



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMÁTICA



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO/ A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

TEMA:

COMPETENCIAS DIGITALES Y EL PROCESO EDUCATIVO DE
LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN CIENCIAS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA ADOLFO MARIA ASTUDILLO, PERIODO ACADEMICO
OCTUBRE 2023 – MARZO 2024

AUTORES:

CARLIER CABRERA ROSA MARIA

MACIAS LOPEZ JUNIOR ALFREDO

TUTOR: MSC. LITARDO DE MORA ELIZABETH

DEDICATORIA

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que estuvieron o que contribuyeron de manera significativa a la realización de trabajo, su apoyo su aliento, su orientación, aquellas personas que creyeron en mí. A mis familiares, amigos, a todas las personas que de cierta manera compartieron sus conocimientos y experiencias, gracias a su paciencia por todos los días darme ese golpe de espalda y decirme siga para adelante que usted puede.

A mis padres cuyo amor, apoyo incondicional y sacrificios han sido un pilar fundamental en mi educación y logros académicos. En especial quisiera dedicarle este logro a mi mami ya que ella fue una pieza clave en toda esta travesía universitaria, María Elena Cabrera Choez sin su apoyo esto no sería posible.

A mis amigos y seres queridos, quienes han estado a mi lado durante este arduo camino en especial le dedico este proyecto a mi compañero de tesis a mi amigo Junior Macias. Dedico este trabajo a mis profesores y mentores, cuya guía experta y sabiduría han sido fundamentales en mi desarrollo intelectual y profesional.

ROSA MARIA CARLIER CABRERA

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a Dios por brindarme salud y vida

En especial, quiero agradecer a mis padres, hermanas, familiares, por su apoyo inquebrantable. A mi asesora de tesis la Mac. Elizabeth De Mora, por su grandiosa labor a lo largo de este trabajo por brindarnos su apoyo, sabiduría y orientación. A mi enamorado por siempre estar a mi lado brindándome su apoyo incondicional.

Agradezco a todos los docentes que han aportado con su enseñanza en este viaje hacia el éxito académico. Mi reconocimiento también se extiende a la Universidad Técnica de Babahoyo por brindarme la oportunidad de completar esta etapa de estudio.

ROSA MARIA CARLIER CABRERA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por su infinita sabiduría y fortaleza, que me han guiado en el camino para cumplir una de mis metas más significativas. Expreso mi profundo agradecimiento a mis padres, Macías Alfredo y López María, cuyo amor y apoyo incondicional han sido mi mayor inspiración. A mis hermanas, con especial cariño a Macías Deisy, por su constante aliento y presencia invaluable en mi vida.

Agradezco también a mis queridos colegas y amigos de la universidad, Ortiz Yaritza, Dávila Chanoa, Carlier Rosa, y Valeska Moreira, quienes con su colaboración y motivación han hecho que este camino sea más llevadero. A ustedes, les agradezco por creer en mí y por ser parte fundamental de este logro.

Este éxito no habría sido posible sin el respaldo inquebrantable de todos ustedes. A cada uno, les expreso mi más sincero agradecimiento. ¡MUCHAS GRACIAS!

Macías López Junior Alfredo

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi sincero agradecimiento a Dios por brindarme salud y vida, así como por ser mi guía en los momentos en los que la claridad parecía inalcanzable. A todas las personas y amigos que han contribuido de manera significativa a la realización de este trabajo y en el transcurso de esta etapa, les dedico mi profundo agradecimiento.

En especial, quiero agradecer a mis padres, hermanos, tíos, abuelos y demás familiares por su inquebrantable apoyo y sabios consejos que me han estimulado a lo largo de este arduo proceso. A mi asesora de tesis, la MSc. Elizabeth De Mora, agradezco sus valiosos conocimientos y orientación.

Agradezco a todos los docentes que han aportado con su enseñanza en este viaje hacia el éxito académico. Mi reconocimiento también se extiende a la Universidad Técnica de Babahoyo por brindarme la oportunidad de completar esta etapa de estudio.

Finalmente, quiero expresar mi profundo agradecimiento a la persona más valiente y arriesgada que conozco: a mí mismo. Este logro es resultado de mi esfuerzo y determinación. ¡Gracias a todos por ser parte fundamental de este camino!

