



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:**

---

**DESARROLLO DE UN MÓDULO DE COMPETENCIAS DIGITALES  
EN EL EVEA DE JH SYSTEMAS**

---

Trabajo de investigación previo la obtención del título de Magíster en Educación  
mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

**Autora:** María Cristina Calderón Agama

**Tutor:** Ing. David Ricardo Castillo Salazar, MSc.

**AMBATO – ECUADOR**

2021

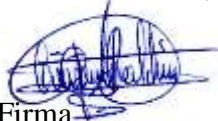
**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

Yo, María Cristina Calderón Agama, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “DESARROLLO DE UN MÓDULO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EL EVEA DE JH SYSTEMAS”, como requisito para optar al grado de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 20 días del mes de abril de 2021, firmo conforme:



Firma

0201724549

San Miguel de Bolívar, cantón San Miguel, Barrio 10 de Enero

[crisscalderon4@gmail.com](mailto:crisscalderon4@gmail.com)

032989313

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DESARROLLO DE UN MÓDULO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EL EVEA DE JH SYSTEMAS” presentado por MARÍA CRISTINA CALDERÓN AGAMA, para optar por el Título MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 20 de abril del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "David Ricardo Castillo Salazar". The signature is stylized and cursive.

Ing. David Ricardo Castillo Salazar, Msc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, 20 de abril del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'María Cristina Calderón Agama', is written over a horizontal dotted line.


María Cristina Calderón Agama

0201724549

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **DESARROLLO DE UN MÓDULO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EL EVEA DE JH SYSTEMAS**, previo a la obtención del Título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, de 10 mayo de 2021



Dr. Oscar Vinicio Munive Obando  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



MSc. Hugo Moncayo  
VOCAL



MSc. David Castillo.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo lo dedico a mi amada familia y muy especial a mi esposo Javy el que me ha brindado su apoyo incondicional y hemos compartido juntos esta nueva experiencia para alcanzar nuestro propósito, a mi suegra Teresita, mis hijos Nelson, Christopher y Luisa, quiénes me han sabido comprender en los momentos que he tenido que ausentarme como madre para continuar con mis estudios.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi Dios por sus bendiciones que me regala todos los días, además a los docentes de la Universidad Tecnológica Indoamérica especialmente a los Docentes de Posgrado por compartir todos sus conocimientos, también a mi Director de Tesis Msc. David Castillo quién me guió en esta investigación para concluir con éxito esta nueva meta

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	i
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>2</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....</b>	<b>3</b>
<b>APROBACIÓN TRIBUNAL .....</b>	<b>4</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>5</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>6</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS.....</b>	<b>7</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>11</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS.....</b>	<b>12</b>
<b>UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA .....</b>	<b>13</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO .....</b>	<b>13</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>14</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>15</b>
<b>Importancia y Actualidad.....</b>	<b>15</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>17</b>
<b>Planteamiento del Problema .....</b>	<b>21</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>24</b>
<b>General.....</b>	<b>24</b>
<b>Específicos.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>25</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>25</b>
<b>Antecedentes de la investigación.....</b>	<b>25</b>
<b>DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....</b>	<b>30</b>
<b>DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....</b>	<b>30</b>
<b>EVEA.....</b>	<b>30</b>



<b>Elementos de un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje</b> .....	31
<b>Selección de un EVEA</b> .....	32
<b>Características Técnicas</b> .....	32
<b>Características Pedagógicas</b> .....	33
<b>Criterios de Selección de un EVEA</b> .....	33
<b>Fases de la Creación de un EVEA</b> .....	34
<b>Fase 1: Planeación</b> .....	34
<b>Fase 2: Diseño y desarrollo de entornos</b> .....	34
<b>Fase 3: Operación</b> .....	34
<b>Criterios de calidad de los EVEA</b> .....	35
<b>Calidad Organizativa</b> .....	35
<b>Calidad Comunicacional</b> .....	35
<b>INTERNET</b> .....	36
<b>DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES</b> .....	40
<b>DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE</b> .....	40
<b>DISEÑO DE MODULO COMPETENCIAS DIGITALES</b> .....	40
<b>Ventajas de la competencia digital</b> .....	41
<b>Competencia Digital en Estudiantes</b> .....	42
<b>Competencia Digital en Docentes</b> .....	42
<b>Principales programas ofimáticos utilizados en una empresa</b> .....	42
<b>Competencias del módulo competencias digitales</b> .....	44
<b>Elementos Básicos de la Didáctica</b> .....	48
<b>Estructura de una Unidad Didáctica</b> .....	48
<b>Estrategias metodológicas</b> .....	49
<b>Tipos de Pedagogía</b> .....	50
<b>La Pedagogía y el proceso educativo</b> .....	51

<b>Hipótesis</b> .....	52
<b>Señalamiento de variables</b> .....	52
<b>Variable Independiente</b> .....	52
<b>Variable Dependiente</b> .....	52
<b>CAPÍTULO II</b> .....	53
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b> .....	53
<b>Paradigma y tipo de Investigación</b> .....	53
<b>Modalidad de la Investigación</b> .....	53
<b>Bibliográfica-Documental</b> .....	54
<b>De campo</b> .....	54
<b>De intervención social o proyecto factible</b> .....	54
<b>Tipos o Niveles de Investigación</b> .....	55
<b>Descriptivo</b> .....	55
<b>Correlacional</b> .....	55
<b>Asociación de variables</b> .....	55
<b>Población y Muestra</b> .....	56
<b>Población</b> .....	56
<b>Muestra</b> .....	56
<b>Técnicas e instrumentos</b> .....	59
<b>La Encuesta</b> .....	59
<b>La Observación</b> .....	59
<b>Valides y Confiabilidad</b> .....	59
<b>Plan para la Recolección de la Información</b> .....	60
<b>Plan de Procesamiento de Información</b> .....	60
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	62
<b>Comprobación de Hipótesis</b> .....	73

<b>CAPÍTULO III</b> .....	76
<b>Datos Informativos</b> .....	76
<b>Equipo Técnico Responsable</b> .....	76
<b>Antecedentes</b> .....	76
<b>Justificación</b> .....	77
<b>Objetivos</b> .....	79
<b>Objetivo General</b> .....	79
<b>Objetivos Específicos</b> .....	79
<b>Análisis de Factibilidad</b> .....	80
<b>Político</b> .....	80
<b>Social</b> .....	80
<b>Cultural</b> .....	80
<b>Económico</b> .....	80
<b>Tecnológico</b> .....	81
<b>Fundamentación Pedagógica</b> .....	81
<b>Fundamentación Tecnológica</b> .....	81
<b>Fundamentación Sociológica</b> .....	81
<b>Fundamentación Didáctica</b> .....	82
<b>Conclusiones</b> .....	127
<b>Recomendaciones</b> .....	128
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	129
<b>ANEXOS</b> .....	134

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.-</b> Variable Independiente: Diseño de Módulo Competencias Digitales..	57
<b>Tabla 2.-</b> Variable Dependiente: EVEA.....	58
<b>Tabla 3.-</b> Plan para la Recolección de la Información .....	60
<b>Tabla 4.-</b> Conoce las Tecnologías Informáticas Ofimáticas .....	62
<b>Tabla 5.-</b> La Tecnología On-line es ideal para capacitarse .....	63
<b>Tabla 6.-</b> Las Aulas Virtuales fortalecen el trabajo colaborativo.....	64
<b>Tabla 7.-</b> Conoce la Capacitación en Competencias Digitales.....	65
<b>Tabla 8.-</b> Los Procesos de Capacitación fomentan competencias digitales .....	66
<b>Tabla 9.-</b> Utilizaría varios recursos del EVEA para ser su enseñanza más activa y motivadora.....	67
<b>Tabla 10.-</b> La Retroalimentación considera importante en las unidades académicas .....	68
<b>Tabla 11.-</b> Facilita en aprendizaje el Aprendizaje autónomo y colaborativo .....	69
<b>Tabla 12.-</b> Respetaría las normas digitales en la entrega de tareas .....	70
<b>Tabla 13.-</b> Las TIC en entornos virtuales de aprendizaje debería implementarse en otras áreas de informática.....	71

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.-</b> Árbol de Problemas .....	22
<b>Gráfico 2.-</b> Organizador Gráfico de Variables .....	27
<b>Gráfico 3.-</b> Constelación de Ideas de la Variable Independiente .....	28
<b>Gráfico 4.-</b> Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	29
<b>Gráfico 5.-</b> Conoce las tecnologías informáticas ofimáticas .....	62
<b>Gráfico 6.-</b> La Tecnología On-line es ideal para capacitarse .....	63
<b>Gráfico 7.-</b> Las Aulas Virtuales fortalecen el trabajo colaborativo.....	64
<b>Gráfico 8.-</b> Conoce la Capacitación en Competencias Digitales .....	65
<b>Gráfico 9.-</b> Los Procesos de Capacitación fomentan competencias digitales .....	66
<b>Gráfico 10.-</b> Utilizaría varios recursos del EVEA para ser su enseñanza más activa y motivadora.....	67
<b>Gráfico 11.-</b> La Retroalimentación considera importante en las unidades académicas .....	68
<b>Gráfico 12.-</b> Facilita en aprendizaje el Aprendizaje autónomo y colaborativo....	69
<b>Gráfico 13.-</b> Respetaría las normas digitales en la entrega de tareas .....	70
<b>Gráfico 14.-</b> Las TIC en entornos virtuales de aprendizaje debería implementarse en otras áreas de informática.....	71

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN**  
**ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: DESARROLLO DE UN MÓDULO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN EL EVEA DE JH SYSTEMAS.**

**AUTOR:** María Cristina Calderón Agama

**TUTOR:** Ing. David Ricardo Castillo Salazar, Msc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El trabajo actual se basó en la línea de investigación de entornos digitales promovida por Univerdiad Tecnológica Indoamérica. El problema de la investigación se centró en el aprendizaje en línea, ya que se evidenció un pobre conocimiento sobre las competencias digitales entre los empleados públicos y privados; por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo erradicar las brechas digitales a través de cursos de capacitación promovidos por 'JH Systems'. Esta empresa ha estado dando servicio a diferentes clientes durante los últimos 23 años, está ubicada en la ciudad de San Miguel-provincia de Bolívar; además, se descubrió que dicha empresa no cuenta con un Entorno de Aprendizaje Virtual (VLE) para brindar capacitación sobre competencias digitales en línea. En consecuencia, el objetivo principal de esta investigación fue crear un módulo de competencias digitales basado en las necesidades contextuales de la empresa. Además, la población se basó en 60 clientes; mientras que la metodología de investigación se basó en encuestas, la técnica de investigación se basó en una entrevista que fue validada por profesionales. Después de haber obtenido los datos, fue necesario analizar y validar la información con el uso del software SPSS. Por lo tanto, la estadística de confiabilidad obtuvo el resultado de 804 en diez elementos. Una vez realizado el análisis, se estableció que los usuarios necesitan ser capacitados en competencias digitales en horarios flexibles. Para concluir, se determinó que antes de aplicar entornos virtuales de aprendizaje, es vital establecer las reglas de los cursos de capacitación abordando el objetivo y los recursos; por lo tanto, el papel del manual juega un papel esencial porque se considera como una herramienta interactiva que permite alcanzar el logro de un aprendizaje significativo.

**PALABRAS CLAVES:** competencias digitales, EVEA, PACIE.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN**  
**ENTORNOS DIGITALES**

**THEME:** DEVELOPMENT OF A DIGITAL SKILLS MODULE IN THE EVEA OF JH SYSTEMAS

**AUTHOR:** María Cristina Calderón Agama

**TUTOR:** Ing. David Ricardo Castillo Salazar, Msc.

**ABSTRACT**

The current work was based on the research line of digital environments promoted by Univerdiad Tecnológica Indoamérica. The research problem was focused on online learning as poor knowledge about digital competencies was evidenced among public and private employees; therefore, this research is aimed to eradicate digital gaps through training courses promoted by 'JH Systems'. This company has been giving service to different clients during the last 23 years, it is located in San Miguel town -Bolívar province; additionally, it was found out that the mentioned company does not have a Virtual Learning Environment (VLE) to provide training about digital online competencies. Consequently, the main objective of this research was to create a module of digital competencies based on the contextual needs of the company. Besides, the population was based on 60 clients; while the research methodology based on surveys, the research technique based on an interview which was validated by professionals. After having gotten the data, it was necessary to analyze and validate the information with the use of the software SPSS. Hence, the reliability statistic got the result of 804 in ten elements. Once the analysis was done, it was established that users need to be trained on digital competencies in flexible schedules. To conclude, it was determined that before applying virtual learning environments, it is vital to set the rules of training courses by addressing the target and the resources; therefore, the role of the manual plays an essential role because it is considered as an interactive tool that allows meeting the achievement of meaningful learning.

**KEYWORDS:** digital competencies, VLE, PACIE.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y Actualidad**

El presente proyecto está enmarcado dentro de la línea de investigación de la Universidad Indoamérica en su modalidad en línea como es la de entornos digitales bajo la sub-línea de docencia en entornos digitales, teniendo relación con la temática propuesta ya que los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) son espacios que posibilitan la interacción didáctica para que el estudiante y docente ejecuten actividades propias de la docencia surgiendo de la necesidad de imitar la realidad de forma virtual con actividades como la conversación, la lectura de documentos, ejecución de ejercicios propuestas en la plataforma y la formulación de preguntas al docente todo lo manifestado en un mismo lugar simulando una clase presencial.

A esto se puede acotar que las TIC se han convertido en un aliado para las personas repercutiendo no solo en las relaciones sociales sino también en los procesos educativos pues la mayoría de las cosas actuales lo conocemos por medio de un ordenador y que muchas de las veces lo aplicamos en nuestra vida cotidiana.

Este proyecto tiene importancia y actualidad puesto que servirá como un apoyo al docente como a las personas que se capaciten en la empresa JH Systemas a través de su EVEA con una estructura ideal como lo es PACIE (Presencia, Alcance, Comunicación, Interacción y Elearning) permitiendo que la enseñanza - aprendizaje sea optimizada con temáticas y herramientas digitales acordes a la actualidad presentes en la web 2.0 que servirá a los estudiantes a ser competitivos en la sociedad actual en la que vivimos.

Tiene pertinencia por su articulación con las leyes y reglamentos y las diferentes normativas vigentes del Ecuador de los cuales se pueden anotar el cuarto eje de acción del (Plan Nacional de Desarrollo, 2017), denominado Fortalecimiento Pedagógico, se ha establecido como estrategia la ejecución de jornadas de



capacitación para el fortalecimiento de: a) capacidades pedagógicas, b) implementación de la formación dual, c) competencias técnicas específicas, y d) evaluación de impacto de las capacitaciones; las cuales están íntimamente relacionadas y articuladas, de tal manera que se constituyan como la primera fase previa a la conformación de una Estrategia Nacional de Formación e Investigación Técnica y Tecnológica que posteriormente se encargará de la definición, ejecución, seguimiento y evaluación de las actividades enmarcadas en el cuarto eje de acción, además relacionándose directamente con el Reglamento de Posgrado en su modalidad de Titulación en lo referente a las Propuestas Metodológicas y Tecnológicas avanzadas en donde involucra todo el ciclo de la investigación como la problematización, fundamentación, propuesta y la documentación final.

Con lo anterior manifestado actualmente los sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje son elementos fundamentales como soporte tecnológico para la enseñanza - aprendizaje en donde el docente debe dar importancia a los contenidos publicados los mismos que deben ser confiables y de calidad.

Mientras tanto los Sistemas de Información en la empresa JH Systemas no son nuevos pues desde el año de 1997 utiliza computadores tanto para trabajo como para capacitación convirtiendo en un estándar establecido para el procesamiento, almacenamiento y entrega de información de todos los involucrados como clientes y miembros que lo conforman donde cada uno requiere diferente información para la ejecución de sus diferentes actividades y que estos sirvan como un instrumento para la toma de decisiones por parte de su gerente.

Según (Consultores, 2020) la herramienta Moodle utilizada se basa en beneficios como herramienta libre y gratuita basada principalmente en su diseño de constructivismo pedagógico en donde la educación a distancia no pierda su carácter educativa en donde los estudiantes no están en el aula pero se encuentran virtualmente mediante el uso de medios que estará a su disposición en donde la empresa no puede estar ajena a estos avances tecnológicos pues esta herramienta

tecnológica está basada en una comunicación a través del uso del internet y el trabajo colaborativo.

La importancia de los EVEA es su aplicación en la educación con la posibilidad de garantizar una didáctica que estimule la visión cognitiva y que despierte el interés igual o superior que los que transmiten presencialmente entrelazando una integración de TIC para su óptimo funcionamiento.

### **Justificación**

Se puede mencionar que existen varias investigaciones sobre la implementación del EVEA de los cuales se puede anotar los siguientes:

Según (Hiraldo, 2018) en su estudio denominado “Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia” resalta que el EVEA en las cinco universidades a distancia de Costa Rica consultadas la plataforma más usada es Moodle, seguida de Blackboard y Sakai y que son valorados como muy adecuados como complemento a la gestión académica.

Teniendo en cuenta a (Barrera, Peña, & Peña, 2016) en su investigación denominada “Diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje utilizando la plataforma educativa Moodle. estudio de caso: asignatura ergonomía. Universidad de Cienfuegos, Cuba”, en donde se manifiesta que los SGCA (Sistemas de Gestión de Contenidos de Aprendizaje) se convierten en un soporte tecnológico fundamental para el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre y cuando la información sea confiable y de calidad.

De acuerdo con (Zambrano, 2018) en su tesis denominada “Diseño de un modelo de enseñanza a través de aulas virtuales para la carrera de ingeniería en sistemas administrativos computarizados de la facultad de ciencias administrativas en la universidad de Guayaquil, sugiere la implementación de un aula virtual que podrá ofrecer a los estudiantes un refuerzo a sus estudios regulares, acceder incluso

fuera de los horarios de clases ayudando a fortalecer su desarrollo académico para mejorar los hábitos de estudio y se interactúe entre compañeros pero sobre todo aprender las nuevas herramientas que ofrece la tecnología y el internet.

Desde la posición de (Tibán, 2019) en su tesis denominada “Manual Orientador sobre el Uso de Plataformas Virtuales en educación a distancia en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, la cual consideró que el rol del docente es el encargado de proporcionar medios y herramientas que permitan al estudiante crear sus propios aprendizajes.

Con el cambio vertiginoso de la tecnología en donde la educación no es ajena a esta realidad se busca que la educación esté acorde a esta nueva era tecnológica y que despierte interés al momento de transmitir conocimientos mediante cursos de capacitación que incluyan nuevas formas de aprendizaje efectivos que ayuden a mejorar el desempeño laboral.

La empresa JH Systemas creada en el año de 1997 con la finalidad de ser un aliado para erradicar la brecha digital en el año 1998 cumplido con todos los trámites respectivos obtienen el aval del Departamento de Educación Popular Permanente del Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador para capacitación en informática emitiendo certificados avalizados por la antes mencionada institución y esta empresa acorde a los avances tecnológicos busca seguir capacitando en informática pero actualmente de una modalidad on-line.

La empresa JH Systemas por parte de sus representantes legales o dueños tienen la visión de implementar una capacitación on-line con la finalidad de romper barreras en donde se puede citar las limitaciones geográficas; traslado de personas a capacitarse; horarios de trabajo y cumplimiento de actividades laborales y del hogar todas estas barreras se puede superar con una educación o formación on-line, sin estar sujetos a un horario y que además ahorrarían dinero al compararse con una educación presencial en donde gastarían en traslado hacia el lugar de la capacitación

a más de los inconvenientes de solicitar permisos en el trabajo y todo lo que ello conlleva.

Por una parte, se puede mencionar que un personal capacitado es un aliado perfecto para una empresa ya sea pública o privada, pues estas ponen en práctica lo aprendido en la capacitación logrando así mejorar su productividad en su puesto de trabajo.

A nivel **Macro** cómo expresa (Unesco, 2018) las competencias digitales a nivel mundial se menciona que si su nivel es avanzado permiten que los usuarios saquen provecho de las tecnologías digitales de manera útil y transformacional, el rápido incremento del acceso y de la conectividad a internet ha abierto el camino al desarrollo de una economía digital a lo largo de todo el mundo.

A nivel **Meso** según (ONU, 2018), existen grandes desigualdades que son la consecuencia de la falta de competencias digitales tanto en los países en vías de desarrollo como en los países desarrollados, en general se considera que las competencias digitales básicas, al uso elemental de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea al igual que las competencias convencionales de la lectura, la escritura y el cálculo, son parte esencial de la nueva gama de competencias en alfabetización durante la era digital.

A nivel **Micro** podríamos mencionaremos a (ConsultasEdu, 2018) en donde se menciona que la educación a distancia en Ecuador surgió en el año 1976 pero que actualmente sólo unos nueve puntos, seis por ciento de los estudiantes universitarios cursan sus estudios a distancia, mientras que en el año 2018 la Senescyt quiso sumar a docentes en una educación en línea en las universidades públicas para la diversificación de las diferentes ofertas educativas. También se puede señalar que en Ecuador existen varias empresas dedicadas a capacitación en informática en espacios educativos formales, no formales e informales al cual se han venido actualizando conocimientos ya sea para trabajos autónomos y privativos para mejorar su rendimiento en su lugar de trabajo.

