuro donde los aprendizajes de los estudiantes muestren el logro de competencias para la vida (Flores & Roig, 2017).

La competencia digital ha generado transformaciones tanto en lo cultural y social enfocados en una sociedad posmoderna, la implementación de las nuevas tecnologías TICS han potenciado y generado nuevas fuentes de empleo asociando al conocimiento e información orientadas a nuevas formas de relacionarse y comunicarse, estableciéndose la necesidad de requerir ciudadanos que enfrente este nuevo contexto.

Sin embargo, es notorio las falencias que existe en cuanto a nivel de competencias digitales se refiere, muchas excusas se planteaban en cuanto al tema sin imaginar que actualmente son sumamente necesarias para el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes, de tal manera que las exigencias conllevaron a los docentes a su auto preparación en tiempos límites para poder solventar la necesidad, aunque sea en lo básico.

Tales premisas nos conducen inevitablemente a enfocarnos en el tema de capacitar a los docentes en cuanto a competencias digitales se refiere como eje fundamental en la adquisición de los nuevos conocimientos tecnológicos.

En tal sentido se plantea el presente plan de formación para que los docentes puedan actualizar sus conocimientos en temas de innovación educativa digital, para fortalecer los procesos de enseñanza presencial y virtual, mediante el uso de herramientas digitales, compatibles con plataformas virtuales de aprendizaje y aplicaciones de mensajerías mayormente usadas en la educación.

FUNDAMENTACIÓN

Es de amplio conocimiento que la tecnología demanda de competencia digital mucho más si hacemos referencia al campo educacional el conocimiento está en la red y el docente debe ser quien acompañe al estudiante en su proceso de aprendizaje (Viñals & Cuenca, 2016) de la tal manera que este proyecto tiene como objetivo capacitar a los docentes sobre competencia digital y destacar la importancia de la misma, por lo tanto se enfatiza la presencia de las Tics en el desarrollo de los aprendizajes por ende es de vital importancia que los docentes obtengan dichas competencias, actualmente los procesos de formación educativa en todos los niveles requieren de la labor que ejercen los docentes.

El rol de los docentes resulta fundamental para capacitar a los estudiantes utilizando todas las potencialidades que ofrecen las TIC. Los docentes necesitan disponer, no solo de una alfabetización digital básica, sino también ser capaces de integrarlas en sus prácticas didácticas, (Esteve, Gisbert, & Lazaro, 2016) de tal manera que la capacitación que se brinde a los docentes se desarrollara de manera virtual enfocados en un plan de formación, el mismo que estará estructurado con temáticas relevantes en relación con herramientas digitales, las clases serán impartidas por un grupo de profesionales innovadores que ayuden a progresar ante este paradigma educativo muy requerido actualmente, se espera que los docentes aprovechen la potencialidad de las Tics para el desarrollo de los aprendizajes.

Los docentes que reciban esta capacitación obtendrán la competencia digital requerida, pudiendo así trabajar colaborativamente con otros docentes que participan en la Web, tanto en temas de innovación como en investigaciones de su rol docente. De este modo se espera que los docentes enseñen a sus estudiantes las competencias digitales requeridas ante la sociedad actual, además a quienes concluyan con este plan de formación se les otorgara un certificado en competencia digital docente.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias digitales en los docentes de la Unidad educativa Diego de Almagro a través de un plan de formación que contribuya a conseguir los retos que se plantean en la educación del futuro.

Objetivos específicos

- Proveer de conocimientos sobre el uso de herramientas tecnológicas que faciliten el desempeño del rol docente.
- Fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas para mejorar la calidad educativa en el desarrollo de los procesos de enseñanza.
- Implementar un plan de formación que permita generar las competencias digitales docentes requeridas para la educación del futuro.

FACTIBILIDAD

La propuesta a desarrollar si es factible fluctúa con un presupuesto accesible a quienes reciban la capacitación, los equipos e internet a utilizar pueden ser propios o de alquiler (computadores, dispositivos móviles, etc.), además se consideran los costos del tiempo que requiere la capacitación tanto de quien recibe como de los que la imparten.

Actualmente el docente tiene la oportunidad de trascender con el conocimiento, si se vinculan tecnología y pedagogía en el contexto digital se obtendrán gran des resultados la educación se verá empodera. Legalmente la Constitución de la Republica del Ecuador en el Art. 347, Numeral 8: menciona que se deben incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (Ministerio de Educación, 2017)

Los docentes que participen de esta capacitación lo podrán realizar desde la comodidad de sus hogares mediante la modalidad virtual haciendo uso de cada una de las herramientas digitales que se vayan desarrollando a medida que avance el plan de formación.

UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La propuesta se la llevara a cabo en la republica del Ecuador en la provincia de Bolívar, Cantón Guaranda parroquia San Luis de Pambil, los beneficiarios de esta serán los docentes que laboran en la Unidad Educativa Diego de Almagro.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Temas de capacitación	Objetivos	Nomina	Facilitador	Horas de capacitación	Fecha programada	Modalidad	Inversión
El mundo de las Videoconferencia y video chats.	Utilizar videoconferencias y videochats a fin de acceder a la comunicación e interacción dinámica y académica que contribuyan a restablecer la práctica docente.	Docentes de la unidad Educativa Diego de Almagro	Lic. Mario Urquiza.	12 horas	Del 2 de agosto al 20 de agosto del 2021	Virtual	\$50
La interactividad de las aulas virtuales.	Motivar a los docentes al uso de la interactividad de las aulas virtuales en el desarrollo de sus prácticas didácticas para mejorar los procesos de enseñanza.	Docentes de la unidad Educativa Diego de Almagro	Ing. David Gavidia.	12 horas	Del 23 de agosto al 10 de septiembre del 2021.	Virtual	\$50
Las redes sociales y sus funcionalidades.	Desarrollar espacios colaborativos para fomentar la interactividad e intercambio de	Docentes de la unidad Educativa Diego de Almagro	Lic. Jesica Vera.	12 horas	Del 13 de septiembre al 1 de octubre del 2021	Virtual	\$50

	información que permitan integrar espacios educativos adaptados a los cambios de la sociedad actual.						
Herramientas para enseñar, aprender y evaluar en la educación del futuro.	Diseñar recursos educativos digitales mediante herramientas tecnológicas dinámicas que despierten el interés en los estudiantes para mejorar su participación y rendimiento académico.	Docentes de la unidad Educativa Diego de Almagro	Lic. Jesica Vera. Lic. Denisse Bonilla.	16 horas	Del 4 de octubre al 29 de octubre del 2021	Virtual	\$50

La presente propuesta se desarrollará a partir de un plan de formación que se realizará mediante la modalidad virtual, dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Diego de Almagro la misma que se encuentra ubicada en la provincia Bolívar, beneficiando a los docentes que aquí laboran, para fortalecer los procesos de enseñanza de manera creativa e interactiva.

La ejecución de la propuesta abarca dos componentes: El componente 1, corresponde al Organizacional, en este, se realizará la socialización virtual de la propuesta a docentes beneficiarios; El componente 2, comprende la capacitación docente en temas de innovación educativa digital para obtención del nivel de competencia digital requerida, contribuyendo de tal manera a los procesos de enseñanza aprendizaje.

En el programa de formación se enseñará: El mundo de las Videoconferencia y video chats, La interactividad de las aulas virtuales, Las redes sociales y sus múltiples funcionalidades y Herramientas para enseñar, aprender y evaluar en la educación del futuro, esta gama de funcionalidades ayudará a los docentes a la obtención del nivel de competencia digital requerida que demanda la educación del futuro.

Temas de Formación:

TALLER 1: El mundo de las Videoconferencia y video chats

OBJETIVO.

Utilizar videoconferencias y videochats a fin de acceder a la comunicación e interacción dinámica y académica que contribuyan a restablecer la práctica docente.

DURACIÓN.

El tiempo en que se desarrollara este taller es de tres semanas con una distribución de cuatro horas semanales.

FECHA DE EJECUCIÓN

La ejecución de este taller se la realizará del 2 de agosto al 20 de agosto del 2021.

FACILITADOR

Este taller estará a cargo del Lic. Mario Urquiza. Analista en sistemas, profesor de segunda enseñanza especialización informática educativa, quien obtuvo el título de licenciada en educación básica mención informática educativa docente con una ardua experiencia laboral, brindo sus servicios en la Universidad Técnica de Babahoyo, Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación durante 2 años, laboro en la Unidad Educativa “Francisco Falquez Apuero” durante 4 años, actualmente presta sus servicios para el ministerio de educación como docente titular 2 años brindando catedra a la básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa “General Antonio Elizalde” en la Provincia del Guayas del Cantón Bucay, actualmente está finalizando una maestría en Tecnología e Innovación Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Contenidos

Zoom una herramienta dinámica para tus videoconferencias:



Zoom es un servicio de videoconferencia basado en la nube que puede usar para reunirse virtualmente con otras personas, ya sea por video o solo audio o ambos, todo mientras realiza chats en vivo, y le permite grabar esas sesiones para verlas más tarde. (Tillman , 2021)

Microsoft Teams y sus múltiples funcionalidades.



Microsoft Teams es un espacio de trabajo basado en chat de Microsoft 365 diseñado para mejorar la comunicación y colaboración de los equipos de trabajo de las organizaciones, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube de Microsoft. La herramienta reúne en un espacio común las aplicaciones de colaboración necesarias para trabajar en equipo y con las que podrás trabajar con: chats individuales y grupales, conversaciones de equipo, videoconferencias, notas, acceso a contenido compartido.

Aprende a interactuar con Google Meet



Google Meet es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, **enfocada al entorno laboral**, Para acceder a Google Meet basta con acceder a la página meet.google.com o descargar la aplicación de Android e iOS. Al entrar en la aplicación, el usuario encuentra una interfaz sencilla, nos ofrece múltiples funcionalidades como crear reuniones de mas de 100 personas, nos permite grabar y compartir presentaciones. (Jaume, 2020)

Conoce el mundo dinámico de Cisco Webex Meetings.



Cisco Webex permite organizar reuniones en línea de manera sencilla. El usuario puede planificar una reunión en forma anticipada o iniciarla inmediatamente. Cuando llegue el momento de reunirse, puede presentar y colaborar con su equipo como si estuvieran en la misma sala.

TALLER 2: La interactividad de las aulas virtuales

OBJETIVO.

Motivar a los docentes al uso de la interactividad de las aulas virtuales en el desarrollo de sus prácticas didácticas para mejorar los procesos de enseñanza.

DURACIÓN.

El tiempo en que se desarrollara este taller es de tres semanas con una distribución de cuatro horas semanales.

FECHA DE EJECUCIÓN

La ejecución de este taller se la realizará del 23 de agosto al 10 de septiembre del 2021.