Macías López Junior Alfredo

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO	IV
ÍNDICE GENERAL.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN.....	XI
CAPITULO I: INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Contextualización de la situación problemática	2
1.1.1 Contexto Internacional.	2
1.1.2 Contexto Nacional.	2
1.1.3 Contexto Local.	2
1.2 Planeamiento del problema	3
1.3 Justificación	3
1.4 Objetivos.....	3
1.4.1 Objetivo General.....	3
1.4.2 Objetivo Especifico	3
1.5 Hipótesis	4

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases teóricas	7
Competencia Digitales.....	7
Característica de las Competencias Digitales	10
Tipos de Competencias Digitales	10
Conocimiento Digital	10
Gestión de datos e información digital	10
Colaboración a través de tecnologías digitales.....	10
Ventajas y Desventajas de las Competencias Digitales.....	11
Recursos de las Competencia Digitales.....	11
Recursos Tecnológicos	11
Competencias Digitales y Liderazgo Directivo.....	12
Las Competencias Digitales Durante la Pandemia COVID-19.....	13
Capacitación docente Durante la Pandemia COVID-19	13
Competencia en alfabetización digital.....	15
Procesos Educativos	15
La Inclusión en el Proceso Educativo.....	16
Recursos de los Proceso Educativo	16
Entornos Virtuales	17

Tipos de Entornos Virtuales	17
Característica de los Entornos virtuales	18
Competencia Digitales y su relación con el Proceso Educativo.....	18
CAPITULO III: METODOLOGÍA.....	20
3.1 Tipo y diseño de investigación	20
3.2 Operacionalización de variables	21
Competencias digitales que debe poseer un docente.....	22
3.3 Población y muestra de investigación	23
3.3.1 Población	23
3.3.2 Muestra	23
3.4 Técnica e instrumento de medición	24
3.4.1 Técnica.....	24
3.4.2 Instrumento.....	24
3.5 Procesamiento de datos	24
3.6 Aspectos éticos	25
CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	26
4.1 Resultados.....	26
Docentes:	30
4.2 Discusión	34
Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	37

5.1 Conclusiones.....	37
5.2 Recomendaciones	38
Referencias	39
ANEXOS	47
.....	47
CAPITULO IV: PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA.....	49
4.1 Presupuesto.....	49
4.2 Cronograma	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Variable dependiendo e independiente</i>	21
Tabla 2: <i>El impacto del uso de herramientas digitales como Canva mejora la creatividad y la participación de los estudiantes</i>	26
Tabla 3: <i>Cómo evalúa la eficiencia de los sitios web, CD interactivos y blogs en el mejoramiento de la interactividad en entornos educativos.</i>	27
Tabla 4: <i>Creer que las tecnologías en la educación han satisfecho los espacios virtuales mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	28
Tabla 5: <i>Esta usted de acuerdo que al usar herramientas como Canva, Kahoot y Quizizz aportan en el proceso de enseñanza</i>	30
Tabla 6: <i>Considera que los sitios web, CD interactivos y blogs son útiles para mejorar la interactividad en el aula</i>	31
Tabla 7: <i>Las competencias digitales mejoran la capacidad para comprometer a los estudiantes en el aprendizaje</i>	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>El impacto del uso de herramientas digitales como Canva mejora la creatividad y la participación de los estudiantes</i>	26
Figura 2: <i>Cómo evalúa la eficiencia de los sitios web, CD interactivos y blogs en el mejoramiento de la interactividad en entornos educativos.....</i>	28
Figura 3: <i>Crees que las tecnologías en la educación han satisfecho los espacios virtuales mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje</i>	29
Figura 4: <i>Está usted de acuerdo que al usar herramientas como Canva, Kahoot y Quizizz aportan en el proceso de enseñanza.</i>	30
Figura 5: <i>Considera que los sitios web, CD interactivos y blogs son útiles para mejorar la interactividad en el aula.....</i>	32
Figura 6: <i>Las competencias digitales mejoran la capacidad para comprometer a los estudiantes en el aprendizaje.....</i>	33