En la provincia de Bolívar existe pocas entidades de capacitación en informática, pero estas sin emitir certificaciones de capacitación avalizadas las mismas que no les sirven como aval para incluir en su hoja de vida ya sea para conseguir trabajo o que sirva como mérito para un ascenso o incentivo económico por su formación o de rendimiento laboral

En el cantón San Miguel de Bolívar, lugar donde se encuentra la empresa JH Systemas dedicada a capacitación en informática con certificaciones avalizados y en proceso para acreditación por parte de la SETEC (Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones) para emitir certificaciones de cursos en competencias digitales modalidad on-line el mismo que ayudará a erradicar la brecha digital existente en la actualidad.

Con respecto a los S.I. (Sistemas de Información) (Murdick, 2018) “manifiesta que en estos sistemas están conformados por tres componentes como: humano, tareas y aplicaciones que permiten ayudar al procesamiento de la información y la toma de decisiones” en donde la empresa JH Systemas lo utiliza como un elemento estratégico para innovar, competir y alcanzar objetivos planteados pues al ser una empresa pequeña conformada por 3 personas dos de las cuales poseen títulos a fin a sus servicios en el área de informática los cuales aplican estos sistemas para colaboración como para gestión en la toma de decisiones de forma eficiente desde y hacia sus proveedores y clientes.

Según (Intermón, 2020) menciona que las nuevas tecnologías en la educación aumenta las oportunidades para acceder al conocimiento, desarrollar habilidades colaborativas como también la de inculcar valores pues estas están cambiando nuestras hábitos de vida, más allá de los riesgos existentes en niños y adolescentes por la necesidad de control por parte de sus progenitores o personas que los cuidan.

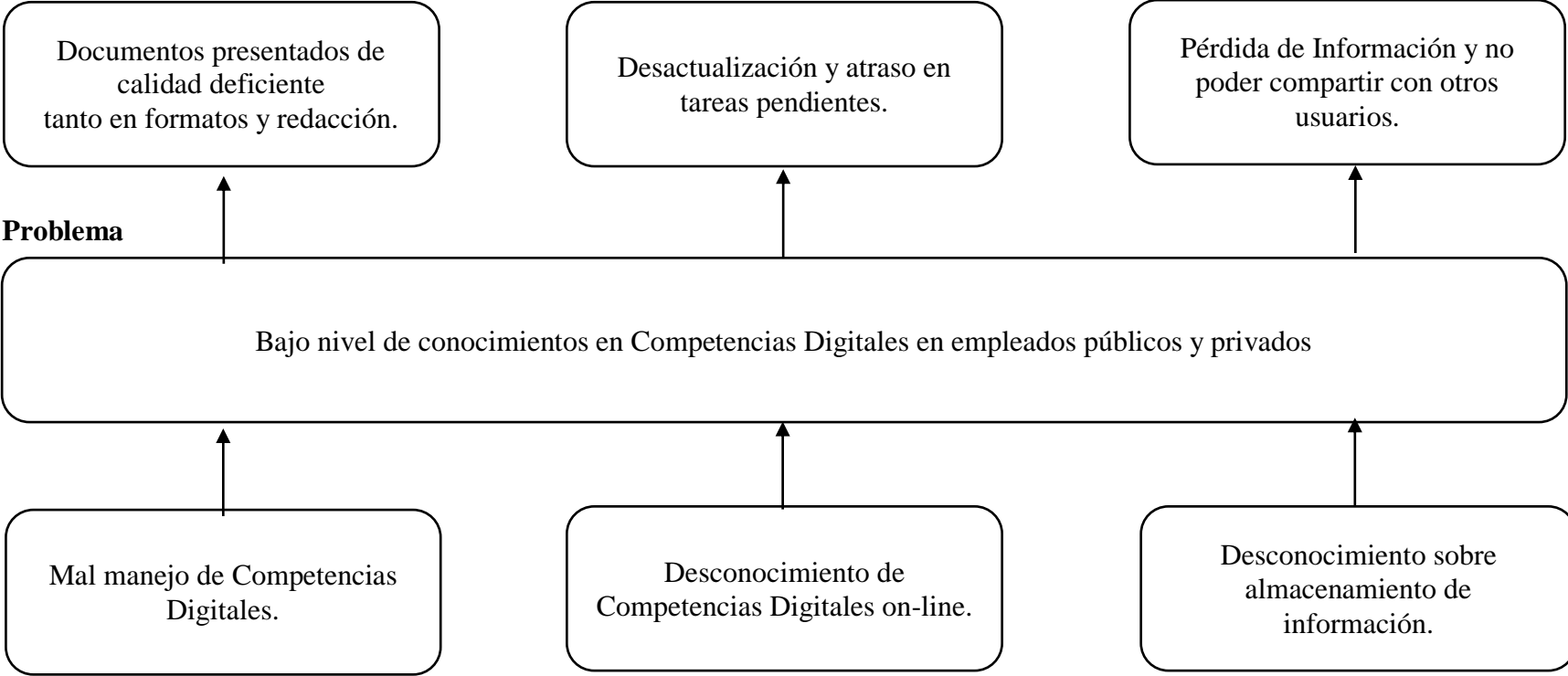
Entonces se puede decir que los EVEA siguen y seguirán evolucionando fomentando el aprendizaje siendo flexibles con estándares que puedan ser personalizables permitiendo integrar aplicaciones que profundicen analíticas de aprendizaje y que al mismo tiempo se puedan vincular con las diferentes redes sociales actuales.

### **Planteamiento del Problema**

¿La implementación del módulo de competencias digitales en la empresa JH Systemas contribuirá a erradicar la brecha digital por medio de la capacitación en la modalidad on-line?

**Gráfico 1.-** Árbol de Problemas

**EFEECTO**



**CAUSA**

Realizado por: María Cristina Calderón Agama.

Actualmente toda organización maneja volúmenes altos de información a la cual se debe procesar, pero se debe realizar con una eficiente aplicación dentro de las que se puede anotar la creación, análisis y comunicación de la información basada en documentos bien redactados para tener éxito en el mensaje o información que deseamos transmitir ya que están sujetos a ser compartidos desde uno a varios y hasta miles de personas al cual se debe otorgar una buena imagen de los documentos distribuidos.

El mercado local, nacional e internacional se encuentran produciendo nuevas competencias laborales en donde el individuo debe adaptarse de manera acelerada cumpliendo con características, habilidades como de sus experiencias para lograr competitividad en esta nueva sociedad he aquí el desconocimiento de las diferentes herramientas sobre competencias digitales en línea podrían dejarnos relegados por la acumulación de tareas pendientes en los diferentes trabajos por lo que deberíamos reflexionar sobre capacitarse o actualizarse en competencias digitales con la finalidad de cumplir con requerimientos institucionales capaces de ser competentes y que se conviertan en un factor más de motivación antes que de trabajo.

La sociedad debe estar acorde a los nuevos cambios para lograr responsabilidad desde el ámbito que se ejerza sea educativo o laboral en donde las competencias digitales juegan un papel preponderante ya que cambia procedimientos, modo de actuar y muchas de las veces si existe una mala capacitación esto conllevará a que el usuario no actualice sus conocimientos.



## **Objetivos**

### **General**

Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

### **Específicos**

- Determinar la situación actual del uso del Módulo de competencias digitales de la empresa JH Systemas para promover la calidad de la capacitación on-line.
- Identificar las herramientas que serán parte del módulo de competencias digitales en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje de la empresa JH Systemas con las diferentes actividades académicas.
- Elaborar una alternativa de propuesta que contribuya a solucionar el problema planteado.

## CAPITULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes de la investigación**

Luego de realizar revisión literaria en repositorios digitales tanto de la Universidad Indoamérica como de otros centros de estudios superiores mencionaré a los diferentes autores sobre similitudes de estudios a la presente temática investigada:

**Título:** “Implementar en una Plataforma Virtual la asignatura de ofimática utilizando la metodología del Diseño Instruccional Curricular en la Universidad Tecnológica Equinoccial” (Rojas Cajamarca, 2017). **Autor:** Rojas Cajamarca Nicolás Alejandro. **Conclusión:** En el estudio de los paradigmas tradicionales de la educación se llegó a la conclusión que estos aún tienen un largo camino que recorrer para abarcar la educación virtual de cada uno se han tomado ciertas características que son las más relevantes en el proceso de la educación virtual.

**Título:** “El entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma Moodle y la relación en la capacitación docente de libre acceso” (Buenaño Valencia & Fernández Buele, 2016). **Autor:** Buenaño Valencia Edwin Hernando. **Conclusión:** Los docentes de la institución educativa Oscar Efrén Reyes presentan dificultades en cuanto a los conocimientos de entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma Moodle, esto se determina que al no contar con una capacitación continua y al no darle la importancia necesaria en la institución, no se fortalece a los docentes en cuanto al uso de la herramienta tecnológica.

**Título:** “Implementación de un Aula Virtual para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Unidad Educativa Península de Santa Elena”

(Mendieta Vivar, 2017). **Autor:** Mendieta Vivar Juan Alberto. **Conclusión:** Mediante el Aula Virtual los docentes podrán tener a la mano resultados de los avances, y cumplimiento de objetivos en el proceso de enseñanza y estrategias de evaluación, mientras que los estudiantes podrán conocer el resultado de sus calificaciones inmediatamente después de realizarlas, de tal forma que pueden consultar sus notas y avances de estudios.

**Título:** “Diseño e Implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje utilizando la plataforma educativa Moodle, estudio de caso: Asignatura Ergonomía, Universidad Cienfuegos, Cuba”. (Barrera García, Peña Sklyar, & Matos, 2018). **Autor:** Barrera, García Aníbal y Peña, Irina. **Conclusión:** Ergonomía en interactiva Moodle de la Universidad de Cienfuegos, destaca que como importante esta el 100% de satisfacción, manifestado por los estudiantes entre las categorías de bastante satisfecho y completamente satisfecho.

**Título:** “Uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación a distancia” (Hirald Trejo, 2018). **Autor:** Hirald Trejo Reyna. **Conclusión:** Los entornos virtuales en las Instituciones de Educación Superior son valorados como muy adecuados y los principales usos que hacen es como complemento a la gestión académica y administrativa, medio principal para el desarrollo, complemento al proceso docente y a las actividades de estudio independiente y de interacción tutorial.

**Gráfico 2.-** Organizador Gráfico de Variables

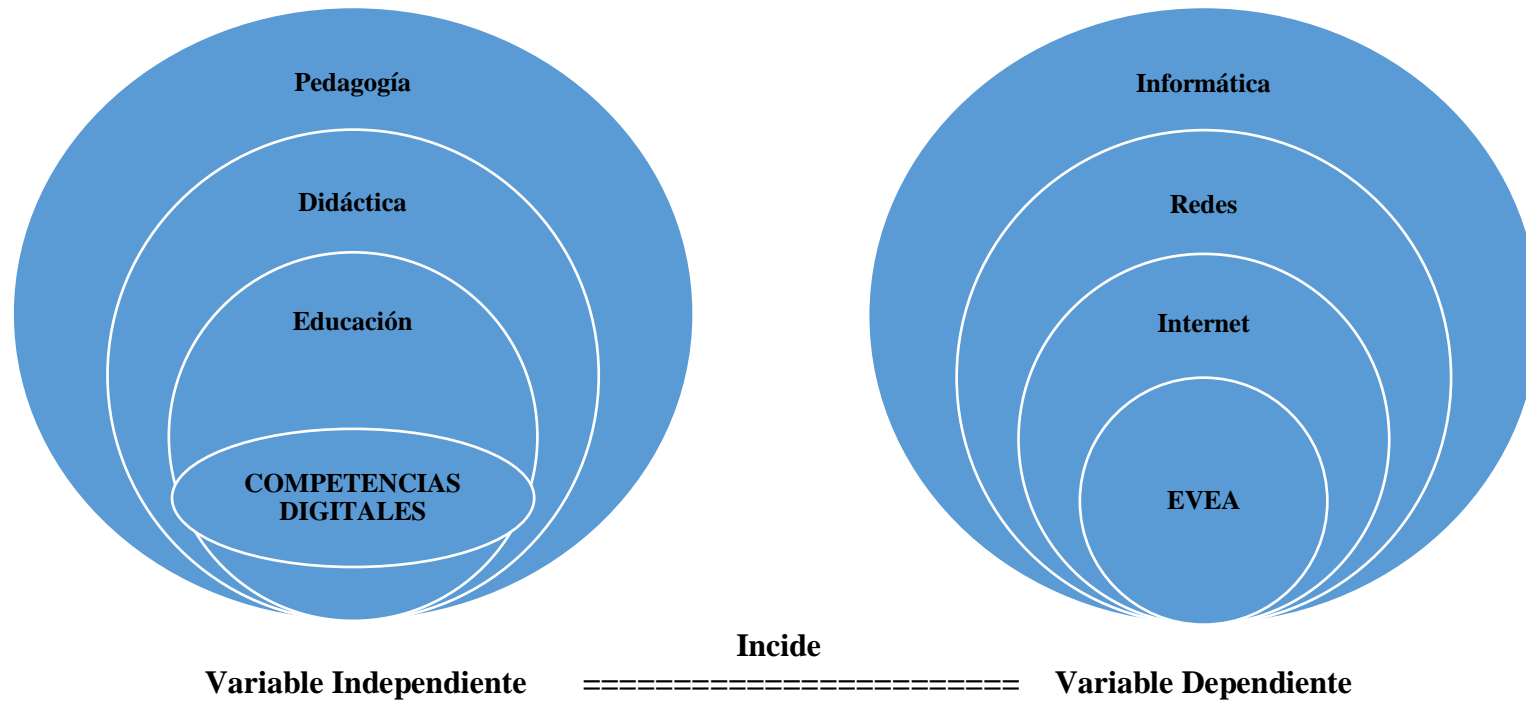


Gráfico No.2 Red de Inclusión Conceptual  
Realizado por: María Cristina Calderón Agama.

**Gráfico 3.-** Constelación de Ideas de la Variable Independiente

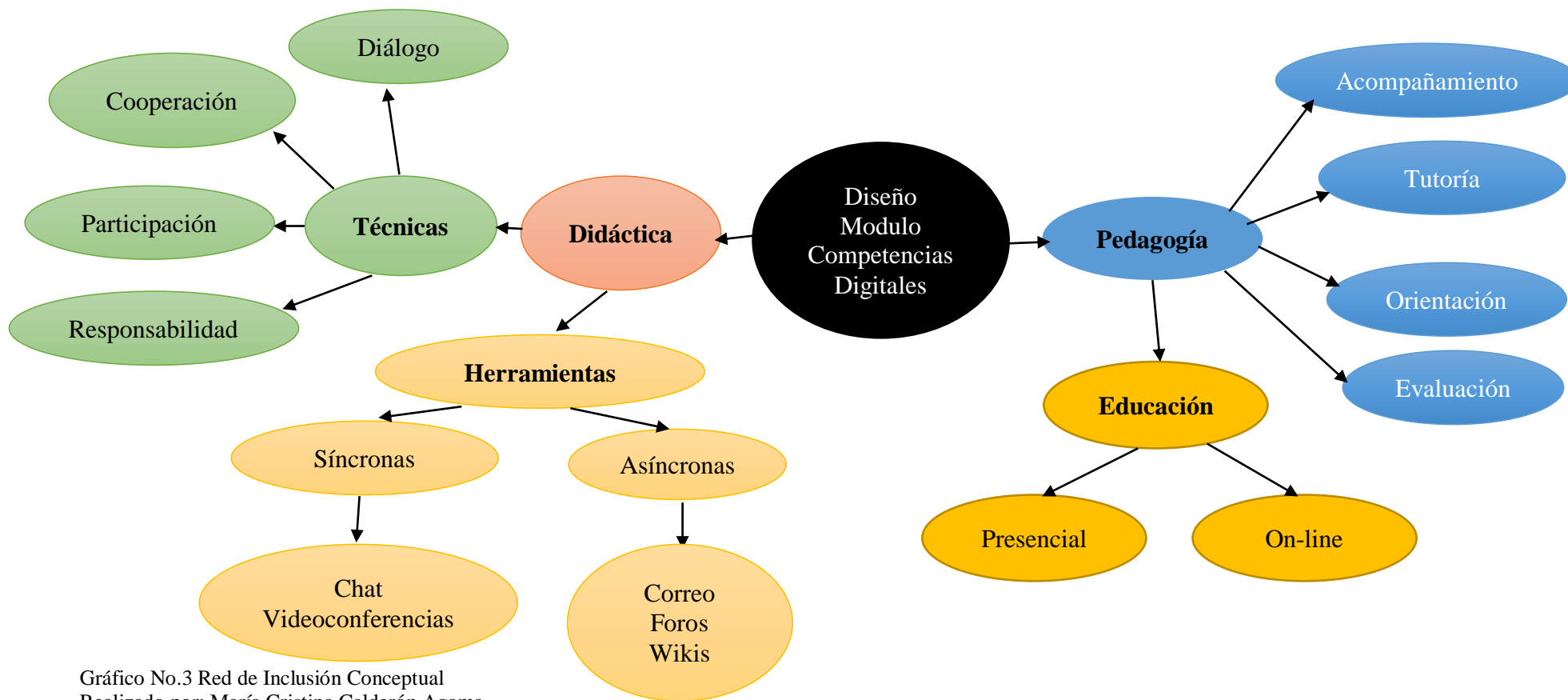


Gráfico No.3 Red de Inclusión Conceptual  
Realizado por: María Cristina Calderón Agama.

**Gráfico 4.-** Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

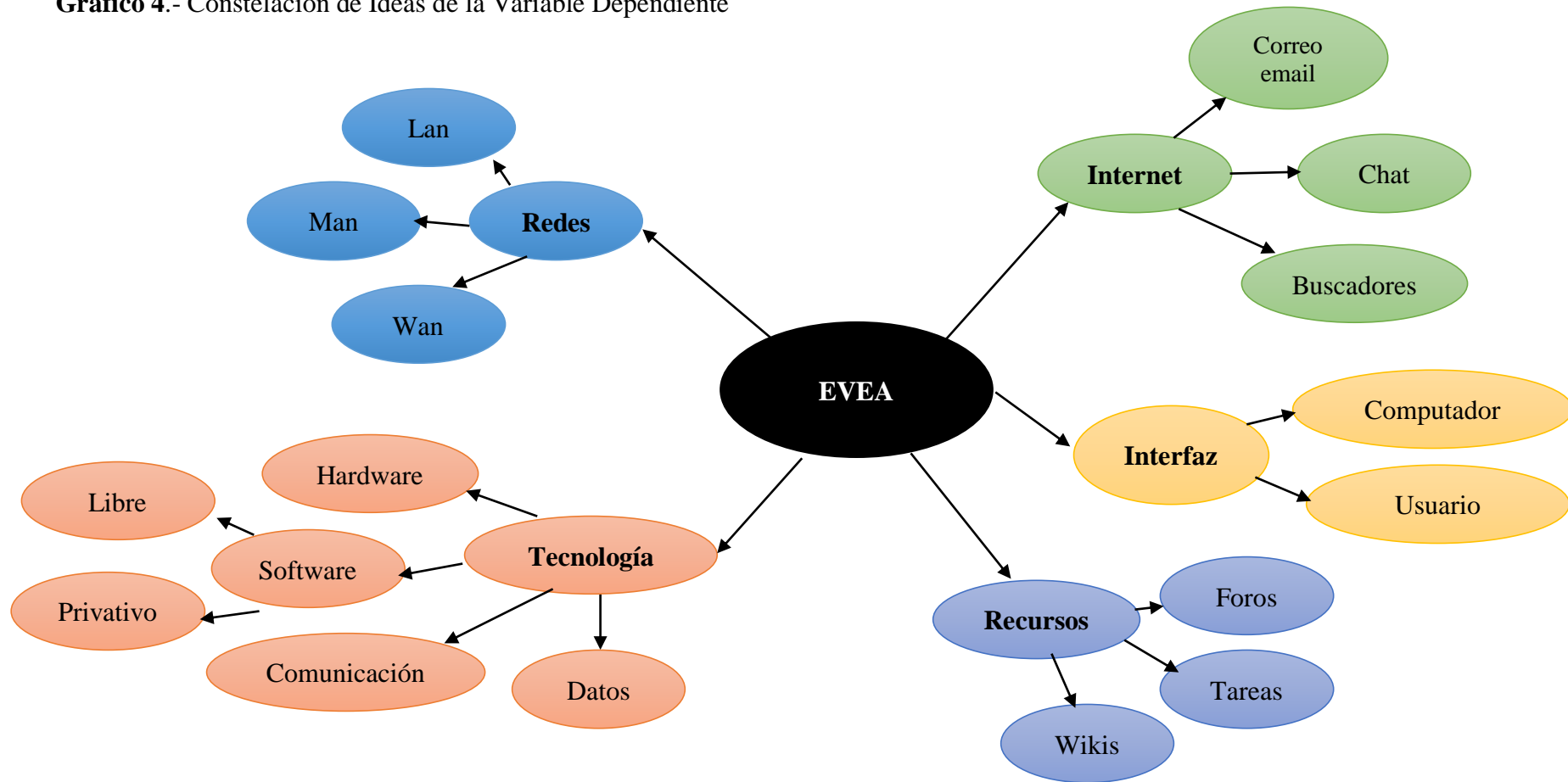


Gráfico No. Red de Inclusión Conceptual  
Realizado por: María Cristina Calderón Agama.

