



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO

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

TEMA:

**DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES
DE NIVEL BÁSICA MEDIA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Entornos Digitales

Autora:

Carrillo Bautista Cristina Elizabeth

Tutor:

Msc. Diego Vinicio López Aguilar

AMBATO - ECUADOR

2022

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

Yo, Carrillo Bautista Cristina Elizabeth, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES DE NIVEL BÁSICA MEDIA”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación con 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 21 días del mes de marzo de 2022, firmo conforme:

Autor: Carrillo Bautista Cristina Elizabeth



Firma:

Número de Cédula: 1803865011

Dirección: Píllaro

Correo cristinacarrillo161@hotmail.es

Teléfono: 878-152

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES DE NIVEL BÁSICA MEDIA” presentado por Carrillo Bautista Cristina Elizabeth, para optar por el Título de Magíster en Educación con 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, 21 de marzo del 2022



Firmado electrónicamente por:
**DIEGO VINICIO
LÓPEZ AGUILAR**

.....
Msc. Diego Vinicio López Aguilar

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 con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 21 de marzo 2022



.....
Carrillo Bautista Cristina Elizabeth

C.c. 1803865011

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES DE NIVEL BÁSICA MEDIA”, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación con 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, 22 de abril 2022



Firmado electrónicamente por:
**HUGO STALIN
YÁÑEZ RUEDA**

.....
Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**STALYN
ALEJANDRO ÁVILA
HERRERA**

.....
Lic. Stalyn Alejandro Ávila Herrera, MA
VOCAL - EXAMINADOR



Firmado electrónicamente por:
**DIEGO VINICIO
LÓPEZ AGUILAR**

.....
Lic. Diego Vinicio López Aguilar, Mg.
VOCAL - DIRECTOR

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios por la bendición proporcionada en cada parte de mi vida, a mis padres y esposo por todo el apoyo evidenciado en mis decisiones, a mis hijos que fueron el motor para seguir adelante y a todas las personas que en su momento alentaron y motivaron el sueño de culminar con éxito el objetivo planteado.

CRISTINA

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica Indoamérica y al personal docente, que más allá de desarrollar un ámbito laboral, intervinieron con sus saberes para forjarnos como profesionales en la sociedad, y principalmente a mi tutor Msc. Diego López, que ha sido un eje primordial para el diseño de este proyecto.

CRISTINA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
Introducción	1
Planteamiento del Problema.....	6
Justificación.....	3
Árbol de problemas	8
Análisis crítico	9
Objetivos	10
Objetivo General	10
Objetivos Específicos.....	10
CAPÍTULO I.....	11
MARCO TEÓRICO	11
Antecedentes investigativos	11
Categorías Fundamentales	14
Desarrollo conceptual variable independiente	17
Desarrollo conceptual variable dependiente	26

CAPÍTULO II	37
DISEÑO METODOLÓGICO.....	37
Paradigma y tipo de investigación	37
Niveles y tipos de la investigación.....	38
Población y muestra	39
Operacionalización de las Variables	40
Procedimiento de recolección de la información	42
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	42
Validez y confiabilidad del Instrumento empleados.....	44
CAPÍTULO III.....	56
PROPUESTA	56
Propuesta de solución al problema.....	56
Definición del tipo de producto.....	56
Objetivos	57
Objetivo General	57
Objetivos específicos	57
Estructura de la Propuesta.....	58
Validación a través de la aplicación práctica de la propuesta.....	74
Conclusiones	85
Recomendaciones.....	86
Bibliografía	87
Anexo	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra	39
Tabla 2. Maneja con facilidad las competencias digitales	45
Tabla 3. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.....	46
Tabla 4. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales	47
Tabla 5. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos.....	48
Tabla 6. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo	49
Tabla 7. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes	50
Tabla 8. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo	51
Tabla 9. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias .	52
Tabla 10. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento	53
Tabla 11. Interacción con los estudiantes por medio de las plataformas	54
Tabla12. Estadísticos descriptivos de medias	55
Tabla 13. Maneja con facilidad las competencias digitales	74
Tabla 14. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.....	75
Tabla 15. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales	76
Tabla 16. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos.....	77
Tabla 17. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo	78
Tabla 18. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes	79
Tabla 19. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo	80
Tabla 20. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales.	81
Tabla 21. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento	82

Tabla 22. Interacción con los estudiantes por medio de las plataformas	83
Tabla 23. Estadísticos descriptivos de comparación de medias final	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Categorías Fundamental	8
Figura 2. Categorías Fundamental	14
Figura 3. Objeto de estudio	15
Figura 4. Campo de estudio	16
Figura 5. Maneja con facilidad las competencias digitales.....	45
Figura 6. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.	46
Figura 7. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales.....	47
Figura 8. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos	48
Figura 9. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo.....	49
Figura 10. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes.....	50
Figura 11. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo.....	51
Figura 12. Mejora la práctica docente por medio de las competencias	52
Figura 13. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento	53
Figura 14. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas	54
Figura 15. Maneja con facilidad las competencias digitales.....	74
Figura 16. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales	75
Figura 17. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales	76
Figura 18. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos	77
Figura 19. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo.....	78
Figura 20. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes	79
Figura 21. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo.....	80

Figura 22. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales	81
Figura 23. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento	82
Figura 24. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas	83

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES
DE NIVEL BÁSICA MEDIA”

AUTOR: Cristina Elizabeth Carrillo Bautista

TUTOR: Msc. Diego Vinicio López Aguilar

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio proyecta fortalecer las metodologías de la enseñanza por medio de una didáctica apoyada en entornos virtuales, cuyo objetivo de la investigación se enfocó en establecer un plan de desarrollo de competencias digitales en los docentes del nivel básica media, proyectando así estrategias que busquen mejorar la calidad de la educación. La metodología desarrollada se fundamenta desde un paradigma critico propositivo con enfoque cuantitativo, con una modalidad aplicada y de tipo descriptiva direccionado a los métodos de enseñanza Inductivo-deductivo para el análisis y síntesis; la población fue integrada por los docentes de la institución al cual se les aplicó un cuestionario inicial y final luego de la aplicación de la propuesta. Los resultados evidencian la necesidad de incrementar las competencias digitales, el cual se establece como una alternativa de propuesta una guía de capacitación para el plan de fortalecimiento en el desarrollo de las competencias digitales para el docente de nivel básica media, obteniendo resultados alentadores y dejando a un lado los viejos esquemas de enseñanza tradicional, facilitando así el proceso de aprendizaje del estudiante. Se concluye que, estas nuevas formas de enseñar y aprender a través de modalidades y recursos digitales, abren nuevos espacios para investigar distintas alternativas de cómo alcanzar el conocimiento en competencias digitales a las futuras generaciones profesionales de la educación, sin importar obstáculos de tiempo espacio y recursos.

Descriptores: competencias digitales, docentes, entornos virtuales, enseñanza, estrategias, guía de capacitación, recursos digitales.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

THEME: “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN
DOCENTES DE NIVEL BÁSICA MEDIA”

AUTHOR: Cristina Elizabeth Carrillo Bautista

TUTOR: Msc. Diego López

ABSTRACT

The following study plans to strengthen teaching methodologies through didactics supported by virtual environments, whose research objective was focused on establishing a plan for the development of digital competencies in teachers at the basic secondary level, thus projecting strategies that seek to improve the quality of education. The methodology developed is based on a propositive critical paradigm with a quantitative approach, with an applied and descriptive modality directed to the inductive-deductive teaching methods for analysis and synthesis. The population was integrated by the teachers of the institution to which an initial and final questionnaire was applied after the application of the proposal. The results show the need to increase digital competencies, which is established as an alternative proposal for a training guide for the strengthening plan in the development of digital competencies for teachers of basic secondary level, obtaining encouraging results and leaving aside the old schemes of traditional teaching, thus facilitating the learning process of the student. It is concluded that these new ways of teaching and learning through digital modalities and resources, open new spaces to investigate different alternatives of how to achieve knowledge in digital competencies for future generations of education professionals, regardless of obstacles of time, space, and resources.

Keywords: Keywords: digital competencies, digital resources, teachers, teaching,

Introducción

Importancia y actualidad

El presente trabajo de investigación está apoyado en la línea de investigación de entornos digitales de formación humana, puesto que plantea buscar herramientas apropiadas para que los docentes incrementen sus competencias digitales y puedan innovar sus clases, de modo que sea atractivo para el estudiante y pueda fortalecer sus conocimientos motivado con la tecnología.

En la actualidad la educación ha progresado mucho en la aplicación de nuevas metodologías de la enseñanza por medio de una didáctica nueva y apoyada con los medios virtuales. Para ello, el docente requiere la capacitación y actualización de conocimientos en tecnologías, pedagogía y la utilización de recursos digitales para aplicarlo dentro del aula de clase (Fernández, 2016). Entonces, es contradictorio pretender continuar con los viejos esquemas de enseñanza si se mantiene el manejo de modelos y métodos evaluativos tradicionales.

Para Arias (2019) manifiesta que la educación hoy por hoy ha sufrido cambios positivos desde el instante que los docentes trabajan durante las actividades educativas, van implementando el manejo de las herramientas tecnológicas para potenciar las competencias digitales, al momento de tratar los aprendizajes en los estudiantes de básica media.

El presente trabajo tiene como propósito mostrar la importancia del manejo de las competencias digitales en el campo educativo. Siendo pertinente aplicar durante el proceso enseñanza-aprendizaje y las tecnologías de indagación y la comunicación, que son necesarias en nuestra vida social y personal. Esto debido a la globalización y al rápido cambio a nivel mundial. Por consiguiente, se ha hecho fundamental la inserción de algunas de estas tecnologías en las instituciones educativas, buscando así mejorar la calidad de la educación.

La educación ha evolucionado en el transcurso de los años, así mismo la manera de instruir, de formarse y los medios que utilizamos para llegar con mayor

facilidad en la enseñanza de los estudiantes. Por tal motivo, los docentes afrontan retos inimaginables para tener los conocimientos y las habilidades en el uso de las herramientas virtuales; siendo necesarias en el proceso enseñanza-aprendizaje que pueden ser un apoyo didáctico para maestros y estudiantes.

Estas competencias admiten instaurar e intercambiar contenidos digitales, así mismo el notificar, ayudar y solucionar las dificultades con propósitos de conseguir un perfeccionamiento eficaz y dinámico del educando en el nivel de educación básica media. Se reflexiona que las competencias digitales elementales son primordiales para el manejo principal de los dispositivos digitales y las aplicaciones en línea, así mismo que las competencias convenidas de la lectura, la escritura y el cálculo, siendo segmento fundamental de la nueva escala de competencias en alfabetización en el transcurso de la época digital.

Con la puesta en marcha del docente durante las actividades educativas y, el uso de los dispositivos virtuales para potenciar las competencias digitales en los estudiantes, se establece el marco legal y de pertinencia realizada según la necesidad de los educandos.

Marco Legal

Según la UNESCO (2018), las competencias digitales proporcionan el manejo de los mecanismos tecnológicos, aplicaciones comunicacionales y las redes para adherirse a la indagación, llevando a cabo una excelente misión durante las actividades educativas. Vemos que es pertinente fortalecer las competencias digitales con el apoyo de los recursos virtuales para tratar los aprendizajes de manera adecuada.

El artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador, Numeral 1, establece que: “Fortalecer la instrucción pública y la coeducación; afirmar el progreso continuo de la particularidad, el incremento de la protección, la infraestructura física y el equipamiento preciso de los establecimientos educativos públicos.” Numeral 8: “Añadir las tecnologías de la información y comunicación en el transcurso educativo y respaldar el enlace de la instrucción con las actividades

productivas o sociales.” Numeral 11: “Avalar la intervención de estudiantes, familias y docentes en los métodos educativos”.

El Ministerio de Educación contribuye en este sentido no solo desde lo curricular y metodológico fomento de las iniciativas, la innovación, el progreso de la educación y las tecnologías de la información, la comunicación como un gran desafío pedagógico en la sociedad del conocimiento actual. Direccionándose al cumplimiento de la Agenda Educativa Digital 2017 - 2021 abre amplios desafíos de perfeccionar la eficacia de la formación y enseñanza conforme la anexión de Tecnologías de la Información y Comunicación, transportando la escuela tradicional hacia la sociedad del conocimiento, es decir transformándola en una escuela digital.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2016) define ciertos aspectos sobre el sistema nacional de educación, desde la educación Inicial, elemental, media y superior hasta llegar al Bachillerato, para trabajar capacidades, habilidades, destrezas y competencias digitales por los estudiantes con el paso del tiempo sean entes positivos en la sociedad como buenos ciudadanos, responsables y solidarios altamente formados con un desarrollo integral individual.

Es indispensable señalar que el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2017) LOEI, en el Artículo 9 establece la Obligatoriedad del cumplimiento currículos nacionales, expedidos por el Ministerio de Educación y su autoridad educativa a nivel nacional, estas deben ser aplicadas de manera obligatoria en todas las instituciones educativas de sostenimiento fiscal y particulares. Son referentes obligatorios contar con textos, material didáctico y evaluaciones.

Justificación

Es necesario revisar aportes a nivel Macro, Meso y Micro que ayude fundamentando de mejor forma el estudio, esto servirá como guía direccionando los contenidos que tienen para relacionarlos con el estudio y, para elevar el nivel de

investigación que se busca desarrollar mediante las competencias digitales en los docentes de Educación Básica Media.

Alva (2015) menciona que a nivel de Europa las competencias digitales de los docentes en educación media superior son muy alentadoras, debido a que permanentemente se ha ido capacitando al personal y fortaleciendo así las debilidades actuales de los docentes en el uso de competencias digitales en las diferentes etapas de su práctica educativa. Vemos que el manejo de los medios digitales constituye una Fortaleza para todos los grados de educación, porque elevan el nivel académico de los educados en proceso de formación.

Barraza, Cárdenas y González (2012) mencionan que las TIC en España ha tenido un incremento existe y un gran incentivo en las instituciones educativas públicas en la formación y competencia digital, el éxito ha sido el divisar modelos o esquemas de uso pedagógico de las tecnologías y relacionarlo con ciertas peculiaridades particulares y competitivas del profesorado, tales como el género, los años de práctica, el período educativo, la competencia digital y la categoría de manejo de las TIC en su vida diaria. Se concluye que el perfil del docente que despliega un modelo de uso didáctico intenso de las TIC es un docente con suficientes años de experiencia competitiva, ciudadano beneficiario usual de las TIC y que, además, se descubre competentemente desarrollado y con competencia digital.

Cabero (2016) menciona que en América Latina las competencias digitales y el desarrollo profesional de los docentes aún necesita incrementarse, en los Olivos Lima-Perú, las competencias digitales de los docentes ha acarreado una necesidad impostergable, por los cambios de perfiles en los estudiantes, a quienes imparten la catedra, entendiendo que ellos son nativos digitales y están inmersos en estos medios dentro y fuera del aula en cada momento de la vida, siendo necesario sacarles provecho a las habilidades que poseen para elevar el nivel académico.

Para Cabero (2017) el desarrollo de las competencias digitales en Mar del Plata Argentina, es importante incrementar en las instituciones educativas las habilidades Digitales y constituir mecanismos ideales para trabajar con los estudiantes de manera eficiente. Es necesario conocer el aporte de las competencias digitales en las actividades educativas, para mejorar la calidad de aprendizaje entregado por el docente, logrando mejorar el rendimiento académico de los educandos de manera significativa.

En Ecuador tal como lo manifiesta Escala (2020) el contexto de pandemia ha hecho que muchos docentes se replanteen sus métodos de enseñanza-aprendizaje. En este aspecto se habla de la importancia de aumentar las competencias digitales en docentes como una necesidad para que el personal pueda responder a los requerimientos y demandas del aprendizaje actual. Son las razones del porque se realizó la investigación que tienen que ver en el campo educativo y los medios digitales que en la actualidad los docentes deben poner en funcionalidad de manera eficiente. Siendo evidente buscar los medios idóneos para elevar la práctica docente con la utilización de los dispositivos digitales durante las actividades académicas, para dejar un lado la enseñanza tradicional.

El estudio se desarrollará en la Unidad Educativa Especializada “Ambato”, donde el interés es mejorar las condiciones de los docentes de educación Básica Media por medio de ciertas capacitaciones en el manejo de los medios digitales, para que puedan poner en práctica durante el proceso enseñanza, solo de esta forma se verá potenciado el tratamiento de los contenidos por el maestro.

El proyecto está direccionado como beneficiarios los docentes de educación Básica Media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato” los niños y niñas para que durante las actividades académicas sean dinámicas, participativas y activas cuando el maestro aplique los medios virtuales, dejando un lado la educación tradicional, rutinaria, memorista por una nueva con el apoyo de las herramientas tecnológicas.

Los cambios al proceso enseñanza-aprendizaje por medio de las competencias digitales presenta un impacto, que será visible ante las otras instituciones educativas, que podrán observar el cambio tanto en los maestros dentro de la pedagogía de enseñanza, como en el rendimiento escolar de los educandos de Educación Básica Media.

Es importante desarrollar el estudio en la Unidad Educativa Especializada “Ambato” debido a que es necesario buscar ciertas alternativas, estrategias que direccionen al fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes de educación básica media. Por tal motivo se llevará a cabo un proyecto para poder identificar las causas y consecuencias, a través del uso de competencias digitales involucrando las herramientas de Genial, storytelling, Schoology lo que facilitará impartir conocimientos más dinámicos e innovadores que facilitará el aprendizaje en los estudiantes.

Planteamiento del Problema

¿Cuál es el impacto del desarrollo de competencias digitales en docentes de nivel básica media?

Desde hace algunos años el proceso de enseñanza-aprendizaje viene trabajando las Competencias digitales, lo cual beneficia significativamente el proceso educativo en la mayoría de asignaturas. Entonces los docentes deben desarrollar las Competencia Digitales, aprovechando al máximo el potencial que estas ofrece al relacionarla con el manejo de aplicaciones digitales durante las actividades académicas, el avance tecnológico que puede aportar notablemente al método pedagógico una oportunidad de optimar la eficacia de la enseñanza.

La interiorización mediante las herramientas virtuales para desarrollar las competencias digitales en la Unidad Educativa Especializada “Ambato” esta acción permitirá mejorar los procesos de enseñanza para incentivar a los docentes la predisposición de instruirse. La educación es el transcurso en la que los educandos adquieren conocimiento, desarrollan destrezas, cambian comportamiento y

formulan su personalidad, todos estos aspectos se verán potencializados con la ayuda de los medios virtuales.

Entonces es necesario que los docentes busquen perfeccionar la eficacia de la práctica dentro del aula, que provee ciertas circunstancias de perfeccionar los aprendizajes para los estudiantes y contribuya el desarrollo cognitivo, afectivo y físico. La intención de la indagación es concientizar al maestro de educación básica media, que mejore el desempeño de la práctica profesional, con una enseñanza que permita que todos los educandos alcancen las habilidades, las destrezas en el manejo de los dispositivos virtuales para aplicarlos durante las horas de clases.