RESUMEN

Las competencias digitales se han vuelto un recurso esencial para que los alumnos comiencen a utilizar información en línea, se comuniquen de manera efectiva, colaboren con otros y expresen su creatividad en un entorno digital. Estas destrezas les ayudan a desarrollar técnicas de pensamiento crítico y adaptarse a un mundo cada vez más tecnológico, preparándolos para el éxito en su futuro educativo y profesional. El objetivo de esta investigación fue Analizar el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo de los estudiantes de Bachillerato en ciencias de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”. Se recurrió a aplicar las metodologías descriptiva y exploratoria con la finalidad de recolectar y buscar información de diferentes fuentes confiables a través del enfoque cuantitativo con la realización de 10 preguntas cerradas tanto para docentes como para los estudiantes, la técnica de recolección de datos fue la encuesta y el instrumento de trabajo fue Google Forms, las respuestas se basaron en la escala de Likert con una muestra de 157 alumnos y 16 docentes. Con la ejecución de las encuestas se pudo concluir que las competencias digitales generan un gran impacto en la educación del siglo XXI, se recomienda la capacitación constante de los docentes en las competencias digitales para una buena utilización de los recursos educativos en el aula y la implemente de manera correcta y efectiva en los alumnos de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

PALABRAS CLAVES: competencias digitales, educación, proceso educativo, aprendizaje, habilidades digitales.

SUMMARY

Digital competencies have become an essential resource for students to begin using online information, communicate effectively, collaborate with others, and express their creativity in a digital environment. These skills help them develop critical thinking techniques and adapt to an increasingly technological world, preparing them for success in their future education and careers. SUMMARY Digital competencies have become an essential resource for students to begin using online information, communicate effectively, collaborate with others, and express their creativity in a digital environment. The objective of this research was to analyze the use of digital competencies in the educational process of high school students in the science program at the Adolfo Maria Astudillo Educational Unit. The descriptive and exploratory methodologies were applied to collect and search for information from various reliable sources using a quantitative approach. A survey was conducted using Google Forms as the data collection technique, consisting of 10 closed-ended questions for both teachers and students. The responses were based on the Likert scale with a sample of 157 students and 16 teachers. The surveys concluded that digital competencies have a significant impact on 21st-century education. It is recommended that teachers receive constant training in digital competencies to effectively and correctly utilize educational resources in the classroom and implement them in students at the Adolfo Maria Astudillo Educational Unit.

KEYWORDS: digital competencies, education, educational process, learning, digital skills.

CAPITULO I: INTRODUCCIÓN

Las competencias digitales hoy en día les permiten a los alumnos a que se les haga más fácil poder buscar, evaluar o utilizar información de manera efectiva y eficaz en línea, permitiéndoles desarrollar habilidades sociales y de trabajo en equipo, estos puntos se consideran esenciales para la sociedad actual. Sin embargo, en relación con la idea anterior, dentro de las unidades educativas existe una falta grande sobre el conocimiento de las competencias digitales.

Es por ello por lo que nuestra problemática detectada se basa en: ¿Cómo contribuye el uso de las competencias digitales en el proceso educativo de los estudiantes de bachillerato en ciencias de la unidad educativa Adolfo María Astudillo? La hipótesis central se basa en: Si se analiza las competencias digítales, mejora el proceso educativo de los estudiantes de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”. El objetivo central es Analizar el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo de los estudiantes de Bachillerato en ciencias de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Para llevar a cabo el siguiente estudio, el trabajo se dividió en seis capítulos: CAPITULO I “INTRODUCCIÓN”: en este capítulo se recolecto información internacional, nacional y local para evidenciar los problemas desde distintos puntos de vistas. Por otro lado, el CAPITULO II “MARCO TEÓRICO”: se identificó que las principales competencias digitales utilizadas: CAPITULO III "Metodología": para cumplir con los objetivos planteados se recurrió aplicar las metodología descriptiva y exploratoria a través del enfoque cuantitativo con la realización de 10 preguntas cerradas para docentes y estudiantes, la técnica el cuestionario. CAPITULO IV “PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA”: Se detalla los gastos y procesos que permitieron que la investigación sea factible y accesible. De otro modo, el CAPITULO V “RESULTADOS Y DISCUSIÓN”: se evidencia el resultado de 16 docentes y 157 estudiantes de bachillerato en ciencia, y por último el CAPITULO “CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES”: con la realización de las encuestas se pudo concluir que las competencias digitales generan un gran impacto en la educación del siglo XXI, se recomienda la capacitación constante de los docentes en las competencias digitales para una buena utilización de los recursos educativos en el aula y la implemente de manera correcta y efectiva.