## **DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **EVEA**

A continuación (Wong, 2017) manifiesta que los EVEA nacieron con la masificación del uso del internet, que son espacios de gestión del aprendizaje basado en la exploración, experimentación, debate, y la reflexión de los estudiantes diseñado en base a un paradigma pedagógico integrador – educacional – constructivista que cuenta con canales de comunicación sincrónica y asincrónica para una comunicación unidireccional, bidireccional y multidireccional que proveen de herramientas que se ocupan de la gestión de usuarios como de contenidos.

Asimismo (Rayón, 2019) en el caso de los modelos educativos innovadores estos fomentan sitios que promuevan ambientes interactivos de aprendizaje que pueden ser síncronos o asíncronos con docentes que quieran ser facilitadores o asesores en este proceso de enseñanza y estudiantes que sean actores del cambio con diferentes modalidades de trabajo en los que la tecnología, recursos didácticos, información y contenidos digitales sean la premisa para lograr cambios en la educación de nuestro país.

A continuación (Rayón, 2019) menciona las tendencias actuales de la educación en un ambiente virtual en donde se forma redes de estudiantes y docentes por medio de la tecnología para crear espacios innovadores, pero implica no trasladar la metodología de una clase física a una virtual o cambiar un pizarrón por un computador. Entonces un EVA es un sitio educativo alojado en el internet que tiene un conjunto de herramientas informáticas que viabilizan la interacción de los miembros de una comunidad educativa e integran medios como textos, sonidos, gráficos, animaciones, videos.

Según (Salinas, 2017) explica que existen cuatro características en los entornos virtuales de aprendizaje que son:

- Son diseñados en entornos informáticos, intangibles, elaborados en ambientes de la web.
- Estos entornos están en la web y son de fácil acceso desde cualquier computador que disponga de internet.
- El software informático con el que se construyen los entornos sirve de soporte para docentes y estudiantes.
- La participación de los estudiantes y profesores no es cara a cara sino esta se realiza por medio de tecnologías digitales y por ello no hace falta que coincidan en tiempo ni espacio.

En relación del enfoque educativo (Salinas, 2017) el EVEA es dinámico y que este genera la interacción del docente - estudiantes, estudiantes - docente y entre estudiantes a partir del diseño y resolución de actividades didácticas con esto se trata de generar un trabajo compartido a base de la participación y cooperación de los miembros del grupo.

### **Elementos de un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje**

Asimismo (Rayón, 2019) da a conocer que un EVEA está formado por los siguientes elementos:

Usuarios: son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, se trata de las personas que van a utilizar el entorno.

- Currículo: son los contenidos que se van a colocar y desarrollar dentro de un ambiente virtual.



- **Especialistas:** son los que desarrollan, diseñan y materializan los contenidos que se van a tratar y utilizar dentro del EVA y están conformados por: El docente especialista, el pedagogo, el diseñador gráfico, el administrador.
- **Sistemas de administración de aprendizaje:** son los que permiten el aprendizaje y ver el avance o las necesidades de los estudiantes, esta herramienta cuenta con foros, chats, video conferencias, grupos de discusión, etc., además cuenta con recursos propios del curso que facilitan a los estudiantes a participar constantemente en las actividades planteadas en estos ambientes.
- **Acceso y conectividad:** se requiere en las instituciones que dispongan de redes de computadores, acceso a internet y equipo informático y también los estudiantes tengan un punto de acceso a internet desde su hogar u otro sitio apropiado para realizar estas actividades.

### **Selección de un EVEA**

Así mismo (Belloch, 2017) avizora que una plataforma virtual e-learning nos permite delimitar y marcar la metodología pedagógica que se va a aplicar en función de los instrumentos que disponga. Los elementos virtuales de aprendizaje se desarrollan sobre las plataformas y estos deben tener los elementos necesarios para que exista un proceso de aprendizaje óptimo en el cual puedan comunicarse y contribuir estudiantes, docentes y entre alumnos.

### **Características Técnicas**

Según (Belloch, 2017) expone las siguientes características de un EVEA.

- **Licencia de la herramienta:** si es gratuita, código abierto o propietaria.
- **Idioma:** debe poseer soporte multidioma.
- **Tecnología empleada:** que sea compatible con el sistema de la institución.

- Manuales de usuario: que ayude a la utilización del sistema.
- Ayuda a usuarios: debe contar con el apoyo de técnicos y usuarios.
- Creación de actividades.
- Evaluación de estudiantes

### **Características Pedagógicas**

- Administrar y gestionar la realización de tareas.
- Ayudar la comunicación entre los usuarios.
- Desarrollo de contenidos.

### **Criterios de Selección de un EVEA**

Además (Salinas, 2017) expone algunos criterios que se pueden clasificar en:

***Institucionales:*** estos están destinados a proyectos institucionales en los que se aprovechan los recursos económicos y humanos así como los sistemas informáticos que dispone la institución tanto en software como en hardware y el potencial de usuarios que utilizara.

***Didácticos:*** busca promover el aprendizaje colaborativo con la implementación de proyectos, creación de grupos, comunicación síncrona y asíncrona; convirtiéndose en una forma distinta de aprendizaje.

***Tecnológicos:*** ofrece interfaces de usuario amigables, dispone de ayudas como manuales de usuario, seguridad, productividad y escalabilidad.

***Personales:*** está enfocado a proyectos individuales en los cuales se tiene presente en contar con las herramientas software y hardware necesarios para la creación de los mismos y además conocer cómo funcionan.

## **Fases de la Creación de un EVEA**

(Rayón, 2019) dice que debe haber personal informático o especializado que garantice tener los materiales y contenidos de un curso, mencionando tres fases para la creación de un EVEA:

### **Fase 1: Planeación**

En esta se precisa el programa y el contenido de los cursos que se van a desarrollar, además se toma en cuenta al público al que va dirigido, también se plantean los objetivos y los recursos que se emplean en el diseño y desarrollo del mismo. En esta fase están inmersas las autoridades y las personas que hayan sido asignadas para el proyecto.

### **Fase 2: Diseño y desarrollo de entornos**

En esta fase participan un grupo multidisciplinario de profesionales que irán interactuando según la etapa de trabajo en la que se encuentre. Primero se trabajará el docente con el pedagogo que se encargan de aportar el conocimiento de la disciplina en cuestión y el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de esto va los contenidos y la evaluación. En la siguiente etapa entra el resto del equipo para el desarrollo y producción, como son el diseño gráfico y la programación, cada uno de ellos aportará con su experiencia para la realización del mismo.

### **Fase 3: Operación**

En esta fase se realizan las inscripciones al curso, se exponen fechas para realización de actividades, se trabaja con el contenido de los cursos, se realizan evaluaciones, además se produce interacción entre el docente y los estudiantes, realizando realimentaciones o discusiones de los contenidos.

## **Criterios de calidad de los EVEA**

Para (Belloch, 2017) los criterios que garantiza la calidad en los procesos de enseñanza aprendizaje de dentro de un EVEA, como los siguientes:

- Recursos informáticos mínimos.
- Costo de compra y alquiler.
- Conocimientos informáticos mínimos para su funcionamiento.
- Operación de la interface intuitiva.
- Buenos sistemas de seguridad e ingreso.
- Seguimiento de los estudiantes que se matriculan o dejan los cursos.
- Mantenimiento y actualización del entorno.

## **Calidad Organizativa**

Esta garantiza la potencialidad organizativa de los procesos de enseñanza aprendizaje, como los siguientes:

- Adaptación a otros ámbitos educativos.
- Implementación de un sistema de ayuda y refuerzo para los estudiantes.
- Disponibilidad de herramientas para realizar los cursos.
- Organización de contenidos.
- Integración de multimedia.
- Generación de evaluaciones.

## **Calidad Comunicacional**

(Belloch, 2017) Posibilidad de comunicación entre todas las personas que estén involucradas en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de la plataforma, como los siguientes:

- Foros
- Correo electrónico
- Chats
- Calendario
- Video conferencia

## **INTERNET**

El uso del Internet actualmente tiene una fuerte repercusión en la educación, este debido a sus diferentes formas de aplicarlo en este campo y los beneficios que este genera tanto en el docente como en el estudiante.

Iguamente no se puede ignorar el potencial de las competencias digitales, como el mencionado internet que es un medio para que actualmente existan plataformas como el Moodle, este permite eliminar distancia entre docentes y estudiantes que nos permiten ofrecer capacitaciones como refuerzo presencial como también capacitaciones on-line dedicado a personas que desean actualizar conocimientos en distintas áreas que por diferentes razones no lo pueden realizar presencialmente. El software Moodle es una plataforma que permite impartir cursos basados en internet y sitios web, esta diseñado como soporte y apoyo en un marco de una educación social – constrictivista.

Según (Guadaira, 2018) se menciona que Moodle es considerada una plataforma de aprendizaje a distancia (e-learning), basada en software libre que cuenta con una gran cantidad de usuarios, es un sistema de gestión avanzada conocido como entorno virtual de enseñanza-aprendizaje que ayuda a los educadores a crear cursos de calidad en línea además que es un sistema de gestión avanzado (también denominado "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; es decir, una aplicación diseñada para ayudar a los educadores a crear cursos de calidad en línea. Estos tipos de sistema de aprendizaje a distancia a veces son también llamados Ambientes de Aprendizaje Virtual o Educación en Línea.

Según (Ros, 2018) Moodle se extiende exponencialmente por los centros de enseñanza de todo el mundo, permite la gestión de asignatura y son muchas sus utilidades desde colgar sus más diversos contenidos multimedia (apuntes, videos, imágenes), hasta evaluar las diferentes tareas, así como fomentar el autoaprendizaje.

Entonces se podría decir que la plataforma Moodle permite la autogestión del tiempo lo que consigue que las personas logren independencia y autonomía. Posibilita disponer de recursos didácticos constantemente actualizados, en gran variedad de formatos. Facilita la comunicación bidireccional de los alumnos con sus profesores como con sus pares, sobre todo, fuera del horario de clases. Moodle puede funcionar en cualquier computador en el que pueda correr PHP, soporta varios tipos de bases de datos en especial Mysql, y tiene una interfaz de tecnología amigable, ligera eficiente y compatible.

Por lo expuesto considero que la plataforma Moodle es un medio que sirve para gestionar una comunicación virtual que permita desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico, reflexivo, atractivo y con un horario flexible. La plataforma Moodle está formándose en el medio más eficiente para que los docentes puedan realizar capacitaciones en línea, por ello su crecimiento de forma exponencial.

## **REDES**

Las redes son computadores distribuidos o conectadas entre sí que toman diferente nominación de acuerdo a su conexión por ejemplo las redes LAN se caracteriza por estar conectadas 2 o más computadoras en una distancia determinada, mientras que las WAN son aquellas redes que se encuentran en un área extensa que son conectadas por medio de un cable, fibra optica o un satélite.

Las redes actualmente se han convertido en un paradigma como son las redes informáticas las mismas que nos ofrecen una gran posibilidad de conexión las

mismas que al estar conectadas posibilitan incrementar su funcionalidad así por ejemplo las personas que comparten un interés a través de redes informáticas como canal de comunicación barato y cómodo especialmente dispersos y temporalmente no sincronizados.

Actualmente la educación forma redes a través del uso de plataformas logrando así una nueva forma de enseñanza y aprendizaje en donde las redes cooperativas de aprendizaje ya no son ajenas a esta realidad logrando éxitos en el campo educativo, al lograr compartir contenidos educativos acompañadas estas de motivaciones hacia el estudiante logrando así establecer el aprendizaje en red (Hechavarría, 2016).

A nivel estatal, nuestro gobierno puso en marcha algunas medidas para el despliegue de redes y servicios para garantizar la conectividad, en las diferentes zonas de nuestro Ecuador el mismo que permita un desarrollo de la economía digital, acompañada de una promoción de la inclusión y la alfabetización digital (Mintel, 2019).

El aprendizaje en red es un hecho social que se apoya en el manejo de las TIC teniendo en cuenta las dimensiones social, interpersonal, personal y profesional. (Hechavarría, 2016).

Actualmente las redes que han crecido con mayor proporción son los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje denominados también EVEA.

Según (Guadaira, 2018) se menciona que Moodle es considerada una plataforma de aprendizaje a distancia (e-learning), basada en software libre que cuenta con una gran cantidad de usuarios, es un sistema de gestión avanzada conocido como entorno virtual de enseñanza-aprendizaje que ayuda a los educadores a crear cursos de calidad en línea además que es un sistema de gestión avanzado (también denominado "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; es decir, una aplicación diseñada para ayudar a los educadores a crear

cursos de calidad en línea. Estos tipos de sistema de aprendizaje a distancia a veces son también llamados Ambientes de Aprendizaje Virtual o Educación en Línea.

Según (Ros, 2018) Moodle se extiende exponencialmente por los centros de enseñanza de todo el mundo, permite la gestión de asignatura y son muchas sus utilidades desde colgar sus más diversos contenidos multimedia (apuntes, videos, imágenes), hasta evaluar las diferentes tareas, así como fomentar el autoaprendizaje.

Entonces se podría decir que la plataforma Moodle permite la autogestión del tiempo lo que consigue que las personas logren independencia y autonomía. Posibilita disponer de recursos didácticos constantemente actualizados en gran variedad de formatos. Facilita la comunicación bidireccional de los alumnos con sus profesores como con sus pares, sobre todo, fuera del horario de clases. Moodle puede funcionar en cualquier computador en el que pueda correr PHP, soporta varios tipos de bases de datos en especial Mysql, y tiene una interfaz de tecnología amigable, ligera eficiente y compatible.

Por lo expuesto considero que la plataforma Moodle es un medio que sirve para gestionar una comunicación virtual que permita desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico, reflexivo, atractivo y con un horario flexible. La plataforma Moodle está formándose en el medio más eficiente para que los docentes puedan realizar capacitaciones en línea, por ello su crecimiento de forma exponencial.

## **INFORMÁTICA**

La informática es la ciencia que estudia los ordenadores esta terminología nace del término **INFORM**ación y auto**MÁTICA** que permiten el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores. La Informática aplicada utilizada adecuadamente sirve de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje al docente.



## DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

### DISEÑO DE MODULO COMPETENCIAS DIGITALES

Inicialmente (Rossi & Mario, 2018) “mencionan que la competencia digital continúa siendo un desafío para la práctica pedagógica y la innovación educativa, apelando a reflexionar sobre la integración de las TIC en la experiencia docente”. (pág. 317-339).

Lo mismo ocurre con respecto a competencias digitales en donde (Cervera, 2019) menciona que apareció a partir de los años 80, con la llegada de los dispositivos tecnológicos para realizar las tareas del día a día, pues estos permitían optimizar el uso de los recursos y agilizar los procesos de competencias digitales que permiten gestionar de una manera global una oficina, mediante las herramientas informáticas existente ya sean estas libres o privativas.

Mientras que (Moll, 2018). hace conocer que la competencia digital (CD) mencionada por (Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España) indica que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad”

Según el informe de (Viñals, 2016) ser competente digital significa adoptar estas 5 dimensiones:

- **Información:** identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- **Comunicación:** comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de

herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.

- **Creación de contenido:** crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- **Seguridad:** protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
- **Resolución de problemas:** identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

### **Ventajas de la competencia digital**

En cuanto a las ventajas igualmente (Cervera, 2019) hace notar que actualmente es una necesidad conocer las diferentes herramientas que engloban las competencias digitales pues estas permiten automatizar y optimizar las tareas habituales en las empresas por sus innumerables ventajas, entre estas se pueden destacar las siguientes:

- Agilización de los procesos.
- Optimización del uso de los recursos.
- Uso de los servicios en la nube.
- Permite compartir trabajos que se realizan en la oficina entre todo el equipo.
- Posibilidad de la edición de documentos en cualquier momento.
- Generación de bases de datos.

- Aprendizaje interactivo y educación a distancia para los empleados.
- Nuevas formas de trabajo e inclusión laboral gracias al teletrabajo.
- Mejora la organización.
- Acceso a la información.

### **Competencia Digital en Estudiantes**

Cómo menciona (Tourón, 2017) La competencia digital es una de las 8 competencias clave que cualquier joven debe haber desarrollado al finalizar la enseñanza obligatoria para poder incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida según. La competencia digital no solo proporciona la capacidad de aprovechar la riqueza de las nuevas posibilidades asociadas a las tecnologías digitales y los retos que plantean, resulta cada vez más necesaria para poder participar de forma significativa en la nueva sociedad y economía del conocimiento del siglo XXI.

### **Competencia Digital en Docentes**

Del mismo modo (Tourón, 2017) indica que la competencia digital implica el uso crítico y seguro de las Tecnologías de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet.

### **Principales programas ofimáticos utilizados en una empresa**

En relación a los programas que utilizan las empresas (Hernandez, 2018) cita a cinco programas, de hecho, muchos ordenadores lo traen por defecto instalado. No obstante, también hay otros de acceso libre, como Open Office, y a su vez, hay algunas otras herramientas, denominadas suites, en cualquier caso, estos

son los principales programas de competencias digitales más utilizados en las empresas:

**Word.** Es un procesador de textos muy conocido por todos, permite crear, editar y modificar documentos de textos, puede incluso escoger plantillas para darles un formato definido.

**Excel.** Utilizado para realizar operaciones aritméticas de manera automatizada es la hoja de cálculo idónea para representaciones de datos mediante el uso de gráficos estadísticos.

**PowerPoint.** Es muy útil en el caso de las presentaciones visuales, permitiendo combinar multimedia con imágenes, textos, sonidos, vídeos e incluso, con animaciones.

**Outlook.** Es el programa de correo electrónico por excelencia junto con Gmail, estos permiten enviar y recibir e-mail en donde se puede convocar y gestionar el calendario de reuniones, así como el directorio de contactos.

**Access.** Es el sistema de gestión de bases de datos que permite hacer un seguimiento de pedidos, proveedores, recopilar datos y plasmarlos en informes.

**OneNote.** Sirve para hacer anotaciones del tipo post – it, es un bloc de notas digital.

**Publisher.** Es una aplicación de autoedición que te permite hacer creaciones más complejas como por ejemplo, folletos, dípticos, trípticos, tarjetas, etc.

**Visio.** Permite crear diagramas de flujo esta herramienta te dotará de plantillas base, de gráficos con iconos, de barras de datos, etc.

*OpenOffice*. Es uno de los grandes referentes de software libre, es la alternativa a Microsoft Office con un buen rendimiento y facilidad de aprendizaje.

*Lotus SmartSuite*. Es una suite de Ofimática de IBM que integra las siguientes aplicaciones: hojas de cálculo, tratamiento de textos y gráficos de presentación.

### **Competencias del módulo competencias digitales**

(Arnold & Schüssler, 2017) (p. 117) afirman que el término competencia se refiere a la capacidad de una persona para actuar en determinada situación y la habilidad que esta tiene para ejecutar tareas y roles que son requeridos en función de estándares esperados. (UPV, 2016), (Pazo & Tejada, 2017) hacen referencia a dos tipos de competencias, una de ellas es la competencia genérica, que tiene relación con aspectos generales, comunes y exigidas en todo el proceso de formación en los diversos cursos que se imparten, es el saber ser y saber estar y la otra es la competencia específica, que son saberes propios de una profesión es el saber hacer en campos específicos de la especialidad, adicional a lo mencionado (Escalante, Patrón, & Argüelles, 2019), (p.93), enfatizan que las competencias son capacidades que la persona desarrolla en forma gradual y a lo largo de todo el proceso educativo y son evaluadas en diferentes etapas.

Para (Vargas-D, Uniam, & Suárez, 2018) (2014) hace referencia a la competencia digital considerándola como aquella que corresponde a la capacidad de entender, evaluar y utilizar en diversos contextos como medios digitales y las herramientas de comunicación con la utilización de las TIC; desde esta perspectiva de competencias técnicas y tecnológicas, siendo estas la apropiación de las TIC, el manejo y desarrollo de destrezas para navegar, apropiarse de las WEB 2.0 y 3.0.

Por su parte (Figueras, Capllonch, Blázquez, & Monzoníz, 2019) hace referencia a las competencias básicas, las cuales son adquiridas en la formación de los estudiantes para su realización personal, el poder desenvolverse en el mundo

actual y ser aptos para desempeñar una profesión, para lo cual debe desarrollar ciertas habilidades y destrezas en ciencia y tecnología, aprender a aprender y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales.