Árbol de problemas

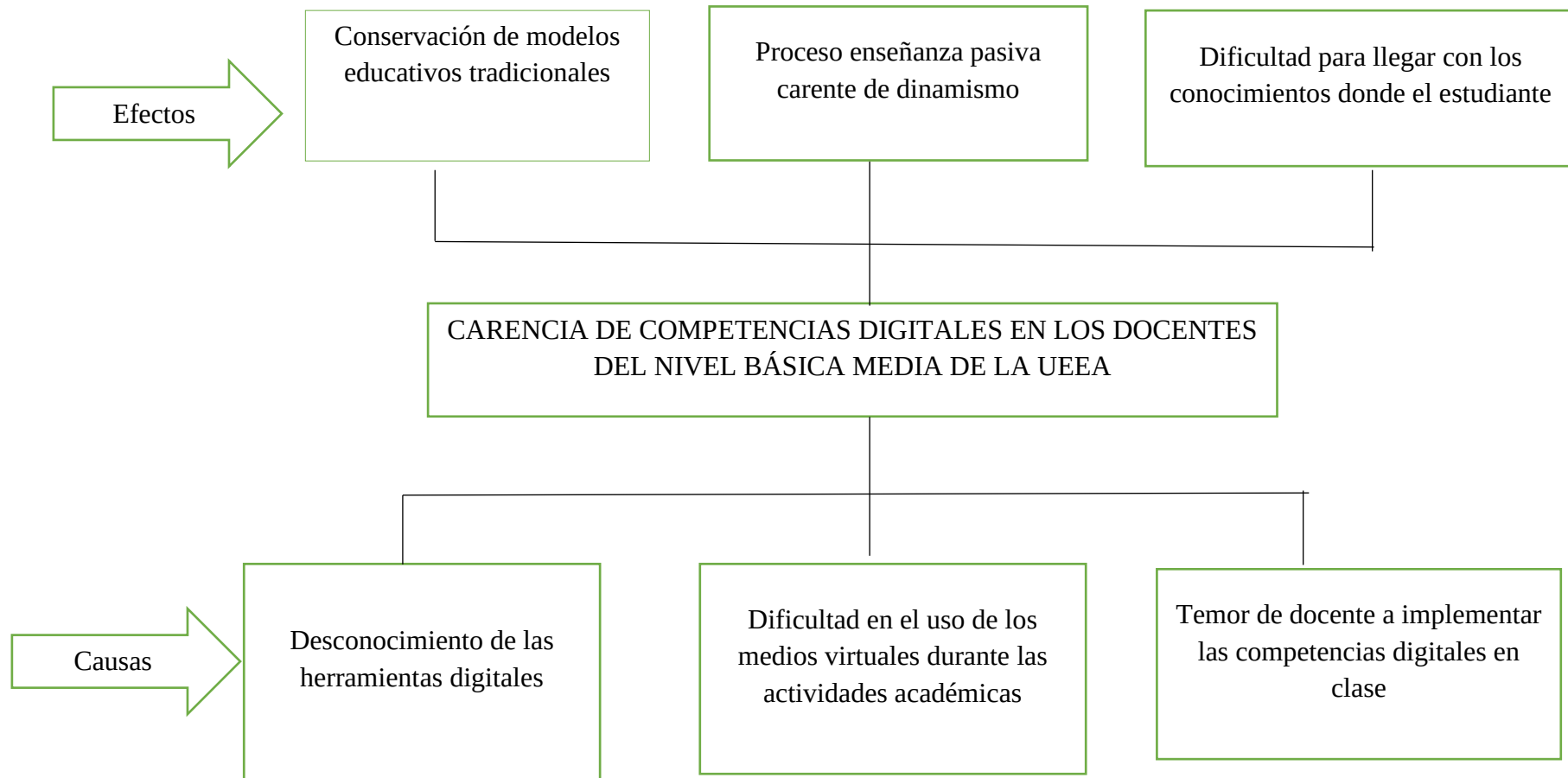


Figura 1. Categorías Fundamental
Elaborado Por: Cristina Carrillo (2021)

Análisis crítico

Desconocimiento de las herramientas digitales. - vemos que la mayoría del personal docente de la Unidad Educativa Especializada “Ambato” presenta un problema en el manejo de los medios digitales, lo que vienen hacer una de las causas para una limitada práctica profesional que se verá reflejado durante las actividades educativas con los estudiantes de educación básica media.

Dificultad en el uso de los medios virtuales durante las actividades académicas. - Es un aspecto que no favorece al maestro que no tienen los argumentos necesarios para dejar los viejos modelos de enseñanza, siendo otra de las causas para que los estudiantes de básica media, no logren mejorar las capacidades intelectuales y sobre todo el rendimiento escolar no le permite crecer de manera significativa al momento de tratar los aprendizajes.

Temor de docente a implementar las competencias digitales en clase. -Es evidente que los maestros cuando no manejan los dispositivos digitales no pueden aplicarlos para tratar algún contenido, siendo un problema grande porque los estudiantes no ponen la atención debida para tratar los conocimientos de manera significativa, produciéndose un aprendizaje momentáneo que no logrará perdurar a través del tiempo afectando el crecimiento académico de los escolares.

Destinatario del proyecto

- Directos. - Destinado a los docentes del nivel básica media de la Unidad Educativa Especializada Ambato.
- Indirectos. - Estudiantes de nivel medio

Objetivos

Objetivo General

Determinar el impacto del desarrollo de competencias digitales en docentes de nivel básico media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato”.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente el desarrollo de las competencias digitales en los docentes del nivel básica media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato”.
- Diagnosticar los beneficios que presentan las competencias digitales durante las actividades académicas en la Unidad Educativa Especializada “Ambato”
- Proponer una alternativa de solución mediante una guía de capacitación y fortalecimiento que desarrolle las competencias digitales en los docentes de la Unidad Educativa Especializada “Ambato”.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos

Es importante realizar una investigación documental en los distintos repositorios de las Universidades, sean internacionales, nacionales y locales, esto aportará en la fundamentación científica de la investigación, sobre todo direccionado y orientando en el detalle de conceptos, las teorías sobre las dos variables de estudio. Entonces la revisión para el trabajo está acompañada con el enfoque cualitativo, donde el análisis de la literatura de tesis, artículos científicos, ensayos pueda colaborar de mejor forma para la estructura conceptual del trabajo de titulación.

La revisión documental juega un papel importante para fundamentar el trabajo de investigación, esto contribuirá directamente en la organización del tema de estudio, para que tenga mayor sustento, tanto científico, como de organización, facilitando en trabajo y sobre todo aportando en la consolidación del trabajo de manera eficiente.

Díaz (2018) con el tema: competencias digitales de los docentes en formación media superior: entorno actual y posibilidades de progreso. Objetivo. Conocer cuáles son las aptitudes digitales que tienen los docentes de educación media superior y cuáles les hacen falta por desplegar y optimizar las distintas etapas de su experiencia pedagógica, etapas Pre- activa, activa y post-activa, en manera innovadora.

Los Resultados contenidos son bastantes alentadores arrojaron que la insuficiencia de las competencias digitales en los docentes en nivel medio superior,

la premura de multialfabetización digital y concientización de la categoría de las TIC, son imprescindibles para mejorar la calidad de la educación, por ende, el rendimiento académico de los escolares será notorio.

Díaz (2017) con el tema: las competencias digitales y su relación con el aprovechamiento académico de los educandos de educación secundaria. El objetivo plantado fue el establecer la relación entre las competencias digitales y el aprovechamiento académico en estudiantes. Los resultados determinan que las principales capacidades digitales es el buen uso de las herramientas tecnológicas como las computadoras, proyectores multimedia, laptops, computadoras, webcam, tablets, iphones, impresoras, scaner, al servicio de internet, las llamadas redes sociales, software educativo y que son promovidas por los profesores, para tener aprendizajes más reflexivos y procesos y como parte del proceso formador y desarrollado las competencias, que se conoce como rendimiento académico. Entonces hace falta que los docentes dominen las competencias digitales para que pongan de manifiesto al momento de gestar las actividades educativas en las horas clases.

Para García (2015) con el tema: competencias digitales y beneficio académico en estudiantes de un instituto de formación técnico productivo de la provincia de Tarma. Se planteó como objetivo establecer la importancia de las competencias digitales en el rendimiento escolar de los educandos de un instituto formativo técnico productivo, provincia de Tarma. Los resultados se deducen que los docentes por medio de la puesta en práctica de las competencias digitales han aportado notablemente mejorando el rendimiento escolar, siendo muchas las ventajas que ofrece el mundo de la tecnología dentro del campo educativo, contribuyendo sobre todo en las capacidades intelectuales de los escolares en proceso de formación.

Marquès y Graells (2017) con el tema: desarrollo de competencias digitales y plan de fortalecimiento dirigido a maestros basado en la pedagogía activa. El objetivo planteado fue el desarrollar las competencias digitales dirigido a los docentes mediante la pedagogía activa. Dentro de los resultados, se planteó la solución. Diseñar una propuesta para la capacitación docente de acuerdo a la pedagogía activa. Es importante reconocer que la educación puede ser potenciando

cuando los maestros conozcan y apliquen las competencias digitales al canalizar las actividades educativas, al momento de tratar las enseñanzas, para alcázar los saberes significativos, y la virtualidad resulta eficiente.

Mesa (2012) con el tema: adelanto de la competitividad digital en los educandos mediante la administración de las tecnologías de la Información y Comunicación en el evento de diploma del bachillerato internacional, en la unidad educativa ISM Internacional Academy. Se planteó como objetivo el establecer la importancia de las competencias digitales en los educandos mediante la ejecución de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional. Los Resultados conseguidos en la investigación son alentadores, durante la utilización del maestro en el proceso enseñanza-aprendizaje debe ser potenciando mediante la puesta en marcha de las competencias digitales.

Categorías Fundamentales

Categorización de variables

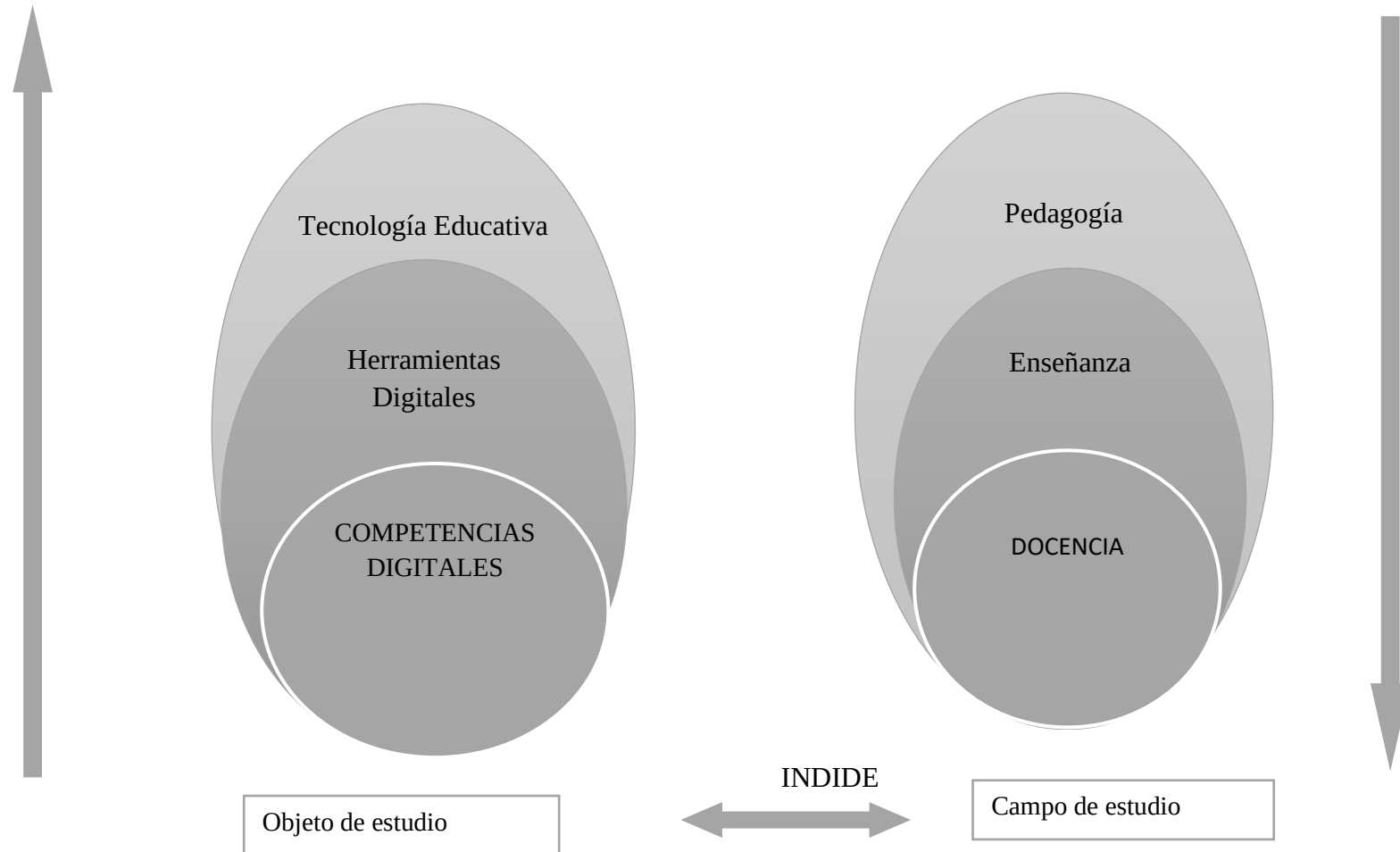


Figura 2. Categorías Fundamental
Elaborado Por: Cristina Carrillo (2022)

CONSTELACIÓN DE IDEAS PARA PROFUNDIZAR EN EL ESTUDIO DE LAS VARIABLES

MATRIZ Objeto de estudio



Figura 3. Objeto de estudio

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

MATRIZ Campo de estudio

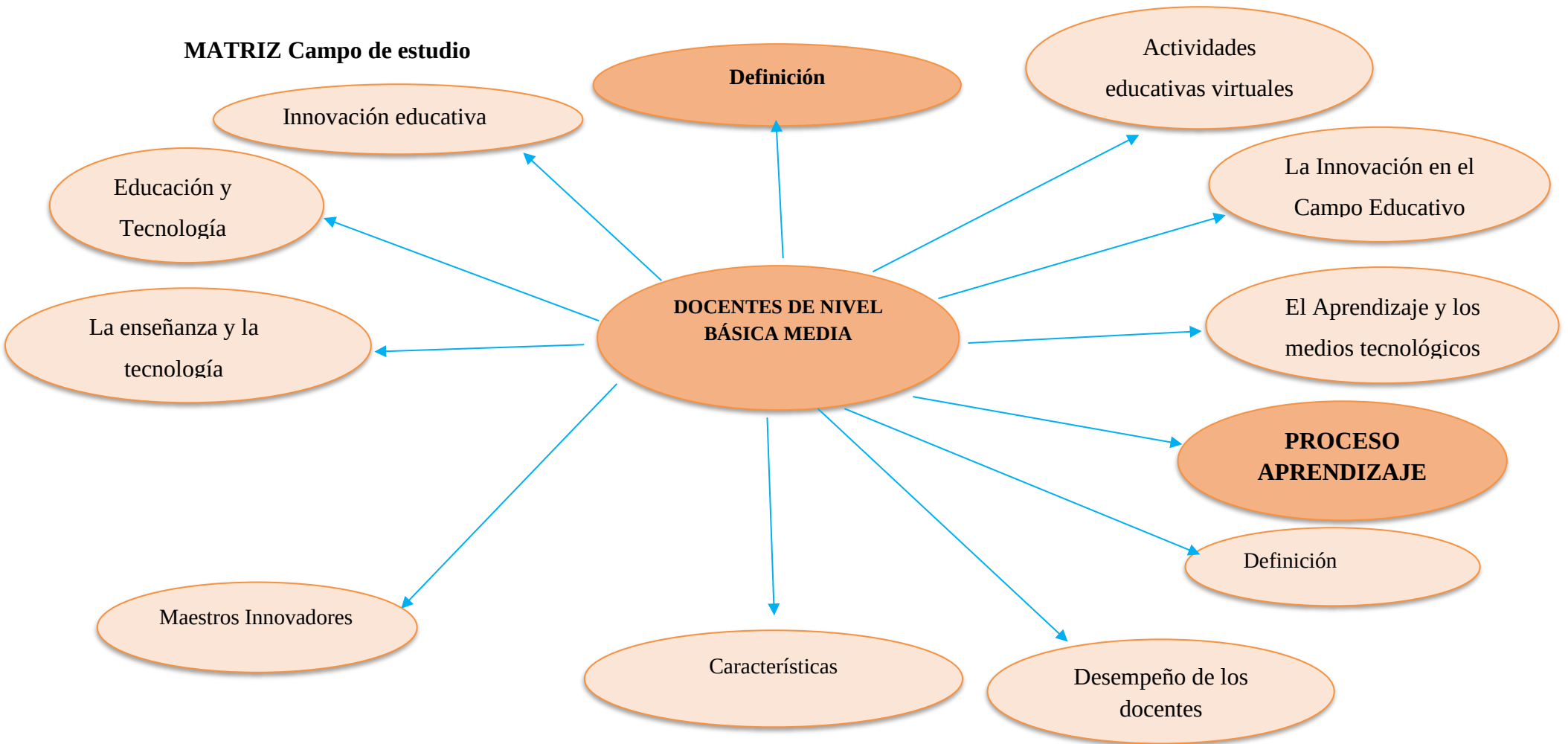


Figura 4. Campo de estudio

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

DESARROLLO CONCEPTUAL VARIABLE INDEPENDIENTE

COMPETENCIAS DIGITALES

Definición- Las competencias digitales es un conjunto de acciones encaminadas a trabajar mediante la tecnología. Siendo una herramienta principal para generar las actividades que el docente desea alcanzar por medio de los dispositivos digitales como mecanismo de trabajo, esto es uno de los grandes retos que la educación busca desarrollar trabajando con los dispositivos que hoy por hoy se utiliza aprovechando la virtualidad.

Hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han abierto camino hacia los estudiantes y los docentes utilicen. Esto permite fortalecer la eficacia de la formación, la comunicación, el trabajo y hasta la recreación que es parte de nuestra formación. Los desafíos para el docente no solo es poner en práctica mediante el uso de las aplicativos digitales al contrario debemos utilizar para investigar, descubrir, navegar lo que posibilita mejorar ciertas capacidades que le ayudan dentro del rendimiento académico de manera adecuada (Molano, 2018).

Importancia de las competencias digitales

El manejo de las herramientas digitales puede ser específicos, como también pueden variar estas acciones están direccionadas al momento de agilizar procesos, esto facilita el cumplimiento de las acciones. Al servir como medios de comunicación temporal, pero siempre los maestros deben planificar y no improvisar sin importar el lugar o distancia, podemos crear espacios educativos de asistencia virtual, se precisa de la predisposición del docente para ir adentrándose al medio virtual, pero también puede modificar ciertos espacios que poseen los aplicativos para hacer más entretenidos los procesos de aprendizaje (OCDE, 2019).

Algunas como Aonia Learning permite al docente no solo ampliar conocimientos, sino compartir información de manera rápida, importante para mejorar las actividades educativas que requieren de la intervención de ciertos componentes virtuales, los contenidos entre docentes, hacer recopilaciones

grupales y sinergia, que favorezca el desarrollo de ciertas capacidades intelectuales de los escolares.

Factores que aportan en las competencias digitales

Proporcionar la enseñanza y la creatividad del estudiante promoviendo el manejo del conocimiento por medio de la tecnología.

El transcurso de instrucción y tecnología están relacionados positivamente para proporcionar la enseñanza de los estudiantes, la innovación por medio de los contextos virtuales.

Diseñar y desarrollar experiencias generadas por los maestros a los educandos mediante asesorías de aprendizaje y direccionados de novedosas herramientas que la tecnología aporta.

La parte digital establece el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias de aprendizaje mediante la anexión de ciertas herramientas virtuales que facilitan los aprendizajes por medio de recursos contemporáneos. Trabajar los aprendizajes con el apoyo de la nueva era digital donde los maestros deben exhibir conocimientos, habilidades, destrezas que potencian la memoria a largo plazo.

Promover en los estudiantes las responsabilidades digitales al buscar la comprensión de los recursos para ponerlos en funcionalidad durante las actividades educativas, fomentando también la responsabilidad de incorporar la cultura digital a través de un comportamiento ético y legal.

Participar en el crecimiento profesional además trabajando el liderazgo de los estudiantes que comienza aplicar los medios virtuales para aprender a mejorar los aprendizajes tratados de manera adecuada. Las competencias digitales estimulan el mejoramiento de la práctica profesional de los maestros, durante la práctica docente al momento de fijar los saberes de forma digital y de manera eficiente.

La tecnología permite trabajar el liderazgo en la escuela, colegio y la comunidad promoviendo el uso efectivo de los recursos digitales.

Indicadores para el desempeño del docente mediante el uso las TICS

Otro de los modelos establece una sucesión de competencias estandarizadas que solo mediante la ejecución de las TIC por los maestros en formación pueden llevarlo a la funcionalidad para tratar las instrucciones de forma significativa, lo que establece un mecanismo adecuada para elevar el nivel intelectual de los escolares en proceso de formación. Esta herramienta digital fortalece la cimentación de los saberes con el fin que los escolares pongan de manifiesto durante el diario vivir (OECD, 2015).