FACILITADOR

Este taller estará a cargo del Ing. David Gavidia. Quien obtuvo el título de ingeniero electromecánico docente con una ardua experiencia laboral presta sus servicios para el ministerio de educación lleva laborando 8 años como docente del bachillerato técnico de la Unidad Educativa Rafael Vásquez Gómez del cantón la Maná, provincia de Cotopaxi, actualmente está finalizando una maestría en Tecnología e Innovación Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Contenidos.

Los beneficios de Google Classroom



Google Classroom es la herramienta de Google para la educación. Es una plataforma que permite gestionar lo que sucede en el aula de forma online, de manera colaborativa. Las diversas funcionalidades de Google que ofrece al entorno de la educación están asociadas a una cuenta GMAIL y ofrece la posibilidad de crear documentos; compartir información en diferentes formatos (vídeos, hojas de cálculo, presentaciones y más), agendar reuniones y llevarlas a cabo de manera virtual, entre otros muchos propósitos.

Esta herramienta permite gestionar el aprendizaje a distancia o mixto (semi presencial), en que la comunidad educativa, puede acceder desde diferentes dispositivos facilitando el acceso sin importar el lugar ni la hora. (Icatech, 2020)

Administra tus clases, exámenes y contenidos con Edmodo



Edmodo es uno de los principales exponentes de cómo las herramientas online han aterrizado en las aulas para quedarse. Esta plataforma permite crear clases dinámicas, estrategias de comunicación remota entre estudiantes y docentes y transmitir lecciones en vivo usando Edmodo con YouTube u otras plataformas de vídeo.

Una de las principales ventajas de Edmodo es su funcionamiento parecido a una red social, sus engranajes adaptados al fenómeno de la gamificación y su seguridad, ya que la tecnología se basa en entornos cerrados entre alumnos, profesores y familias cuyo objetivo es compartir mensajes, documentos o eventos. (Nuñez, 2021)

Dinamice su ambiente de aprendizaje con Moodle



Moodle es un sistema para el Manejo del Aprendizaje en línea gratuito, que les permite a los educadores la creación de sus propios sitios web privados, llenos de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio.

Moodle es una aplicación web desarrollada como plataforma LMS (learning management system), en la cual los estudiantes y los docentes pueden generar comunidades de aprendizaje e interactuar de manera pública y segura mediante su autenticación a través de un nombre de usuario y una contraseña personal. Entre sus principales funciones pueden citarse las siguientes: gestionar todas las entradas, facilitar la publicación de material, administrar la comunicación a través de foros, chats y videoconferencias, y programar el envío de actividades evaluativas. La plataforma Moodle, como entorno educativo, les permite a los tutores “virtualizar” las características del aula presencial y les ofrece a los estudiantes la posibilidad de tener acceso a todos los contenidos necesarios para su aprendizaje las 24 horas del día. (Udea, 2021)

TALLER 3: Las redes sociales y sus funcionalidades

OBJETIVO.

Desarrollar espacios colaborativos para fomentar la interactividad e intercambio de información que permitan integrar espacios educativos adaptados a los cambios de la sociedad actual.

DURACIÓN.

El tiempo en que se desarrollara este taller es de tres semanas con una distribución de cuatro horas semanales.

FECHA DE EJECUCIÓN

La ejecución de este taller se la realizará del 13 de septiembre al 01 de octubre del 2021.

FACILITADOR

Este taller estará a cargo de la Lic. Jessica Vera. Quien obtuvo el título de licenciada en educación básica mención informática educativa docente con una ardua experiencia laboral presta sus servicios para el ministerio de educación lleva laborando 5 años como docente de la básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa presidente Vicente Ramon Roca en la Provincia del Guayas del Cantón Jujan, Parroquia Tres Postes, actualmente está finalizando una maestría en Tecnología e Innovación Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Contenidos.

Comparte, recibe y envía contenido con Facebook



Aunque el uso de Facebook es, mayormente, para ocio, información y entretenimiento, la red social también puede ser empleada como herramienta educativa. Toma nota de los usos que te traemos para hacer de Facebook un recurso educativo útil.

Facebook ofrece la posibilidad de crear grupos privados, en los cuales un administrador gestiona la entrada de nuevos miembros. En este grupo podrías resolver dudas fuera del aula, recordar tareas que deben realizar tus alumnos y, en definitiva, mantener un canal de comunicación fluido con tus estudiantes.

Las redes sociales mantienen ocupados a diario durante mucho tiempo a tus alumnos. Es importante saber que parte de este tiempo se puede destinar a fines educativos, mediante algunas

de las propuestas que te hemos expuesto y otras que puedas plantear como docente. (Vives, VIVES VICENS, 2017)

Aprende a compartir ideas con YouTube



Una de las enormes ventajas que tiene YouTube es el ser accesible para cualquier persona que posea conexión a Internet. Esto y el manejo de contenidos audiovisuales en el site hace que este portal sea un bastión importante en la implementación de las nuevas tecnologías como apoyo en el ámbito educativo, ya que el uso de estos contenidos es una manera conocida pero poco frecuente y dinámica de impartir conocimientos.