Considerando lo expuesto por (Cruz Rodríguez, 2019) en cuanto a capacidades técnicas, refiere que es el conocimiento, la cual permite que el estudiante deba saber cómo conectar los periféricos de manera adecuada; encender y apagar los equipos correctamente; manejar los sistemas operativos y sus funciones más comunes; y saber hacer un mantenimiento básico a los diferentes dispositivos, saber usar el procesador de textos, manejando sus funciones más importantes, utilizar las hojas de cálculo con sus funciones más comunes y la creación de gráficos estadísticos, el manejo de bases de datos (creación, mantenimiento, consultas, informes), elaboración de presentaciones multimedia, utilización de lenguajes de autor y entornos específicos para la creación de materiales educativos digitales; uso de tutoriales digitales y de las ayudas que proporcionan los mismos programas, la creación, la captura y edición de imágenes digitales; uso del escáner y de la cámara de video y fotográfica; conocimientos básicos del lenguaje hipertexto, elaboración de Sitios Web, creación de Páginas, Blog y Wikis, navegación en Internet, uso de buscadores y meta buscadores, búsqueda y selección crítica de información; uso del correo electrónico, foros telemáticos y lo definido por (Van Arcken, 2017), con relación a competencia técnica al conocimiento y habilidad de una persona en realizar cualquier tipo de proceso con el uso de herramientas y programas tecnológicos.

En cuanto a las capacidades comunicacionales se ha considerado a (Trelles, 2017) que las define como un conjunto de procesos para la construcción de significados compartidos entre los miembros de una organización, al ser este un proceso de construcción de significados que favorece el logro de niveles de participación cualitativamente superiores y la interacción colaborativa.

Con relación a las capacidades personales y sociales se ha considerado lo indicado por (Mora, Urbina, & Criado, 2016) quienes mencionan que las

capacidades personales es la capacidad de trabajar en equipo, trabajo en equipo de carácter interdisciplinar, trabajo en un contexto internacional, habilidad en las relaciones personales, capacidad para trabajar en entornos diversos y multiculturales, capacidad crítica y autocrítica, compromiso ético en el trabajo, trabajar en entornos de presión y las capacidades sociales según lo mencionado por (Rodrigues, Simões, & Ferreira, 2018) es el comportamiento agradable, cooperativo y el deseo de participar en tareas compartidas con sus pares.

En la opinión de (Michigan, 2016), un diseño instruccional es todo el proceso de análisis de necesidades de aprendizaje y metas, y el desarrollo de un sistema de entrega para encontrar esas necesidades, esto incluye el desarrollo de material instruccional y actividades; y evaluación de todas las instrucciones y actividades de aprendizaje. (p.85)

## **EDUCACIÓN**

A propósito de Educación (Santamaría, 2018) exterioriza que es un proceso multidireccional de transferencia cultural del cual nos valemos para poder transmitir una serie de valores y conocimientos, que facilita el enriquecimiento personal y ayuda a interactuar con el mundo exterior. Esta transmisión es muy ventajosa a nivel personal, ya que mediante la educación dotamos a las personas de estrategias y herramientas necesarias para fortalecer las características propias de cada uno, facilitándose así la integración en la sociedad.

Esta educación (formal, no formal e informal), tiene por objeto convertir a las personas en seres autónomos, capaces de pensar y actuar por sí mismos, logrando así una madurez personal por parte del individuo y preparándolo para vivir en sociedad.

Hoy en día el concepto de educación nada tiene que ver con el que se tenía hace unos años. Antiguamente, los educadores eran únicamente transmisores de conocimientos y su principal herramienta de trabajo eran los libros de texto. Hoy

en día en cambio, (aunque para nuestra desgracia todavía quedan bastantes transmisores) la labor del educador debería ser la de orientar y encaminar a los educandos hacia un camino en el que además de conseguir unos conocimientos específicos, pudieran adquirir las habilidades necesarias para poder adquirirlos de una manera autónoma, utilizando las diferentes herramientas que nos ofrece esta sociedad de la información en la que estamos inmersos.

Cómo afirma (Jain, Howlett, & Ichalkaranje, 2015), las investigaciones muestran que “un apoyo fuerte del profesor, una interacción frecuente profesor-alumno y unas destrezas organizacionales superiores son elementos cruciales para el éxito en el aprendizaje colaborativo online” (p.214).

A juicio de (Becta, 2016) donde menciona que el corazón de cualquier plataforma educativa está el concepto de un espacio en línea de aprendizaje personalizado para el estudiante, en donde este espacio debe ofrecer a profesores y estudiantes acceso a “los recursos almacenados de trabajo, recursos educativos virtuales, a la comunicación y a la colaboración entre estudiantes, y a la facilidad de acceso al progreso del estudiante” (p. 75 – 96).

Desde el punto de vista de (Brown, 2016) el cognitivismo se centra en que los procesos que realiza en nuestro cerebro son iguales a los procesos que realizan las computadoras, los cognitivistas dicen que los alumnos no son entes pasivos en su medioambiente sino que ellos deciden interactuar con el mismo escogiendo efectivamente, practicar, prestar atención, ignorar, reflejar y realizar cualquier otra decisión mientras persiguen sus metas”(p.65 – 68).

## **DIDÁCTICA**

La importancia del estudio de la didáctica radica en su eficiencia ajustada a la realidad, con la finalidad de formar ciudadanos eficientes y responsables, es decir la didáctica tiene la finalidad de dirigir el aprendizaje del estudiante para que este alcance madurez y le permita desarrollar en su realidad.



## **Elementos Básicos de la Didáctica**

- Pone énfasis en los contenidos, consecuentemente en la persona que ha de transmitirlos: el profesor
- Los contenidos se proporcionan como resultados, con carácter estático y permanente
- La evaluación mide grado de fidelidad en la reproducción de la información
- La exposición (clase magistral o demostración) es el método casi exclusivo
- La lección - técnica de transmisión de nociones- es el centro del proceso didáctico.

## **Estructura de una Unidad Didáctica**

Según (López, 20016) sugiere que se tome en cuenta los siguientes ítems para elaborar una estructura de Unidad Didáctica.

### **Unidad Didáctica 1**

Informática

#### **Capacidades:**

Reconoce las diferentes partes y su funcionamiento del Computador

#### **Criterios de Evaluación**

El Computador, y sus respectivas unidades han sido reconocidas

El computador y sus periféricos han sido encendidos

#### **Contenidos:**

La computadora: definición y componentes

Hardware

Software

Procedimiento de encendido

## **Estrategias metodológicas**

- **Explicación**

El docente explica sobre las partes de una computadora y solicita a los alumnos que verifiquen los componentes descritos en el módulo, los que se ponen a disposición en el aula taller. El docente pide que procedan a registrar datos de los diferentes modelos de los componentes disponibles.

- **Taller**

Con ayuda de la hoja de trabajo, los participantes son invitados a aportar sus ideas y conclusiones respecto a otros modelos de computadoras y componentes. Practican sobre las conexiones entre periféricos y encendido de equipos.

- **Síntesis**

Sobre la elaboración de una lista de componentes de una computadora e instalación segura a la fuente de alimentación.

- **Recursos y Medios**

- Manual del estudiante.
- Guía del docente.
- Hoja de trabajo, lista de control.
- Computadoras: case, monitor, teclado, mouse.
- Impresoras, scanner, parlantes.

## **PEDAGOGÍA**

El concepto pedagogía proviene del griego (paidagogeó), «paidos» que significa niño y «ago», que quiere decir guía. Esta ciencia tiene la función de

orientar las acciones educativas en base a ciertos pilares como prácticas, técnicas, principios y métodos.

### **Tipos de Pedagogía**

Para (Rafinno, 2019) da a conocer los diferentes tipos de pedagogía.

***Pedagogía Infantil:*** El objeto de estudio es la educación de los niños. En la pedagogía infantil se tienen en cuenta los aspectos evolutivos educativos durante el desarrollo. La etapa de crecimiento de un niño es muy importante, ya que es en ella el momento donde se adquieren competencias fundamentales para el resto de vida, por lo que la labor de educadores es fundamental.

***Pedagogía crítica:*** El objetivo principal de este tipo de pedagogía es transformar el sistema tradicional y desarrollar un pensamiento crítico en cada uno de los alumnos.

***Pedagogía conceptual:*** La pedagogía conceptual tiene como objetivo principal desarrollar el pensamiento, los valores y las habilidades de cada alumno teniendo en cuenta su edad. Este tipo de pedagogía se divide en un total de tres formas: afectiva, cognitiva y expresiva.

***Pedagogía Waldorf:*** Este modelo pedagógico fue creado por el fundador de la antroposofía, Rudolf Steiner. Este tipo de pedagogía se basa en la educación de una persona, en su autonomía y libertad, donde se tiene en cuenta principalmente la capacidad creativa y artística de cada persona. Es estructurada en tres niveles, el primero de ellos abarca a los niños de hasta seis años de edad y en las actividades que se centran en el desarrollo de los sentidos y corporeidad, el siguiente nivel es para los niños de siete a trece años, en este nivel se toma en cuenta el descubrimiento que tiene cada uno de ellos sobre el mundo. Luego se encuentra el último nivel, que va hasta los veintiún años de edad, aquí se desarrolla el pensamiento de forma autónoma y la comprensión.

**Psicopedagogía:** La psicopedagogía es la relación en la psicología y la pedagogía. Estas dos ciencias juntas dan lugar a una nueva que se encarga de estudiar los procesos psicológicos que ocurren durante el aprendizaje. Los campos en los que suelen desarrollarse e implementarse con más frecuencia son en los trastornos de aprendizaje y la orientación vocacional. En la actualidad es una gran cantidad de niños que la debe recurrir a la psicopedagogía para poder corregir y orientarse en temas relacionados exclusivamente con la dificultad en el aprendizaje, de tal manera que esta ciencia los ayude de forma directa a desarrollar un mejor proceso de comprensión y se les brinda herramientas que les serán muy útiles para su futuro.

### **La Pedagogía y el proceso educativo**

Inicialmente (Ramos, Rhea, V, & Abreu, 2017) señalan que en la teoría dedicada a la educación como proceso conscientemente organizado y con objetivos definidos, existe una diversidad de términos, consecuencia de la falta de rigor científico, que generan contradicciones y confusiones.

El primer término que se utiliza, alrededor del cual la posición es unánime, es el de proceso, pero los complementarios son el centro de la polémica: pedagógico, educativo, de enseñanza, de aprendizaje, de enseñanza-aprendizaje y formativo. En la concepción de la Pedagogía de la educación integral el contenido no es estático, se modifica con los resultados de la ciencia y las transformaciones sociales (Ramos, Rhea, V, & Abreu, 2017)..

Desde el punto de vista (Johnson, 2016) la falta de adecuación a las necesidades de aprendizaje de parte de las unidades más elevadas es bastante más frecuente de lo que se imagina. Coloco aquí algunos casos: a) La complejidad de la tarea aumenta, b) Se tiene que procesar una categoría en vez de una sola instancia, c) Incertidumbre o ruido se añade a la tarea, d) Algún significado adicional es añadido a la tarea. (p.78 – 83).

## **Hipótesis**

El desarrollo de un módulo de competencias digitales en el EVEA de JH Systemas mejorará positivamente en sus capacitaciones.

## **Señalamiento de variables**

### **Variable Independiente**

Diseño de Módulo Competencias Digitales

### **Variable Dependiente**

EVEA

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de Investigación**

Basada en (Rojas, Yañez, & Cárdenas, 2017) este trabajo de investigación se utilizó un enfoque mixto al emplear instrumentos y análisis tanto del enfoque cuantitativo y cualitativo.

Tiene un enfoque en el paradigma crítico propositivo porque critica la realidad existente identificando un problema poco investigativo para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica.

Tiene un enfoque de carácter cuanti-cualitativa. Cuantitativa porque es normativa, explicativa, realista. Cualitativa porque es naturalista, participativa, humanista interpretativa.

Sera Cuantitativa además porque se le aplican técnicas cuanti-cualitativas como la encuesta, la observación de las cuales se obtendrán datos numéricos estadísticos interpretables y Cualitativos porque de estos datos se realizará un análisis cruzando con la información del marco teórico.

#### **Modalidad de la Investigación**

El diseño de las investigaciones responde a dos modalidades Bibliográfica Documental y de Campo.

### **Bibliográfica-Documental**

La investigación fue de tipo bibliográfico porque se realizó la revisión de conceptos y contenidos de las bibliografías referentes al tema en investigación desde diferentes criterios de autores tales como documentos, libros, revistas e internet.

### **De campo**

Por ser un estudio sistemático se realizó en el lugar de los hechos, para tomar contacto de forma directa con la realidad y con la finalidad de obtener información de acuerdo a los objetivos planteados en el que se produce como es la empresa JH Systemas.

### **De intervención social o proyecto factible**

Es posible o factible porque la educación, como formación de las nuevas generaciones en los cánones que establece la cultura, resulta de vital importancia para cada sociedad que aspira a lograr miembros capaces de mantenerla y desarrollarla. Cómo y desde qué principios, posturas y posiciones teórico metodológicas resultan una preocupación de gran alcance e impacto en el quehacer de todos los que se ocupan del proceso educativo.

Además, se plantea una propuesta de solución al problema investigado.

## **Tipos o Niveles de Investigación**

### **Exploratorio**

La presente investigación es exploratorio ya que se consulta las características particularidades de un problema poco investigado con el propósito de recalcar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior.

### **Descriptivo**

El nivel descriptivo de la investigación busca comparar entre dos o más fenómenos, situaciones; lo cual permitió un análisis de la situación problemática en donde sirvió para desarrollar la propuesta del estudio, además pretende clasificar en base a criterios establecidos así como a modelos de comportamiento, es decir las manifestaciones histriónicas, indicando sus rasgos más peculiares, para lo cual se responderán a las siguientes cuestiones:

### **Correlacional**

Como su nombre lo indica la investigación permitirá analizar la correlación existente entre variables de la misma que admite expresar predicciones estructurales que poseen un valor explicativo parcial. En la investigación se establece la relación entre las dos variables esto es la variable dependiente con la variable independiente.

### **Asociación de variables**

Permite predicciones estructuradas analiza la correlación del sistema de variables, mide la relación entre variables entre sujetos de un contexto determinado. Evalúa las variaciones de un comportamiento de una variable en función de la otra variable. Determina tendencias de comportamiento mayoritario.



## **Población y Muestra**

### **Población**

Para el desarrollo de la investigación, la población seleccionada como informante se ha excogitado en un número de 60 usuarios capacitados en la empresa JH Systemas, considerando en que caso de mayores exigencias y si así lo requiere la investigación se podrá reestructurar a este número.

### **Muestra**

Por ser una población manejable no fue necesario obtener muestra alguna, por eso se trabajó con toda la población en estudio es decir 60 personas.

**Tabla 1.- Variable Independiente: Diseño de Módulo Competencias Digitales**

<b>Variable Independiente: Diseño de Modulo Competencias Digitales</b>				
<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS (DIMENSIONES)</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS BÁSICOS</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
El diseño e implementación del módulo de Competencias Digitales permitirá la accesibilidad a contenidos generando así grandes beneficios en el campo educativo para ser utilizado en el proceso de enseñanza - aprendizaje, mediante la implementación y un diseño ideal para que las clases sean más interactivas, dinámicas, participativas y evaluativas.	Competencias Digitales Ofimáticas	Word Excel Power Point	¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI ( ) No ( )	Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario
	Campo educativo	Tecnologías Información Presencial Virtual	¿Considera usted que la tecnología on-line es ideal para capacitarse en competencias digitales ofimáticas? SI ( ) No ( )	
	Proceso enseñanza aprendizaje	Herramientas virtuales Información Aprendizaje Producto	¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )	
	Recursos didácticos digitales	Foros Chat Wikis Video conferencia Tareas	¿Conoce usted del proceso para capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line? SI ( ) No ( )  ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales? SI ( ) No ( )	

Elaborado por: María Cristina Calderón

**Tabla 2.- Variable Dependiente: EVEA**

<b>Variable Dependiente: EVEA</b>				
<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS (DIMENSIONES)</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS BÁSICOS</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
EVEA conocido como Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje está alojado en la web que posibilita la interacción didáctica de manera que el estudiante pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son: conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente y trabajar en equipo.	Alojado web	Usabilidad del sistema Red PACIE Hosting	¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )	Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario
	Interacción Didáctica	Herramientas de trabajo Procesos educativos Sincrónica Asincrónica Técnicas Estrategias Conocimiento	¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? Si ( ) No ( )	
	Labores docentes	Planificación Innovación Competencia EVEA Evaluación	¿Los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? Si ( ) No ( )	
			¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? Si ( ) No ( )	
			¿Las TIC utilizadas en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas de informática? Si ( ) No ( )	

Elaborado por: María Cristina Calderón

## **Técnicas e instrumentos**

### **La Encuesta**

Se utilizó esta técnica de investigación con el objetivo principal de obtener información valiosa, mediante el instrumento como fue el cuestionario que permitió auscultar requerimientos que den solución al problema.

### **La Observación**

Se realizó en el lugar de los hechos mediante la verificación de requerimientos previos como tecnología, requerimientos de los directivos para la implementación del Módulo en el EVEA de la empresa JH Systemas.

### **Valides y Confiabilidad**

La validación del instrumento fue a través de 5 expertos tanto del área de Informática como de redacción y educación, dos de los cuales tienen su formación de Phd y el resto de Magister, los cuales emitieron su criterio de validación al cual se procedió a realizar los cambios sugeridos por los expertos en donde se obtuvo el grado de fiabilidad de ,804 en el software SPSS en la versión 25 de 64 bits en sus 10 ítems, obteniendo una fiabilidad positiva que garantizó la recolección de datos del instrumento se procedió a enviar el link a los números telefónicos de los 60 ex usuarios capacitados en la empresa en estudio.

El gerente de la empresa validó desde sus requerimientos la propuesta a ser desarrollada para determinar la validez del proyecto, mientras que la confiabilidad está dada por la aplicación del Módulo dentro del EVEA de la empresa el mismo que permitió detectar errores y corregirlos a tiempo antes de su aplicación definida.

## Plan para la Recolección de la Información

**Tabla 3.-** Plan para la Recolección de la Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Para Qué?	Para alcanzar los objetivos de la Investigación.
2.- ¿De qué personas?	Directivos y ex usuarios capacitados en la empresa JH SYSTEMAS.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Desarrollo de un módulo de competencias digitales
4.- ¿Quién?	La investigadora
5.- ¿Cuándo?	Semestre abril – septiembre
6.- ¿Donde?	EVEA de JH Systemas
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista on-line
9.- ¿Con qué?	Cuestionarios
10.- ¿En qué situación?	Desde las oficinas de la empresa se envió link hacia teléfonos celulares de ex usuarios capacitados.

**Fuente:** Entrevista

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

El sitio para aplicar la entrevista se realizó en las instalaciones de la empresa JH Systemas ubicado en el cantón San Miguel en la calle Olmedo 1121 entre Guayas y Pichinchas en la provincia de Bolívar, en un espacio acorde a la necesidad de obtener información que me permitieron procesar para definir la propuesta definitiva.

## Plan de Procesamiento de Información

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente etc.

- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables etc.
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### ENCUESTA DIRIGIDA A CLIENTES

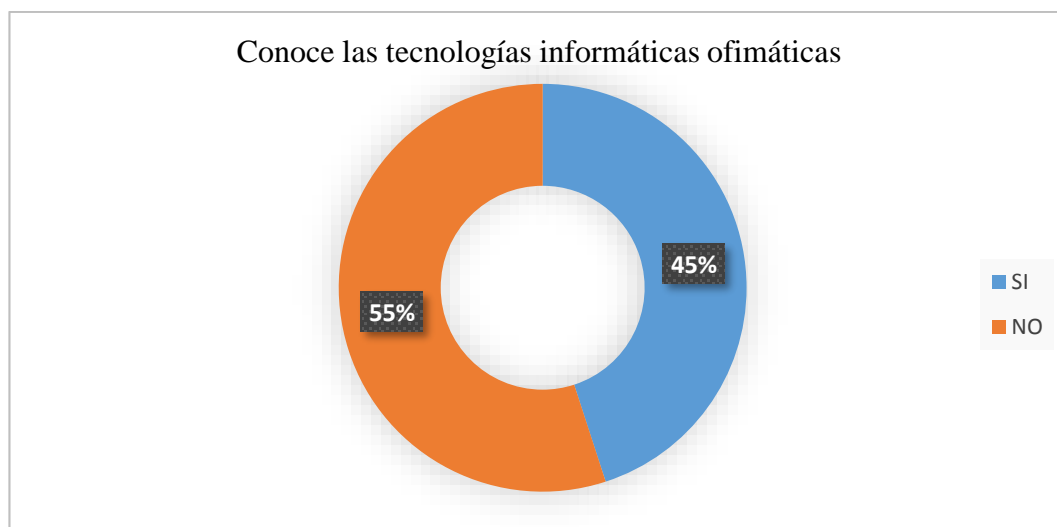
**Pregunta No. 1 ¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase?**

**Tabla 4.-** Conoce las Tecnologías Informáticas Ofimáticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	44 %
No	33	56 %
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 5.-** Conoce las tecnologías informáticas ofimáticas

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

#### **Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 27 responden que sí y 33 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 55% no conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase, mientras que el 45% si conocen lo anterior manifestado, por lo tanto, se determina que en su mayoría no conocen sobre tecnologías ofimáticas que fortalezcan las competencias digitales.