1.1 Contextualización de la situación problemática

SARANGO (2022), destacó la importancia del progreso tecnológico en el ambiente educativo, esto se dio a través de los entornos virtuales si bien es cierto esto no responde a los logros del progreso humano. Por lo tanto, sé surgiere de que la aplicación de un enfoque interdisciplinario en las áreas fundamentales debe de ir de la mano con los semblantes humanísticos. El contexto de la U.E Adolfo María Astudillo de Babahoyo, se propone la implementación de recursos tecnológicos en todas las áreas educativas durante la enseñanza virtual. (pp. 15-16)

1.1.1 Contexto Internacional.

El avance tecnológico hoy día le permite a la sociedad evolucionar de manera trascendental en todas las esferas de la sociedad. Por otro, en el sector educativo, la implementación de la tecnología sigue siendo escasa y lenta, sobre todo en las escuelas públicas, acentuándose en el marco de la pandemia COVID – 19, donde, para dar continuidad al proceso educativo, no hubo otra opción que adaptarse a la educación virtual y/o a distancia; exigiendo un mayor dominio de las competencias digitales en los agentes educativos, principalmente en docentes para incorporarlos en su práctica pedagógica. (Briceño, Moreno, & Benavides, 2023, p. 40)

1.1.2 Contexto Nacional.

Para hablar de una innovación educativa, especialmente digital, se debe de tener en cuenta la conectividad. No se puede lograr si los docentes y principalmente los estudiantes no la tienen y tampoco poseen los dispositivos tecnológicos necesarios para acceder a esta nueva forma de educación. (Robalino, 2020, p. 20)

1.1.3 Contexto Local.

Los cambios que se generan dentro de la sociedad y cultura demandan una variedad de metodologías de enseñanza para fomentar el desarrollo de la sociedad y el conocimiento. Dicha transformación implica modificaciones esenciales dentro de los aspectos de la estructura educativa donde se incluyen algunos tipos de metodología y enfoques didácticos. (Alcivar, 2022, p. 27)

1.2 Planeamiento del problema

¿Cómo contribuye el uso de las competencias digitales en el proceso educativo de los estudiantes de bachillerato en ciencias de la unidad educativa Adolfo María Astudillo?

1.3 Justificación

Hoy en día las competencias digitales han permitido mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, por otro lado, la implementación de procesos educativos ha beneficiado considerablemente la participación en el aula de clases.

Las competencias digitales contribuyen al crecimiento del alumnado, permite ser más participativo, colaborativo e integradores de nuevos conocimientos. Por otro lado, el principal aporte de las competencias digitales, han mejorado considerablemente la calidad educativa, donde los alumnos pueden intercambiar datos, información e ideas sobre un tema en específico.

Los beneficiarios directos son los estudiante y docentes de bachillerato en ciencias de la unidad educativa Adolfo María Astudillo. El presente proyecto de investigación es viable porque hace uso de recursos tecnológicos tales como: Internet, Computadora, Teléfono, Tablet e impresora. Del mismo modo, se recolecta información de artículos, libros, revistas, monografías, tesis, etc. con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en la investigación

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Analizar el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo de los estudiantes de Bachillerato en ciencias de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

1.4.2 Objetivo Especifico

- Identificar las principales competencias digitales dentro del proceso educativo
- Determinar los beneficios de la competencia digital y el proceso educativo.
- Seleccionar las competencias digitales que se desarrollan en los estudiantes de Bachillerato en ciencias de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

1.5 Hipótesis

Si se analiza las competencias digitales, mejora el proceso educativo de los estudiantes de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Antecedente Internacional

Tomando en cuenta a Marín Edier (2022), en su revista titulada “Desarrollo de competencias digitales en docentes de educación básica y mediana” afirma que:

la sociedad del conocimiento actual exige que las personas tengan nuevas habilidades para asegurar su supervivencia y eficacia. La proliferación de herramientas e internet ha cambiado la distribución del conocimiento y, por lo tanto, el papel dominante de los docentes tiene que cambiar. El objetivo general es desarrollar una propuesta basada en la caracterización de las necesidades educativas, los dispositivos y elementos pedagógicos y técnicos que configuran la realidad de la población.