Características de las competencias digitales

Dentro de las principales competencias digitales que los maestros de nivel básica media, deben fomentar un aprendizaje ideal, aquel donde los escolares puedan asimilar los contenidos de manera adecuada, para que logren potenciar en la memoria a largo plazo. Todas estas acciones están encaminadas para acrecentar la eficacia de la instrucción de manera divertida, es imprescindible generar una educación de calidad, aprovechando el Cíber espacio como canal de aprendizaje,

Entre las principales características de las competencias digitales están:

- Utilizar la tecnología de manera adecuada y eficientemente.
- Reconocer los distintos aplicativos digitales que pueden servir para mejorar los procesos enseñanza.
- Aplicar ciertos programas virtuales para facilitar los conocimientos a los niños y niñas de educación básica media.
- Despertar el interés por aprender a manejar ciertos dispositivos digitales acordes a la edad.
- Docentes capacitados en relación el dominio y manejo de las TICS.
- Fomentar los Aprendizajes interactivos que los medios digitales permiten generar.
- Aplicar aprendizaje más divertidos e interesantes en los estudiantes.
- Establece retos con el apoyo de los recursos digitales.

- Fomentar la comunicación adecuada mediante la interacción entre compañeros de clase.
- Permite navegar, explorar, descubrir, investigar con el apoyo de las posibilidades que tienen los medios digitales.

Las competencias digitales permiten mejorar los aprendizajes de los educandos, lo que garantiza que los maestros conozcan de manera adecuada los dispositivos digitales. Entonces los aplicativos que tiene la tecnología, todas estas herramientas constituyen un medio favorable para enseñar de manera divertida, sabiendo que lo creativo, los escolares lo acogen de manera rápida porque mantienen la atención, esto facilita la asimilación de los contenidos de las enseñanzas de modo específico para que con el paso del tiempo los vuelvan funcionales.

HERRAMIENTAS DIGITALES

Definición. - Es un modificador que cambia la instrucción de forma distinta, pero que logra llegar con los conocimientos donde los estudiantes, además afecta todos los campos de labor y no solo causa un efecto sino permite modificar estructuras que por décadas se venía manteniendo. Esta transformación interiormente en el contorno educativo que aporta notablemente en la estructura mental del escolar, sin importar lo lento o rápido que suceda sin duda es inevitable (Perrenoud, 2014).

Las competencias digitales se proceden de la tecnología, como un instrumento virtual las mismas tienen como finalidad poner en uso los beneficios que presta de esta transformación y aprovechar las nuevas posibilidades que nos plantean para aplicarlo dentro del aula de clase al instante de darse el proceso enseñanza-aprendizaje de manera eficiente, donde los educandos logren asimilar con facilidad los aprendizajes tratados.

Una herramienta digital se relaciona con las estrategias metodológicas educativas, estos recursos dentro del contexto informático y tecnológico generalmente suelen ser programas, siendo aplicables en todas las áreas de estudio.

Esta se denomina software que nos permite cierto ejemplar de interacción generando la acción que se desea y también se puede desarrollar algunas veces también crear dispositivos (hardware) siendo un conjunto que nos permitirán el manejo de la herramienta.

Herramientas digitales en el aula

Estas herramientas se deben aplicar en el ambiente educativo como estrategias que facilitan el proceso interaprendizaje de modo específico, teniendo muchos motivos, razones que pueden fomentar al momento tratar los saberes. Estas herramientas digitales pueden actuar como ayudas visuales, de investigación, generando en los educandos la inclusión. La realidad virtual para aprender por medio del Cívico espacio como canal de enseñanza, e incluso la posibilidad de añadir programas digitales, en las labores diarias de un docente, pueden ser de gran ayuda mejorando notablemente la práctica dentro del aula de clase.

Funcionalidad de las competencias digitales

La adquisición y adopción de tecnología por el maestro es ya un gran paso, porque se visualiza el deseo de cambiar una educación que muchas veces son repetitivas, carentes de imaginación. Entonces la tecnología aporta en el trabajo del maestro potenciando su labor de manera adecuado, pensando en los educandos para que superen el deseo de aprender, tanto los aprendizajes, la asimilación de la indagación y la comunicación (TIC) potenciando el sistema educativo del Ecuador.

Las herramientas digitales en el tratamiento de los conocimientos

Es imprescindible que los maestros de la enseñanza de nivel básica media deben ocupar los medios digitales que potencialicen la característica de labor en el aula y externamente de ello porque el internet es una herramienta que aporta tratado de manera eficiente los conocimientos tratados. Es evidente que las herramientas digitales constituyen en una estrategia que puede potenciar la práctica docente, cómo también que posibilita la adquisición de los saberes significativos para que con el paso del tiempo los aplique durante el diario vivir.

Las competencias digitales al ser un recurso didáctico, metodológico y pedagógico apoyan al docente de básica media, aportan notablemente llegar con los contenidos donde los educandos de forma específica. Es primordial que la sociedad, los estudiantes hoy por hoy manejan con facilidad los dispositivos digitales, esto con el paso del tiempo apoya al crecimiento intelectual de los educandos para que su enseñanza sea innovadora, creativa y dinámica, potenciando la interacción durante la comunicación entre los compañeros con el docente (Quintanilla, 2018).

Las TICs en el campo educativo

Lo más desafiante de la formación educativa en la actualidad es capacitar a los educandos para enfrentar los diferentes retos que supone el mundo. La premura de estar en una sociedad globalizada es prioridad. El aspecto más influyente durante las actividades académicas, generadas por el maestro con el soporte de la tecnología, tratando de direccionar en los diferentes espacios de la existencia humana son las nuevas formas de aprender con el apoyo de los medios digitales.

La indagación y comunicación que presenta las TICs han cambiado en su generalidad la forma de gestionar los aprendizajes por el maestro para tratar con los educandos. Es indispensable que la práctica docente sea tratada con el aporte de las estrategias virtuales y la pedagogía virtual, de esa forma los aprendizajes serán asimilados con facilidad, logrando perdurar a través del tiempo (Robinson, 2019).

Las competencias digitales pueden ser de gran ayuda para el acceso a los conocimientos de manera divertida, interesante y creativa, diferente en los niños, niñas de educación Básica media, los conocimientos derivados por medio de la interactividad docente mediante medios digitales, presentan aspectos como equidad durante el desarrollo y crecimiento intelectual que los educandos requieren para elevar la parte cognitiva individual. Estas competencias digitales sin duda que en los últimos años han ganado terreno como herramientas de enseñanza, creando nuevos métodos y modelos que garantizan la fijación de los aprendizajes en la estructura cerebral de los escolares (Sacristán, 2018).

TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL CAMPO EDUCATIVO

Definición. -Son las acciones encaminadas a situar en práctica dentro del transcurso enseñanza-aprendizaje, con el respaldo de los medios digitales, esto aporta notablemente en el fortalecimiento de los conocimientos por los estudiantes para elevar el rendimiento académico. Así también en relación al docente salir de la rutina dejando un lado los viejos esquema de enseñanza, donde los escolares solamente eran netamente receptores no generando ningún aporte en la innovación que debe existir en todo instante.

Existen algunas herramientas que los maestros pueden utilizar conforme las necesidades y acomodándolas al nivel de enseñanza al grupo de alumnos a cargo. Es indudable que las clases virtuales son distintas, innovadoras donde los alumnos interactúan participan dinámicamente y sobre todo mantienen la atención del escolar. Algunas herramientas digitales que se recomienda pueden utilizarse para la función por el docente, independientemente el nivel que impartas, son estos:

Google Drive.- Es la asistencia de almacenamiento de información, identificaciones en la nube que suministra Google. Además, podemos disfrutar de todas las herramientas y del entorno virtual colaborativo que este sitio nos ofrece para aplicarlo en el campo educativo, útil para los maestros y en el asunto de los educandos.

Office 365.- Es aquel que permite crear, acceder y compartir ciertos documentos creados por el docente para la práctica docente, donde se ponga de manifiesto con las diferentes herramientas de Office 365 y nos facilita el trabajo y la colaboración de manera compartida.

Quizizz.- Permite crear divertidas actividades mediante el juego podemos evaluar ciertos contenidos tratados con los estudiantes, permite utilizar con los educandos de básica media en adelante, educativos multijugadores en las que los alumnos consiguen participar de forma individual o en equipos, además fomenta la interacción y la cooperación.

Typeform.- Esta herramienta muy útil para crear formularios y encuestas online, importantes para perfeccionar la eficacia de la formación y enseñanza, recolectando datos que puedan tomar decisiones donde existan ciertas visualizaciones de datos realizando de manera muy sencilla y muy visual.

Dropbox.- Es un servicio de almacenamiento en la nube para guardar ciertas información que es muy importante para el docente, que te permite sincronizar los archivos a través de un disco duro virtual en la red.

Evernote.- Considerado una instrumento digital que te permite organizar el día a día el quehacer educativo del docente, creando notas que se consiguen organizar por libretas o compartir con otros compañeros ciertas acciones donde se pueda visualizar las calificaciones.

Edmodo.-Es una red especializada, social, pedagógica y gratuita que permite la comunicación entre estudiantes y maestros de manera efectiva, en un ambiente cerrado y personal a modo de microblogging, siendo este aplicativo útil para las aspiraciones del docente que desea fortalecer un aprendizaje que no fue asimilado adecuadamente.

Animoto.- Es un servicio de creación de video asentado en la nube que origina videos de fotos, videoclips y música en exposiciones de diapositivas de vídeo y presentaciones personificadas asentadas en la web, todos estos recursos originan la calidad de la educación de forma específica.

La tecnología en el aula de clases

Entonces los docentes son los llamados a situar en funcionalidad las herramientas virtuales que numerosas de las veces cuestan trabajar con la tecnología. Tomando en consideración que estaban acostumbrados a trabajar de manera rutinaria, tradicional y sobre todo no se sacaba provecho de las ventajas que puede ofrecer estas herramientas que en la actualidad constituye un recurso innovador para que el mundo este globalizado dentro de una sociedad que crece de manera vertiginosa.

Las competencias digitales determinan la capacidad que presentan tanto los docentes cómo los estudiantes sobre el manejo de los medios digitales y fomentar de mejor forma los procesos aprendizajes, dejando un lado los viejos esquemas de enseñanza, donde el Cívet espacio le admite al maestro generar una enseñanza distinta innovadora que consolide las capacidades científicas en los escolares durante las actividades educativas (Márquez, 2019).

Las herramientas digitales en la práctica docente

Es importante tener los conocimientos necesarios y conocer las ventajas y desventajas que pueden tener ciertos aplicativos, las herramientas digitales, siendo necesario analizar si convienen primero debes preguntarte donde requieres la ayuda, el área y los contenidos que consiguen ser tratados por medio de un aplicativo. En cuáles no pueden darse el apoyo y en cuál mejora la eficacia de la formación de los educandos de Básica media. Es así que, podrás encontrar rutinas más fáciles para trabajar con los escolares teniendo en cuenta el año, la edad, los conocimientos que poseen, una coordinación más eficiente en la práctica educativa y la gestión de los educandos.

Modelos educativos virtuales generalidades

A nivel nacional identifican varios modelos educativos y marcos conceptuales direccionados al campo educativo que han intentado definir a las competencias digitales docentes (CDD). En la actualidad se han generado varios estudios que efectúan análisis de la importancia de las competencias digitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. Cada uno de ellos ofrece diversas alternativas para poner en práctica durante las actividades educativas, aplicables según cada escenario de conocimiento se presente y el interés que pongan los escolares para trabajar con los medios virtuales.

DESARROLLO CONCEPTUAL VARIABLE DEPENDIENTE

PEDAGOGÍA

El etimológico está vinculado con el arte o ciencia de educar. La palabra proviene del griego antiguo παιδαγωγός (*paidagogós*), de las raíces “paidos” que es niño y “gogía” que es llevar o conducir. No era el término de una ciencia. Se utilizaba sólo como designación de una labor: el del pedagogo que radicaba en la pauta del estudiante. Asimismo, se especifica como la habilidad de educar. Cabe de recalcar que coherente con este contorno disciplinar está la Andragogía.

La instrucción pedagógica es un acumulado de saberes que se emplean en la formación como fenómeno típicamente social y concretamente humano. Es por tal sentido una ciencia de representación psicosocial que tiene por esencia el estudio del aprendizaje con el propósito de conocerla, examinarla y perfeccionarla. La didáctica es una ciencia aplicada que se alimenta de métodos como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina.

Constan diversos juicios a través de los cuales se consigue categorizar a la pedagogía:

Pedagogía General: Es la materia que se describe a los argumentos universales y generales de la indagación y del ejercicio sobre la educación.

Pedagogías Específicas: Que en el transcurso de los años han simplificado un distinto cuerpo del conocimiento, en ocupación de los contextos históricos acostumbrados:

- Pedagogía Evolutiva.
- Pedagogía Diferencial.
- Educación Especial.
- Educación de Adultos o Andragogía.
- Educación de la Tercera Edad. Etc.

PROCESO ENSEÑANZA

Definición. - Es un acumulado de acciones mentales encaminadas al tratamiento de las enseñanzas, para que pasen a constituir como la estructura mental del estudiante, que aplica los contenidos científicos individuales para lograr asimilar y con el paso del tiempo llevarlos a la funcionalidad durante las horas clases, con el apoyo de ciertos recursos y estrategias que logran consolidar los saberes de manera eficiente.

Las desigualdades entre los diferentes modelos de enseñanza, procedentes de la manera que los maestros de los entorno educativo fueron diseñados generalmente para que todos los niveles de instrucción puedan utilizarlos durante las actividades educativas, estas estrategias se originan de la tecnología y de los cambios que esta representa para la humanidad, no solo como medios y estrategias de instrucción que potencializan los saberes tratados hasta consolidar en la estructura cerebral de los educandos (Sacristán, 2018).

Actividades educativas virtuales

Se establece ciertas consideraciones de instrucción que redirige el accionar en el contorno de educación. Los medios digitales utilizados en básica media en el aula, es una situación ideal para asimilar el proceso del rol del docente suele restringirse en ciertos casos, pero el resto de escolares le agrada participar durante las actividades educativas cuando se apoyó el maestro con los medios virtuales para volver a la clase mucho más interesante donde el conocimiento sea apoyado ya sea con imágenes, videos, información teniendo varias opciones para aprender de mejor forma (SEP, 2018).

Las competencias digitales aportan en los estudiantes del aprendizaje de forma individual de un estudiante en colectividad, es decir, ellos podrán tratar de manera grupal hasta potenciar los conocimientos con el apoyo del docente que utiliza la tecnología como herramienta de enseñanza. Estas estrategias virtuales fortalecen los estándares educativos transcendentales en la alineación de aptitudes durante la administración de las nuevas tecnologías de la información y la

comunicación al instante de generar las acciones de aprendizaje dentro del aula de clase (UIT, 2018).

La tecnología Pedagógica son mecanismo que los maestros buscan ponerlos en práctica para optimizar la educación dentro del aula de clase, es indiscutible que este recurso virtual favorece porque mantiene la atención durante las actividades educativas, donde casi siempre eran proceso conocidos nada de innovación lo que resulta un aprendizaje monótono, rutinario carente de dinámica innovación, estos factores por medio de la tecnología aporta en el crecimiento escolar.

La enseñanza y los medios tecnológicos

Los estudiantes toman parte activa en sus procesos de aprendizaje con el apoyo de los medios tecnológicos. El manejo de estos mecanismos de enseñanza permite aumentar la posibilidad de promover nuevas formas de aprendizaje orientados al perfeccionamiento de estrategias de pensamiento, sacado provecho que los dispositivos digitales aportan dentro del quehacer educativo, la interacción con otros individuos mientras se estimula el nivel de actividad personales que solo se puede potenciar con la direccionalidad del maestro con el soporte de los medios tecnológicos (SEP, 2018).

El uso de tecnologías permite que la información, los aprendizajes sea adquirida, procesada, almacenada y diseminada, de manera crítica lo que contribuye directamente en el tratamiento de los contenidos, siendo necesario que el maestro genere un adiestramiento de los educandos para que consigan adecuarse con los nuevos retos sociales para adentrarle al mundo globalizado. Se estipula que la alineación del educador debe estar encaminada para frecuentar de manera dinámica, activa y sobre todo participativa en el tratamiento de los aprendizajes.

La tecnología es un recurso que fortalece a la reproducción de reflexiones, de razonamientos en procesos destinados para tratar los aprendizajes de carácter específico, sobre todo fomentar en los educandos el deseo de mejorar los conocimientos siendo herramientas, recursos, que potencializan la educación.

Desempeño del docente de básica media en la instrucción

La educación está focalizada para trabajar con los medios digitales de esta manera se consigue innovar más espontáneo el aprendizaje de los educandos mediante las TIC. Estas acciones son tendientes mediante el adelanto de los conocimientos poniendo en juego aplicativos tecnológicos que fortalezcan los saberes tratados de forma significativa, para ello se solicita trabajar con un modelo pedagógico que garantice la transmisión de las enseñanzas estas acciones buscan potencializar la eficacia de la formación.

El propósito primordial del modelo NETS es instaurar los lineamientos que los maestros requieren para tener las capacidades adecuadas para trabajar los contenidos, todos los mecanismos que se emplea para tratar los conocimientos mediante el Ciber-espacio, afirmado en la gestión tecnológica, se deduce que agiliza la eficacia de la formación. Entonces podemos indicar que los aplicativos virtuales apoyan para que los educadores delinee, realicen y valoren prácticas educativas para implicar a los educandos durante el tratamiento de los aprendizajes, además de enriquecer la práctica docente (Valenzuela & Flores 2019).

El manejo de las capacidades digitales constituye un pilar para optimizar la eficacia de la formación, donde los aprendizaje serán asimilados con facilidad y pasaran a ser parte de la estructura cerebral, fijándose los saberes para que con el transcurso del tiempo los vuelvan funcionales, esto proporciona modelos efectivos por todos los representantes del ambiente educativo que ponen de manifiesto ciertas estrategias que faciliten el tratamiento de los saberes que los dispositivos digitales pueden superar ciertas condiciones que solo al momento de generar el proceso inter –aprendizaje puede darse.

Un modelo hoy por hoy son los métodos de enseñanza basados en la tecnología, con enfoque específicamente organizacional donde esta herramienta juega un papel decisivo, en cuanto a los beneficios didácticos que ayuda en el aforo que los escolares presentan para asimilar los conocimientos tratados, para ello es importante la colocación de las TIC en los procedimientos de estudios, durante las horas clases, en la alineación competitiva de maestros.

Los métodos digitales aportan en la instauración de una organización de dicho patrón direccionado a tratar los aprendizajes con el soporte de la tecnología, presentándose al momento de desarrollar y construir los conocimientos para que pasen a formar parte de la estructura cerebral del estudiante, todas estas actividades permiten que los docentes colocan en experiencia la pedagogía como ciencia para encumbrar la eficacia de la formación siendo un mecanismo idónea que aporta en el rendimiento académico de los educandos.

Las competencias digitales se fundamentan en la entidad de las prácticas didácticas que beneficie la edificación específica de discernimiento de los educandos a través de la unificación de las TIC; todos estos mecanismos sin ninguna duda que potencializan los saberes para ponerlos en funcionalidad las aptitudes necesarias para el esquema, ejecución y valoración de dichos ejercicios pedagógicos en virtud del desarrollo intelectual de los educandos en proceso de formación.

Como se visualiza el modelo divisa varias tipologías de capacidades educativas por medio de las herramientas virtuales, que tienen relación con su aplicación tecnológica, garantizando que las competencia digitales fomentan una educación de calidad, proceso enseñanza que consolida los conocimientos en la estructura cerebral de los escolares, determinando la responsabilidad competitiva, los recursos digitales, la formación digital, valoración y retroalimentación, empoderamiento, de los maestros y los estudiantes que acogen la innovación que proporciona la competitividad digital a los estudiantes.

Competencia Digital en el nivel básica media

En el presente estudio se puntualiza la capacidad digital como la porte para deducir, valorar de manera crítica y utilizar en varios argumentos los medios digitales y de comunicación (Ala-Mutka, Punie y Redecker, 2008). Para el profesorado, la competencia digital en la docencia se corresponde con el uso de las TIC para enseñar y aprender con criterios pedagógicos y didácticos y con conciencia ética y moral (Valenzuela & Flores 2019).