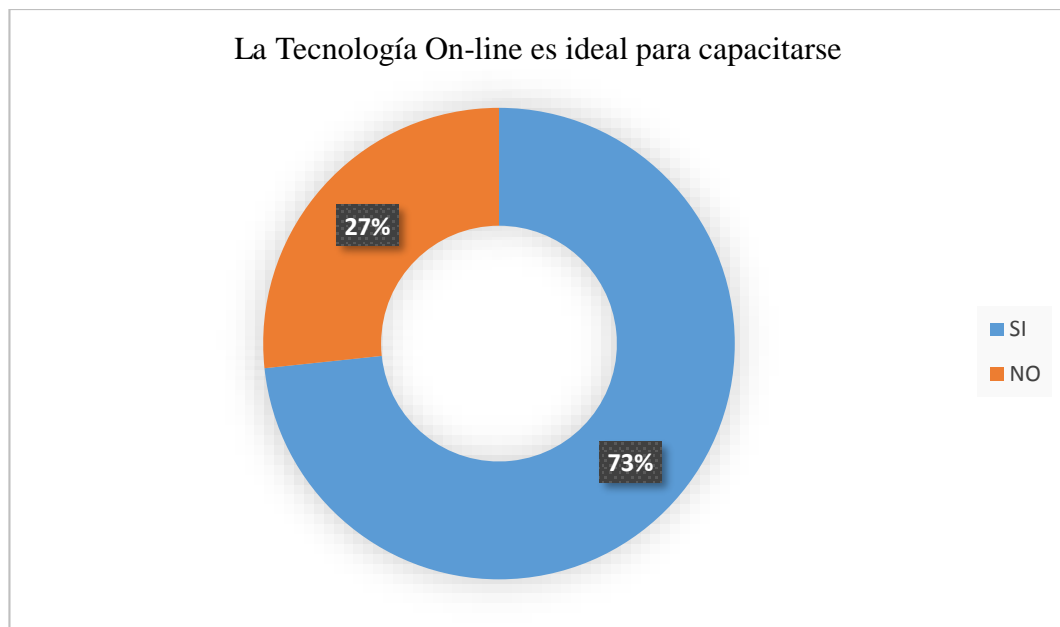
**Pregunta No. 2 ¿Considera usted que la tecnología on-line es ideal para capacitarse en competencias digitales ofimáticas?**

**Tabla 5.-** La Tecnología On-line es ideal para capacitarse

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	73 %
No	16	27 %
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 6.-** La Tecnología On-line es ideal para capacitarse

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 44 responden que sí y 16 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 72% no consideran que la tecnología on-line es ideal para capacitarse en competencias digitales ofimáticas, mientras que el 73% si conocen sobre su utilización, por lo tanto, se determina que en su mayoría requiere actualizaciones para fortalecer las competencias digitales de los usuarios.



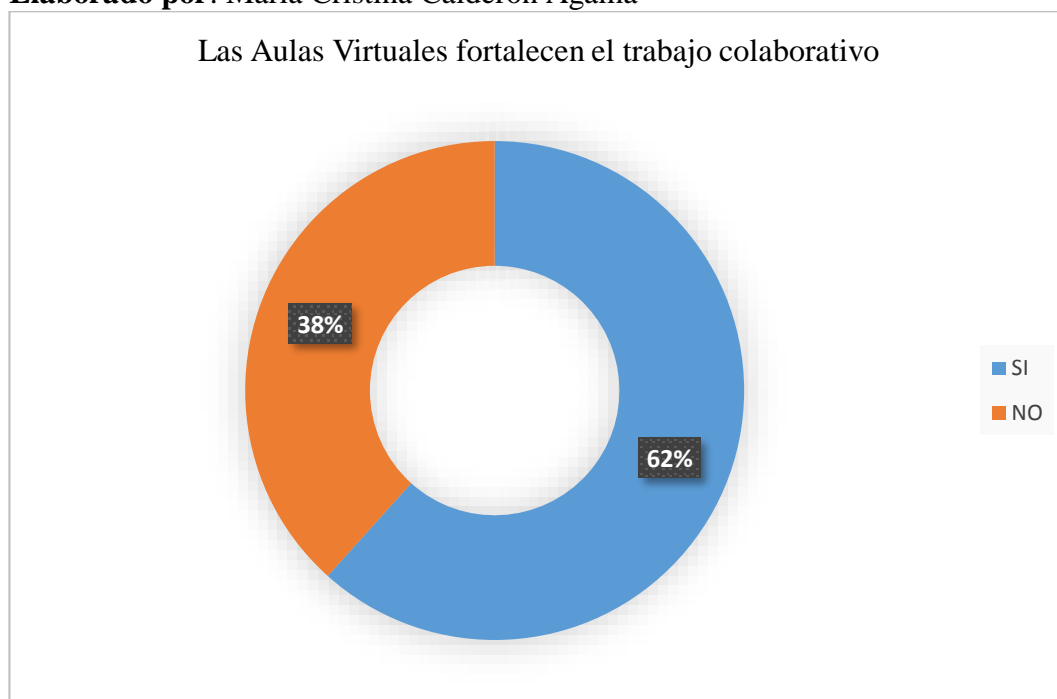
**Pregunta No. 3. ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales?**

**Tabla 6.-** Las Aulas Virtuales fortalecen el trabajo colaborativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	62 %
No	23	38 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 7.-** Las Aulas Virtuales fortalecen el trabajo colaborativo

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 37 responden que sí y 23 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 38% no consideran que las aulas virtuales fortalezcan el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas, pero al contrario el 62% si consideran que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo, por lo tanto, se determina que en su mayoría conocen el uso de estas herramientas ofimáticas para aplicarlos en su ambiente laboral.

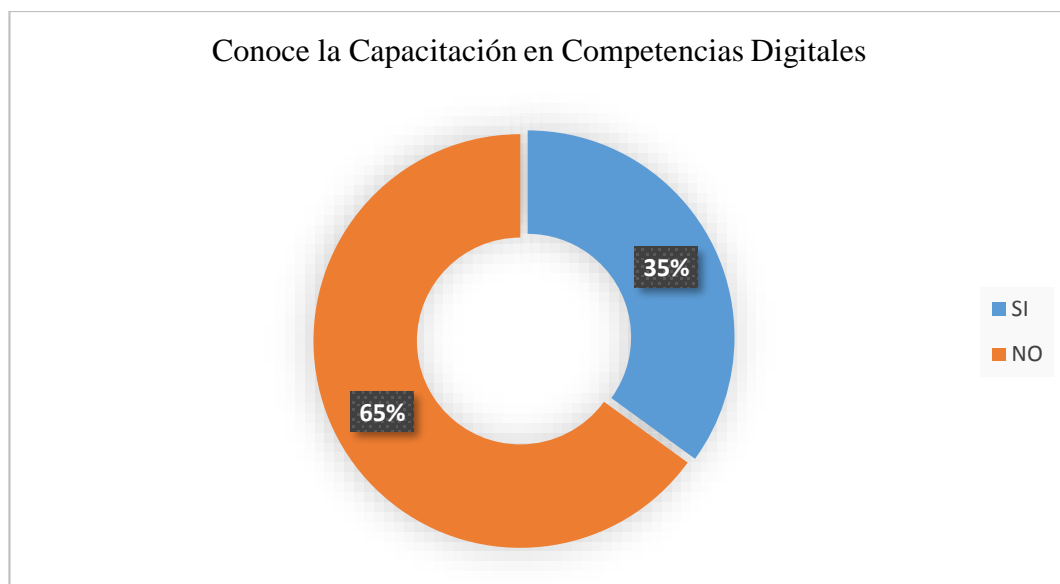
**Pregunta No. 4. ¿Conoce usted del proceso para capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line?**

**Tabla 7.-** Conoce la Capacitación en Competencias Digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	35 %
No	39	65 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 8.-** Conoce la Capacitación en Competencias Digitales

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 21 responden que sí y 39 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 65% no conoce del proceso para capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line, mientras que el 35% si conocen lo anterior manifestado, por lo tanto, se determina que la mayoría no tiene conocimiento sobre procesos de capacitación.

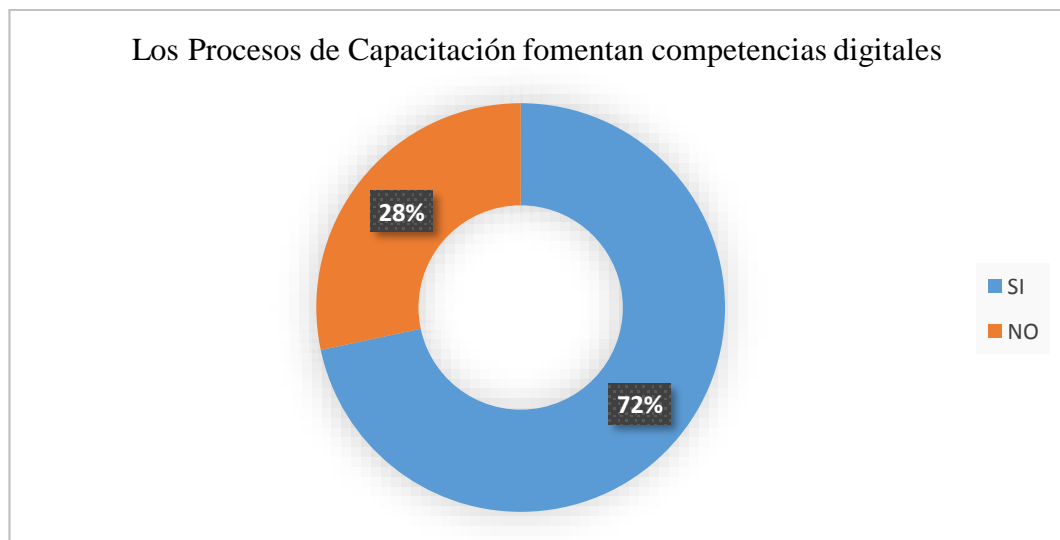
**Pregunta No. 5 ¿Consideraría usted que en la empresa JH Sistemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales?**

**Tabla 8.-** Los Procesos de Capacitación fomentan competencias digitales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	43	72 %
No	17	28 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 9.-** Los Procesos de Capacitación fomentan competencias digitales

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 43 responden que sí y 17 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 28% no consideran que en la empresa JH Sistemas que sus procesos de capacitación fomenten competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales, mientras que el 72% si consideran que en la empresa se fomente las competencias digitales, por lo tanto, se determina en su mayoría que la empresa JH Sistemas fomente las competencias digitales.

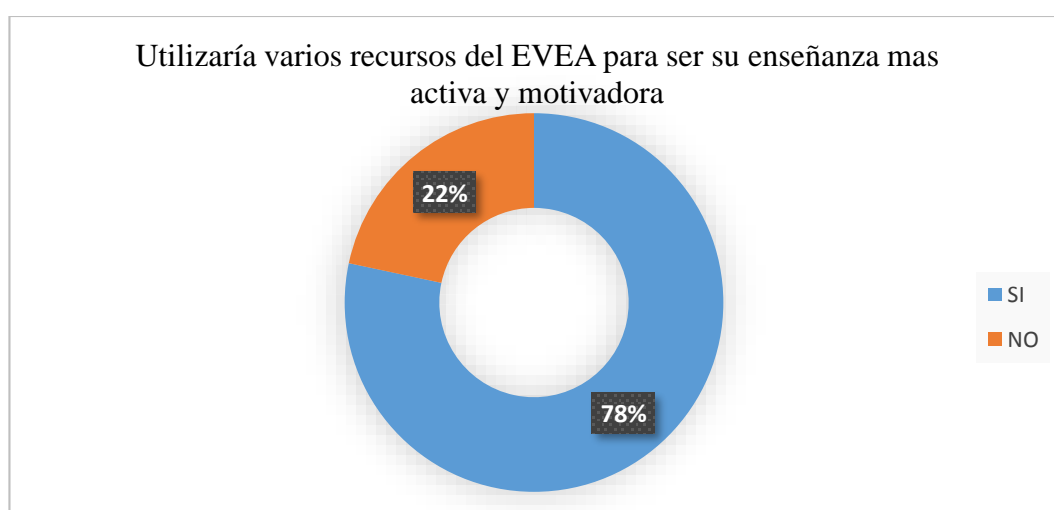
**Pregunta No. 6. ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentran activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora?**

**Tabla 9.-** Utilizaría varios recursos del EVEA para ser su enseñanza más activa y motivadora.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	78 %
No	13	22 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 10.-** Utilizaría varios recursos del EVEA para ser su enseñanza más activa y motivadora.

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 47 responden que sí y 13 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 22% no utilizarían los recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora, mientras que el 78% si harían uso de los recursos presentes en el aula virtual. Por lo tanto, se determina que las personas que se vuelvan a capacitar en competencias digitales en JH Systemas harían uso de los recursos presentes en el aula virtual para que su enseñanza sea más activa y motivadora.

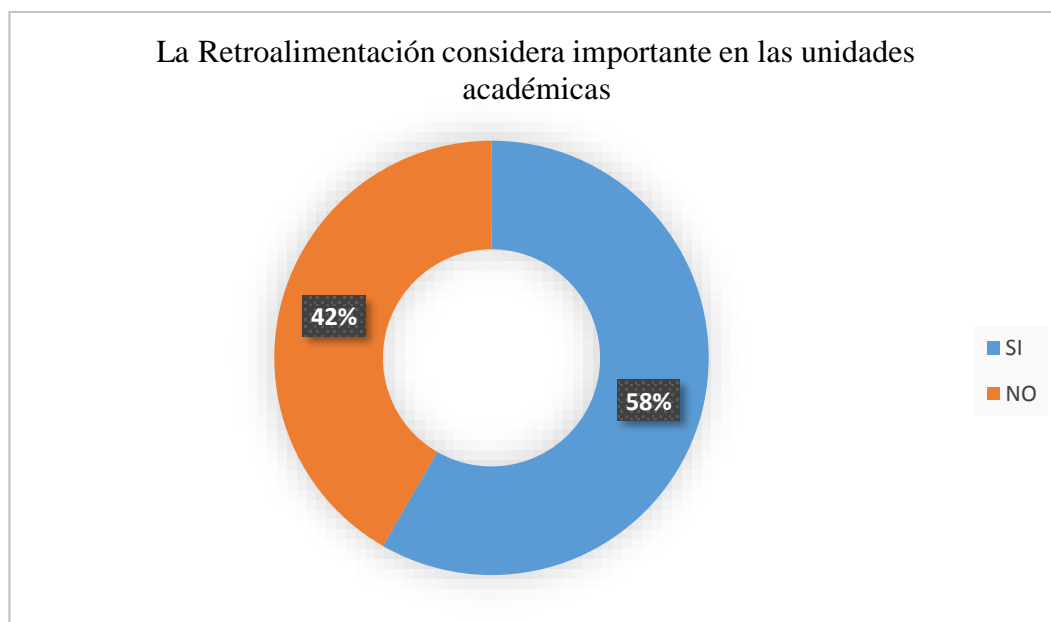
**Pregunta No. 7 ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje?**

**Tabla 10.-** La Retroalimentación considera importante en las unidades académicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	58 %
No	25	42 %
TOTAL	60	100%

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 11.-** La Retroalimentación considera importante en las unidades académicas

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 35 responden que sí y 25 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 42% no consideran importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje, mientras que el 58% si conocen, por lo tanto, se determina que la mayoría consideran importante la retroalimentación durante su proceso de formación en las diferentes unidades expuestas en el curso.

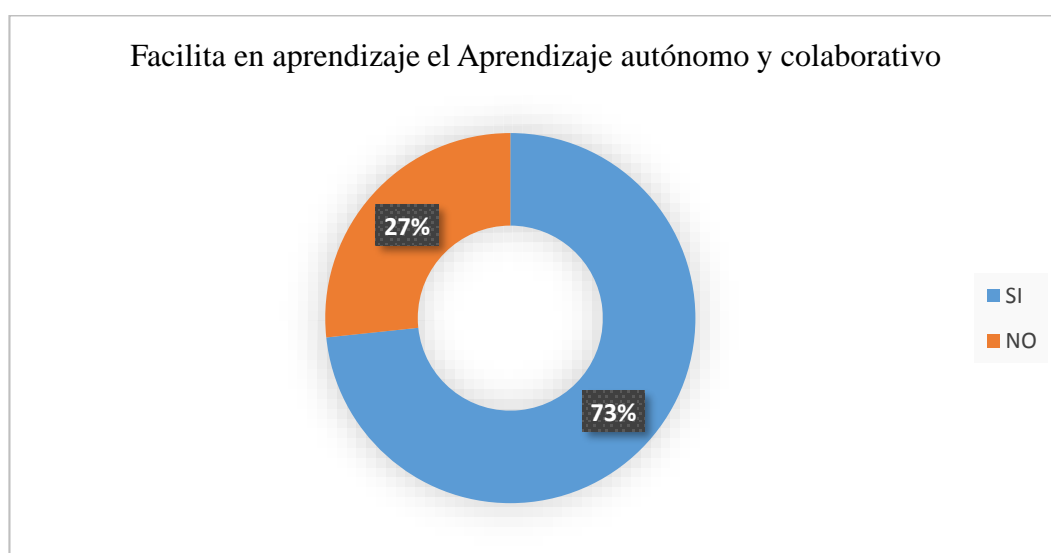
**Pregunta No. 8. ¿Los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales?**

**Tabla 11.-** Facilita en aprendizaje el Aprendizaje autónomo y colaborativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	73 %
No	16	27 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 12.-** Facilita en aprendizaje el aprendizaje autónomo y colaborativo

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

### **Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 44 responden que sí y 16 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 27% consideran que los entornos virtuales no facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales, mientras que el 73% si consideran que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo, por lo tanto, se determina que la mayoría de personas encuestadas creen que facilitan el aprendizaje autónomo en los módulos de competencias digitales.

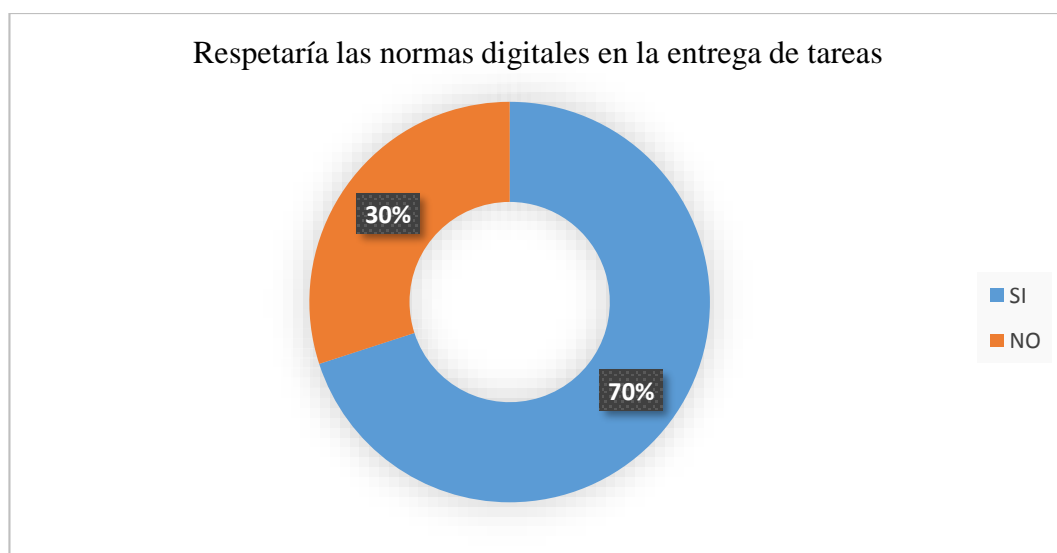
**Pregunta No. 9. ¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje?**

**Tabla 12.-** Respetaría las normas digitales en la entrega de tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	70 %
No	18	30 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 13.-** Respetaría las normas digitales en la entrega de tareas

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

**Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 48 responden que sí y 18 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 30% no respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje, mientras que el 70% si consideran necesario respetar las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje, por lo tanto, se determina que existe conciencia de responsabilidad ante requerimientos del docente o facilitador en cuestión de tareas programadas para que sean cumplidos por parte de los estudiantes en tiempos y fechas establecidas en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje.