Esta investigación se fundamenta en paradigmas hermenéuticos, métodos inductivos, métodos cuantitativos, diseño de narrativa biografía, tipos de documentaciones informativos y cortes transversales. se realizó una revisión de la literatura y así se identificaron antecedentes, variables, dominios y funciones relacionadas con la formación en competentes digitales. La población es la comunidad de la institución educativa rural pablo VI en el distrito Santa Isabel del MUNICIPIO REMEDIOS- ANTIOQUIA, HUNGRIA, PROFESORES especiales, así como directores de educación primaria en el sector formal.

Los métodos utilizados para la recopilación de información se presentaron a través de dos encuestas únicas desarrolladas en base a requisitos globales y entrevistas semiestructuradas. Las condiciones analíticas desarrolladas están relacionadas con las cuatro funciones centrales de la enseñanza de las competencias digitales y con aportaciones de diversos referentes. Los resultados de la encuesta indicaron que las capacidades antes mencionadas se encontraban en un nivel medio o bajo y se convirtieron en la principal alteración con base en el diseño del ofrecimiento.

Este artículo habla sobre lo crucial que son las competencias digitales en el contexto educativo basando en un enfoque donde se trabaja con el método inductivo y cuantitativo comprendiendo las necesidades educativas tanto de los docentes como de los estudiantes, destacando la importante que es adaptarse en el conocimiento actual, es importante que los docentes y los estudiantes se adquieran nuevas habilidades para poder garantizar la supervivencia y eficacia en el ámbito tecnológico y educativo. Buscando nuevas oportunidades por medio de encuestas, entrevistas etc. el artículo ofrece una contribución significativa en las competencias digitales.

Antecedente Nacional

Desde el punto de vista de Hermosa Alfonso (2023) en su artículo titulado “cMOOD en el desarrollo en la competencia digital docente” afirma que:

El objetivo de este estudio es conocer si los recursos digitales interactivos pueden utilizar los elementos pedagógicos de los cMOOD para promover el desarrollo de las competencias digitales de los docentes de automóviles electromecánicos del departamento de educación de Otavalo. Para ello, se define como objetivo general la introducción de recursos digitales interactivos que contribuyen al desarrollo de competencias digitales de los docentes de electromecánica automotriz del departamento de educación de Otavalo de electromecánica utilizando los elementos pedagógicos que conforma el cMOOD. En base a esto, fue necesario un enfoque de método mixto, ya que a nivel descriptivo se utilizaron aspectos cuantitativos y cualitativos. Los resultados de este método muestran que algunos profesores expresaron unánimemente la necesidad de entrar este método. También se habló de que para aprender este enfoque necesitaban desarrollar sus habilidades digitales y para ello necesitaba un programa de capacitación. Para ello, se desarrolló un programa de quince actividades, principalmente talleres, para dotar a los docentes de las habilidades teorías y prácticas necesarias para enseñar bien. Esto permitió identificar situaciones donde era necesario desarrollar las habilidades digitales de los docentes, lo que permitió el desarrollo de lo anterior y promovió la adquisición de habilidades entre los participantes de este estudio.

En resumen, este artículo menciona los elementos pedagógicos de la cMOOD, promoviendo las competencias digitales automotriz de los docentes, desarrollando las competencias digitales por medio de una evaluación donde se conocen las necesidades y

utilidad de la implementación de los recursos digitales. Desarrollando un programa de implementación para mejorar las habilidades digitales de los docentes para así promover la práctica educativa.