Es aquí donde el docente debe saber sacarle provecho a esta situación. El video es un tipo de contenido multimedia que puede ocasionar un alto grado de interés y motivación en el alumno, más es una plataforma tan conocida, y el profesor debe sumergirse en la realidad de sus alumnos para poder garantizar su interés y participación en el aula. (Marín, 2016)

WhatsApp la herramienta instantánea para interactuar



WhatsApp Sabemos que esta aplicación no fue creada para fines educativos, sin embargo, debemos reconocer que su propósito principal es facilitar la comunicación, y la educación parte de una comunicación efectiva. WhatsApp puede servir como una herramienta motivadora e innovadora en el día a día de los estudiantes. Pudiendo generar una participación mayor a la usual en el aula de clases. La utilidad puede ser muy amplia, ya que ofrece, además de mensajes escritos, mensajería de voz, imágenes, fotografías e incluso llamadas por ip a otro celular o dispositivo que lo tenga instalado y se desea hablar.

Podemos crear grupos colaborativos con el fin de que el estudiante tome un rol más activo en su aprendizaje, además de promover la construcción del conocimiento entre ellos. Que puedan compartir material adicional, buscando información actualizada sobre los temas de estudios, no

solo en documentos, si no en vídeos, noticias y hasta en memes. Y de esta manera estamos evaluando competencias como la de búsqueda y selección de la información, que por experiencia sabemos lo difícil de motivarlos hacia la investigación en la web. (Acuña, 2017)

Sube imágenes y videos con Instagram



Actualmente Instagram es una de las redes sociales más populares entre los jóvenes, y no tan jóvenes, utilizada principalmente de manera lúdica, pero ¿funciona Instagram como recurso educativo?

¡La respuesta es sí! Es una aplicación que despierta nuestro lado más creativo, visual y estético, que busca la interacción constante entre los diferentes usuarios por medio de material audiovisual. Podría parecer que se limita a sectores como la publicidad, la fotografía y el arte o los medios de comunicación. Pero la educación ya ha demostrado que no está dispuesta a quedarse atrás y que con imaginación y dedicación puede sacar todo el rendimiento a una aplicación con un potencial increíble. (Vives, 2020)

TALLER 4: Herramientas para enseñar, aprender y evaluar en la educación del futuro

OBJETIVO.

Diseñar recursos educativos digitales mediante herramientas tecnológicas dinámicas que despierten el interés en los estudiantes para mejorar su participación y rendimiento académico.

DURACIÓN.

El tiempo en que se desarrollara este taller es de cuatro semanas con una distribución de cuatro horas semanales.

FECHA DE EJECUCIÓN

La ejecución de este taller se la realizará del 4 de octubre al 29 de octubre del 2021.

FACILITADORES

Este taller estará a cargo de la Lic. Jessica Vera. Quien obtuvo el título de licenciada en educación básica mención informática educativa docente con una ardua experiencia laboral presta sus servicios para el ministerio de educación lleva laborando 5 años como docente de la básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa presidente Vicente Ramon Roca en la Provincia del Guayas del Cantón Jujan, Parroquia Tres Postes, actualmente está finalizando una maestría en Tecnología e Innovación Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Este taller estará a cargo de la Lic. Denisse Bonilla. Quien obtuvo el título de licenciada en educación básica mención informática educativa docente con una ardua experiencia laboral presta sus servicios para el ministerio de educación lleva laborando 6 años como docente de la básica superior y bachillerato de la Unidad Educativa Diego de Almagro en la Provincia de Bolívar del Cantón Guaranda, Parroquia San Luis de Pambil, actualmente está finalizando una maestría en Tecnología e Innovación Educación en la Universidad Técnica de Babahoyo.

Contenidos.

Dé, vida a sus creaciones con Genially



Genially es una herramienta web creada por una empresa española que ofrece un servicio de presentaciones virtuales. El diseño de la herramienta es muy sencillo e intuitivo, lo que permite dominar la herramienta en muy poco tiempo. (Moll, 2016). Además, Genially es una plataforma que se adapta a la gran mayoría de métodos de aprendizaje e incrementa la motivación, la autonomía y la participación del alumnado. (Cárdenas, 2019)

Diseñe presentaciones colaborativas con Sway.



Sway es una de las numerosas herramientas educativas que tenemos a nuestra disposición para realizar presentaciones de contenido. Sway nos permite involucrar a los estudiantes en clases con materiales interactivos, proporcionando una experiencia mucho más significativa y convirtiéndoles en protagonistas de su propio aprendizaje. Gracias a su diseño ‘sin esfuerzo’, asistido y adaptable, el estudiante puede centrarse más en la historia que quiere contar que en la propia herramienta, permitiéndole cambiar y transformar el contenido muy fácilmente.

En el caso del profesor, esta herramienta evita perder el tiempo en crear presentaciones espectaculares para presentar un contenido, ya que con su diseño inteligente es posible integrar de forma rápida y sencilla las diferentes fuentes de contenido. (Educación, 2016)

Utiliza Quizizz, una herramienta gamificada para el aprendizaje.



Es una plataforma de cuestionarios online gamificada orientada a crear, compartir y evaluar contenidos educativos acompañada de avatares, tablas de clasificación, temas, música y memes. Según la propia descripción de Quizizz, es una herramienta gratuita de evaluación formativa que permite conducir divertidas evaluaciones tanto en clase como en modo tarea. Adicionalmente La gran cantidad de información que ofrece Quizizz en la sección de “informes”, nos permite valorar no solo cómo van los alumnos individualmente, sino también los conceptos que se han asimilado mejor o peor por parte de todos cuando las estadísticas de ciertas preguntas son muy bajas o altas.

Retroalimenta interactivamente con Kahoot

Kahoot!