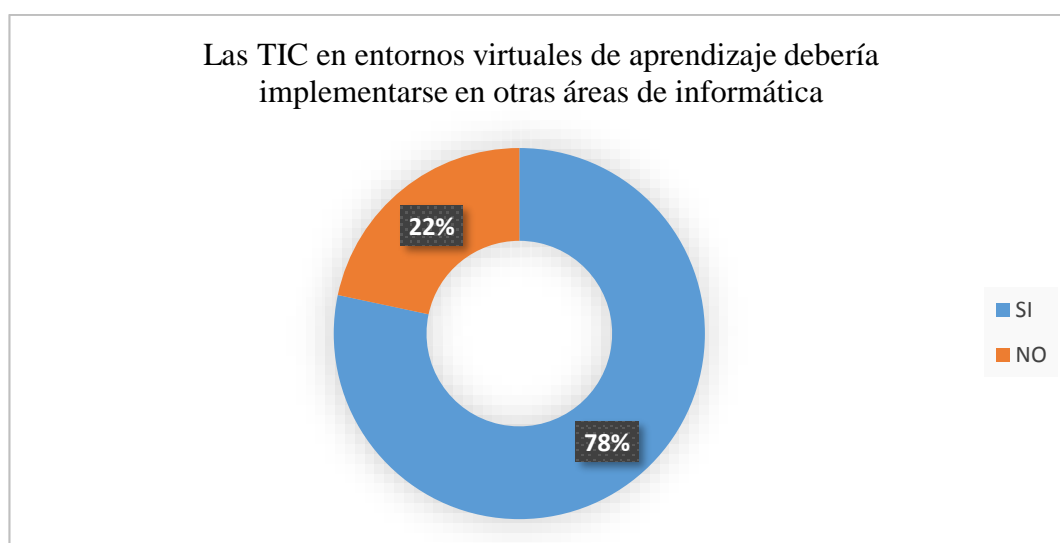
**Pregunta No. 10. ¿Las TIC utilizadas en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas de informática?**

**Tabla 13.-** Las TIC en entornos virtuales de aprendizaje debería implementarse en otras áreas de informática

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	78 %
No	13	22 %
TOTAL	60	100 %

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama



**Gráfico 14.-** Las TIC en entornos virtuales de aprendizaje debería implementarse en otras áreas de informática

**Elaborado por:** María Cristina Calderón Agama

### **Análisis e Interpretación**

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 47 responden que sí y 13 responden que no.

Se deduce que en la mencionada encuesta el 22% no se deben implementar las TIC en otras áreas de informática, mientras que el 78% si consideran necesario implementar en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje las TIC, por lo tanto las TIC se deben implementar en otras áreas de Informática.



**Tabla 14.-** Resumen de procesamiento de casos

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

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

**Tabla 15.-** Estadísticas de fiabilidad

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,804	10

## Comprobación de Hipótesis

### 1. Planteamiento de la hipótesis

$H_0$ : El desarrollo de un módulo de competencias digitales en el EVEA de JH Systems no incide positivamente en sus capacitaciones

$H_a$ : El desarrollo de un módulo de competencias digitales en el EVEA de JH Systems incide positivamente en sus capacitaciones

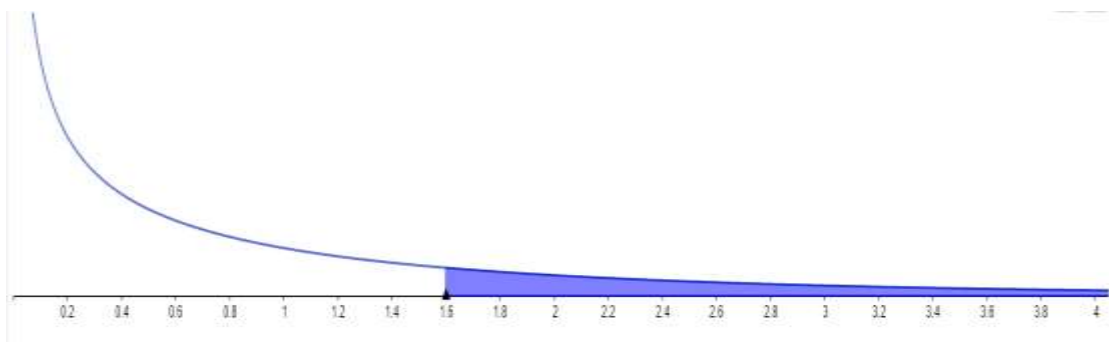
### 2. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

### 3. Especificación del Estadístico

$$x^2 = \sum \left[ \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e} \right]$$

### 4. Especificaciones de las Regiones de Aceptación y Rechazo



Fuente: SPSS

Si el valor del chi cuadrada tabulada es mayor que la tabulada, entonces rechazo  $H_0$

## 5. Cálculo del Estadístico

### FRECUENCIA OBSERVADA

ALTERNATIVAS	PREG. 1	PREG. 6	TOTAL
SI	27	47	74
NO	33	13	46
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>120</b>

### FRECUENCIA ESPERADA

ALTERNATIVAS	VI	VD	TOTAL
SI	37	37	74
NO	23	23	46
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>120</b>

USO DE EXCEL	
<b>PROBABILIDAD</b>	0,00017325
<b>VALOR DE CHI</b>	14,1010576
<b>Valor de tabla</b>	5,991

## 6. Decisión

Como el valor del chi cuadrada tabulada (5,991) es menor que la tabulada (14,10), entonces rechazo la hipótesis nula y acepto la alterna, es decir: La implementación de un módulo en el EVEA JH, mejora las competencias digitales con un nivel de confianza del 95%.

### Comprobación cualitativa de la hipótesis

De la información obtenida el 90% de la población encuestada necesita actualizarse y seguir capacitaciones en competencias digitales para poder aplicarlos en sus labores cotidianas en donde puedan aplicar técnicas de ofimática con fines de perfeccionamiento, optimizando recursos para lograr mejor desempeño laboral.

### **Comprobación en el SPSS Ver. 25**

Como el sig asintótico es 0,000 y es menor que 0,05, entonces rechazo la hipótesis nula y acepto la alterna es decir: La implementación de un módulo en el EVEA JH, mejora las competencias digitales, con un nivel de confianza del 95%.

### **CAPÍTULO III**

**Título:** Manual instructivo para el uso del EVEA sobre competencias digitales en la empresa JH Systemas.

#### **Datos Informativos**

Institución : Jh Systemas  
Beneficiarios : Personas que se capaciten en la empresa  
Ubicación : San Miguel de Bolívar  
Parroquia : Central  
Barrio : 10 de Enero  
Tiempo estimado de implantación: 6 meses  
Fecha de Inicio : mayo 2020  
Fecha de Finalización: octubre 2020  
Web : [www.jhsystemas.com](http://www.jhsystemas.com)  
Aula virtual : [www.aulavirtual.jhsystemas.com](http://www.aulavirtual.jhsystemas.com)

#### **Equipo Técnico Responsable**

Autora del trabajo de Investigación  
Gerente y tutores de la empresa

#### **Antecedentes**

La empresa JH Systemas desde su creación ha brindado capacitaciones en computación lo que ha permitido ganarse un espacio en el cantón como a nivel de la provincia Bolívar otorgando las diferentes capacitaciones en Informática tanto en el sector público como privado tanto a hombres como mujeres.

Esta empresa ha puesto al alcance de la ciudadanía sanmiguelense las diferentes capacitaciones lo cual ha permitido la actualización de conocimientos además de actualización recibida obtienen una certificación con el Aval del Ministerio de Educación a través del Departamento de Educación Popular Permanentes como del departamento de la DINAMEP para capacitar a docentes el mismo que las diferentes capacitaciones que se impartió les sirva a docentes para ascenso de categoría.

La presente propuesta trata de la implementación de un Entorno Virtual de Enseñanza aprendizaje para capacitar en herramientas digitales con la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Comunicación, Interactividad y E-learning) en un ambiente con presencia digital innovadora para fácil identificación de los diferentes recursos que existen en la web para las diferentes temáticas a tratar durante la capacitación.

### **Justificación**

Bajo la iniciativa del gerente de la empresa la importancia de capacitar al talento humano ha tomado la gran iniciativa de nuevamente certificar a sus clientes esta vez mediante la institución pública SETEC (Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales) que es una institución que trabaja arduamente por fortalecer el talento humano del país, mediante políticas públicas en el ámbito de la capacitación y certificación por competencias laborales, ejecutadas en todo el territorio nacional.

Esta propuesta es original, al certificarse esta empresa es la única en el sector convirtiéndose la calificación es el proceso mediante el cual la Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales (SETEC), verifica que un OC (operador de capacitación) cumpla con los requisitos establecidos en la Norma Técnica y su instructivo, el cual registra los cursos ofertados por el mismo.

Tendrá una utilidad práctica durante la formación de las personas además esta certificación para la empresa tendrá una vigencia de la resolución con la calificación será de dos años y podrá ser renovada a petición del interesado, considerando al menos los mismos parámetros y niveles de calidad bajo los cuales fue calificado.

Los beneficiarios serán los directivos de la empresa como también las personas que se capaciten en la misma, puesto que renovarán sus conocimientos con herramientas digitales actuales para beneficio educativo o productivo.

En tal sentido por lo anterior manifestado el presente plan de capacitación de herramientas digitales tratará en mejorar la calidad del servicio al cliente con la renovación de esta iniciativa que falta lo hace de acuerdo a los nuevos cambios tecnológicos que vivimos y estar acorde a las nuevas tecnologías existentes que podemos hacer uso en nuestro diario convivir.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar el manual instructivo para el uso del EVEA sobre competencias digitales en la empresa JH Systemas.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los contenidos de las unidades del módulo de Competencias Digitales para ser aplicados en las diferentes capacitaciones.
- Seleccionar las herramientas de software más adecuadas para que los contenidos sean aplicados de manera didáctica.
- Socializar el manual instructivo al gerente y a los docentes de la empresa JH Systemas para poner en práctica la propuesta planteada.



## **Análisis de Factibilidad**

### **Político**

La propuesta determina que la implementación del módulo de Competencias Digitales en el EVEA de JH Systemas con metodología PACIE convirtiéndose como parte de la política de la empresa existiendo así apretura por parte de sus directivos puesto que es una gran oportunidad para crecer en el ámbito de la formación convirtiéndose en aliada estrategia corporativa de capacitación acompañada de un alto espíritu de servicio a la comunidad.

### **Social**

Tiene factibilidad, pues tiene beneficio a nivel de la población sanmiguelena para a través de las capacitaciones se podrá actualizar y generar nuevos conocimientos a través de esta innovadora manera de capacitarse mediante los EVEA creados con una metodología acordes a las exigencias actuales en enseñanza – aprendizaje.

### **Cultural**

Esta propuesta permitirá encaminar y desarrollar en los futuros capacitados una nueva cultura en el manejo de herramientas digitales para ser insertados en los diferentes campos donde se desarrollen haciendo uso de estas herramientas para dar presencia de un cambio tecnológico.

### **Económico**

Para el desarrollo y la aplicación de la presente propuesta no será obstáculo en lo económico puesto que tanto el gerente y tutores serán parte fundamental de la sociabilización y conocimiento pertinente del proceso de actualización tecnológica.

## **Tecnológico**

En la actualidad la tecnología se convierte en el aliado ideal para capacitación en herramientas digitales ya que se le considera como un factor de cambio que ayudará complementar la docencia por aquello no se podría dejar a un lado los recursos y/o herramientas de la web para su aplicación en los EVEA mediada lógicamente con la utilización de la computadora, que son necesarios para el docente y el estudiante para lograr los objetivos de la capacitación.

## **Fundamentación Pedagógica**

Considerada las TIC como instrumento que facilitan el desarrollo de actividades para el aprendizaje de los estudiantes para que desarrollen las competencias necesarias del desempeño personal, social y profesional es menester disponer y potencializar las tecnologías de información de la web 2.0.

## **Fundamentación Tecnológica**

La tecnología en el devenir educativo genera interacción para bordar la información propiciando la construcción de un conocimiento significativo con un índole flexible y adaptativo permitiendo una adecuada toma de decisiones por medio de la interacción y participación del conocimiento.

## **Fundamentación Sociológica**

La propuesta cumple una fundamentación sociológica puesto que tiene relación entre la educación y el desarrollo de la sociedad mediante la explicación de la realidad y transformarla a partir de la acción del hombre. La formación o capacitación debe constituirse en la impulsadora del cambio social y de las entidades tanto públicas como privadas en un lugar privilegiado para la creación de contextos de interacción y desarrollo de los individuos.

## **Fundamentación Didáctica**

En la actualidad las TIC están modificando nuestro sistema de vida, de trabajo, de comunicación y de relacionarnos en donde la educación no queda excepto de lo manifestado por lo que la didáctica constituye la principal herramienta que el docente utiliza dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de describir, explicar e interpretar tal proceso.

## **Fundamentación Técnica**

La finalidad del desarrollo del Módulo de Competencias Digitales implementación este Manual Técnico tiene la finalidad de apoyar en la presentación e intercambio de información del área de informática específicamente en lo que se refiere a sistema operativo, uso de internet y la herramienta más usada como lo es la ofimática conocida también como competencia digital aplicado a lo manifestado la metodología PACIE para la estructura de capacitación informática on-line.

La estructura del módulo es de una manera clara y sencilla anotada en los siguientes pasos:

- a) Información sobre las tareas a desarrollar
- b) Este estará acompañado de la especificación del material y elementos que el archivo debe contener por medio del cual el participante del curso evidenciará su formación.
- c) Las imágenes que acompañan al texto ilustran los pasos a seguir y que permitirán reformar la información.

El lenguaje empleado en este tipo de manual técnico presenta las siguientes características.

- a) Uso del imperativo, infinito o formas impersonales: ponga, presione clic añadida, ajuste, haga, etc.
- b) Las oraciones son sencillas y claras, de forma que se asegure que la información que se da es exacta y precisa.
- c) Con frecuencia aparecen tecnicismos, es decir, un vocabulario preciso que se ajustará al tema que se está tratando.

## **Metodología**

La estructura del modelo de Manual Instructivo es el resultado del desarrollo de la presente investigación como alternativa de solución el mismo que permitirá contribuir al uso de recursos presentes en la herramienta de gestión de aprendizaje como lo es Moodle, teniendo concordancia en el área de informática, el beneficio a alcanzar es un proceso de enseñanza aprendizaje virtual ideal tanto para docentes como para estudiantes acompañadas de una metodología denominada PACIE que contribuye a dar una excelente presencia corporativa identificando así a la empresa JH Systemas como empresa de capacitación en informática.

La estructura del módulo tiende a lograr los cinco pilares de la competencia digital docente como:

- **Informatización y alfabetización informacional.**- en este apartado interviene el saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital.
- **Comunicación y elaboración.**- el docente debe saber comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea.

- **Creación de contenido digital.**- aquí impone la creatividad para crear y editar contenidos nuevos y reelaborar conocimientos y contenidos previos
- **Seguridad.**- Aquí trata de aspectos como la protección personal, protección de datos, identidad digital, uso de seguridad.
- **Resolución de problemas.**- Se orienta en identificar necesidades y recursos digitales para la tomar de decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada como recurso.



## **Manual Instructivo sobre Competencias Digitales con Metodología PACIE**



**Dirigido a personal docente contratado para capacitaciones  
en Competencias Digitales**

Este Manual tiene la finalidad de ser una guía para los docentes que capacitarán en la modalidad b-learning y on-line en la empresa JH Sistemas en el curso de Competencias Digitales

Cristina Calderón  
San Miguel de Bolívar  
2021



# Presentación

*Las competencias digitales son el conjunto de conocimientos y habilidades que permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías de la información y comunicaciones.*

*El módulo contiene una descripción general que explica a rasgos los contenidos del curso, conjuntamente con los objetivos de estudio su metodología que será usado en el curso conjuntamente con una guía de estudios con los contenidos propuestos en el ambiente virtual*



## Acceso al EVEA...

- 1.- Digite la siguiente dirección <https://aulavirtual.jhsistemas.com/>  
desplega o presenta la siguiente pantalla



Fuente: EVEA JH Systemas

- 2.- Selecciona la opción: **Acceder** ubicado en la parte superior derecha.

Usted no se ha identificado. ([Acceder](#))

- 3.- Digita usuario y clave



Fuente: EVEA JH Systemas



- 4.- Seleccione el curso disponible Competencias Digitales, presionando clic en el hipervínculo **Competencias Digitales**.



**Fuente:** EVEA JH Systemas

- 5.- Presentación del cursos de Competencias Digitales



**Fuente:** EVEA JH Systemas

# Unidad 0 Aula Virtual

## Estructura bloque 0



Fuente: EVEA jhsystemas

La Unidad 0 es un ancla de nuestro EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), según metodología PACIE es la presentación ante los demás, aquí se realiza la exposición oficial del aula virtual, el modo de trabajo, la estructura del aula y el contenido del curso, así como los tiempos previstos para el desarrollo de las actividades.

**Guía de inicio: Bienvenida**, se da una descripción detallada del aula y cómo se debe trabajar en ella.

Este primer contacto presenta información general del aula virtual, así como actividades informativas de importancia para el normal desenvolvimiento del curso en línea.

# Bloque 0 - PACIE

Organiza y gestiona todo el movimiento del curso a través de tres secciones...

**Información - Comunicación – Interacción**

## Sección Información

Describe de manera general cómo está estructurado el curso, cuántos bloques tiene, cómo se debe trabajar y los entretenimientos que tiene el aula.



Pantalla del hipervínculo: **Presentación.**

Brinda al estudiante la información inicial necesaria para encarar el abordaje de un curso de e-learning

En esta sección vamos a **DESCUBRIR...**

- Cómo trabajaremos en el aula virtual
- Qué contenidos abordaremos
- En cuánto tiempo
- Cómo vamos a ser evaluados y
- Quién será nuestro tutor/a y compañeros de aventuras

**Problema**

El avance tecnológico nos obliga a un desarrollo y desafío que fortalezca la colaboración, creatividad y la distribución más justa del conocimiento científico que contribuya a una educación más equitativa de calidad para todos, es por ello que las TIC tiene la capacidad de reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia para lo cual es indispensable saber utilizar las tecnologías, apropiándonos de los usos y así poder participar activamente en esta nueva sociedad.

**Objeto de Estudio**

Generar destrezas en el estudiante frente al uso de la tecnología, mediante el uso de competencias digitales, que le permitan asumir su propio proceso de formación integral.

**Relevancia**

Este curso tiene mucha relevancia porque las administraciones públicas y privadas dependen cada día más de procesos informatizados acompañados de una buena gestión y consecución, impactando directamente sobre los resultados de las instituciones.

Fuente: EVEA JH Systemas

## Pantalla del hipervínculo: **Resultados de Aprendizaje**

En esta sección se identifica el resultado de aprendizaje que se espera que el estudiante donde sea capaz de hacer, comprender y/o demostrar el proceso de aprendizaje.

**Resultados de Aprendizaje**

**Valorativo**

Incorpora el uso de las competencias digitales como estrategias que promueven la motivación en los procesos de aprendizaje.

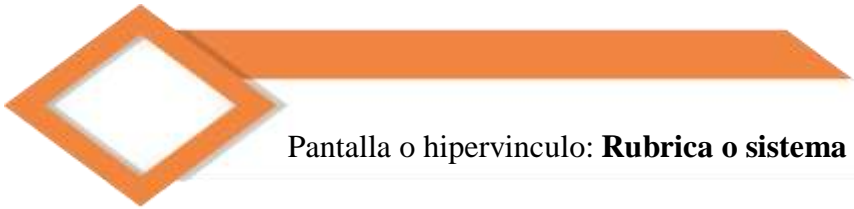
**Cognitivo**

Argumenta las plataformas de las competencias digitales y su articulación en los procesos de transferencia del conocimiento.

**Praxitivo**

Aplica las TIC como estrategias de aprendizaje en contextos mediados por el uso de tecnologías.

Fuente: EVEA JH Systemas

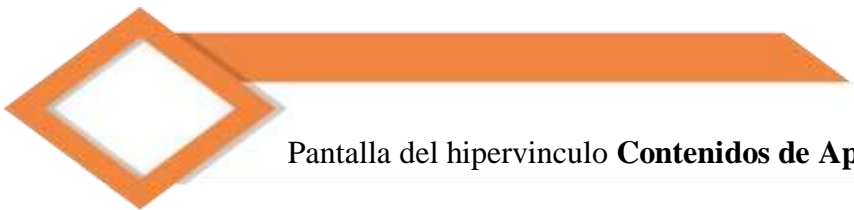


## Pantalla o hipervínculo: **Rubrica o sistema de Evaluación**

Se presenta un documento para que sirva de guía y así el participante pueda cumplir a cabalidad las actividades planificadas para el módulo, con tiempos de entrega y su respectiva valoración.



Fuente: EVEA JH Systemas



## Pantalla del hipervínculo **Contenidos de Aprendizaje**

De manera resumida visualiza los contenidos que se encuentran orientados por unidades semanalmente.



Fuente: EVEA JH Systemas



## Pantalla del hipervínculo: **Presentación de Tutores**

¿Quién lleva la tutoría...? Aquí se da a conocer y /o escuchar a tu tutor(a), se dan algunas recomendaciones para el éxito en el desarrollo del módulo, se dan recomendaciones de algunos recursos tecnológicos.