Según algunos autores (Koehler y Mishra, 2019) la competitividad digital de los instructores de nivel básica media supone la interrelación entre el discernimiento disciplinar, el pedagógico y el tecnológico, como lo plantea el modelo TPACK. Militan variadas clasificaciones de las capacidades digitales del docente que han manejado diversos razonamientos con intencionalidades pedagógicas muy desiguales y, en resultado, han aparecido algunas categorizaciones con cualidades de diversa naturaleza.

La educación hoy por hoy está experimentando cierto cambio acordes a la tecnología. Porque sin ninguna duda se requiere aprovechar los medios virtuales como herramientas que ayudan a superar los contenidos tratados de forma significativa. Tomando en cuenta que esta acción está encaminado al mejoramiento de la parte cognitiva y esto busca la educación en la actualidad a nivel del Ecuador. Pero que existen muchas más oportunidades de superar los saberes con el apoyo de muchas técnicas, estrategias, herramientas que los dispositivos digitales y las redes sociales pueden aportar.

Innovación educativa

Es la implementación de metodologías nuevas para cambiar los viejos esquemas de enseñanza que no garantizaron una educación de calidad. Pero tampoco podemos decir que no aportaron en nada, todo adelanto como la tecnología sin duda que se ha conseguido superar la eficacia de los resultados en la instrucción y sobre todo durante las actividades educativas en el aula. Es indiscutible que dentro del régimen educativo la innovación es algo dinámico que potencializan los procesos enseñanza-aprendizaje (Márquez, 2019).

Entonces vemos que hoy por hoy la Innovación pedagógica constituye que los maestros pongan en funcionalidad las herramientas tecnológicas para mejorar la experiencia docente dentro del aula de clase. Esta herramienta se puede ir adaptando para utilizar durante las acciones educativas, tratando siempre de fijar los conocimientos en la estructura mental de los educandos, contribuyendo así al mejoramiento de la calidad del proceso inter-aprendizaje. (Vaillant, D. 2015).

La tecnología es sinónimo de innovación, se pretende identificar ciertas consideraciones, que los dispositivos digitales se pueden llevar a la funcionalidad, siendo necesaria para facilitar el trabajo de los docentes poniendo en juego una enseñanza distinta a la acostumbrada. Las herramientas virtuales constituyen un medio ideal para que los estudiantes, puedan aplicarlo en la destreza de manejar para mejorar los conocimientos tratados de manera significativa, con el transcurrir del tiempo los vuelvan funcionales durante su vida diaria (García, 2015).

En el mismo sentido de opiniones, otro procedimiento manejado en el ambiente digital en el contorno pedagógico son las tecnologías para el empoderamiento de la aplicabilidad de los medios virtuales. Estas generalmente las redes sociales permiten cimentar los aprendizajes para que pasen a integrar parte de la memoria a largo plazo, permitiendo al maestro alcanzar los resultados esperados en relación al rendimiento académico. Comentarios siempre serán positivos porque durante el ejercicio profesional del maestro va incursionado nuevas tecnologías que garantizan una educación de calidad.

La innovación pedagógica permite conocer un cumulo de herramientas, como el acumulado de tecnologías manejadas para promover la intervención del maestro cómo también del estudiante en el desarrollo y construcción de los aprendizajes de manera individual. Además de forma colaborativa, en el tratamiento de un contenido explícito; como consecuencia de esto se genera una consciencia estudiantil del territorio que ocupan en la sociedad con los conocimientos adquiridos.

La Innovación tecnológica dentro del campo educativo

La tecnología dentro del campo educativo permite estar en un mundo globalizado, aprovechando los medios digitales que pueden trasladarnos por todo el mundo. Lo que amplía el bagaje de los conocimientos, que requieren los estudiantes para llevarlo a la funcionalidad de manera eficiente. Los aspectos del trabajo virtual sin duda que fortalece la calidad de la práctica, que lleva a efecto el maestro para transmitir los saberes donde el estudiante de manera acorde a las aspiraciones y necesidades que presentan (Sánchez, S. 2019).

Los medios digitales confieren la autoridad de la indagación creada a partir de varios aspectos, forjando ciertas consideraciones cómo viaductos entre el discernimiento particular y colectivo. Propendiendo que los escolares tengan una mayor intervención y empoderamiento que sobrelleve a una enseñanza proactiva, que con el transcurso del tiempo lo puede llevar al funcionamiento como algo útil e importante para sus aspiraciones. Donde se puede visualizar que desarrolle las destrezas propias explote las inteligencias y las creatividades colectivas de los estudiantes en las actividades escolares (Aria, 2019).

Es necesario conocer que con el pasar del tiempo también cambian las necesidades de los alumnos, por ejemplo, antes no se pensaba siquiera que la tecnología aportará en los conocimientos peor aún en la práctica docente. Los cuales se encuentran en ciertos casos aprovechados sin pensar si todos los estudiantes están en posibilidades de utilizar o simplemente de contar con algún dispositivo digital. Vemos que la tecnología por medio de las redes sociales, el Civet espacio, la conectividad entre otros términos que habla de una educación digital, sin duda que aporta notablemente en la formación de los niños y niñas en proceso de formación.

DOCENTES DE NIVEL BÁSICO

Definición. - Es la persona preparada en ciertos campos para ejercer la práctica dentro del aula de clase, siendo importante contar con un cumulo de experiencias que solo sus conocimientos tanto en Pedagogía, didáctica y metodología podrá llegar a tratar los aprendizajes de manera significativa, que garantizan la calidad de los saberes para ponerlo en funcionalidad durante la vida profesional en las actividades educativas.

Los docentes de Nivel Básica requieren estar preparados para enfrentar los desafíos que en la actualidad experimenta el Sistema Educativo, donde se busca que los maestro estén preparados para ejercer la práctica dentro de las actividades educativas, poniendo en juego los conocimientos que tienen relación al bagaje de aprendizajes que debe saber para aplicarlos con los estudiantes en la jornada educativa, estos está claro que la preparación demanda de mucha experiencia y profesionalismo en la carrera.

Preparación del Docente de Nivel Básica esta direccionada al cumplimiento de ciertos objetivos plasmados en el currículo, de acuerdo al nivel de preparación de los estudiantes, esto no está aceptó que los maestros tengan un cumulo de conocimientos en relación al trabajo. Durante el proceso ínter-aprendizaje, donde los educandos están sujetos asimilar los saberes tratados de manera metodológica, sistemática, con la puesta en escena de recursos didácticos y materiales que garanticen la consolidación de las destrezas tratadas.

La Educación está enfrentando grandes cambios en correlación a la tecnología, con la aplicación de los dispositivos digitales, estos retos hoy por hoy, y uno de ellos tiene que ver con la capacidad que presenta el maestro de nivel básico al instante de tratar los saberes y concentración de los educandos, durante el período clase tomando en consideración que es uno de los componentes que no ayudan en la consolidación de los aprendizajes se produce cuando las actividades educativas están siendo tratadas de manera rutinaria, tradicional que afecta directamente en el beneficio académico de los educandos.

Además, uno de los problemas que se muestran cuando el maestro de educación básica media no aplica una educación nueva, donde también se vaya insertado la parte virtual, las TICS, como un instrumento innovador que facilita por la distracción al momento de desarrollar y construir el discernimiento, siendo un trastorno de la conducta que impide que la persona centre la atención en un tema en particular, por el tiempo suficiente como para que pueda aprenderlo.

Para llevar a cabo este transcurso de instrucción mediante la tecnología, es importante generar un ambiente agradable de trabajo dentro del aula de clase, poniendo en juego los aplicativos virtuales. Para dejar un lado los viejos esquemas de aprendizaje que han pasado a ser tradicionales, el pensamiento está expuesto a distintos cambios que la sociedad actual requiere, debemos entender que el mundo está en constante adelanto y hoy mediante la globalización está dada por medio del Cíber-espacio que ofrece el internet, por medio de ello los medios digitales que se puede aplicarlo dentro de las horas clases.

La esencia de la práctica docente del nivel básica media constituye que los aprendizajes están ligados a la forma de enseñar, donde los estudiantes al momento de desarrollar los conocimientos vayan aprovechando las ventajas que ofrece los medios digitales. Para aprender a utilizar el maestro requiere no sólo hacer un esfuerzo poniendo de manifiesto el deseo de construir el conocimiento con el apoyo de la tecnología. El punto de partida del proceso inter- aprendizaje está en los actuales momentos formación de conceptos, con el aporte de los medios virtuales como herramienta que fortalece la calidad de la educación (Aria, 2019).

Maestro de básica media Innovadores

El pensamiento de los estudiantes de Básica Media solo es posible mejorar y cambiar en ciertos casos, aprovechando las ventajas que ofrece la tecnología cómo herramienta de enseñanza, Estos medios digitales sin ninguna duda busca generar la abstracción de los conocimientos que determinen encontrando el significado del contenido apoyando con el Civet-espacio, siendo indispensable potenciar la calidad de la educación lo que potencializa al sistema educativo que está superando ciertas debilidades que se visualizaba con el apoyo de la Tecnología como mecanismo y recurso de enseñanza.

Aprehender con el apoyo de la tecnología resulta más eficiente que solo con recurso de pronto materiales y el texto. Vemos que los docentes del futuro son aquellos que están preparados para el manejo de la tecnología, cómo herramienta que facilita el tratamiento de los contenidos durante los procesos que se genera durante las actividades educativas en el aula, permite consolidar los aprendizajes donde se puede lograr cuando se ponga de manifiesto una estrategia tecnológica que ayuden a consolidar los saberes de manera significativa (Domínguez, G 2010).

En el proceso clase está garantizada cuando el docente de básica media presenta ciertas condiciones del manejo de los aplicativos digitales. Aprovechando las competencias digitales que en la actualidad presentan ciertas condiciones favorables que pueden ser acogidas por el maestro para poner de manifiesto durante

el proceso enseñanza-aprendizaje. Esto ayudará notablemente en las capacidades de asimilar, de comprender los temas tratados para consolidar en la estructura cerebral de los niños y niñas.

Es por ello que durante la jornada educativa los educandos deben potenciar los aprendizajes aprovechando los medios digitales. Que ofrece en la actualidad ciertas ventajas los aplicativos, donde hay juegos, contenidos. Estas herramientas permiten desarrollar y construir el aprendizaje con facilidad, para ello los docentes son los llamados a poner de manifiesto la tecnología, la conectividad, los medios virtuales que se utiliza en todo momento, esta actitud debe ser aprovechada por el maestro tomando en cuenta que los alumnos dominan lo digital (Cabero 2016).

Las competencias digitales deben ser aprovechadas por los maestros de educación básica media, para que los niños y niñas aprovechen sus habilidades en el manejo de los dispositivos digitales. Para tratar los aprendizajes de manera interactiva, dinámica, donde la comunicación, sea más asertiva, acogiendo las bondades que ofrece la tecnología como medio que favorece la calidad de la educación, estas acciones permiten reconstruir en el pensamiento mediante el desarrollo y construcción del aprendizaje aprovechando los dispositivos virtuales.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de investigación

La investigación se apoya en un paradigma metodológico constructivista, porque busca dinamizar el trabajo de investigación dentro del campo educativo, porque se trata de buscar una posible solución que tenga relación al tema. El desarrollo de competencias digitales en docentes de Nivel Básica Media, Unidad Educativa Especializada “Ambato”.

Enfoque y diseño de la investigación

Para el proceso de la investigación se utilizó el enfoque cuantitativo así como lo plantea Hernández (2010), “usa recopilación o recolección de datos para probar hipótesis con soporte en la medición numérica y el análisis estadístico para instaurar esquemas o modelos de conducta” (p. 10). Mediante este enfoque permitió encontrar datos de recolección a partir de un instrumento denominado encuesta; que se lo realizó en dos secciones a los docentes de Educación básica Media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato”, para conocer y comparar el nivel de conocimiento en competencias digitales luego de la aplicación de la propuesta; donde los resultados serán tabulados para interpretar la información mediante un análisis profundo de los datos.

Modalidad aplicada

La modalidad de esta investigación es aplicada, debido a que se recolectó investigaciones sobre las variables del desarrollo de competencias digitales en

docentes de nivel básica media, y por el uso dado a esos abordajes teóricos puedan ser utilizados en la experiencia y práctica de los docentes a la hora de enseñar a los educandos y mejorar así el nivel de académico. Para Vargas (2009) esta modalidad “busca la aplicación o manejo de los temas o conocimientos obtenidos, y a su vez que se obtienen nuevos, posteriormente de implementar y simplificar la práctica asentada en investigación” (p. 159).

Modalidad Bibliográfica

Es necesario apoyarse con los distintos repositorios tanto de las Universidades Internacionales y nacionales, textos, libros, revistas virtuales, Google Académico, además del internet como fuentes primarias, para buscar contenidos científicos sobre el tema de estudio. Esto aportará mediante la fundamentación científicas que aporten directamente con las variables de estudio, en este caso sobre las competencias digitales. Además, con el aporte de las fuentes secundaria que corresponde a conclusiones y comentarios sobre las variables de investigación.

Niveles y tipos de la investigación

Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva permite comparar, describir las causas que dieron origen a las competencias digitales en los docentes de educación básica media, esto ayuda notablemente en la búsqueda de la información necesaria para potenciar el estudio, para encontrar una alternativa de solución, además permite relacionarlos con otros estudios parecidos y direccionar el trabajo de mejor forma dentro del campo educativo digital.

Investigación Exploratoria

Esta permite averiguar, sondear la información necesaria para encontrar una posible solución al tema de estudio, para mejorar las competencias digitales en los docentes de Educación básica media, lo que favorecerá con el paso del tiempo en

la calidad educativa y en las actividades académicas dentro del aula de clase potenciando la práctica docente.

Investigación Explicativa

Esta investigación es explicativa porque parte de un problema, una causa para buscar las alternativas y mejorar las competencias digitales entre los docentes de educación básica media. Así mismo, en busca de ciertos aspectos que no contribuyen en la calidad educativa, de manera significativa, para es necesario datos para encontrar una posible solución.

Población y muestra

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) se entiende por “un conjunto de elementos que guardan características en común” (p. 12). En este caso la población es de 20 docentes el cual se tiene un libre acceso al grupo y al no ser mayoritaria, es factible trabajar con todas las personas implicadas en la investigación para un mejor resultado y enriquecimiento en su análisis. En tal sentido, se aplicará una encuesta a los docentes en dos secciones una antes de la propuesta y, la otra luego de la intervención de la misma, para determinar las competencias digitales durante la práctica en la enseñanza, en la tabla 1 se detalla la frecuencia y porcentaje del mismo.

Tabla 1. Población y muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Docentes	20	100%
TOTAL	20	100%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa
Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Operacionalización de las Variables

Matriz variable independiente: DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA
La competencia digital docente es el conjunto de capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes que los docentes deben tener para desarrollar durante las actividades educativas al realizar un uso crítico, creativo y seguro de las TIC potenciando durante el período clases de manera dinámica.	Competencias Actitudes Desarrollo	Destreza Herramientas Interacción Manejo Practica	1.- ¿Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales? 2.- ¿Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos? 3.- ¿Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales? 4.- ¿Maneja con facilidad las competencias digitales? 5.- ¿Mejora la práctica docente por medio del uso de las competencias digitales?	Encuesta Instrumento Cuestionario

Tabla 2. Variable independiente

Elaborado por: Cristina Carrillo

Matriz variable Dependiente: Docente Básica Media

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA
Es un conjunto de acciones que el docente apoyará mediante la comprensión y producción de textos orales y escritos con el objetivo de que sus estudiantes apliquen adecuadamente los conocimientos fomentando la adquisición de habilidades para la valoración de los textos a partir de la comprensión y el dominio de las prácticas corporales expresivo comunicativas que deben ser trabajadas a los niños de los años 5to,6to,7mo	Educación	Conocimiento	6.- ¿Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento?	Encuesta
		Enseñanza	7.- ¿Implementa en el proceso de enseñanza la plataforma Edmodo?	Instrumento
	Habilidades	Desarrollo	8.- ¿Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes?	Cuestionario
		Manejo	9.- ¿Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales?	
	Comprensión	Asimilación	10.- ¿Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo?	

Tabla. 3 Variable dependiente
Elaborado por: Cristina Carrillo

Procedimiento de recolección de la información

En la recolección de datos se utilizó el enfoque cuantitativo, utilizando la encuesta como técnica para la recolección de datos y el cuestionario validando que tienen relación directa las preguntas al tema de estudio, la encuesta se ha realizado por medio de un juicio de expertos seleccionado por medio de su experiencia en el ámbito educativo que tiene que ver con la educación virtual, evaluaron el instrumento y la pertinencia de la misma para que la investigación se realice y aplique de forma correcta, tratando sobre todo que la información que aporten sirvan eficientemente, para conocer la realidad de los docentes de Educación Básica Media.

Además, dentro de la Institución a investigar, el instrumento aplicarlo debe demostrar confiabilidad para proceder recolectar la información, para luego tabular los datos, realizando Tablas y Figuras en el programa estadístico SPSS, con el respectivo análisis e interpretación y así obtener las conclusiones y recomendaciones.

Los pasos seguidos son:

- Elaborar la encuesta
- Validar la encuesta
- Realizar la encuesta
- Tabular datos
- Tablas y Figuras
- Análisis e interpretación
- Conclusiones y recomendaciones.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para fortalecer el trabajo de investigación es indispensable la utilización de métodos, técnicas que aporte de forma decisiva en el proyecto, los métodos solución de problemas, el inductivo deductivo, y como técnicas la encuesta mediante el antes y el después, para tener una idea el resultado que produce la

estrategia innovadora antes de poner en funcionalidad y luego de aplicarlo podremos determinar los resultados.

Métodos

Los métodos permiten llegar con facilidad con los contenidos a los estudiantes, para ello es indispensable aplicar los procesos que cada uno tiene para facilitar la adquisición de los aprendizajes tratados de manera significativa.

Método Análisis y Síntesis

Analizar. Establecer actividades que permitan razonar, pensar, reflexionar de manera crítica.
Sintetizar. Es indispensable fomentar ciertas condiciones como poder resumir con facilidad.
Resumir. Establecer ciertas consideraciones que aporten en las identificaciones de las ideas principales y secundarias.
Generalizar. Fomentar una idea sobre el tema tratado de manera adecuada.

Tabla 4. Método de solución

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Método inductivo

Intuición. Proponer ciertas condiciones que dinamice el proceso inter - aprendizaje.
Observación. Reconocer los procedimientos digitales para trabajar la estrategia con el apoyo de la plataforma Edmo.
Experimentación. Establecer ciertas características que la plataforma Edmo.
Análisis. Reconocer el proceso que la estrategia digital presenta para que los docentes para mejorar la enseñanza.
Comparación. Establecer los procedimientos de la Plataforma Edmo con relación a otras plataformas.

Tabla 5. Método inductivo

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Validez y confiabilidad del Instrumento empleados

La Encuesta aplicada reúne ciertas características que garantizan y contribuyen en la recolección de datos, los mismos serán potenciados para buscar la posible solución. La Encuesta al ser anónima permite contar con datos más reales, verídicos que aportaran notablemente en la investigación desarrollada, lo que constituye en un medio favorable para aplicarlo en busca de información.

Es confiable porque la información obtenida es completamente seria, verídica, porque al ser una encuesta garantiza los resultados obtenidos para ser tabulados, esto facilitará para la solución del problema dentro del campo educativo. Una vez conocido los resultados de la primera encuesta se plantea una propuesta de intervención para direccionar el desarrollo de competencias digitales en docentes de Nivel Básica, donde se tabulan los datos de las preguntas del cuestionario y comparan resultados finales luego de la aplicación del curso de competencias digitales en docentes.

ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ESPECIALIZADA AMBATO

1. Maneja con facilidad las competencias digitales

Tabla 2. Maneja con facilidad las competencias digitales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	3	15	15	15
2) Domina	5	25	25	40
3) Alcanza	9	45	45	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

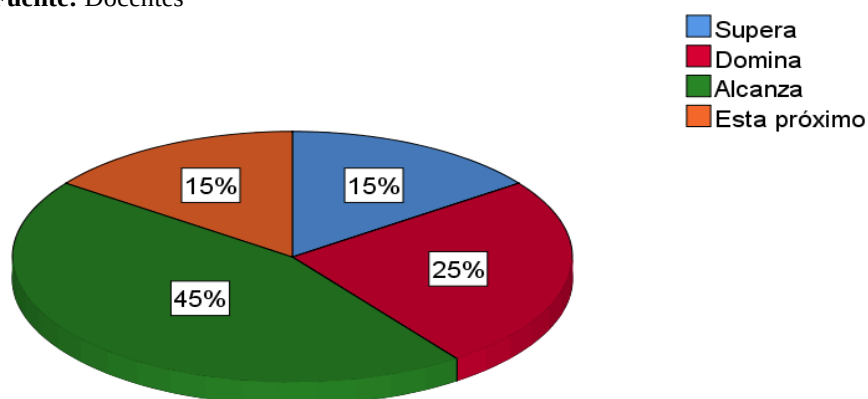


Figura 5. Maneja con facilidad las competencias digitales

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta manejan con facilidad las competencias digitales, el 45% de docentes respondieron que alcanzan, el 25% dominan, el 15% superan y están próximos a alcanzar.

Interpretación

En este aspecto se puede evidenciar que la mayor parte de docentes no llegan a tener un dominio preciso de las competencias digitales, ya que apenas alcanzan a conocer ciertos criterios básicos tecnológicos, lo que limita la enseñanza y el crecimiento educativo del estudiante.

2.- Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.

Tabla 3. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	5	25	25	45
3) Alcanza	8	40	40	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

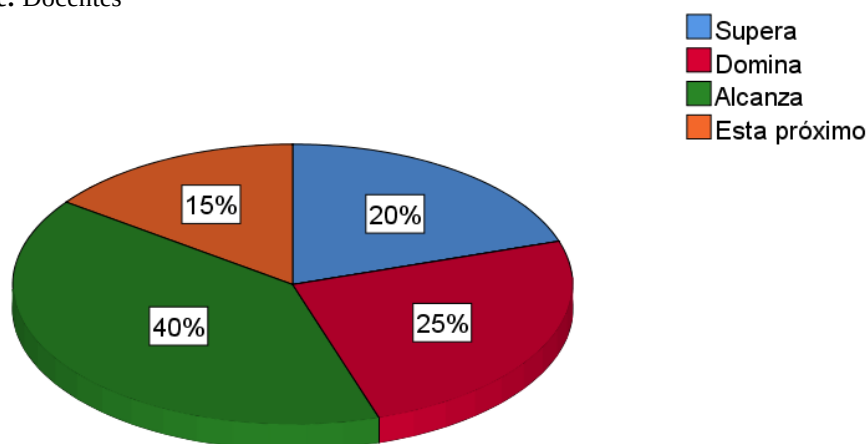


Figura 6. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales, el 40% de docentes alcanzan, el 25% dominan, el 20% superan y el 15% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Se puede evidenciar que la mayor parte de docentes no generan habilidades significativas en el manejo de las herramientas, esto se debe a que no se han capacitado en herramientas virtuales que les permitan generar competencias a la hora de enseñar sus clases a sus estudiantes.

3. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales

Tabla 4. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	5	25	25	45
3) Alcanza	9	45	45	90
4) Esta próximo	2	10	10	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

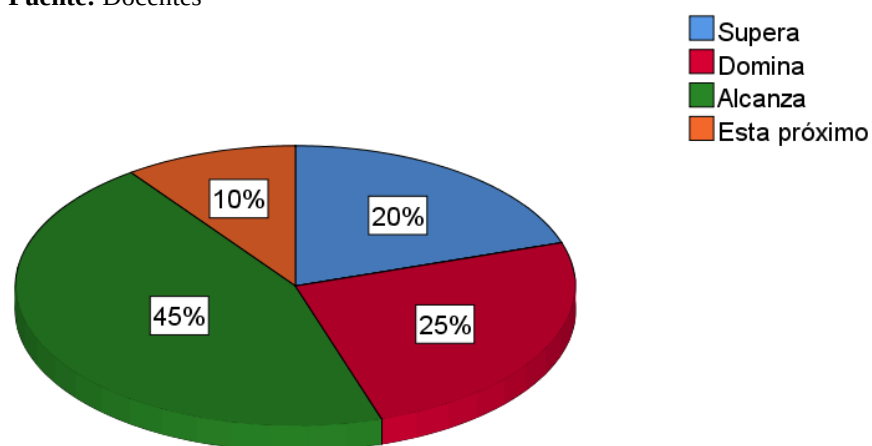


Figura 7. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta conocen los beneficios del manejo de las competencias digitales, el 45% de docentes alcanzan, el 25% dominan, el 20% superan y el 10% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es fundamental el conocer los beneficios en el manejo de las competencias digitales, debido a que la mayor parte de docentes desconocen del mismo de acuerdo a los datos evidenciados, esto sin duda limita el generar competencias tecnológicas y poder mejorar las destrezas de los estudiantes en un mundo digitalizado.

4. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

Tabla 5. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	2
2) Domina	3	15	15	35
3) Alcanza	10	50	50	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

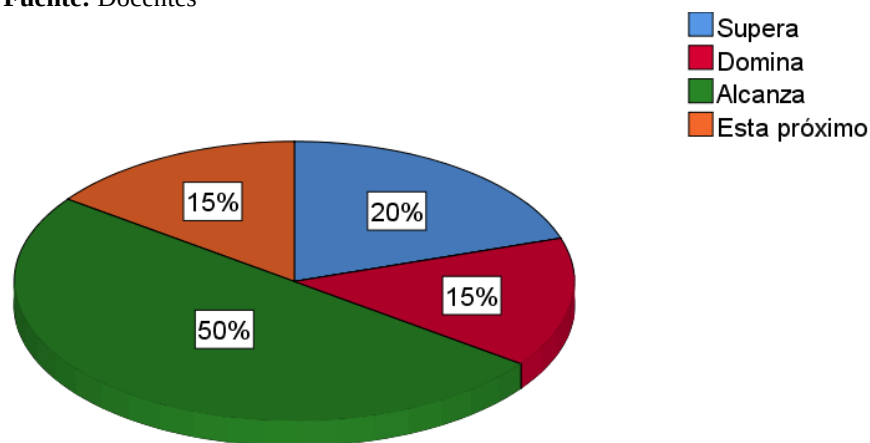


Figura 8. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta conocen los beneficios del manejo de las competencias digitales, el 50% de docentes alcanzan, el 20% superan, mientras que el 15% dominan y están próximos alcanzar.

Interpretación

Es primordial el conocer los beneficios del manejo de las competencias digitales, puesto que este genera mejores recursos a la hora de enseñar a los estudiantes, esto sin duda es importante implementar en el desarrollo estudiantil, el cual no se está sacando el mejor provecho por parte de los docentes al no tener un desarrollo de competencias tecnológicas acordes al tiempo actual.

5. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

Tabla 6. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	3	15	15	35
3) Alcanza	11	55	55	90
4) Esta próximo	2	10	10	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

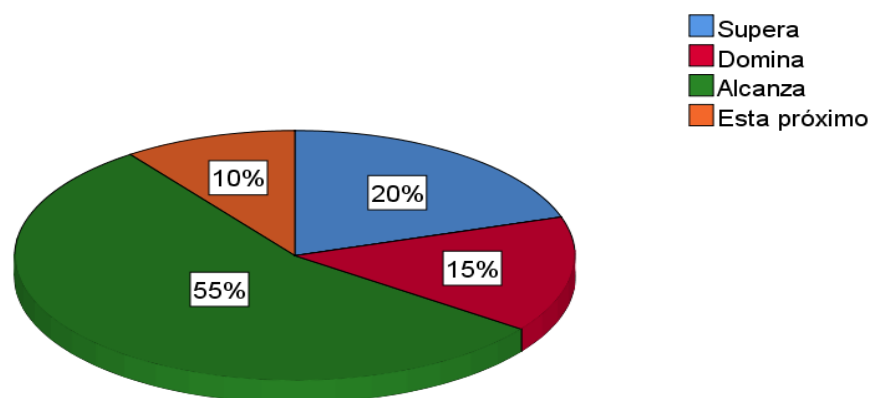


Figura 9. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta le resultan interesante el manejo de la Plataforma Edmo, el 55% de docentes alcanzan, el 20% superan, el 15% domina, mientras que el 10% están próximos a alcanzar.

Interpretación

La mayor parte de docentes de acuerdo a los datos evidenciados no tienen un conocimiento mayoritario en manejo de la plataforma gratuita Edmo, esta herramienta sin duda beneficia en el desarrollo del avance del estudiante e interactuar con el mismo, es indispensable en trabajar estos aspectos y entornos capacitando al personal docente para tener mejores métodos de enseñanza.

6. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.

Tabla 7. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	3	15	15	15
2) Domina	4	20	20	35
3) Alcanza	10	50	50	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

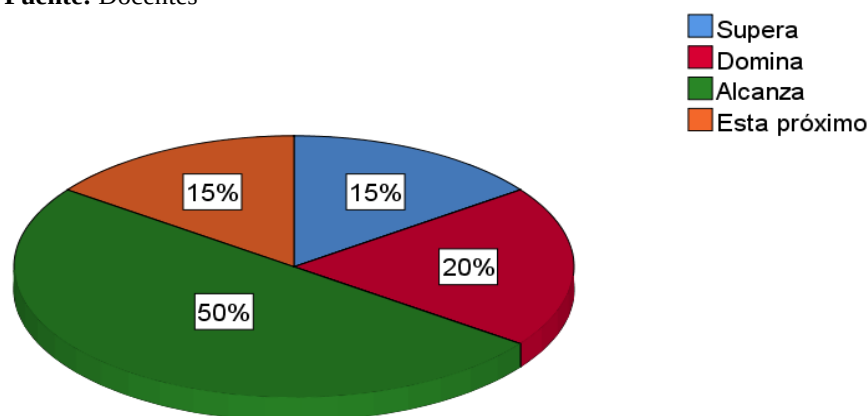


Figura 10. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta aprovechan la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes, el 50% de docentes alcanzan, el 20% mientras que el 15% supera y están próximos alcanzar.

Interpretación

Sin duda no se está aprovechando los beneficios que brinda la virtualidad por la gran mayoría de docentes de acuerdo a los datos evidenciados en el desarrollo de aprendizaje en sus estudiantes, el estar a la vanguardia de la tecnología en la actualidad es fundamental, por ello es primordial proponer una guía de herramientas que generen competencias virtuales en los docentes a la hora de enseñar.

7. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo.

Tabla 8. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	3	15	15	35
3) Alcanza	11	55	55	90
4) Esta próximo	2	10	10	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

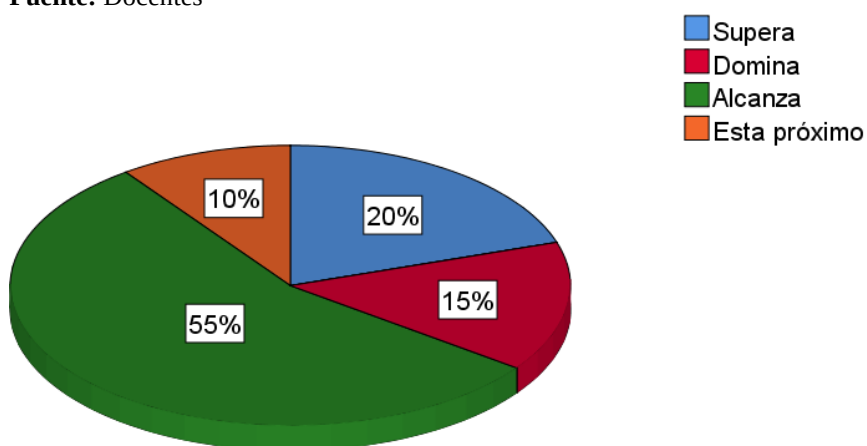


Figura 11. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta implementan en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo, el 55% de docentes alcanzan, el 20% superan, el 15% dominan, mientras que 10% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Cabe destacar que en la pregunta 5 se evidencio un desconocimiento claro por parte de los docentes en el manejo de la plataforma Edmodo, esto sin duda limita el avance de los procesos de enseñanza y superación de los estudiantes. Por ende, es indispensable proponer una alternativa de solución para desarrollar competencias digitales en los docentes.

8. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales

Tabla 9. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	3	15	15	35
3) Alcanza	10	50	50	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

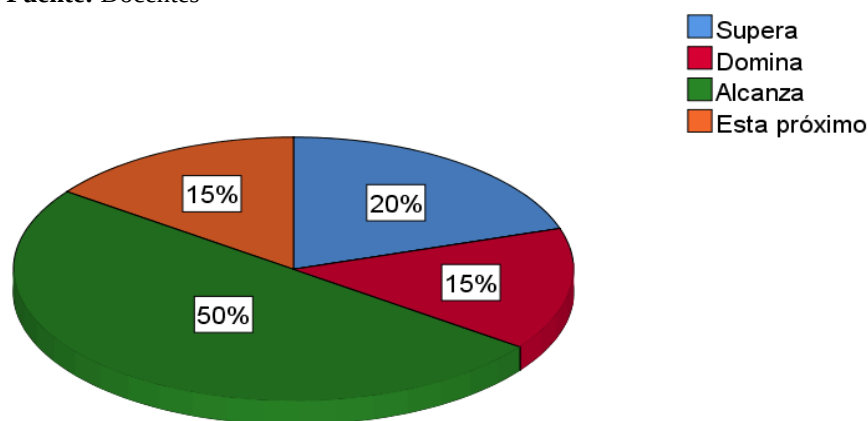


Figura 12. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales, el 50% de docentes alcanzan, el 20% superan, mientras que el 15% dominan y están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es importante alcanzar el dominio en el manejo de las competencias digitales, por el cual gran parte de docentes no lo han desarrollado y no tienen el conocimiento ni las herramientas para lograrlo. De allí se establece la necesidad de proponer una alternativa que permita conseguir el objetivo planteado y, proporcionar una guía al docente para mejorar su proceso de enseñanza.

9. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

Tabla 10. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	3	15	15	15
2) Domina	4	20	20	35
3) Alcanza	10	50	50	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

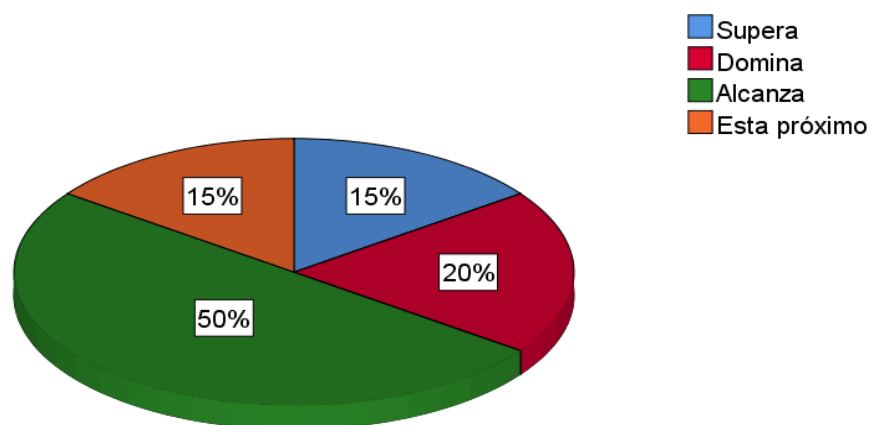


Figura 13. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento, el 50% de docentes alcanzan, el 20% dominan, el 20% dominan, mientras que el 15% están próximos alcanzar.

Interpretación

Es importante determinar que la mayor parte de docentes no aprovechan el beneficio de la tecnología y apenas alcanzan el conocimiento virtual. Esto sin duda limita el progreso del estudiante en su aprendizaje; de allí la necesidad de proponer una guía de herramientas virtuales al docente para mejorar su proceso de enseñanza.

10.- Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales.

Tabla 11. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	4	20	20	20
2) Domina	3	15	15	35
3) Alcanza	10	50	50	85
4) Esta próximo	3	15	15	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

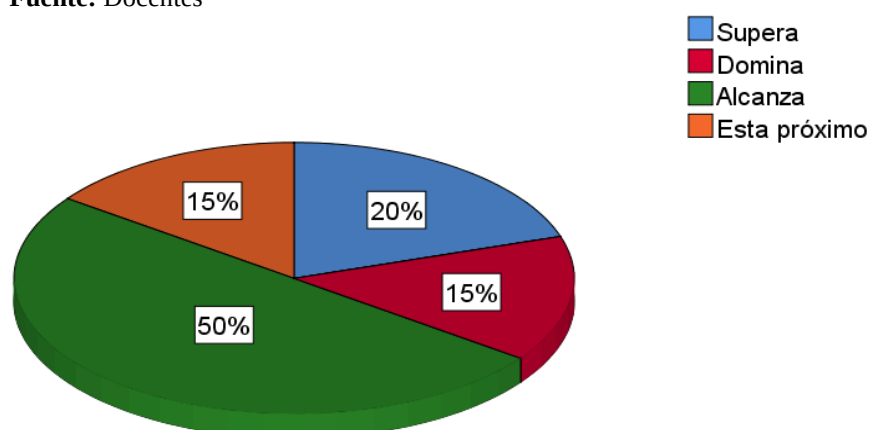


Figura 14. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta permiten la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales, el 50% de docentes alcanzan, el 20% superan, mientras que el 15% dominan y están próximos a alcanzar.

Interpretación

No cabe duda que, al no tener el conocimiento y el dominio en herramientas virtuales por parte de los docentes, limita el desarrollo de avances e innovación en el aprendizaje. Por ende, es fundamental el proponer una guía de capacitación para el plan de fortalecimiento en el desarrollo de las competencias digitales y entornos virtuales para el docente, y mejorar así las competencias y enseñanza del estudiante.

Tabla12. Estadísticos descriptivos de medias

Encuesta 1					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación
1. Maneja con facilidad las competencias digitales	20	1	4	2,60	0,940
2. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.	20	1	4	2,50	1,000
3. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales	20	1	4	2,45	0,945
4. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos	20	1	4	2,60	0,995
5. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo	20	1	4	2,55	0,945
6. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.	20	1	4	2,65	0,933
7. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo.	20	1	4	2,55	0,945
8. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales.	20	1	4	2,60	0,995
9. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento.	20	1	4	2,65	0,933
10 Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales.	20	1	4	2,60	0,995

Los resultados obtenidos en la primera encuesta aplicado a los docentes de la institución, en cuanto al dominio en competencias digitales determinan en su promedio final una media de 2,45 a 2,65; que da un rango de 3, cabe indicar que la escala de ítems del cuestionario ver (**ANEXO 2**) determina como primera alternativa **1) Supera 2) Domina 3) Alcanza y 4) Esta próximo alcanzar**, por lo que se determina según el promedio alcanzado y mediante los datos del mínimo y máximo calculados que la mayor parte de docentes en primera instancia se ubican en el ítem 3 de **alcanzan el aprendizaje** como alternativa mínima para desarrollar las competencias digitales. Proyectando de esta manera la propuesta de una guía de capacitación para el plan de fortalecimiento en el desarrollo de las competencias digitales y entornos virtuales para el docente de nivel básica media, el cual permitirá incrementar el nivel de conocimiento y poder comprobar al finalizar el curso mediante el cuestionario aplicado a los docentes.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Propuesta de solución al problema

Guía de capacitación para el plan de fortalecimiento en el desarrollo de las competencias digitales y entornos virtuales para el docente de nivel básica media.

Definición del tipo de producto

El curso de capacitación se implementará por medio de la plataforma gratuita Edmodo, el cual permitirá mejorar las competencias digitales al personal docente y, mediante la plataforma educativa se busca generar conocimiento y dominio en entornos digitales, fortaleciendo así el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Básica Media. La capacitación del personal docente será mediante la participación interactiva, promoviendo el trabajo interactivo dentro y fuera de clase, incentivando al docente a ser innovador, creativo, imaginativo, explorando y navegando por medio del Internet y con ayuda de la plataforma señalada, esto sin duda elevará el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media, donde las competencias digitales potencialicen las actividades académicas.

En tal sentido se establece que la capacitación del personal docente en competencias digitales constituye una estrategia, una herramienta que aporta directamente en la consolidación de los aprendizajes tratados por el maestro de básica media. Para ello es indispensable poner de manifiesto las competencias digitales en el transcurso del proceso enseñanza – aprendizaje, estas acciones ayudan notablemente en la fijación del conocimiento tratado con la puesta en práctica de los dispositivos digitales, con el aporte de la plataforma.