La plataforma Kahoot aúna tres de los conceptos que se plantean en este estudio: aprendizaje, juego y nuevas tecnologías. Es un ejemplo de cómo la fusión de estas tres variables es una realidad, o puede serlo, en el contexto educativo actual. Kahoot es una herramienta educativa Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad. Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot del juego despierta su interés y su motivación por conseguir buenas puntuaciones y quedar entre los primeros. (Martínez, 2017)

Utiliza Formularios de Google para una evaluación activa



Google Forms o Formularios de Google son una herramienta tecnológica ampliamente usada para crear cuestionarios o encuestas fácil y rápidamente, ya que permiten evaluar de manera opcional, fácil y rápida, además permite para encuestar facilita planificar eventos, hacer preguntas a tus empleados o clientes y recopilar diversos tipos de información de una manera simple y eficiente. Los formularios de Google permiten incluir distintos tipos de preguntas como respuestas cortas, párrafos, selección múltiple, casillas de verificación, desplegable, escala lineal, cuadrícula de varias opciones, entre otras.

Aprenda mientras juega de manera divertida con la herramienta Moobyt



La importancia de la herramienta Moobyt solucionará la problemática que enfrentamos los docentes para el progreso y mejora de la educación. Al utilizar esta herramienta

se considera un recurso útil y valioso para el aprendizaje virtual, su uso provocará ciertas dificultades o limitaciones muchas veces por falta de conocimiento o por problemas de conectividad lo que provocará el retraso, pero con dedicación y perseverancia venceremos estas dificultades y haremos que nuestras clases sean activas existiendo la comunicación entre docente-estudiante. Mobbyt es la plataforma para la creación de contenidos interactivos. Puede ser utilizada para comunicar, para educar y para motivar. Los contenidos enriquecidos favorecen la retención de audiencias y la viralidad, cualquier persona puede crear historias visuales y experiencias de comunicación excepcionales con Mobbyt. (Sánchez , Rivera, & Ortiz , 2020)

Grabe sus clases de manera dinámica con la herramienta Loom.



Es una web/aplicación que nos permite grabar la pantalla de nuestro ordenador y grabar audio externo para después compartirlo en unos segundos sin necesidad de utilizar otras herramientas externas. (Somprojecte, 2021)

Se puede realizar tres tipos de grabaciones:

- Grabación de nuestra pantalla y de la imagen que proyecte nuestra webcam.
- Grabación de nuestra pantalla.
- Grabación de la webcam

La capacitación está planificada para este año 2021 en el transcurso de tres meses (Agosto, Septiembre y Octubre), las actividades se llevaran a cabo de manera asincrónica y sincrónica, se estima que todos los docentes que laboran en la institución participen de esta capacitación en todas las temáticas previstas y planificadas.

El recurso humano a cargo del desarrollo de este plan de formación son los profesionales: Ing. David Gavidia, Lic. Denisse Bonilla, Lic. Mario Urquiza, Lic. Jessica Vera, a los docentes que culminen con este proceso de formación se les entregara certificado de culminación.

PROCEDIMIENTO DE PUESTA EN PRÁCTICA

Las acciones para el desarrollo del plan de formación están respaldadas por los temarios que permitirán a los docentes capacitarse en los temas, y el esfuerzo realizado que les permitirá obtener el nivel de competencia digital, para ello se está considerando lo siguiente:



Bibliografía.

- Acuña, M. (Julio de 2017). *Evirtualplus*. Obtenido de <https://www.evirtualplus.com/whatsapp-como-herramienta-educativa/>
- Cárdenas, J. (Abril de 2019). *Exito Educativo*. Obtenido de <https://exitoeducativo.net/genially-para-docentes/>
- Educación. (Diciembre de 2016). *Educación 3.0*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/cuales-las-posibilidades-educativas-sway/>
- Esteve, F., Gisbert, M., & Lazaro, J. (Junio de 2016). La competencia digital de los futuros docentes: ¿Cómo se ven los actuales estudiantes de educación? *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333346580004.pdf>
- Flores, C., & Roig, R. (13 de Junio de 2017). Competencia digital docente : Una cuestión clave para la educación del siglo XXI. *Instructional Strategies in Teacher Training*, 87-98. Obtenido de <http://www.researchgate.net/publication/312295402>
- Icatech. (2020). *ICATECH*. Obtenido de <https://www.icatech.edu.mx/google-classroom-que-es-y-para-que-sirve/>
- Jaume, V. (27 de 04 de 2020). *TreceBits*. Obtenido de <https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/>
- Marín, M. (2016). *Espacio-Marínanzza*.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Ministerio de Educación. (2017). *Agenda Educativa Digital*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- Moll, S. (Septiembre de 2016). *Justifica tu respuesta*. Obtenido de <https://justificaturespuesta.com/genial-ly-presentaciones-interactivas/>
- Núñez, A. (Mayo de 2021). *BUSINESS INSIDER*. Obtenido de <https://www.businessinsider.es/edmodo-como-funciona-plataforma-educativa-aula-859237>
- Sánchez, N., Rivera, M., & Ortiz, I. (2020). Plataforma Web Mobbyt, para el desarrollo de videojuegos educativos sin utilizar lenguajes de programación. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7832947>
- Somprojecte. (2021). *Somprojecte*. Obtenido de <https://somprojecte.com/acerca/>
- Tillman, M. (15 de 02 de 2021). *Pocket-Lint*. Obtenido de <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Udea. (2021). *AEMTIC*. Obtenido de http://ingenieria2.udea.edu.co/multimedia-static/aemtic/unidad_4/descargas/moodle.pdf

Viñals , A., & Cuenca, J. (Febrero de 2016). El rol del docente en la era digital. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>

Viñals , A., & Cuenca, J. (Febrero de 2016). El rol del docente en la era digital. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/>

Vives, V. (Septiembre de 2017). Obtenido de VIVES VICENS: <https://blog.vicensvives.com/facebook-tambien-como-herramienta-educativa/>

Vives, V. (Enero de 2020). *Vicens Vives Blog*. Obtenido de <https://blog.vicensvives.com/instagram-como-recurso-educativo/>

Preguntas de investigación para docentes

ENCUESTA: La competencia digital docente y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Competencia digital docente.