**María Cristina Calderón** INICIO

¡Hola! Un gusto saludarlos. Bienvenidos a este curso, para mí será un gusto trabajar con ustedes durante este proceso corto de formación, en donde estaré para apoyarles mientras desarrollan sus habilidades, estrategias para facilitar los procesos de enseñanza y consecuentemente de aprendizaje en este maravilloso mundo de la sociedad en red, voy a contarles un poco sobre mí: estoy cursando un Doctorado en Ciencias Informáticas en la Universidad de La Plata (Argentina), mi vinculación y experiencia como docente a nivel de academia fue en la Universidad Técnica de Babahoyo en la Escuela de Formación de Policías del cantón San José de Chimbo y San Miguel de Bolívar respectivamente, además soy sub gerente de esta prestigiosa institución JH Systemas en donde se capacita en diferentes cursos, las TIC es una de mis especialidades y lo disfruto en realidad, no los agobio con más datos. Una vez más, estoy contenta de poder compartir con ustedes. Un saludo. Criss

Fuente: EVEA JH Systemas



**Fernando Javier Herrera**

Buenos días, buenas tardes, buenas noches a tod@s, reciban un caluroso saludo, mi nombre es Javier Herrera soy el webmaster y docente. Mi formación académica es Magister en Gerencia de TIC, tengo una especialidad en Entornos Virtuales de Aprendizaje, actualmente curso un Doctorado en Ciencias Informáticas en la Universidad de La Plata (Argentina). He colaborado como investigador y docente en algunas universidades de nuestro país.

Fuente: EVEA JH Systemas

# Sección Comunicación




Foro informativo, versión digital de la cartelera de una clase convencional, donde se colocan todos los avisos de importancia, como las actividades que hay que realizar, fechas de entrega de evaluaciones, novedades sobre las actividades del curso y presentación de calificaciones.

Se hace la recomendación de visitarla regularmente.

En esta sección vamos a **DESCUBRIR...** habitualmente las novedades relacionadas con el avance del curso y la operatividad del aula.






Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Instrucciones del Tutor	<b>Foro</b>	En esta sección encontrará todos los comunicados e instrucciones de las diferentes actividades que deben desarrollar a lo largo de este curso.
 Estructura de curso	<b>Link</b>	Indica la estructura del curso en el EVEA.
 Anuncios	<b>Foro</b>	Publicará el docente los diferentes anuncios y comunicados pertinente al proceso de formación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro Bienvenido/a	<b>Foro</b>	Foro para presentación de una manera breve con sus compañeros para poder saber que haces o realizas.
 Día y hora para la Clase Virtual	<b>Consulta</b>	Consulta a los estudiantes sobre el día y hora para realizar las clases on-line.
 Diagnóstico	<b>Link</b>	Evaluación Diagnóstica.

# Sección Interacción




En esta sección se debe proponer un aprendizaje interactivo y motivador.

En esta sección vamos a **DESCUBRIR...** cómo fomentar la amistad e interacción entre los compañeros y con el tutor lo que posibilitará el aprendizaje cooperativo.



Fuente: EVEA jhsistemas

**Cartelera en Línea:** Foro informativo, versión digital de la cartelera de una clase convencional, donde se colocan todos los avisos de importancia, se hace la recomendación de visitarla regularmente.

Recurso	Tipo	Descripción
 Tertulia Virtual	Foro	Este espacio esta disponible para que puedan interactuar con sus compañer@s del curso. Siéntase libre de colocar todo lo que desea compartir.
 Chat de asesoría	Chat	Espacio para comunicarse en tiempo real, intercambiar opiniones, socializar y conocerse un poco más allá del deber diario del aula.
 Avisos	Foro	Espacio para tratar temas en privado, para presentar alguna propuesta, idea, queja, problema, etc, a escondidas...!! también permite ver quienes se han conectado en la parte superior derecha del aula y clicar sobre el ícono de mensajes.
		Aquí se plantean y resuelven los problemitas nunca faltan, todas las dudas sobre la plataforma, envío de documentos, interacción, participación en alguna actividad, comprensión de algún tema, etc.



## Estructura Bloque Académico

# Bloque Académico

Bloque Académico ... o el momento de gestionar la información para construir conocimiento... Brinda el acceso a los contenidos y actividades sobre las temáticas específicas del curso a través de cuatro secciones... Exposición - Rebote - Construcción – Comprobación

En esta sección vamos a COMPARTIR... contenidos educativos en distintos formatos multimediales y realizados por distintos autores para enriquecer la experiencia y motivar su lectura o visualización.




En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhsistemas



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Qué es una Plataforma Virtual	Link	Encontrará definiciones sobre Plataforma Virtual
 Estructura de la Plataforma Virtual	Link	Encontrará definiciones sobre Estructura de la Plataforma Virtual.
 Glosario Términos Aula Virtual	Glosario	Encontrará definiciones de términos utilizados durante la capacitación.





Fuente: EVEA jhsistemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.

En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los estudiantes, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhsistemas


Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad_clase	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a discutir	Foro	Foro con temática a discutir sobre la Unidad_0.



Fuente: EVEA jhsistemas

Actividades de autocrítica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros estudiantes no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...


En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase virtual 0.

## SECCIÓN COMPROBACIÓN




Fuente: EVEA jhsistemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Aula Virtual	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual - Jitsi -	URL	Enlaza al aula virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad Clase Virtual	Archivo	El estudiante subirá tarea programada.
 Evaluación de la Unidad	Link	Evaluación de unidad.

## FORO

Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e inquietudes	Foro	Para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.







# UNIDAD I - INFORMÁTICA











Fuente: EVEA jhsistemas




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Informática	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
 Glosario de Términos Informática	Glosario	Encontrará definiciones de terminos informáticos.
 Unidades de medida de Información	Link	Encontrará información sobre medidas de información.
 Unidades de Entrada	Link	Encontrará información sobre unidades de entrada.
 Unidades de Salida	Link	Encontrará información sobre unidades de salida.
 Unidades de Entrada y Salida	Link	Encontrará información sobre unidades de entrada y salida.

 Unidades de Almacenamiento	Link	Encontrará información sobre unidades de almacenamiento.
 Componentes Físicos - Hardware	Link	Encontrará información sobre Hardware.
 Componentes Lógicos - Software	Link	Encontrará información sobre Software.
 La computadora y la comunicación	Link	Encontrará información sobre la computadora y la comunicación.
 Conversación en Línea	Link	Encontrará información sobre conversación en línea.
 Videoconferencia	Link	Encontrará información sobre videoconferencia
 El Virus	Link	Encontrará información sobre virus.
 Los antivirus	Link	Encontrará información sobre antivirus.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Conectar un computador	Archivo	Video sobre la manera correcta de conectar un computador.
 Unidades de Información	Archivo	Video sobre unidades de información.

 Dispositivos de entrada	Archivo	Video sobre dispositivos de entrada.
 Dispositivos de salida	Archivo	Video sobre dispositivos de salida.
 Unidades de almacenamiento	Archivo	Video sobre unidades de almacenamiento.
 Hardware y Software	Archivo	Video sobre Hardware y Software.
 Computadora como medio de comunicación	Archivo	Video sobre la computadora como medio de comunicación.
 LAN - Redes Locales	Archivo	Video sobre LAN redes locales.
 Qué son los Virus Informáticos	Archivo	Video sobre virus informáticos.
 Antivirus	Archivo	Video sobre antivirus.



Fuente: EVEA jhssystemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.

En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los estudiantes, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.




Fuente: EVEA jhssystemas

Actividades de autocritica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros alumnos **no podrán seguir adelante si no han leído**, compartido e internalizado los contenidos propuestos...





En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Consulta sobre lecturas y videos recomendados.




Fuente: EVEA jhssystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad_Clase	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a Discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente unidad.




Fuente: EVEA jhssystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Tarea a Desarrollar	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.






Fuente: EVEA jhssystemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Informática	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual -Jitsi	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad Clase Virtual	Tarea	El estudiante subirá tarea planificada
 Evaluar la Unidad I	Link	Evaluación de la unidad.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e Inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.





# UNIDAD II - SISTEMA OPERATIVO



Fuente: EVEA jhsistemas









Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Sistema Operativo	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
 Glosario Sistema Operativo	Glosario	Encontrará definiciones de terminos utilizados durante la capacitación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Las ventanas de un Sistema Operativo	Archivo	Video sobre las ventanas de un Sistema Operativo.
 Partes de la ventana	Archivo	Video sobre partes de una ventana.
 Moverse entre ventanas	Archivo	Video sobre moverse entre ventanas.
 Barra tareas	Archivo	Video sobre barra de tareas.
 Área de notificación	Archivo	Video sobre área de notificación.

 Configuración hora, fecha y región	Archivo	Video sobre configuración de hora, fecha y región.
 Cambiar Tema o Fondo de Pantalla	Archivo	Video sobre tema o fondo de pantalla.
 Configurar pantalla de Bloqueo	Archivo	Video sobre pantalla de bloqueo.
 Explorador - creación de directorios y sub directorios	Archivo	Video sobre Explorador – creación de directorios y sub directorios.
 Propiedades de un archivo	Archivo	Video sobre propiedades de un archivo.



Fuente: EVEA jhssystemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.


En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los alumnos, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhssystemas

Actividades de autocrítica y filtro En esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros alumnos no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...



En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la unidad.




**ACTIVIDAD CLASE**

Fuente: EVEA jhssystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad clase	Archivo	Archivo .PDF con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a Discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente Unidad.



**TAREAS A DESARROLLAR**


Recurso	Tipo	Descripción
 Tarea a desarrollar	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.



**SECCIÓN COMPROBACIÓN**



Fuente: EVEA jhssystemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Sistema Operativo	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual - Jitsi -	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad clase virtual	Tarea	El estudiante subirá la tarea planificada.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e Inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.



# UNIDAD III - INTERNET



Fuente: EVEA jhsystemas





Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Introducción Internet	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
 Glosario Internet	Glosario	Encontrará definiciones de términos utilizados durante la capacitación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Qué es Internet	Archivo	Video sobre qué es Internet.
 Crear correo en gmail	Archivo	Video sobre crear correo en gmail.



Fuente: EVEA jhsistemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.


En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los alumnos, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhsistemas

Actividades de autocrítica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros estudiantes no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...



En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase unidad.






Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad Clase - Internet	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente Unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Tarea a desarrollar - Internet	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.





Fuente: EVEA jhsistemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Internet	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad.




Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual - Jitsi -	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad clase virtual	Tarea	El estudiante subirá tarea planificada.



Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.



# UNIDAD IV - PROCESADOR DE TEXTOS



Fuente: EVEA jhsistemas



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
Word	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
Glosario - Procesador de Textos	Glosario	Encontrará definiciones de términos utilizados durante la capacitación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
Crear documento	Archivo	Video sobre crear documento.
Guardar documento	Archivo	Video sobre guardar documento.
Abrir documento	Archivo	Video sobre abrir documento.



Fuente: EVEA jhsystemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.


En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los alumnos, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhsystemas



Actividades de autocrítica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros estudiantes no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...

En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el alumno, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase unidad.



Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 actividad clase	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente Unidad.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
Tarea a Desarrollar	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.



Fuente: EVEA jhsistemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
Cuestionario	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
Clase Virtual - Jitsi -	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
Entrega de síntesis y evaluación de la actividad clase virtual	Tarea	El estudiante subirá tarea planificada



Fuente: EVEA jhsistemas

<b>Recurso</b>	<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>
 Foro de Dudas e inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.



# UNIDAD V - HOJA DE CALCULO



Fuente: EVEA jhsistemas







Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Hoja de Cálculo	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
 Glosario de Excel	Glosario	Encontrará definiciones de términos utilizados durante la capacitación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Introducción a Excel	Archivo	Video sobre introducción a Excel.
 Crear Hoja de Cálculo	Archivo	Video sobre crear hoja de cálculo.
 Guardar hoja de cálculo	Archivo	Video sobre guardar hoja de cálculo.
 Ordenar datos alfabéticamente	Archivo	Video sobre ordenar datos alfabéticamente.



Fuente: EVEA jhsistemas

Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.


En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los estudiantes, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



Fuente: EVEA jhsistemas



Actividades de autocrítica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros estudiantes no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...

En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparte tu conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad clase	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.
 Tema a discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente Unidad.






Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Tarea a Desarrollar	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.





Fuente: EVEA jhsistemas

Esta sección es de síntesis, comparación y verificación en esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Hoja de Cálculo	Link	Cuestionario sobre temática abordada en la unidad.




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual - Jitsi -	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad clase virtual	Tarea	El estudiante subirá tarea planificada.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e Inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.





# UNIDAD VI - PRESENTACIONES



Fuente: EVEA jhsistemas



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Presentaciones unidad 6	Archivo	Archivo .pdf con temáticas a tratar en la unidad.
 Glosario Presentaciones	Glosario	Encontrará definiciones de terminos utilizados durante la capacitación.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Crear diapositiva	Archivo	Video sobre crear diapositiva.
 Guardar presentación	Archivo	Video sobre guardar presentación.
 Insertar nueva diapositiva	Archivo	Video sobre insertar nueva diapositiva.
 Tipos de vistas	Archivo	Video sobre tipos de vistas.
 Duplicar diapositiva	Archivo	Video sobre duplicar diapositiva.
 Eliminar diapositiva	Archivo	Video sobre eliminar diapositiva.



### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Fuente: EVEA jhsystemas


Construcción ... del conocimiento... crítica, análisis y discusión.

En esta sección vamos a PROPONER... actividades que generen interacción entre los estudiantes, que en base a sus conocimientos previos tendrán distintas miradas que enriquecerán el abordaje de los contenidos.



### SECCIÓN RETORNO


Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Comparta su conocimiento	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase unidad.



### ACTIVIDAD CLASE

Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Actividad unidad 6	Archivo	Archivo .pdf con actividades a realizar por parte del estudiante.



### TAREAS A DESARROLLAR

Fuente: EVEA jhsystemas


Recurso	Tipo	Descripción
 Tarea a desarrollar unidad 6	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia
 Tema a discutir	Foro	Foro con temática a discutir de la presente Unidad.



Fuente: EVEA jhsistemas




Actividades de autocritica y filtro en esta sección vamos a PLANTEAR... actividades y recursos para asegurarnos de que nuestros estudiantes no podrán seguir adelante si no han leído, compartido e internalizado los contenidos propuestos...

En esta sección vamos a VERIFICAR... si en la tarea o producción realizada por el estudiante, demuestra haber alcanzado las competencias previstas.

Recurso	Tipo	Descripción
 Cuestionario Presentaciones	Consulta	Cuestionario sobre temas abordados en la clase virtual




Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual - Jitsi -	URL	Link que enlaza a Jitsi para Clase Virtual.
 Entrega de síntesis y evaluación de la actividad clase virtual	Tarea	El estudiante subira tarea planificada.
 Enviar Tarea	Tarea	Actividad tarea que el estudiante podrá subir archivos o elementos multimedia.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Foro de Dudas e Inquietudes	Foro	Espacio para inquietudes y/o sugerencias sobre el desarrollo del módulo.

# Estructura Bloque Cierre

## Bloque Cierre



Fuente: EVEA jhsystemas

Espacio para las reflexión sobre el proceso y la despedida a través de dos secciones... **NEGOCIACIÓN – RETROALIMENTACIÓN** entre los integrantes de la comunidad del aprendizaje.

En esta sección vamos a **CONVENIR**... la manera en que los más rezagados puedan llegar a cumplir las etapas previstas, superando las dificultades


En esta sección vamos a **PROPONER**... consultas, encuestas o foros para que los alumnos tengan la oportunidad de comentar sus dificultades, sus logros y sus emociones, y realizar comentarios que pueden llevar a la mejora de los procesos.



Fuente: EVEA jhsystemas




Fuente: EVEA jhsystemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Entrega Tarea Final	Tarea	Proporciona un espacio en el que los estudiantes pueden enviar sus trabajos para que los profesores los califiquen y proporcionen retroalimentación






Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Clase Virtual	Link	URL para enlazarse a clase on-line.



Fuente: EVEA jhsistemas

Recurso	Tipo	Descripción
 Evaluación Final de la Capacitación	Link	Evaluación al finalizar el curso.
 Consulta	Consulta	Es una actividad muy sencilla, consistente en que el profesor hace una pregunta y especifica una serie de respuestas entre las cuales deben elegir los estudiantes.

 Foro de Despedida	Foro	Datos de la certificación, actividades de recuperación; también le permite al tutor establecer los parámetros para despedida del curso.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

En base a la situación actual se pudo determinar que en la presente investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

La implementación de un sistema virtual para capacitación será un aliado estratégico para la empresa JH Systemas puesto que les permitirá aumentar su cobertura a más provincias lo que le conllevará a mejorar sus ingresos económicos.

Los ex estudiantes de las diferentes capacitaciones realizadas según las encuestas realizadas se pudieron comprobar que requieren actualización en sus conocimientos en competencias digitales puesto que existen nuevas versiones de software que desean conocer para aplicar en sus trabajos.

Antes de implementar contenido en un entorno virtual de enseñanza aprendizaje se debe definir las reglas para la capacitación tomando en cuenta a quién va dirigido ajustando al medio tecnológico en el que se va implementar (Hosting), sino por el contrario lo más probable es tener recursos educativos como un mero manual más no como un recurso interactivo que le permita al docente alcanzar aprendizajes significativos y que estos sean reflejados en el aula virtual.

Puedo manifestar que el proceso de desarrollo de un curso virtual de calidad requiere de tiempo y esfuerzo, ya que al integrar recursos estos deben tener relación entre tecnología y pedagogía.



## **Recomendaciones**

El gerente de la empresa JH Systemas deberá realizar capacitaciones de forma constante con la finalidad de fortalecer el vínculo con sus clientes y ganar más adeptos hacia sus capacitaciones que realizan.

Los tutores o docentes para obtener mejores beneficios en las capacitaciones se debe aplicar capacitaciones con temáticas diferentes tanto para empresas públicas como privadas orientados hacia lograr un mejor rendimiento en temas informáticos.

Los docentes al utilizar un entorno virtual de aprendizaje deben realizar siempre un monitoreo del mismo con el objetivo de detectar posibles fallas o el posible implemento de recursos para una actual o futura capacitación.

El gerente de la empresa JH Systemas una vez implementado los recursos debe verificar que estén ajustados a las temáticas a capacitar tratando en lo posible que sea lo más resumida y entendible con la finalidad de cumplir con el objetivo de la capacitación que se esté impartiendo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ardila, J., Ruíz, E., & Castro, I. (2017). Estudio comparativo de sistemas de gestión del aprendizaje. *Revista Academia y Virtualidad - Chamilo - Universidad de Boyaca*, 54-65.
- Arnold, R., & Schüssler, I. (2017). Entwicklung des kompetenzbegriffs und seine bedeutung für die berufsbildung und für die berufsbildungsforschung in. *kompetenzforschung*, 117.
- Barrera García, A., Peña Sklyar, I., & Matos, M. P. (8 de Agosto de 2018). DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE. ESTUDIO DE CASO: ASIGNATURA ERGONOMÍA. UNIVERSIDAD DE CIENFUEGOS, CUBA. Santiago, Cuba.
- Barrera, A., Peña, I., & Peña, M. (2016). DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE UTILIZANDO LA PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE. ESTUDIO DE CASO: ASIGNATURA ERGONOMÍA. UNIVERSIDAD DE CIENFUEGOS, CUBA. *Revista Universidad y Sociedad [seriada en línea]*, 33-40.
- Becta, J. (3 de julio de 2016). Emerging technologies for learning. 95-105. Reino Unido: BECTA.
- Belloch, C. (29 de julio de 2017). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Brown, G. (8 de junio de 2016). The essentials of instructional design. New Jersey, Estados Unidos : Pearson.
- Buenaño Valencia, E. H., & Fernández Buele, G. M. (1 de febrero de 2016). El entorno virtual de aprendizaje basado en plataforma moodle y la relación en la capacitación docente de libre acceso. Ambato, Tunguragua, Ecuador.
- Camacho, P. (1 de agosto de 2019). *Alcance*. Obtenido de Modelo PACIE: <http://fatla.org/peter/pacie/alcance/index.html>
- Cervera, I. (8 de febrero de 2019). *Ejemplos de Herramientas de ofimática*. Obtenido de Mil Ejemplos: <https://www.milejemplos.com/herramientas-de-ofimatica.html>

- ConsultasEdu. (6 de septiembre de 2018). *Educación Virtual en Ecuador: Todo sobre esta modalidad*. Obtenido de <http://consultaseducacion.com/educacion-virtual-en-ecuador/>
- Consultores, J. (15 de marzo de 2020). *Importancia de las aulas virtuales en la educación*. Obtenido de <https://www.moodle.ec/importancia-de-las-aulas-virtuales-en-la-educacion/>
- Cruz Rodríguez, E. D. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 12-23.
- Escalante, P., Patrón, R., & Argüelles, L. (2019). Mejora de las competencias tecnológicas del docente en la educación media superior. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 91-109.
- Figueras, S., Capllonch, M., Blázquez, D., & Monzoníz, N. (2019). Competencias básicas y educación física: estudios e investigación. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 34-43.
- Guadaira, C. d. (2018). ¿QUÉ ES UNA PLATAFORMA MOODLE? *CEP de Alcalá de Guadaíra (Sevilla)*, 1-10.
- Hechavarría, S. (29 de junio de 2016). *Fundamentos de la educación en red*. Barcelona, España: Universidad de Ciencias Médicas.
- Hernandez, M. (17 de agosto de 2018). *¿Sabes qué es la ofimática y cuáles son los principales programas?* Obtenido de emagister: <https://www.emagister.com/blog/sabes-que-es-la-ofimatica-y-cuales-son-los-principales-programas/>
- Hirald Trejo, R. (17 de septiembre de 2018). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. Costa Rica, Costa Rica.
- Hirald, R. (2018). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*. *EDUTECH*, 12.
- Intermón, O. (8 de marzo de 2020). *Las nuevas tecnologías en la educación con valores*. Obtenido de <https://blog.oxfamintermon.org/las-nuevas-tecnologias-en-la-educacion-con-valores/>