Es indispensable saber que la tecnología vino para quedarse y sobre todo cuando el docente utiliza durante el tratamiento de los contenidos, solamente ahí se observara que los niños asimilan con mayor facilidad el aprendizaje, porque uno de los beneficios es mantener la atención del estudiante durante las actividades en el aula de clase. Siendo un mecanismo que permite dejar los viejos esquemas de enseñanza, poniendo de manifiesto las competencias digitales para generar clases distintas a las ya acostumbradas.

Es necesario reconocer que los docentes que utilizan las competencias digitales, quienes están siempre asistiendo a cursos de capacitación para el manejo de alguna plataforma digital, tienen mayor facilidad de entregar los aprendizajes al estudiante y ellos demuestran más interés porque la tecnología mantiene la atención y permite la participación interactiva de forma eficiente.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía de capacitación para el fortalecimiento de las competencias digitales en los docentes de Educación Básica Media, por medio de la plataforma Edmodo.

Objetivos específicos

- Planificar los contenidos y herramientas de competencias digitales por medio de la plataforma Edmodo para la práctica docente de básica media.
- Evaluar en los docentes de básica media el dominio en competencias digitales una vez finalizado la capacitación para comparar el nivel de dominio.
- Validar la propuesta mediante la aplicación de la encuesta de conocimiento de competencias digitales para los docentes con base en el resultado final.

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La estructura de la propuesta del curso de capacitación mediante la ayuda de la Plataforma Edmodo está compuesta de la siguiente manera:

- **Desarrollo metodológico**
Componente Pedagógico
Componente de Orden y diseño estructural
- **Diseño Instruccional, bloque de actividades en Edmodo**

Módulo 1: Competencias digitales.
Módulo 2: Herramientas digitales de aprendizaje.
Módulo 3: Aulas virtuales de aprendizaje EVA
- **Diseño de material en herramientas digitales (Componente Tecnológico)**
Herramientas digitales de aprendizaje
Herramientas esenciales de presentaciones multimedia
Herramientas para el diseño de infografías
Herramientas para la edición de imágenes
Aulas virtuales de aprendizaje EVA

DESARROLLO METODOLÓGICO

Los docentes usuarios de Edmodo serán beneficiarios en su totalidad a los recursos tecnológicos desplegando competencias interactivas y colaborativas, que va desde los grupos hasta los subgrupos, en este punto se establece la parte metodológica de la propuesta en tres componentes que se lo detalla a continuación:

Componente Pedagógico

En este espacio, el servicio de la entidad docente se despliega en base a la preparación permanente y actualización de paradigmas de enseñanza y aprendizaje, de habilidades metodológicas, de aplicación de recursos pedagógicos, de materiales de apoyo, de estrategias de enseñanza.

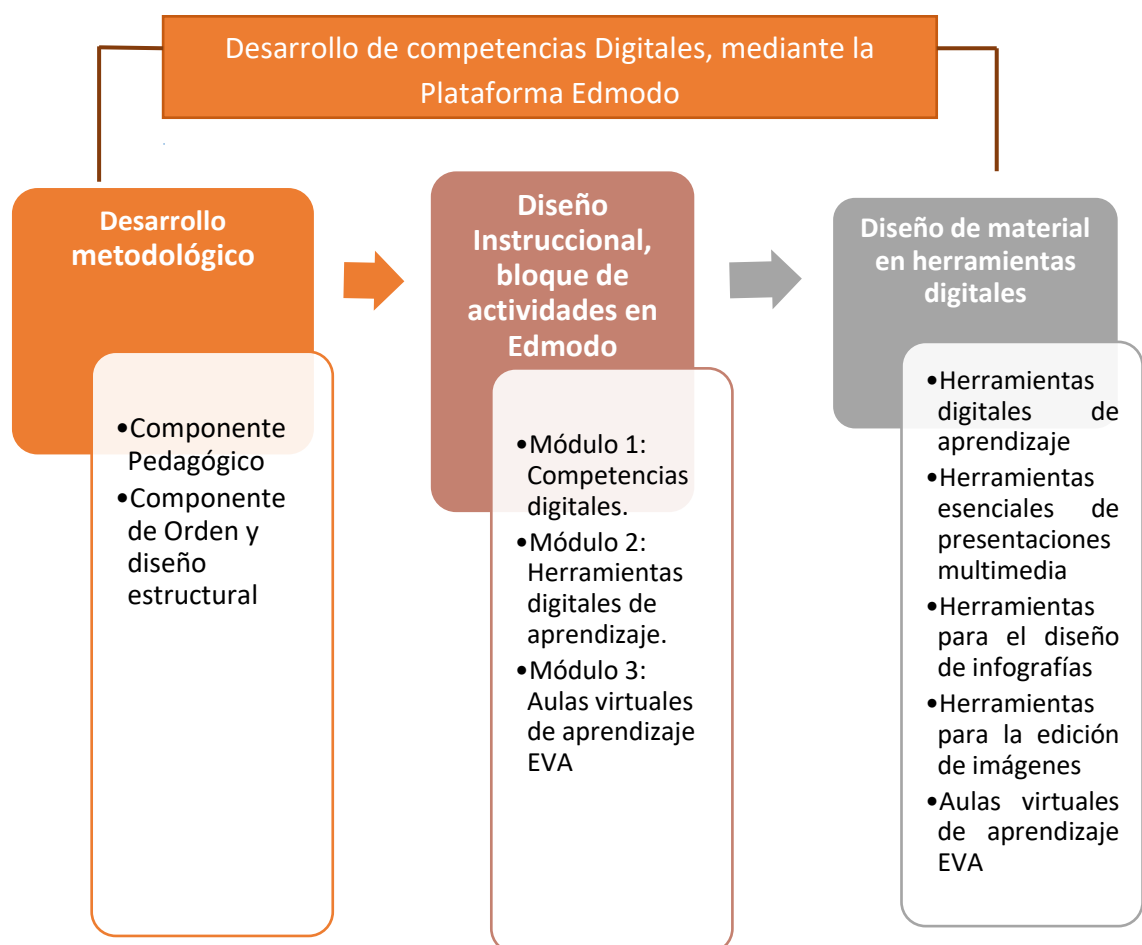
Componente de Orden y diseño instruccional

En este preámbulo Edmodo está comprendido de una distribución de orden y diseño instruccional, donde los procesos y ordenamientos de las diferentes áreas de estudio, estarán emparejadas a los procesos de educación virtual.

DISEÑO DE MATERIAL EN HERRAMIENTAS DIGITALES (COMPONENTE TECNOLÓGICO)

En este punto comprende los recursos y materiales que se brindaran en el entorno Virtual Edmodo, el cual son requeridos para suministrar tanto a los estudiantes como a los docentes, los instrumentos precisos que les admitan desplegar competencias y las actividades correspondientes.

FIGURA DE LA ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA



El perfil del docente Digital

Es primordial que el docente de educación básica media reúna ciertas tipologías en relación al uso de las competencias digitales, para que coloque en práctica con los estudiantes durante las actividades educativas, que potencializan el proceso enseñanza –aprendizaje con el respaldo de la tecnología educativa, es decir los medios virtuales, colocando en juego la pedagogía como la ciencia y el arte de enseñar, aprovechando las bondades que presenta el mundo digital.



Elaborado por: Cristina Carrillo

Introducción

La siguiente propuesta se implementó mediante la ayuda de la Plataforma Edmodo para realizar el curso de fortalecimiento y el adelanto de las competencias digitales en entornos virtuales, basado en la aplicación de una metodología activa y diseño instruccional, el cual se manejará la tecnología como una herramienta innovadora en el transcurso de la enseñanza aprendizaje, cambiando esquemas tradicionales puesto que se estima que el progreso de las competencias digitales facilitan el aprendizaje de estrategias, mejorando y fortaleciendo los conocimientos de los docentes.

DESARROLLO DE LA ESTRUCTURA DEL CURSO MEDIANTE LA AYUDA DE LA PLATAFORMA EDMODO

FUNCIÓN DE LA PLATAFORMA EDMODO

Edmodo es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que admite la comunicación entre los discentes, docentes y padres de familia, en un ambiente cerrado y privado, establecido para un uso determinado en educación media y superior. Es esencialmente de fácil manejo, bastante amigable con la comunidad educativa, sobre todo contribuye en el fortalecimiento de los aprendizajes tratados y potencializa la calidad de la educación.



Uso de la plataforma Edmodo

Dentro de este aspecto es importante la detección del problema, en este caso el limitado discernimiento de los docentes en correlación al manejo de las competencias digitales, restringe el poder utilizar la plataforma Edmodo de una forma idónea, y así establecer unas directrices básicas para su proceso.



Requisitos previos que debe tener el usuario docente para el manejo del Aula Virtual Edmodo:

- Conocimientos básicos del uso del computador,
- Capacidad de navegación en internet,
- Conocimientos básicos de ofimática (Word – Excel y Power Point)
- Orientación convincente sobre el trabajo en equipo y de los grupos colaborativos

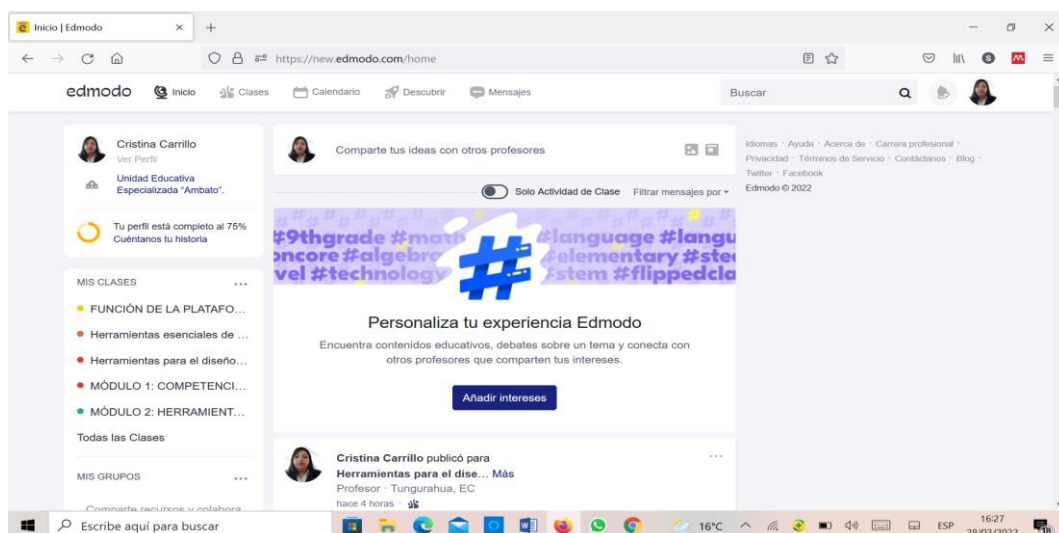
¿A qué tipos de usuarios da accesibilidad Edmodo?

El Aula Virtual Edmodo ofrece la accesibilidad de tres tipos de usuarios, que son;

- Soy un Profesor.
- Soy un Estudiante y
- Soy un Familiar.

Ingreso a la plataforma Edmodo:

<https://new.edmodo.com/>

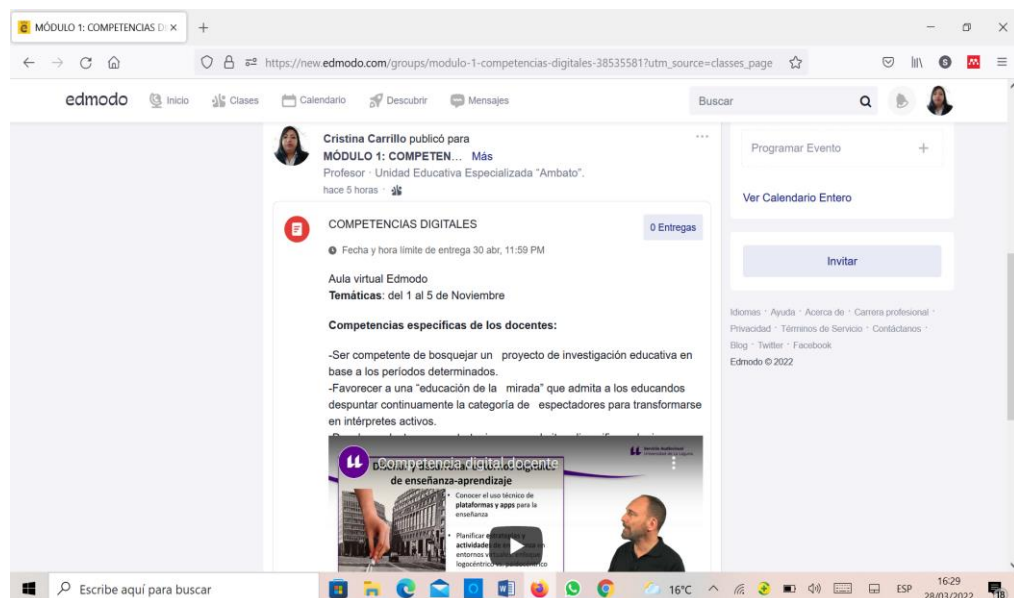
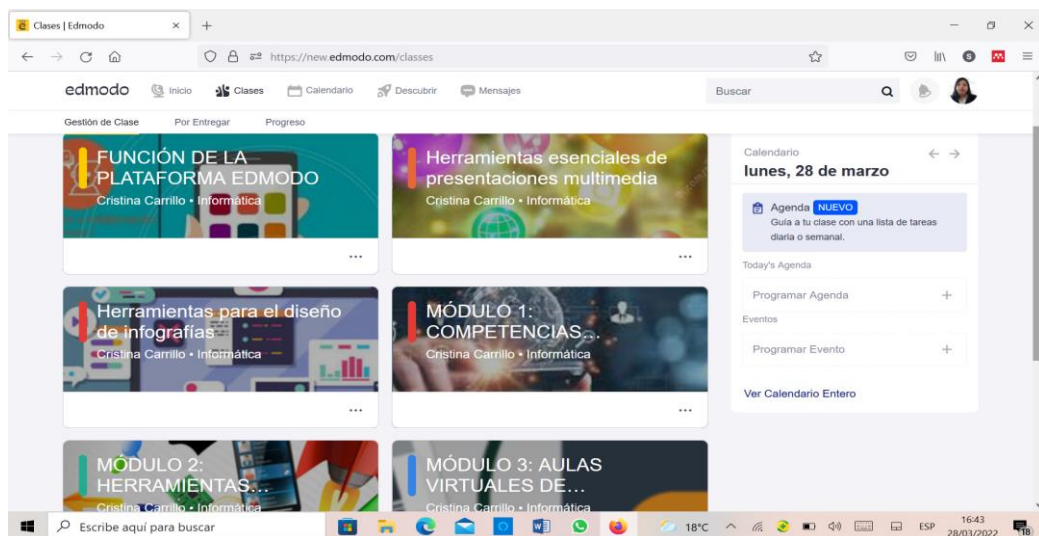


DISEÑO INSTRUCCIONAL, BLOQUE DE ACTIVIDADES EN EDMODO

Cronograma de actividades para el desarrollo del curso.

TEMAS	PRIMERA SEMANA	SEGUNDA SEMANA	TERCERA SEMANA
	1 al 5 de Noviembre	8 al 12 de Noviembre	15 al 19 de Noviembre
ACTIVIDAD	X		
MÓDULO 1			
ACTIVIDAD		X	
MÓDULO 2			
ACTIVIDAD			X
MÓDULO 3			

Contenidos de la guía de capacitación



Aula virtual Edmodo

Competencias específicas de los docentes.

- Ser competente de bosquejar un proyecto de investigación educativa en base a los períodos determinados.
 - Favorecer a una “educación de la mirada” que admita a los educandos despuntar continuamente la categoría de espectadores para transformarse en intérpretes activos.
 - Desplegar destrezas y estrategias que admitan diversificar, elegir y elaborar materiales curriculares y medios didácticos creados desde las distintas racionalidades curriculares.
 - Enlazar el manejo de las TIC con el progreso de la sociedad de la información y sus contenidos educativos.
 - Conservar una actitud positiva hacia las TIC y su aplicación en el campo educativo.
 - Efectuar estrategias de proyección del currículum integrando las TIC como herramienta didáctica.
-

En la actualidad las habilidades y competencias que demandan la era digital son:

Buscar, filtrar y sintetizar la gran cantidad de información existente.

Extrapolar o exponer criterios de lo que se sabe y se ha asimilado

Emplear esos conocimientos a ideas a contextos nuevas.

Crear nuevos conocimientos e incluso innovar



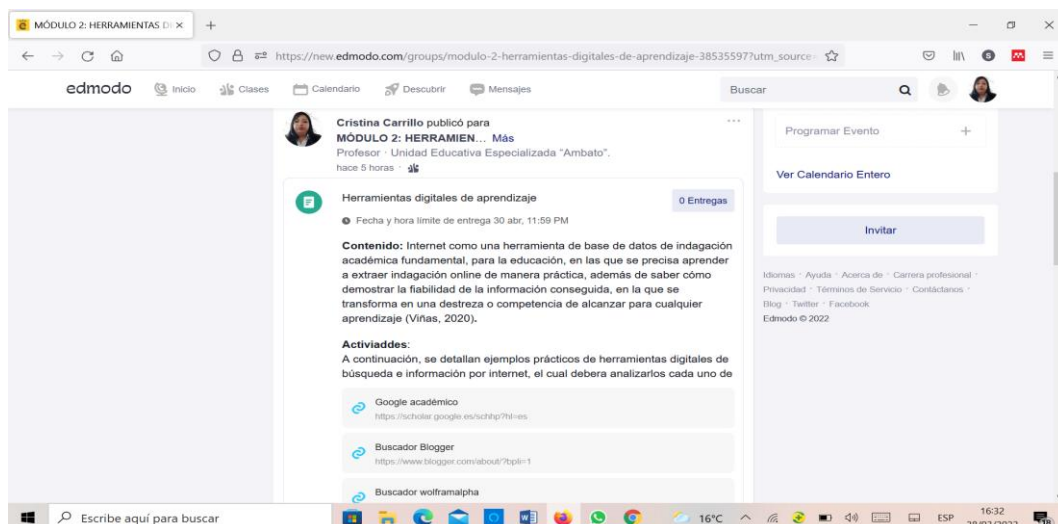
MÓDULO 2: HERRAMIENTAS DIGITALES DE APRENDIZAJE

MÓDULO 2: HERRAMIENTAS DIGITALES DE APRENDIZAJE

Cristina Carrillo | Computer Technology · Educación Superior

Código de Clase dytmm

... Crear ▼



Internet como una herramienta de base de datos de indagación académica fundamental, para la educación, en las que se precisa aprender a extraer indagación online de manera práctica, además de saber cómo demostrar la fiabilidad de la información conseguida, en la que se transforma en una destreza o competencia de alcanzar para cualquier aprendizaje (Viñas, 2020).

A continuación, se detallan ejemplos prácticos de herramientas digitales de búsqueda e información por internet, el cual permitirá mediante entornos virtuales educativos conocer e investigar contenidos académicos dando un clic en la imagen que muestra la flecha.

Actividades: Herramientas digitales de aprendizaje

Aula virtual Edmodo

Temáticas: 8 al 12 de Noviembre

Competencia cómo y dónde buscar por Internet

1.- **Google Académico**, admite investigar biografía científica en un gran número de disciplinas y fuentes.

Ejemplo práctico



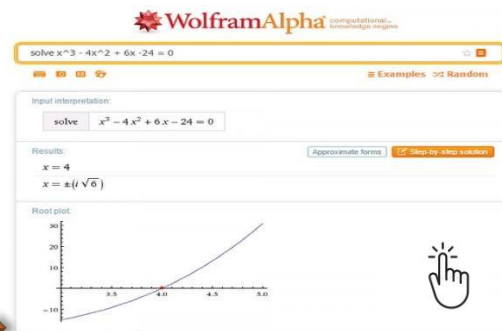
2.- **Blogs**, es una fuente de búsqueda permanente para el docente en línea, en la actualidad se logran encontrar una gran cantidad de blogs especializados en temas educativos de interés a partir del buscador de Google.