Antecedente local

Tomando en cuenta, Bonilla Denisse (2021) en su revista titulada la influencia de competencias digital del profesorado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Diego De Almagro afirma” sostiene que:

El estudio se centra en comprender como las habilidades digitales docentes afectan a los estudiantes del Departamento de Educación Diego de Almagro. Se propone variables y dimensiones para analizar tanto las percepciones grupales

sobre las necesidades relacionadas con la competencia digital como las acciones para promover la competencia digital. Se examina el papel decisivo de la importancia de la tecnología, la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educacional. Han confirmado que en el ámbito que las herramientas digitales contribuyen a mejorar los estándares académicos y a fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los resultados mostraron que ambos grupos realizaron ajustes positivos, a pesar de la necesidad de mayor apoyo de las autoridades, capacitación docente y mayor interés de los estudiantes en el uso de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, el presente estudio se centró en las habilidades digitales tanto de los docentes como de los estudiantes, planteando dimensiones y variables para saber cómo promover las competencias digitales, destacando la tecnología de la información (TIC). Señalando que el aporte de las instituciones es crucial ya que deben de brindar recursos a los docentes para que puedan tener una mejor implementación en el método de enseñanza-aprendizaje digital.

Antecedente institucional

la unidad educativa Eugenio Espejo, ubicada en la ciudad de Babahoyo, provincia de los rios, Ecuador, ha sido conocida históricamente por su responsabilidad con la excelencia educativa y la formación integral de sus estudiantes. Fue fundada en el año 1915 por la iniciativa de destacados educadores locales con la ayuda de la comunidad, la institución ha mantenido una trayectoria de liderazgo en el ámbito educativo de la religión. La institución se ha destacado por promover una educación de calidad que combine la enseñanza de conocimientos actualizados con el fenómeno de habilidades blandas y competencias transversales, preparando así a los alumnos para enfrentar los desafíos del siglo XIX. Cuenta con un cuerpo de docentes altamente calificado y comprometido con la formación integral de los estudiantes. A lo largo de los años, la institución ha cosechado numerosos éxitos tanto a nivel académico como en ámbitos deportivos, culturales y sociales. Sus estudiantes destacan constantemente en diferentes competencias y olimpiadas a nivel local, provincial y nacional, lo que refleja el alto nivel de preparación y el compromiso con la excelencia que caracteriza a la comunidad educativa Eugenio Espejo.

2.2 Bases teóricas

Competencia Digitales

Según la UNESCO, las habilidades digitales se concentran como una gama de destrezas que facilitan el uso de dispositivos digitales, aplicaciones y redes de comunicación digital para asimismo poder acceder a cualquier información y gestionarla de manera más efectiva. Igualmente, la tendencia actual de uso de las nuevas tecnologías exige que los estudiantes tengan un nivel de habilidades digitales suficiente para poder resolver los problemas que se presentan en el proceso pedagógico. (Vera, Villao, & Granados, 2020, p. 3)

En los últimos años la revolución provocada gracias al conjunto de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación. en diversos campos ha provocado un importante proceso de cambio en la sociedad. Cambios que se producen a gran velocidad, caracterizada por la transformación de espacio e información por lo tanto también se ven afectados los acontecimientos de las nuevas tecnologías y de la red. Una sociedad que presenta

también nuevos escenarios y desafíos, ante nuevas brechas y amenazas como las que plantea la grieta digital. (Jiménez, 2019, pp. 13-14)

La enseñanza de las habilidades digitales para optimizar el trabajo remoto busca realizar un análisis comparativo, el cual se llevará a cabo en dos países diferentes como lo son, España y Costa Rica, se tomará en cuenta un estudio cuantitativo, descriptivo y correlacionado involucrando una muestra de 126 educadores entre ambos países. La primera conclusión es que los docentes de diferentes países confían en sus habilidades digitales, lo cual se notó que muestran entusiasmo, comprenden la incapacidad del sistema educativo para hacer frente a las dificultades actuales y comprenden la necesidad de desarrollar planes de estudio integrados en las materias, la investigadora cree que este aporte es importante ya que les permitirá elegir estrategias virtuales para ayudar a los docentes a mejorar el trabajo remoto. (Póemape, 2022, p. 12).