- Jain, L., Howlett, R., & Ichalkaranje, N. (1 de Agosto de 2015). *Virtual Environments for Teaching and Learning*. New York , Estados Unidos: WorldScientific.
- Johnson, S. P. (28 de junio de 2016). *Neoconstructivism*. Oxford, Reino Unido: Oxford University Press.
- López, D. (2 de agosto de 20016). *Soluciones Prácticas Informática*. 30. Lima, Perú: Satis.
- Mendieta Vivar, J. A. (17 de junio de 2017). *Implementación de un aula virtual para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Península de Santa Elena*. Santa Elena, Santa Elena, Ecuador.
- Michigan, U. (octubre de 9 de 2016). *Definitions of instructional design*. Michigan, Estados Unidos.
- Mintel. (25 de diciembre de 2019). *Infocentros Comunitarios*. San Francisco de Quito, Pichibcha, Ecuador.
- Moll, S. (2018). Los cinco pilares de la Competencia Digital docente y sus finalidades. *Educación 3.0*, 55.
- Mora, V. O., Urbina, D., & Criado, M. (17 de julio de 2016). *¿Cómo fomentar el desarrollo de competencias en la formación?* Obtenido de <http://dx.doi.org/10.14201/eks201516290108>
- Murdick, R. (2018). *Sistemas de Información*. México: Prentice Hall Latinoamericana.
- ONU. (21 de marzo de 2018). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. San Francosco, California, Estados Unidos.
- Pazo, C., & Tejada, J. (2017). Las competencias profesionales en educación física Retos. *Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 5-8.
- Plan Nacional de Desarrollo. (22 de septiembre de 2017). "Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021.Toda una Vida". San Francisco de Quito, Pichincha, Ecuador.
- Rafinno, M. E. (29 de noviembre de 2019). *Concepto de Pedagogía*. Obtenido de <https://concepto.de/pedagogia/>

- Ramos, J. M., Rhea, B. S., V, R., & Abreu, O. (2017). La Pedagogía como Ciencia para el Tratamiento de los Contenidos Generales del Proceso Educativo y la Formación de Valores. *Formación Universitaria - Scielo*, 5-21.
- Rayón, A. L. (18 de diciembre de 2019). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/Rayon\\_Parra.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/Rayon_Parra.pdf)
- Rodrigues, M., Simões, E., & Ferreira, M. (2018). Competencias sociales en la estrategia de desarrollo de carrera. 93-99. Obtenido de Apuntes de Psicología.
- Rojas Cajamarca, N. A. (7 de febrero de 2017). Implementar en una plataforma virtual la asignatura de ofimática utilizando la metodología del diseño instruccional curricular en la Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Rojas, G. C., Yañez, J., & Cárdenas, J. M. (2017). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. *Revista Del Instituto de Estudios En Educación Universidad Del Norte*, 108-118.
- Ros, I. (2018). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar JO. *Ikastorratza e-revista de didáctica*, 2-13.
- Rossi, A., & Mario, b. (2018). Competencia digital e innovación pedagógica: desafíos y oportunidades. *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*, 317-339.
- Salinas, M. I. (15 de marzo de 2017). *Pontifica Universidad Católica Argentina*. Obtenido de [http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela\\_web-Depto.pdf](http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf)
- Santamaría, I. (04 de febrero de 2018). *¿Qué es la educación, para qué sirve y qué objetivos tiene?* Obtenido de <http://gaurmazedonia.blogspot.com/2013/02/que-es-la-educacion-para-que-sirve-y.html>
- Tibán, S. (8 de marzo de 2019). Manual Orientador sobre el Uso de Plataformas Virtuales en educación a distancia en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Ambato, Tungurahua, Ecuador.

- Torres, M. (14 de febrero de 2018). *Una crítica a la educación virtual*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/123456789/2438>
- Tourón, J. (2017). ¿Qué es la competencia digital docente? *INED21*, 25-31.
- Trelles, I. (2017). Comunicación Organizacional. *La Habana: Félix Varela.*, 25 - 42.
- Unesco. (18 de marzo de 2018). ¿Qué abarcan las competencias digitales? Londres, Reino Unido: Unesco 2019.
- UPV, U. P. (1 de Octubre de 2016). *Plan de acciones para la convergencia Europea*. Obtenido de [www.aqu.cat/doc/doc\\_52850666\\_1.pdf](http://www.aqu.cat/doc/doc_52850666_1.pdf)
- Van Arcken, C. (2017). Definición de estándares de requisitos tecnológicos y científicos de los prestadores de servicios de salud en Colombia. *Universidad Nacional de Colombia*, 28-55.
- Vargas-D, J., Uniam, G., & Suárez, D. (2018).
- Viñals, A. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación de Profesores de Zaragoza*, 13.
- Wong, M. (12 de noviembre de 2017). *Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje - EVEA*. Obtenido de <https://prezi.com/zkobklw3d6om/entornos-virtuales-de-ensenanza-y-aprendizaje-evea/>
- Zambrano, A. (15 de febrero de 2018). Diseño de un Modelo de Enseñanza a través de aulas virtuales para la carrera de Ingeniería en Sistemas Administrativos Computarizados de la Facultad de Ciencias Administrativas en la Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Guayas, Ecuador.

## ANEXOS

### Anexos 1.- Modelo de encuesta aplicada



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**ENCUESTA A USUARIOS  
COMPETENCIAS DIGITALES - USUARIOS JH SYSTEMAS**

#### **Formulario de consentimiento informado**

Estimado amigo y usuario de JH SYSTEMAS

Me complace en invitarle a participar de manera voluntaria a llenar la siguiente encuesta referente al desarrollo de un módulo de Competencias Digitales y uso de EVEA.

Esta encuesta tiene como objetivo: Recopilar información sobre competencias digitales y uso de EVEA (Entorno Virtual Enseñanza Aprendizaje

Los datos serán recolectados a través de la presente encuesta anónima.

En este consentimiento se le consulta sobre la disposición para responder a las preguntas propuestas en esta encuesta y sobre su autorización para el uso de sus respuestas como usuario de nuestra empresa.

El cuestionario no genera ningún costo para usted y requiere un promedio de 3 minutos para ser respondido de manera completa.

Si se encuentra de acuerdo en participar en esta encuesta por favor confirme la autorización al final del consentimiento.

Leí, estoy de acuerdo con los términos y me gustaría participar en la encuesta

1.- ¿Conoce usted si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase?

SI ( )

No ( )

2.- ¿Usted considera que si las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)?

SI ( )

No ( )

3.- ¿Considera usted que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales?

SI ( )

No ( )

- 4.- ¿Usted conoce del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line?  
SI (      )  
No (      )
- 5.- ¿Usted considera que la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales?  
SI (      )  
No (      )
- 6.- ¿Usted ha utilizado varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora?  
SI (      )  
No (      )
- 7.- ¿Usted considera importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje?  
Si (      )  
No (      )
- 8.- ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales?  
Si (      )  
No (      )
- 9.- ¿Usted cómo usuario respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje?  
Si (      )  
No (      )
- 10.- ¿Considera usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento?  
Si (      )  
No (      )

Gracias por su colaboración



## Anexo 2.- Encuesta de satisfacción curso on-line

**Nota:** Para nosotros es muy importante conocer tu opinión para mejorar en nuestras capacitaciones.

### PLATAFORMA TECNOLÓGICA

- Excelente
- Bueno
- Normal
- Regular
- Pésimo

### CONTENIDO Y DISEÑO DEL CURSO

- Excelente
- Bueno
- Normal
- Regular
- Pésimo

### COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DEL CONTENIDO DE LA CAPACITACIÓN

---

### CONTENIDO PEDAGÓGICO Y ORGANIZATIVO

Por favor, valore los siguientes aspectos relativos al contenido del curso o cursos:

	Muy adecuado	Adecuado	Regular	Poco adecuado	Nada adecuado
Volumen de información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fragmentación del contenido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructuración de la información	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### COMUNICACIÓN

Por favor, valore los siguientes aspectos relativos a las tutorías:

	Mucho	Bastante	Poco	Nada
¿Les han servido los contenidos a sus necesidades?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Sus mensajes han sido claros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Cree que el tutor domina la materia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿El tutor ha contestado sus dudas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### LOS EJERCICIOS DE AUTO-EVALUACIÓN TE AYUDARON EN EL APRENDIZAJE.

- Mucho
- Bastante
- Normal
- Poco
- Nada

## **SUGIERE SOBRE LOS EJERCICIOS DE AUTOEVALUACIÓN**

---

### **VALORA EL FORO COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN ENTRE ESTUDIANTES Y TUTOR/A?**

- Mucho
- Bastante
- Normal
- Poco
- Nada

### **EL TUTOR/A RESPONDE CON INTERÉS A LOS FOROS, CONSULTAS PRIVADAS, ETC. EN PLAZOS RAZONABLES.**

- Mucho
- Bastante
- Normal
- Poco
- Nada

### **¿CÓMO VALORA USTED LAS INTERVENCIONES DEL TUTOR/A EN CALIDAD Y CANTIDAD?**

- Muy adecuadas
- Adecuadas
- Inadecuadas
- Muy inadecuadas

### **COMENTARIOS Y SUGERENCIAS SOBRE EL TUTOR/A**

---

### **CÓMO VALORAS ESTA CAPACITACIÓN**

- Excelente
- Bueno
- Normal
- Regular
- Pésimo

### **QUE IDEA PERSONAL TIENES SOBRE EL APRENDIZAJE AL FINALIZAR LA CAPACITACIÓN**

- He aprendido mucho
- He aprendido bastante
- He aprendido normal
- He aprendido regular
- No he aprendido nada

**¿SOBRE QUÉ TRATAN LAS INTERVENCIONES DE LOS ESTUDIANTES?**

- Demandas realizadas por el profesor
- Solicitud de ayuda
- Respuestas a solicitudes de compañeros
- Aportaciones de información u opinión

**¿SE FOMENTA LA COMUNICACIÓN ENTRE ESTUDIANTES?**

- Si
- Bastante
- Poco
- Nada

**RECOMENDARÍAS ESTA CAPACITACIÓN A TUS AMIGOS/AS**

- Si
- No
- Talvez

**SI SELECCIONASTE LA OPCIÓN NO ¿PORQUÉ NO LO RECOMENDARÍAS?**

---

**Gracias por su colaboración**

### Anexo 3.- Oficios y Validación de Instrumentos por Expertos

#### CARTA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San Miguel de Bolívar, 14 de octubre de 2020

Dra.  
Janeth Arellano  
Universidad Estatal de Bolívar  
Presente. \_

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como experto en TIC y educación, deseo solicitar a usted su aporte como evaluador del instrumento perteneciente al Proyecto de titulación: "Desarrollo de un Módulo de Competencias Digitales en el EVEA JH Systemas".

El mismo tiene como objetivo: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

En tal sentido encontrará los instrumentos y la matriz de revisión de las preguntas. Si tiene alguna consulta favor escribir al correo: crisscalderon4@gmail.com o llamar al número: 0969387974

Quedo atenta y a sus órdenes.

  
María Olatina Calderón Agama  
C.C. 0201724549

*Recibido 14-10-2020*  
*Validado*  
*0202604332*

TEMA: OBJETIVO: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line

EVALUADOR(A): Dra. Janeth Arellano

FECHA: 14/10/2020 12:54:45

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIONES		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Ninguna
2	x		x		Ninguna
3	x		x		Ninguna
4	x		x		Ninguna
5	x		x		Ninguna
6	x		x		Ninguna
7	x		x		Ninguna
8	x		x		Ninguna
9	x		x		Ninguna
10	x		x		Ninguna

#### INTERROGANTES

- 1 ¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI
- 2 ¿Consideraría usted que las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)? SI ( ) No ( )
- 3 ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 4 ¿Conoce usted del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line? SI ( ) No ( )
- 5 ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales? SI ( ) No ( )
- 6 ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )
- 7 ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 8 ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 9 ¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 10 ¿Consideraría usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento? SI ( ) No ( )

FIRMA:



## CARTA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San Miguel de Bolívar, 14 de octubre de 2020

Msc.  
Edgar Rivadeneira  
Universidad Estatal de Bolívar  
Presente. \_

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como experto en TIC y educación, deseo solicitar a usted su aporte como evaluador del instrumento perteneciente al Proyecto de titulación: "Desarrollo de un Módulo de Competencias Digitales en el EVEA JH Systemas".

El mismo tiene como objetivo: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

En tal sentido encontrará los instrumentos y la matriz de revisión de las preguntas. Si tiene alguna consulta favor escribir al correo: crisscalderon4@gmail.com o llamar al número: 0969387974

Quedo atenta y a sus órdenes.



María Cristina Calderón Agama  
C.C. 0201724549

*Edgar Rivadeneira*  
2020-10-14

TEMA: OBJETIVO: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line

EVALUADOR(A): Msc. Edgar Rivadeneira

FECHA: 14/10/2020 14:06:02

ENCUESTA					
ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCION		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Ninguna
2	x		x		Es mejor lo presencial, en este aspecto en particular
3	x		x		Ninguna
4	x		x		Ninguna
5	x		x		Ninguna
6	x		x		Ninguna
7	x		x		Ninguna
8	x		x		Ninguna
9	x		x		Ninguna
10	x		x		Ninguna

### INTERROGANTES

- 1 ¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI
- 2 ¿Consideraría usted que las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)? SI ( ) No ( )
- 3 ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 4 ¿Conoce usted del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line?SI ( )No ( )
- 5 ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales?SI ( ) No ( )
- 6 ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )
- 7 ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? Si ( ) No ( )
- 8 ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 9 ¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? Si ( ) No ( )
- 10 ¿Consideraría usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento? Si ( ) No ( )

FIRMA:



## CARTA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San Miguel de Bolívar, 14 de octubre de 2020

Dr.  
Jorge Andrade Santamaría  
Universidad Estatal de Bolívar  
Presente. \_

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como experto en TIC y educación, deseo solicitar a usted su aporte como evaluador del instrumento perteneciente al Proyecto de titulación: "Desarrollo de un Módulo de Competencias Digitales en el EVEA JH Sistemas".

El mismo tiene como objetivo: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systems para su formación on-line.

En tal sentido encontrará los instrumentos y la matriz de revisión de las preguntas. Si tiene alguna consulta favor escribir al correo: crisscalderon4@gmail.com o llamar al número: 0969387974

Quedo atenta y a sus órdenes.



María Cristina Calderón Agama  
C.C. 0201724549

*Recibido*  
*14-10-2020*



TEMA: OBJETIVO: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systems para su formación on-line

EVALUADOR(A): Dr. Jorge Andrade Santamaría

FECHA: 14/10/2020 18:00:14

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		DISCUSIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x				Ninguna
2	x			x	Sería importante explicar qué es una competencia digital para que puedan contestar
3	x		x		
4	x			x	Sería mejor decir ¿Conoce usted el proceso que se utiliza para...
5	x		x		ninguna
6	x		x		ninguna
7	x		x		ninguna
8	x			x	Habría tal vez la necesidad de abrir una respuesta. Por ejemplo: ¿Por qué?
9	x		x		
10	x			x	Puede indicar opciones. De forma general puede variar las opciones de la respuesta en las preguntas para obtener mayor información

### INTERROGANTES

- 1 ¿Usted conoce al las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI
- 2 ¿Consideraría usted que las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)? SI ( ) No ( )
- 3 ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 4 ¿Conoce usted del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line? SI ( ) No ( )
- 5 ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systems en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales? SI ( ) No ( )
- 6 ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )
- 7 ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encuentran en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 8 ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 9 ¿Cómo usaría usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 10 ¿Consideraría usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento? SI ( ) No ( )

FIRMA: \_\_\_\_\_





## CARTA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San Miguel de Bolívar, 14 de octubre de 2020

Dr.  
Francisco Moreno  
Universidad Estatal de Bolívar  
Presente: \_

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como experto en TIC y educación, deseo solicitar a usted su aporte como evaluador del instrumento perteneciente al Proyecto de titulación: "Desarrollo de un Módulo de Competencias Digitales en el EVEA JH Systemas".

El mismo tiene como objetivo: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

En tal sentido encontrará los instrumentos y la matriz de revisión de las preguntas. Si tiene alguna consulta favor escribir al correo: criscalderson4@gmail.com o llamar al número: 0989387974

Quedo atenta y a sus órdenes.

  
María Cristina Calderón Agama  
C.C. 0201724549

14-10-2020  
J. Pruske

**TEMA: OBJETIVO:** Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

**EVALUADOR(A):** Dr. Francisco Moreno

**FECHA:** 14/10/2020 20:25:06

ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Ninguna
2	x		x		Ninguna
3	x		x		Ninguna
4	x		x		Ninguna
5	x		x		Ninguna
6	x		x		Ninguna
7	x		x		Ninguna
8	x		x		Ninguna
9	x		x		Ninguna
10	x		x		Ninguna

### INTERROGANTES

1. ¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI
2. ¿Consideraría usted que las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)? SI ( ) No ( )
3. ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )
4. ¿Conoce usted del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line? SI ( ) No ( )
5. ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales? SI ( ) No ( )
6. ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )
7. ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? SI ( ) No ( )
8. ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? SI ( ) No ( )
9. ¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? SI ( ) No ( )
10. ¿Consideraría usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento? SI ( ) No ( )

FIRMA: \_\_\_\_\_



## CARTA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San Miguel de Bolívar, 14 de octubre de 2020

Msc.  
Raquel Viteri Naranjo  
Universidad Estatal de Bolívar  
Presente. \_

Reciba un cordial saludo, conociendo su trayectoria y preparación académica como experto en TIC y educación, deseo solicitar a usted su aporte como evaluador del instrumento perteneciente al Proyecto de titulación: "Desarrollo de un Módulo de Competencias Digitales en el EVEA JH Systemas".

El mismo tiene como objetivo: Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line.

En tal sentido encontrará los instrumentos y la matriz de revisión de las preguntas. Si tiene alguna consulta favor escribir al correo: crisscalderon4@gmail.com o llamar al número: 0969387974

Quedo atenta y a sus órdenes.



Maria Cristina Calderón Agama  
C.C. 0201724549

Recibo  
14-10-2020  
③

**TEMA: OBJETIVO:** Diseñar un Módulo de Competencias Digitales en la plataforma interactiva Moodle apegada a las necesidades de la empresa JH Systemas para su formación on-line

**EVALUADOR(A):** Msc. Elsia Raquel Viteri Naranjo

**FECHA:** 17/10/2020 21:42:18

ENCUESTA					
ITEM	PERTINENCIA CON EL OBJETIVO		REDACCIÓN		OBSERVACIONES
	PERTINENTE	NO PERTINENTE	ADECUADO	NO ADECUADO	
1	x		x		Ninguna
2	x		x		Ninguna
3	x		x		Ninguna
4	x		x		Ninguna
5	x		x		Ninguna
6	x		x		Ninguna
7	x		x		Ninguna
8	x		x		Ninguna
9	x		x		Ninguna
10	x		x		Ninguna

### INTERROGANTES

- 1 ¿Usted conoce si las tecnologías informáticas ofimáticas fortalecen las competencias digitales en el aula de clase? SI
- 2 ¿Consideraría usted que las aulas virtuales son ideales para capacitarse en competencias digitales ofimáticas (Word, Excel, Power Point)? SI ( ) No ( )
- 3 ¿Usted considera que las aulas virtuales fortalecen el trabajo colaborativo con el uso de herramientas ofimáticas para fortalecer las competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 4 ¿Conoce usted del proceso a capacitarse en competencias digitales ofimáticas aplicadas en la modalidad on-line? SI ( ) No ( )
- 5 ¿Consideraría usted que en la empresa JH Systemas en sus procesos de capacitación fomenta las competencias digitales con el uso de las nuevas herramientas digitales? SI ( ) No ( )
- 6 ¿Usted utilizaría varios recursos que se encuentra activos en el entorno virtual de enseñanza aprendizaje para que su enseñanza sea más activa y motivadora? SI ( ) No ( )
- 7 ¿Considera usted importante la retroalimentación en las diferentes unidades académicas que se encontrarían en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 8 ¿Considera usted que los entornos virtuales facilitan el aprendizaje autónomo y colaborativo en los módulos de competencias digitales? SI ( ) No ( )
- 9 ¿Cómo usuario usted respetaría las normas digitales para la entrega de sus tareas dentro del entorno virtual de aprendizaje? SI ( ) No ( )
- 10 ¿Consideraría usted que las tecnologías de la información y comunicación aplicada con los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje se deben implementar en otras áreas del conocimiento? SI ( ) No ( )

FIRMA: \_\_\_\_\_