1.- ¿Usted está identificando y seleccionando información digital en: buscadores, metabuscadores específicos, base de datos y otros?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

2.- ¿Usted está almacenando información digital en: tarjetas de memoria, Evernote, ¿Nube, instapaper u otros?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

3.- ¿Usted está organizando y analizando la información digital para evaluar su finalidad y relevancia?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

4.- ¿Usted está interactuando y participando en comunidades y redes a través de herramientas digitales: Whatsapp, Educaplay, Kahoot?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

5.- ¿Usted está compartiendo recursos a través de herramientas en línea: ¿youtube, redes sociales, plataformas educativas?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

6.- ¿Usted está formando equipos que se encuentran colaborando en canales digitales para crear recursos, contenidos y conocimientos para el desarrollo de aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

7.- ¿Usted está creando y editando contenidos nuevos (texto) con herramientas digitales: word, Blogger, Wordpress; para el desarrollo de los aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

8.- ¿Usted está editando y elaborando recursos: fotos, videos, sonido, códigos QR; con distintas herramientas digitales para el desarrollo de los aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

9.- ¿Usted está interactuando y compartiendo contenidos mediante plataformas educativas para el desarrollo de los aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

1.- ¿Está usted utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()

Indiferente ()

De acuerdo ()

Total acuerdo ()

2.- ¿Las estrategias metodológicas que usted está utilizando con sus estudiantes para enseñar posibilitan el desarrollo de sus conocimientos?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()

Indiferente ()

De acuerdo ()

Total acuerdo ()

3.- ¿Considera que los conocimientos académicos que están adquiriendo sus estudiantes favorecen su desenvolvimiento académico?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()

Indiferente ()

De acuerdo ()

Total acuerdo ()

4.- ¿Usted está implementando herramientas digitales en sus horas clases, creando así espacios más interactivos?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()

Indiferente ()

De acuerdo ()

Total acuerdo ()

5.- ¿Considera que la retroalimentación de contenidos que están impartiendo los docentes favorece a la adquisición del conocimiento de los estudiantes?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()

Indiferente ()

De acuerdo ()

Total acuerdo ()

6.- ¿Considera usted que sus estudiantes están aplicando el uso de herramientas digitales en el desarrollo de su vida cotidiana?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

7.- ¿Usted está motivando a sus estudiantes al uso e implementación de herramientas digitales que facilitan la dinámica de las clases?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

8.- ¿Usted está verificando constantemente la participación de los estudiantes dentro de sus horas clases?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

9.- ¿Considera usted que el uso y aplicación de herramientas digitales está incrementando la productividad académica de los estudiantes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

Preguntas de investigación para estudiantes

ENCUESTA: La competencia digital docente y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil 2021.

Competencia digital docente.1.- ¿Sus docentes están identificando y seleccionando información digital en: buscadores, metabuscadores específicos, base de datos?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

2.- ¿Considera importante que sus docentes estén almacenando información digital en: tarjetas de memoria, Evernote, Nube, instapaper u otros?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

3.- ¿Usted cree que es favorable que sus docentes estén organizando y analizando la información digital para evaluar su finalidad y relevancia?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

4.- ¿Usted considera importante que sus docentes a fin de mejorar sus conocimientos deben apoyarse con otros docentes de la misma área en busca de un conocimiento actualizado?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

5.- ¿Usted estima conveniente que sus docentes estén compartiendo recursos a través de herramientas en línea: youtube, redes sociales, plataformas educativas, u otros?

Total desacuerdo ()

Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

6.- ¿Usted considera importante que sus docentes estén desarrollando sus clases mediante entornos virtuales de aprendizaje como: blogs, wikis y redes sociales?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

7.- ¿Considera importante que sus docentes estén creando y editando contenidos nuevos (texto) con herramientas digitales: word, Blogger, Wordpress; para el desarrollo de tus aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

8.- ¿Considera beneficioso que sus docentes estén editando y elaborando recursos: fotos, videos, sonido, códigos QR; con distintas herramientas digitales para el desarrollo de tus aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

9.- ¿Es para usted favorable que sus docentes interactúen y compartan contenidos mediante plataformas educativas para el desarrollo de los aprendizajes?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

Proceso enseñanza aprendizaje

1.- ¿Considera usted que sus docentes están utilizando estrategias metodológicas dinámicas para enseñar?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

2.- ¿Considera que las estrategias metodológicas que están utilizando sus docentes para enseñar posibilitan el desarrollo de sus conocimientos?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

3.- ¿Considera que los conocimientos que se encuentra adquiriendo favorecen su desenvolvimiento académico?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

4.- ¿Conoce usted si los docentes están implementando herramientas digitales en sus horas clases, creando así espacios más interactivos?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

5.- ¿Considera que la retroalimentación de contenidos que están impartiendo sus docentes favorece a la adquisición del conocimiento?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

6.- ¿Cree usted que el uso de herramientas digitales le está ayudando al desarrollo de sus actividades escolares y cotidianas?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

7.- ¿Usted considera que sus docentes están motivando al uso e implementación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

8.- ¿Es verdad que sus docentes están compartiendo constantemente información y recursos en los diferentes medios de interacción?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

9.- ¿Considera usted que el uso e implementación de herramientas digitales como: blogs, whassatp, you tube, Facebook, plataformas educativas; está incrementado su interés y rendimiento académico?