Las habilidades digitales son esenciales e indispensables en el sector pedagógico actual. Así mismo son fundamentales para el aprendizaje de los estudiantes, el uso de las herramientas tecnológicas ha ido creciendo a lo largo de los años, al igual que las habilidades digitales de los docentes. Entre ellos se incluye la enseñanza sobre la tecnología como herramienta de trabajo en el servicio. (Ramos, 2021). De manera similar en el contexto educativo involucra el uso de recursos tecnológicos digitales, en el cual se involucra los conocimientos específicos por parte de los docentes y les exigen pensar y desarrollar nuevas estrategias de enseñanza diferentes a las que ellos ya están preparados. Para ello resulta fundamental establecer docentes que sean capaces de desarrollar la adquisición de habilidades necesarias para participar en la práctica docente de manera adecuada y efectiva y mostrarse un desenvolvimiento pertinente. (Díaz, 2023, p. 10)

El concepto de alfabetización digital puede entenderse desde diferentes perspectivas, como las habilidades en internet, las habilidades en información, las habilidades informáticas, las habilidades TIC y las habilidades lingüísticas digitales. Debido a definiciones complejas y diferentes en los escenarios conceptuales, DIGCOMP define las competencias digitales como nuevas habilidades de alfabetización que complementan otras habilidades de alfabetización, es decir, incluyen los tipos de alfabetización mencionados anteriormente. (Barberán, 2020, p. 40)

Por lo tanto, las competencias digitales son un conjunto de herramientas esenciales para el desarrollo óptimo de los docentes y de los estudiantes. Mejorando así el trabajo remoto y sus habilidades digitales brindándoles nuevos conocimientos y estrategias para poder participar en cualquier reto pedagógico.

La práctica pedagógica en el contexto educativo haciendo uso de las herramientas tecnológicas brinda ayuda a los docentes a estructurar el conocimiento de los alumnos.

Tipos de recursos tecnológicos

Cuando se trata de recursos de tecnología educativa, trate de identificar herramientas que las personas puedan utilizar, de esta manera las personas encontrarán que las tareas que completan se vuelven cada vez más fáciles de completar. (ARÉVALO & SÁNCHEZ, 2018, pp. 26-27)

Entre estas herramientas tenemos las siguientes:

CD INTERACTIVOS: estos son recursos básicos para integradores de productos. El objetivo de la multimedia es proporcionar contenido multimedia, como: texto, imágenes, sonidos, videos, lo cual ayudara al docente a que sus clases se vuelvan más interactivas y dinámicas.

BLOGS: son blogs donde los usuarios pueden expresar sus pensamientos o podrán publicar su contenido periódicamente sobre temas específicos. Se caracteriza por la posibilidad, la hipermedia, la posibilidad que un blog se vuelva interactivo y llamativo.

SITIO WEB: es un espacio virtual conectado a la WWW (world wide web) varias páginas web están conectadas jerárquicamente para que los usuarios accedan de manera fácil a la información del internet ayudando a los alumnos a que tengan uso de la web de manera descomplicada.

AULA VIRTUAL: es una plataforma virtual bidireccional a través de la cual los profesores y los alumnos interactúan cara a cara usando la computadora, crean un espacio virtual de colaboración para personas específicas.

Característica de las Competencias Digitales

Las características de la competencia digital tienen como objetivo posibilitar el conocimiento sobre el uso de los dispositivos digitales el cual creara y ampliara la creatividad a través de los medios digitales, te ayudara a mantener la salud física, mental y social, mejorando las habilidades analógicas para así poder transformar la información en conocimiento utilizando medios digitales para poder resolver diferentes problemas en diferentes situaciones. (Huaranga, 2021, p. 28)

Tipos de Competencias Digitales

Conocimiento Digital

La aplicación de la tecnología en la educación es actualmente crucial porque puede optimizar la enseñanza. En base a esto, el proyecto se centra en el campo de la formación, ya que las herramientas tecnologicas se utilizan cada vez más en el proceso de enseñanza y la recopilación de información necesaria para el desarrollo de las destrezas de los estudiantes, cambiando asi su estilo de aprendizaje. (CASTILLO, 2021, p. 1)

Gestión de datos e información digital

Las tics son una término destinada a crear, intercambiar y procesar diferentes tipos de formas técnicas en diferentes formas. Independientemente de si es, datos, dialogo de votación, imágenes fijas o animadas, multimedia y otras formas, asi como personas que aún no están incluidas. Su objetivo principal es mejorar el apoyo a las operaciones y procesos comerciales para mejorar la competitividad de las personas y las organizaciones en el procesamiento de la información. (HUANGAL, 2022, pp. 15-16)