Ejemplo práctico



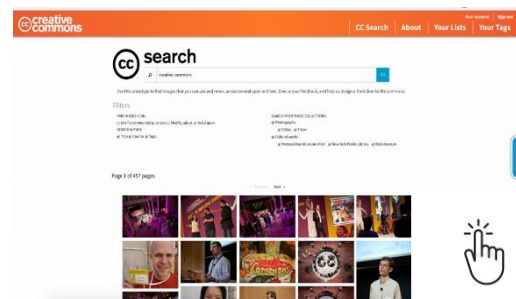
3.- **Wólfram Alpha**, buscador de respuestas con una gran base de datos, funciona distintamente a Google la que no suministra una lista de páginas web que contiene la información precisa de forma específica.

Ejemplo práctico



4.- **Search Creative Commons** un buscador para localizar imagines, una canción o artículos para reutilizar sin quebrantar derechos de autor, en el servicio solo visualiza aquellos autores que han marcado su trabajo como licencia Creative Commons.

Ejemplo práctico



5.- Lectores RSS, es un programa que permite al docente suscribirse a páginas web o blogs en las que consiguen recibir artículos de interés asociados a una sola aplicación, asimismo de ofrecer la opción de organizar la información sobre temas concernientes con una o diversas asignaturas.

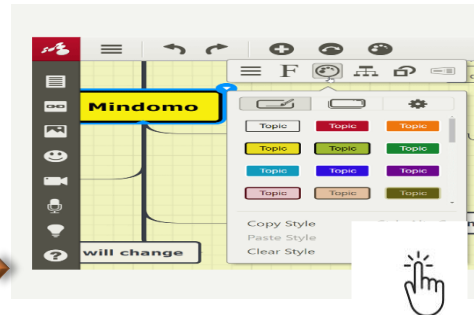
Ejemplo práctico



Herramientas esenciales de presentaciones multimedia

6.- Mindomo, es una herramienta que admite no solo efectuar exposiciones multimedia, sino que también permite sintetizar ideas de forma personalizada, considerada como un organizador de ideas.

Ejemplo práctico



7.- Powtoon, herramienta web que reúne particularidades fundamentales, y admite tener la posibilidad en la presentación de sus animaciones profesionales, a través del uso de objetos o personajes, en las que se logran incluir una espaciosa biblioteca, en la que se reproducen el estilo de tipo cómic, en las que facilita su uso remarcable.

Ejemplo práctico



8.- Educaplay, es una de las herramientas que admite crear las actividades educativas, como un instrumento del docente que vaya instaurando contenidos, permite efectuar mapas, adivinanzas, crucigramas diálogos, en la que se puede visualizar los resultados en blogs, páginas web, plataformas educativas.



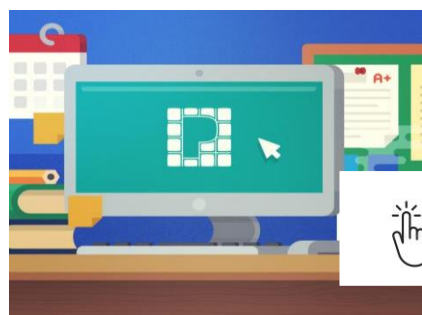
9.- Genially, Ejemplo práctico 5 es una herramienta muy ventajosa, en la creación de contenidos educativos, sirve para la realización de presentaciones semejante al PowerPoint, pero renovados con animaciones y diseños.



Ejemplo práctico

Herramientas para el diseño de infografías.

10.-Piktochart, aplicación web en las que se admite crear infografías de gran particularidad a partir de plantillas y objetos en las que se añaden con un simple arrastrar o soltar, se consigue representar colores, fuentes con un solo clic siendo de muy factible manejo.



Ejemplo práctico

11.- Easel.ly, otras de las herramientas que admite instaurar infografías de forma sofisticadas a partir de plantillas que se ofrecen.

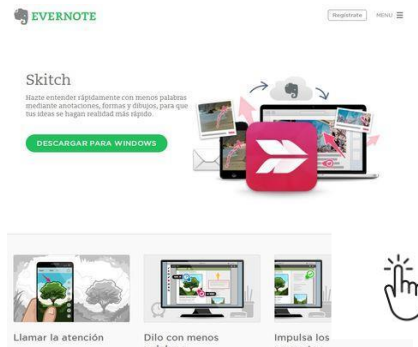


Ejemplo práctico

Herramientas para la edición de imágenes

12.- Skitch, una herramienta que proporciona la reproducción de imágenes y capturas de pantallas, está bosquejada para la rápida comunicación con pocas palabras, con el apoyo de formas o dibujos, integradas con Evernote y disponible en MAC.

Ejemplo práctico



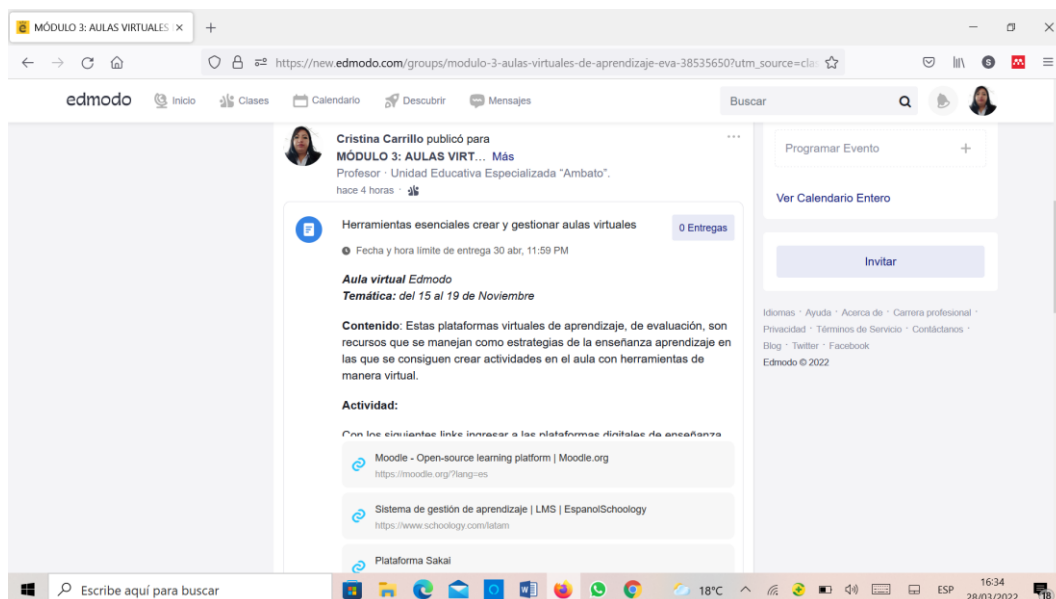
13.- Canva, herramienta de la web significativa para la creación de posters, imágenes para el blog, banners para Facebook o Twitter, infografías o e-books de gran facilidad de manejo, debido a que utilizan un interfaz, en la que cuenta una biblioteca de imágenes, iconos, tipos de letras, incluso filtros con tutoriales con idea, en la que se puede originar diseños creativos.

Ejemplo práctico



MÓDULO 3: AULAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EVA





Estas plataformas virtuales de aprendizaje, de evaluación, “son recursos que se manejan como estrategias de la enseñanza aprendizaje en las que se consiguen crear actividades en el aula con herramientas de manera virtual” (Batista, 2016, p. 3).

Actividades: Aulas virtuales de aprendizaje EVA

Aula virtual Edmodo

Temática: del 15 al 19 de Noviembre

Herramientas esenciales crear y gestionar aulas virtuales.

14.- Moodle, la gestión de plataformas virtuales en línea es manejados por establecimientos educativos en la que se solicita de la instalación de un servidor propio, en la que se viabiliza, en un alto de individualización de la plataforma y la disposición de las asignaturas o contenidos.

Ejemplo práctico



15.- Schoology, plataforma virtual alternativa de Moodle es completa y sencillamente de tramitar para un docente, en las que puede implantar lecciones multimedia, tramita asistencia, crea exámenes, organizar foros de debate y perfeccionar la comunicación entre docentes, estudiantes y padres de familia, en la que destaca la gran desenvoltura de uso de fácil integración con aplicaciones con Evernote y Vimeo.

Ejemplo práctico



16.- SAKAI, esta plataforma posee todas las herramientas elementales de enseñanza virtual, es un ambiente de código abierto, es decir de software libre, su por propósito es vincular diferentes funcionalidades del aprendizaje E-learning en un portal académico, avalado por las mejores universidades del mundo.

Ejemplo práctico



En resumen, las herramientas y dispositivos digitales virtuales son solo herramientas de apoyo, el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje debe ser encaminado a una propuesta didáctica en la que el diseño de interfaces, reflejen la propuesta en base a los entornos de aprendizaje, el diseñador debe apoyarse de la didáctica para que pueda brindar un modelo instruccional en la que admita guiar el diseño de ambientes virtuales.

Validación a través de la aplicación práctica de la propuesta

La validación se determina mediante la aplicación práctica de la encuesta final sobre el curso de capacitación al personal docente de la institución de acuerdo al manual de estilo 3.1 Método 3; el cual muestra la diferencia alcanzada mediante la comparación de medias del instrumento aplicado como encuesta y cotejar el dominio de competencias digitales con el resultado final. Es importante mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y el conocimiento de los docentes en competencias digitales el cual elevaran el nivel intelectual de los estudiantes.

ENCUESTA FINAL REALIZADA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ESPECIALIZADA AMBATO

1. Maneja con facilidad las competencias digitales

Tabla 13. Maneja con facilidad las competencias digitales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	7	35	35	35
2) Domina	8	40	40	75
3) Alcanza	4	20	20	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

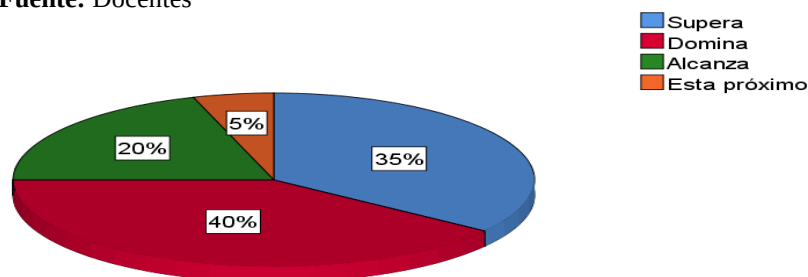


Figura 15. Maneja con facilidad las competencias digitales

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta manejan con facilidad las competencias digitales, el 40% de docentes dominan, el 35% superan, el 20% alcanzan, mientras que 55 están próximos alcanzar.

Interpretación

Es evidente que el implemento de la guía permitió generar mayor conocimiento en los docentes y llegar con un porcentaje significativo a manejar con mayor amplitud herramientas virtuales.

2. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.

Tabla 14. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	7	35	35	75
3) Alcanza	4	20	20	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

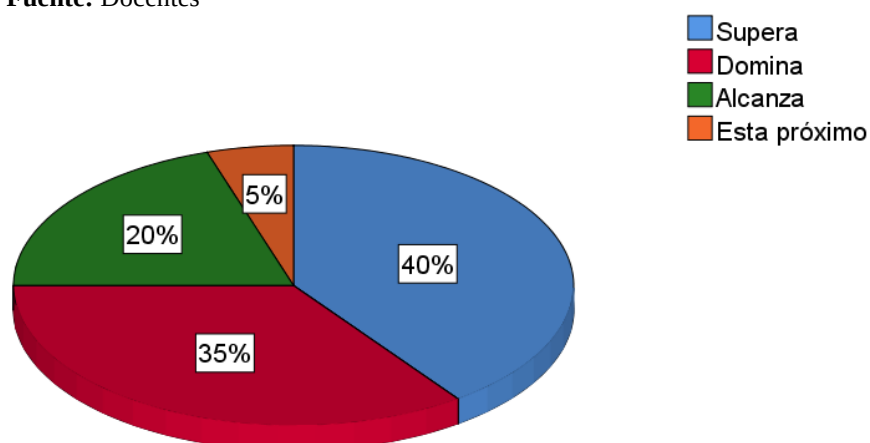


Figura 16. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta presentan destrezas en el manejo de las herramientas digitales, el 40% de docentes superan, el 35% dominan, el 20% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

El implemento de la propuesta mediante la guía mejoró el conocimiento y por ende el manejo de herramientas digitales por parte de los docentes como lo determina los resultados de la pregunta, incrementando de esta forma el nivel de aprendizaje de los estudiantes como beneficiarios directos.

3. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales

Tabla 15. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	8	40	40	80
3) Alcanza	3	15	15	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

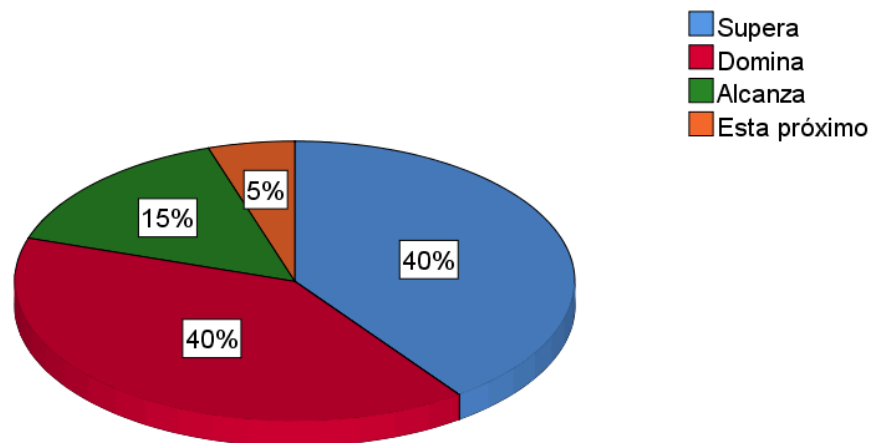


Figura 17. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta conocen los beneficios del manejo de las competencias digitales, el 40% de docentes superan, el 40% dominan, el 15% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es muy favorable el resultado obtenido luego de la intervención del curso propuesto, debido a que se evidencia en los docentes el aumento de superación del conocimiento en el manejo de competencias digitales, y permitiendo así tener una mejor alternativa de aprendizaje con sus estudiantes.

4. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

Tabla 16. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	8	40	40	80
3) Alcanza	3	15	15	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

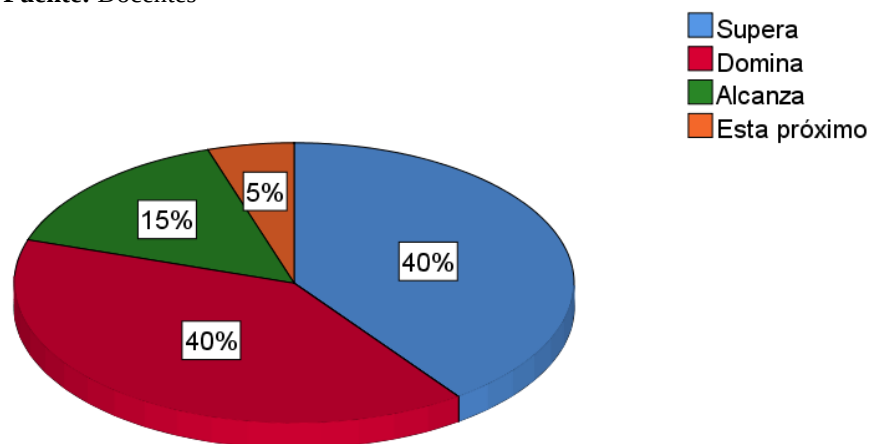


Figura 18. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos, el 40% de docentes superan, el 40% dominan, el 15% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es muy alentador lo conseguido mediante la guía del curso de competencias digitales, por cuanto se desarrollan conocimientos en herramientas tecnológicas por parte de los docentes, y mejorar así el proceso de enseñanza a sus estudiantes.

5. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

Tabla 17. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	7	35	35	75
3) Alcanza	4	20	20	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

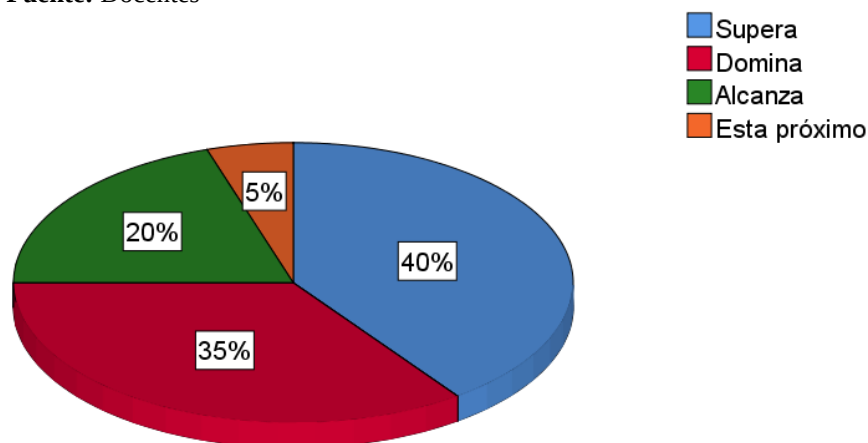


Figura 19. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo, el 40% de docentes superan, el 35% dominan, el 20% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Muy importante el resultado de la guía del curso de competencias digitales, debido a que la mayor parte de docentes han incrementado el conocimiento en herramientas digitales, llegando a alcanzar un dominio en el mismo, y mejorando el intelecto de sus estudiantes.

6. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.

Tabla 18. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	7	35	35	35
2) Domina	9	45	45	80
3) Alcanza	3	15	15	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

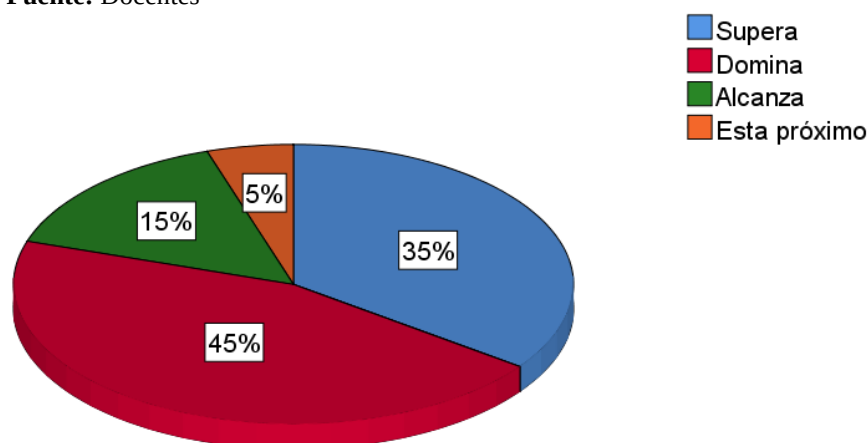


Figura 20. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta aprovechan la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes, el 45% de docentes dominan, el 35% superan, el 15% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Muy importante el resultado de la guía del curso de competencias digitales, debido a que la mayor parte de docentes han incrementado el conocimiento en herramientas digitales, llegando a alcanzar un dominio en el mismo, y mejorando el intelecto de sus estudiantes.

7. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo

Tabla 19. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	7	35	35	75
3) Alcanza	4	20	20	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

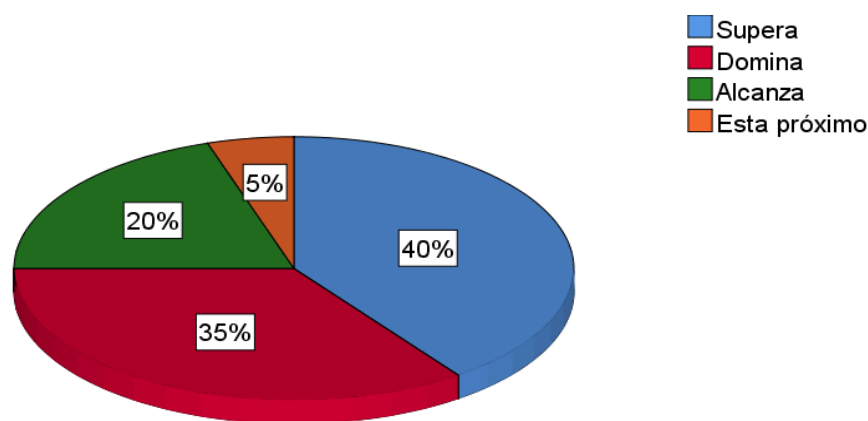


Figura 21. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo, el 40% de docentes superan, el 35% dominan, el 20% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es fundamental el resultado del curso guía de competencias digitales, debido a que la mayor cantidad de docentes incrementaron sus conocimientos en plataformas digitales como la de Edmodo, y tener allí una herramienta gratuita importante para interactuar con sus estudiantes y, optimizar tiempo y perfeccionar el transcurso de enseñanza.

8. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales.

Tabla 20. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	8	40	40	40
2) Domina	8	40	40	80
3) Alcanza	3	15	15	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

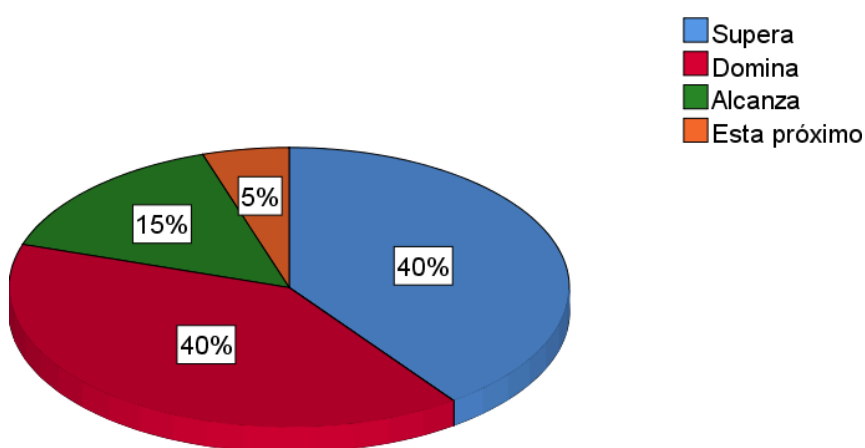


Figura 22. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos alcanzados de la pregunta mejoran la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales, el 40% de docentes superan, el 40% dominan, el 15% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Los datos evidenciados determinan un mejoramiento de los maestros en el progreso de competencias digitales, puesto que las intervenciones de la propuesta mediante la guía permitieron mejorar y superar su conocimiento y manejo de herramientas tecnológicas en beneficio de sus estudiantes.

9. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

Tabla 21. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1) Supera	7	35	35	35
2) Domina	8	40	40	75
3) Alcanza	4	20	20	95
4) Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

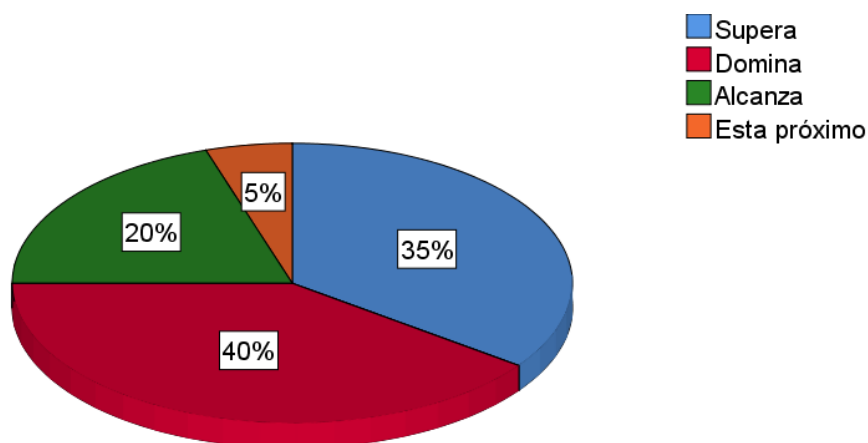


Figura 23. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento

Fuente: Docentes

Análisis

De los datos obtenidos de la pregunta aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento, el 40% de docentes dominan, el 35% superan, el 20% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Se consiguió aprovechar los recursos tecnológicos e incrementar el discernimiento de los docentes en competencias virtuales, llegando así al dominio por la mayor parte de ellos y abriendo una alternativa beneficiosa en favor de los estudiantes y su proceso de aprendizaje.

10 Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales.

Tabla 22. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
1. Supera	8	40	40	40
2. Domina	8	40	40	80
3. Alcanza	3	15	15	95
4. Esta próximo	1	5	5	100
Total	20	100	100	

Elaborado por: Cristina Carrillo (2022)

Fuente: Docentes

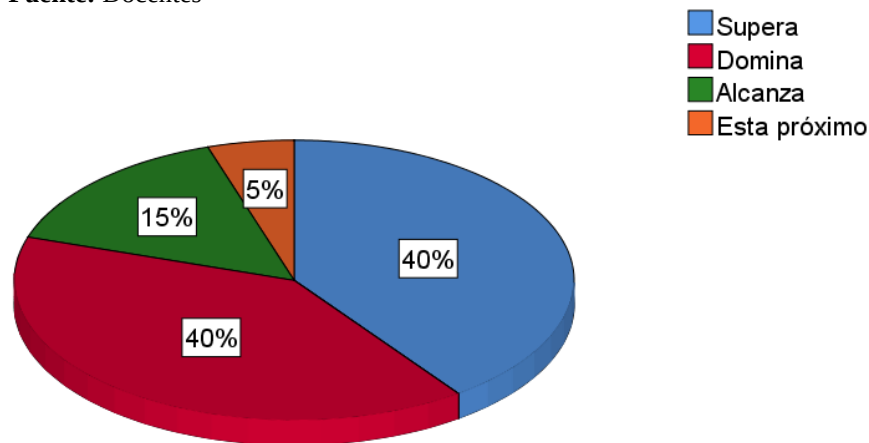


Figura 24. Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas

Fuente: Docentes

Análisis

Los datos obtenidos de la pregunta permiten la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales, el 40% de docentes dominan, el 40% superan, el 15% alcanzan, mientras que el 5% están próximos a alcanzar.

Interpretación

Es importante lo conseguido con el curso de la guía de competencias digitales, ya que de esta manera los docentes consiguen interactuar con sus estudiantes de una manera rápida, innovadora y motivando al mejoramiento del aprendizaje, consiguiendo así el dominio importante en herramientas digitales tal como lo determina los datos alcanzados.

Tabla 23. Estadísticos descriptivos de comparación de medias final

	N	Mínimo	Máximo	Cuestionario 1		Cuestionario 2	
				Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
1. Maneja con facilidad las competencias digitales	20	1	4	2,60	0,940	1,95	0,887
2. Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales.	20	1	4	2,50	1,000	1,90	0,912
3. Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales	20	1	4	2,45	0,945	1,85	0,875
4. Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos	20	1	4	2,60	0,995	1,85	0,875
5. Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo	20	1	4	2,55	0,945	1,90	0,912
6. Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes.	20	1	4	2,65	0,933	1,90	0,852
7. Implementa en el proceso enseñanza la plataforma Edmodo.	20	1	4	2,55	0,945	1,90	0,912
8. Mejora la práctica docente por medio del manejo de las competencias digitales.	20	1	4	2,60	0,995	1,85	0,875
9. Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento.	20	1	4	2,65	0,933	1,95	0,887
10 Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales.	20	1	4	2,60	0,995	1,85	0,875

De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta final realizado a los docentes y una vez concluido el curso de competencias digitales desarrollado en la propuesta, se procede a realizar una comparación de resultados finales, en donde obtenidos los datos de la encuesta del antes y el después y, de acuerdo a los ítems seleccionados y mostrados en el mínimo y máximo dan un resultado favorable al después de una media de 1,85 a 1,95 dando un rango de **2**, el cual se ubica según la escala aplicada en el cuestionario ver (**ANEXO 2**) de (**domina las competencias digitales**) siendo superior al antes que se ubicó en un promedio de 2,5 a 2,65 que dan un rango de **3** que según la escala establece (**alcanza las competencias digitales**), permitiendo de esta manera mejorar el dominio de competencias en los docentes y fortalecer el nivel de aprendizaje de los estudiantes; determinando así que la implementación de

la guía de capacitación y fortalecimiento benefició al desarrollo de las competencias digitales en los docentes de nivel básica media.

Conclusiones

- Se concluye que es indispensable el establecer un plan de desarrollo de las competencias digitales en los docentes del nivel básica media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato” cantón Ambato provincia de Tungurahua”, ya que se requiere implementar las competencias digitales para elevar el nivel intelectual de los niños y niñas de educación básica media, todas estas acciones permitirán superar la calidad de la educación en la actualidad.
- Así mismo el fundamentar teóricamente el desarrollo de las competencias digitales en los docentes del nivel básica media, permitió teorizar los conceptos analizados, y poder concluir que los docentes deben capacitarse de manera continua en las competencias digitales para mejorar el proceso enseñanza, generando que los estudiantes también manejen las herramientas digitales de forma eficiente. Este proceso aportará en la consolidación de los conocimientos, siendo indispensable que los maestros utilicen herramientas digitales para generar aprendizajes significativos.
- Es importante el diagnosticar los beneficios que presentan las competencias digitales durante las actividades académicas en la Unidad Educativa Especializada “Ambato, debido que proporcionará diversas herramientas como la plataforma Edmodo que les permita al docente aprovechar la gratuidad, para entregar aprendizajes distintos, donde los niños y niñas participen mediante la interacción, generando conocimientos que logren fijar en la estructura cerebral del estudiante, todas estas acciones colaborarán al mejoramiento de la calidad educativa.
- Finalmente se concluye que el proponer una alternativa de solución mediante una guía de capacitación y fortalecimiento, desarrollará en los docentes competencias digitales y una infinidad de beneficios que presentan

las competencias digitales durante las actividades académicas, y al revisar los datos obtenidos en la encuesta dirigida a los docentes, la mayor parte mencionan que la aplicación de las competencias digitales aportan en la consolidación de los aprendizajes, facilitando el tratamiento de los saberes durante el proceso enseñanza, con mejores resultados que las clases tradicionales nunca se alcanzó.

Recomendaciones

- Se recomienda que los maestros de educación básica media apliquen las competencias digitales, sobre todo la Plataforma Edmodo, para tratar los saberes de manera activa, interactiva, fomentando la participación del escolar en el manejo de las herramientas virtuales, esto permitirá elevar el nivel educativo del educando, sobre todo estará pendiente del aprendizaje tratado.
- Es imprescindible que durante las horas clases los docentes de básica media de la Unidad Educativa Especializada “Ambato” pondrán en práctica las herramientas virtuales para desarrollar y construir los aprendizajes, siendo necesario dejar un lado los viejos esquemas de enseñanza, para interactuar con las herramientas tecnológicas.
- Es necesario que los docentes de educación media utilicen la Plataforma Edmodo, para desarrollar el conocimiento de manera interactiva, esto facilitará la comprensión, mantendrá la atención, utilizando las competencias digitales, para que los niños desarrollen las habilidades y destrezas en el manejo de la virtualidad.
- Se recomienda que los docentes de educación básica media, durante las actividades escolares pongan de manifiesto los recursos tecnológicos, para que las clases sean más interesantes, innovadoras, aprovechando las ventajas que tienen las plataformas digitales, solo de esa forma los conocimientos serán consolidados en la parte cognitiva del escolar.

Bibliografía

Alva de la Selva, A. R. (2015). Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: labrecha digital. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 60(223), 265–285. AMIPCI. (2015). 11° estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2015. Recuperado a partir de https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf

Aria, M. (2019). *Manual electrónico. Introducción a la Tecnología Educativa*. España: La Laguna (Tenerife): ULL Universidad de la Laguna. Recuperado a partir de <http://bibliotecadigital.org/bitstream/001/415/5/Introducci%C3%B3n%20a%20la%20tecnolog%C3%ADa%20educativa.pdf>

Barraza, L., Barraza, I., Cárdenas, T. de J., & González, J. F. (2012). *Docentes: Procesos de Formación, Trayectoria E Identidad* (1a ed., Vol. 2). México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C. Recuperado a partir de <http://www.redie.mx/librosyrevistas/libros/coleccionlibro2.pdf#page=31>

Cabero, J. (2016). Tecnología educativa: su evolución histórica y su conceptualización. En *Tecnología educativa: Diseño y utilización de medios en la enseñanza* (pp. 13–28). Barcelona, España: Paidós, Ibérica. Recuperado a partir de http://mc142.uib.es:8080/rid=1JGRDVCYP22JJ5G2V10/Capitulo_Muestra_Cabero_8448156137.pdf

Cabero, J. (2017). Tecnología educativa: su evolución histórica y su conceptualización. En *Tecnología educativa* (pp. 13–27). Recuperado a partir de McGrawHillCandolfi,

Avitia, P., & Lugo, É. (2016). Consideraciones para un Entorno Virtual de Aprendizaje de Educación Continua en la Universidad Autónoma de Baja California. Centro de Ingeniería y Tecnología, Universidad Autónoma de

Baja California. México. Recuperado a partir de <https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiR3u3ljpPOAhVJax4KHdFrAK4QFggMAI&u>

CEPAL. (2013, enero 29). Los caminos hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe. comisión económica para américa latina y el Caribe-Cepal Naciones Unidas. Recuperado a partir de <http://www.cepal.org/publicaciones/xml/5/11575/dge2195-conf91-3.pdf>

Correa, J., Fernández, L., Gutiérrez-Cabello, A., Losada, D., & Ochoa, B. (2015). Formación del Profesorado, Tecnología Educativa e Identidad Docente Digital.

RELATEC Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 14(1), 45–56. De Barba, G. (2016, junio 24). Entrepreneur [Revista]. Recuperado el 27 de julio de 2016, a partir de <https://www.entrepreneur.com/article/268023>
Diario Oficial del Gobierno del Estado Libre y Soberano de Yucatán. (1981, agosto 31). *Decreto Número 457. Ley Del Colegio de Bachilleres Del Estado De Yucatán*, pp. 1–14. Yucatán, México.

Díaz, F. (2018). TIC y competencias docentes del siglo XXI. En *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (pp. 138–154). Madrid, España: Fundación Santillana. Recuperado a partir de <http://www.oei.es/metas2021/LASTIC2.pdf>

Díaz, M. (2017). Reseña de “Diez nuevas Competencias para Enseñar” de Philippe Perrenoud. *Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 17(9), 153–159. Recuperado el 28 de febrero de 2016, a partir de <http://www.educatorstechnology.com/2012/06/33-digital-skills-every-21stcentury.html>

García, C. (2015, febrero 16). ¿Cómo influyen las Organizaciones Internacionales en las políticas educativas? Recuperado a partir de

<http://sociologos.com/2015/02/16/como-influyen-las-organizaciones-internacionales-en-las-politicas-educativas/>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación* (5a.). México: McGrawHill. Recuperado a partir de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

INEGI. (2015, mayo 13). Estadísticas a propósito del día del Maestro. INEGI. Recuperado a partir de <http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2015/maestro0.pdf>
ISTE Standards Teachers. Recuperado a partir de https://www.iste.org/docs/pdfs/20-14_ISTE_StandardsT_PDF.pdf

Marquès Graells, P. (2017, marzo 14). Los Docentes: Funciones, Roles, Competencias Necesarias, Formación [UAB]. Recuperado el 30 de julio de 2016, a partir de http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/docentes_funciones.pdf

Marquès Graells, P. (2018). La Tecnología Educativa: Conceptualización, Líneas de Investigación. Recuperado a partir de <http://107.150.9.20/personal/tec.htm>

Mesa, W. (2012). Las TIC como herramientas potenciadoras de equidad, pertinencia e inclusión educativa. *Revista Trilogía*, (7), 61–77.

Molano, A. (2018, enero 2). Colombia Digital [Corporativa]. Recuperado el 27 de julio de 2016, a partir de <https://colombiadigital.net/actualidad/articulosinformativos/item/6199-generaciones-digitales-entre-epocas-y-tecnologias.html>

OCDE (2018). México. Principales hallazgos del Estudio Internacional sobre la Enseñanza y el Aprendizaje (TALIS). OCDE. Recuperado a partir de

https://www.oecd.org/edu/school/TALIS%202013%20Mexico%20Country%20note%20-%20Spanish_A4.pdf

OCDE. (2019). Informe TALIS. La creación de entornos eficaces de enseñanza y aprendizaje – Síntesis de los primeros resultados. Santillana. Recuperado a partir de <https://www.oecd.org/edu/school/43057468.pdf>

OECD. (2015). OECD Better Life Index [Organización]. Recuperado el 29 de marzo de 2016, a partir de <http://www.oecdbetterlifeindex.org/es/topics/education-es/>

Perrenoud, P. (2014). *Diez nuevas competencias para enseñar*. El Marqués, Querétaro, México: Quebecor World, Gráficas Monte Albán. Recuperado a partir de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevascompetencias-para-ensenar.pdf>

Quintanilla, M. L. (2018). Una Docencia Pertinente para la Sociedad del Conocimiento. *Revista UNAH INNOV@*, (2), 4–5.

Robinson, K. (2019, agosto 21). Redes 87: El sistema educativo es anacrónico [Televisión Española TVE]. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=U1As4wPtBEU>

Sacristán, J. (2018). Diez tesis sobre la aparente utilidad de las competencias en educación. En *Educación por competencias, ¿qué hay de nuevo?* (p. 37). Madrid, España: EDICIONES MORATA, S. L. Recuperado a partir de <http://galeon.com/chanram/parte1.pdf>

SEP. (2018, enero). Reforma Integral de la Educación Media Superior en México: La Creación de un Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de diversidad. SEP. Recuperado a partir de <http://idbdocs.iadb.org/wsdocs/getdocument.aspx?docnum=38043188>

SEP. (2019, octubre 14). Antecedentes [Gobierno]. Recuperado el 17 de abril de 2016, a partir de http://www.sems.gob.mx/en_mx/sems/antecedentes_dgb

UIT. (2004, mayo 12). Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información - Plan de acción. Naciones Unidas. Recuperado a partir de <http://www.itu.int/net/wsis/docs/geneva/official/poa-es.html>

UIT. (2018, junio 13). Declaración de la CMSI+10 relativa a la aplicación de los resultados de la CMSI. Naciones Unidas. Recuperado a partir de <http://www.itu.int/net/wsis/implementation/2014/forum/inc/doc/outcome/362828V2S.pdf>

UNESCO. (2005). Hacia las sociedades del conocimiento. UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. Recuperado a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

UNESCO. (2008, enero 8). Estándares de Competencias en Tic para Docentes. Unesco Organización de las Naciones Unidas para la Ciencia y la Cultura. Recuperado a partir de <http://www.oei.es/tic/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

UNESCO. (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Acción Digital. Recuperado a partir de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002232/223251s.pdf>

Valenzuela, J., & Flores, M. (2019). *Fundamentos de Investigación Educativa* (1a ed., Vol. 2). Monterrey, México: Editorial Digital Tecnológico de Monterrey. Recuperado a partir de 10 de septiembre de 2016

Anexo

Validación del instrumento a encuestar

Escala valorativa: 1) Supera; 2) Domina; 3) Alcanza; 4) Esta próximo

N.	PREGUNTAS	1 Supera	2 Domina	3 Alcanza	4 Esta próximo
1.	1.- ¿Presenta destrezas en el manejo de las herramientas digitales?				
2.	2.- ¿Utiliza las herramientas virtuales para enseñar los contenidos?				
3.	3.- ¿Permite la interacción con los estudiantes por medio de las plataformas digitales?				
4.	4.- ¿Maneja con facilidad las competencias digitales?				
5.	5.- ¿Mejora la práctica docente por medio del uso de las competencias digitales?				
6.	6.- ¿Aprovecha la tecnología y la virtualidad para incrementar su conocimiento?				
7.	7.- ¿Implementa en el proceso de enseñanza la plataforma Edmodo?				
8.	8.- ¿Aprovecha la virtualidad para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes?				
9.	9.- ¿Conoce los beneficios del manejo de las competencias digitales?				
10.	10.- ¿Le resulta interesante el manejo de la Plataforma Edmo?				

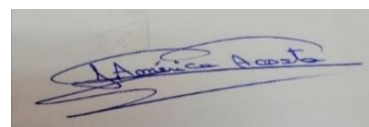
Fuente: Cristina Carrillo (2021)

Observaciones: Luego de revisar el instrumento mediante un cuestionario de preguntas con sus alternativas se aprueba y valida sin modificación alguna, por docentes tanto del área técnica de Informática Aplicada, como de Educación Básica Media.



Ing. Mg. Cobo Vargas Milton Geovanny
Magister en docencia en las ciencias

Informáticas
C.I. 1802087872



Msc. América Brenely Acosta Morales.
Magister en Gestión de Educación
Mención Educación Básica
investigación educativa
C.I. 1801840610