Total desacuerdo ()
Desacuerdo ()
Indiferente ()
De acuerdo ()
Total acuerdo ()

INFORMACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Nombre del Investigador: Denisse Janeth Bonilla Hidalgo

Título de la Investigación: Competencia digital docente y su influencia en el proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro.

Objetivos de la Investigación:

Objetivo general

Determinar como la competencia digital docente influye en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la Unidad educativa Diego de Almagro, San Luis de Pambil. 2021

Objetivos específicos

- Diagnosticar como la comunicación, la búsqueda de información y la creación de contenido digital evidencian la existencia de la competencia digital en los estudiantes de la UE Diego de Almagro, San Luis de Pambil. 2021.
- Identificar como las estrategias metodológicas, conocimientos y comportamientos que se ejecutan en el curso influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la UE Diego de Almagro, San Luis de Pambil. 2021.
- Diseñar un programa formativo para el desarrollo de competencias digitales de los docentes en busca de mejorar el proceso de enseñanza –

Validación de Propuesta de investigación



aprendizaje en los estudiantes de la UE Diego de Almagro, San Luis de Pambil. 2021.

Título de la Propuesta: "Docentes digitales para la educación del futuro"

Objetivo de la propuesta:

Desarrollar competencias digitales en los docentes de la Unidad educativa Diego de Almagro a través de un plan de formación que contribuya a conseguir los retos que se plantean en la educación del futuro.



VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

<i>Criterio de Valoración</i>	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	-------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					X		5
<i>Redacción</i>				X			4
<i>Claridad</i>					X		5
<i>Consistencia</i>					X		5
<i>Estructura</i>					X		5
<i>Metodología</i>					X		5

Promedio de puntuación

Regla Decisoria sobre puntuación

< a 3.00 Rechazado
 >= a 3.00 Aceptado

Puntaje de Decisión

4,83

Observaciones:

Sugiero mejorar la redacción y formato del documento, particularmente en la parte correspondiente al Moodle

<i>Nombre del Experto:</i>	Luis Antonio Alcívar Torres
<i>Cédula/Pasaporte:</i>	0917231888
<i>Email:</i>	lalcivar@utb.edu.ec



Hecho digitalmente por
 LUIS ANTONIO
 ALCIVAR
 TORRES

Firma

Fecha: 18/10/2021



RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO

- Magister en Docencia y Currículo.
- Investigador acreditado SENESCYT (No. REG-INV-15-01302).
- Miembro de la Comisión de Investigación Científica de la Universidad Técnica de Babahoyo (2018 a la fecha).
- Coordinador de la Comisión de Investigación de la FACIAG-UTB (2018 a la fecha).
- Profesor del Centro de Estudios de Posgrado de la Universidad Técnica de Babahoyo (2020 a la fecha).
- Profesor titular materia Metodología de la Investigación Científica UTB (2015 a la fecha).
- Ex-Director del Instituto de Investigación y Desarrollo de la Universidad Técnica de Babahoyo (2011-2016).
- Ex-Coordinador Académico del Centro de Estudios de Posgrado de la Universidad Técnica de Babahoyo (2018-2020).



VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

Criterio de Valoración	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	--------------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>					x		5
<i>Redacción</i>				x			4
<i>Claridad</i>					x		5
<i>Consistencia</i>				x			4
<i>Estructura</i>				x			4
<i>Metodología</i>					x		5

*Promedio de puntuación***Regla Decisoria sobre puntuación**

< a 3.00 Rechazado
 >= a 3.00 Aceptado

Puntaje de Decisión**4,5**

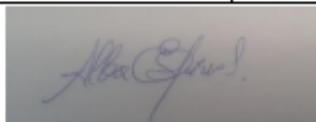
Observaciones:

Recomendaría que los talleres también se den de forma presencial tomando en consideración

Que existen maestros que no tienen mucha experiencia en el manejo de TIC

Y sería de mayor ayuda si una persona que sabe les enseña de forma presencial

Nombre del Experto:	ALBA KARINA ESPINEL GUADALUPE
Cédula/Pasaporte:	0911710234
Email:	alba.espinel@educacion.gob.ec



Firma

Fecha: 14 de octubre 2021

RESUMEN DE HOJA DE VIDA DE EXPERTO

ALBA KARINA ESPINEL

Licenciada en Comercio y Administración con Diplomado y Maestría en Diseño Curricular, con más de 33 años de experiencia trabajando como docente Particular y Fiscal, dictando varias cátedras en el área de Comercio y Administración, Emprendimiento y Gestión como también Docente del Bachillerato Internacional. En el 2016-2018 Coordinadora del área de Comercio y líder del Grupo 3 de Bachillerato Internacional de la Unidad Educativa José María Velasco Ibarra. Tutora de monografías del Bachillerato Internacional en Gestión Empresarial



VALIDEZ DE CONTENIDO (VC)

<i>Criterio de Valoración</i>	APLICACIÓN DE PROPUESTA
-------------------------------	-------------------------

CRITERIOS EVALUATIVOS

Condición	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Puntuación	1	2	3	4	5

Item	< a 60	61 a 70	71 a 80	81 a 90	91 a 100	Condición	Puntuación
<i>Pertinencia</i>				X			4
<i>Redacción</i>					X		5
<i>Claridad</i>					X		5
<i>Consistencia</i>				X			4
<i>Estructura</i>				X			4
<i>Metodología</i>							

Promedio de puntuación

Regla Decisoria sobre puntuación

< a 3.00	Rechazado
>= a 3.00	Aceptado

Puntaje de Decisión 4,4

Observaciones: NINGUNA

Nombre del Experto:	Franklin W. Montecé Mosquera
Cédula/Pasaporte:	1202940142
Email:	fmontecem@gmail.com

Firma

Fecha: 18/10/2021



	UNIVERSIDAD: TÉCNICA DE BABAHOYO
	ESPECIALIZACIÓN: Ciencias de la Educación - Desarrollo de Proyectos Educativos y Sociales
DE POSTGRADO:	NOMBRE DEL TÍTULO: DIPLOMADO SUPERIOR EN INVESTIGACIÓN DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA
	UNIVERSIDAD: Autónoma de Los Andes UNIANDES
	ESPECIALIZACIÓN: Ciencias de la Educación - Educación Superior
DE GRADO:	NOMBRE DEL TÍTULO: Licenciado en Ciencias de la Educación.
	ESPECIALIZACIÓN: Informática Educativa
	UNIVERSIDAD: Técnica de Babahoyo
DE GRADO:	NOMBRE DEL TÍTULO: Abogado de los Tribunales de la República
	UNIVERSIDAD: Autónoma de Los Andes UNIANDES

EXPERIENCIA COMO DOCENTE		
INSTITUCIÓN	MATERIAS	PERÍODO
<i>Universidad Autónoma de Los Andes</i>	<i>Programación Web, Arquitectura del computador, Auditoria Informática, Desarrollo de Proyectos, Investigación Científica, Comercio Electrónico, Programación Visual, Informática Jurídica, Desarrollo de Proyectos, TICS Aplicadas a las Ciencias Jurídicas.</i>	<i>Mayo 2002 - Octubre 2019</i>
<i>Universidad Técnica de Babahoyo - CEPEC</i>	<i>Manejo de Aulas Virtuales</i> <i>Manejo de Aulas Virtuales</i> <i>Manejo de Aulas Virtuales y uso de las TICS.</i>	<i>2008 -2009</i> <i>2011-20012</i> <i>2014</i>
<i>Universidad Técnica de Babahoyo - CANU</i>	<i>Desarrollo del Pensamiento</i> <i>Investigación Científica</i> <i>Desarrollo de Proyectos</i>	<i>Enero 2012 - Septiembre 2012</i>

<i>Universidad Técnica de Babahoyo</i> FACIAG - UTB CARRERAS: AGRONOMÍA - AGROPECUARIA	<i>Informática III y IV</i>	Febrero 2016 - Noviembre 2019
<i>Universidad Técnica de Babahoyo</i> FCJSE - UTB CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL	TICS <i>Legislación Periodística</i>	Diciembre 2019 - Hasta Actualidad

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN CARGOS ACADÉMICOS - ADMINISTRATIVOS		
NOMBRE DE LA EMPRESA	CARGO	PERÍODO
<i>Universidad Técnica de Babahoyo</i>	<i>Analista de Planificación Universitaria</i>	2013-2016
<i>Universidad Autónoma de los Andes</i>	<i>Coordinador de Investigación - Carrera de Sistemas</i>	2015 - 2019
<i>Universidad Técnica de Babahoyo</i>	<i>Director Escuela de Ciencias Sociales. FCJSE - UTB</i>	2019 - 2020

CURSOS Y SEMINARIOS DESDE EL AÑO 2019 (Relacionados al área del conocimiento - TICS)	SEÑALAR		HORAS ACADÉMICAS
	APROBACIÓN	ASISTENCIA	
<i>Introducción a las Tecnologías Aplicadas a la educación ULEAM</i>		X	60
<i>Herramientas de la WEB 2.0 Aplicadas a la Docencia</i>	x		60
<i>Metodología de la Investigación Científica</i>	x		40
<i>Estrategias Metodológicas en procesos andragógicos</i>	x		40
<i>Programación Avanzada con PHP y MySQL Server</i>	x		60
<i>Cableado Estructurado, Redes y Enlaces de Datos</i>	x		40
<i>Docencia Universitaria</i>	x		50
<i>Programación y Fórmulas Avanzadas con Excel</i>	x		40
<i>Programación Avanzada en EXT JS y JAVA</i>	x		60
<i>Planificación Académica y Estratégica de Educación Superior</i>		X	40
<i>NAS-CBR (NETWORK ADMINISTRATION SPECIALIST MODULO 1)</i>	X		20
<i>DESARROLLO D WEB SERVICES</i>	X		10
<i>REDACCIÓN Y EDICIÓN DE LIBROS</i>		X	40
<i>DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE APLICACIONES UBICUAS RFDI - NFC</i>	X		40
<i>BASE DE DATOS PARA TOMA DE DECISIONES Y MINERIA DE DATOS</i>	X		40