Colaboración a través de tecnologías digitales

El mundo ha tomado un giro con relación al incremento de tecnologías lo que las empresas han modificado varios aspectos, donde buscan la mejora para sus empresas y tomando cambios para llegar actualizarse en las actividades de cada área. Las empresas mantienen diversos departamentos y estos hacen trabajos grandes a veces los líderes no logran conectar con todos los trabajadores y se ven limitados a ser parte de la organización, al implementar una herramienta donde se puede entablar un entorno sociable y comunicativo. (Camacho & Mullo, 2023, p. 31)

Ventajas y Desventajas de las Competencias Digitales

Ventajas

- Estar preparado para los nuevos avances tecnológicos.
- El aprendizaje se logra a través de métodos de enseñanza.
- Promover la participación de los individuos digitales.

Desventajas

- Los dispositivos digitales son caros de adquirir.
- Garantizar un vínculo de red estable.
- Depender de los medios digitales para poder interactuar y utilizar los medios.

Como resultado tenemos que las características digitales amplían el conocimiento sobre el uso de las competencias digitales, también en este ámbito existen las ventajas y desventajas las cual son muy importantes porque nos ayudan sobre nuestros criterios de lo que son las competencias digitales.

Recursos de las Competencia Digitales

El conectivismo apoya el uso de los recursos e internet para la educación y el intelecto de que el aprendizaje es global y puede ser accedido por cualquier persona sin problemas ya sea de forma estándar o espontanea. Entonces, desde este enfoque puedes ver una de las definiciones. Las propuestas están relacionadas con el movimiento de apoyo al conocimiento abierto, y algunas piden patrocinadores en universidades grandes y prestigiosas para ayudar a cualquiera que necesite o esté interesado en mejorar sus habilidades digitales. Por tanto, aprender y utilizar herramientas digitales es gratuito. (Ruiz De la Cruz, 2021, p. 11)

Recursos Tecnológicos

Los recursos tecnológicos del método de enseñanza aprendizaje son los que se denominan tecnologías de la información y la comunicación a través de las (TIC) que llegan a tener una configuración por medio de los procesos de los servicios que se originan a partir del hardware y software, los cual intervienen en el proceso y difusión de información digitalmente. (Ureta & Tinco, 2021, p. 26)

En resumen, se podría destacar la importancia del conectivismo, señalando que el aprendizaje digital es universal y accesible para todos a través del internet. En mi opinión el enfoque conectivista es de suma importancia ya que es el que ayuda a que los alumnos sean más participativos en el entorno digital abriéndoles las puertas a nuevas oportunidades tecnológicas.

Por otro lado, debemos de destacar el apoyo por parte de las instituciones educativas y el uso de la tecnología y de la información de manera gratuita y accesible.

Competencias Digitales y Liderazgo Directivo

Se entiende por liderazgo a la persuasión hacia los demás para que logren alcanzar sus objetivos fijados. Por otro lado, su inicio también puede ser formal, por ejemplo, las actividades realizadas por un administrador de empresa, gerente u otro cargo directivo. Además de tener la tarea de informar procedimientos y propuestas relacionadas con la gestión, la pedagogía y la comunidad. Es una actividad persuasiva específica que se realiza para orientar a los miembros del grupo de trabajo y tiene como objetivo movilizar el entusiasmo de los empleados y lograr los objetivos educativos. también se refiere a la capacidad de persuadir a los docentes para que trabajen en equipo para lograr los objetivos educativos. (Palma, 2022, pp. 4-5)

Los líderes educativos son vistos como figuras claves que protagonizan una conexión exitosa de los medios en una perspectiva contextual donde los estudiantes necesitan aprender y crear oportunidades, logrando alcanzar siempre sus objetivos. (Rebaza, 2022, p. 21)

Los esfuerzos del docente deben enfocarse y apoyarse desde el inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el apoyo y uso de las herramientas tecnológicas, deben de utilizar el contexto o entorno en el que ejercen su profesión y poder hacer uso de sus recursos ya sea en una zona rural o urbano, para así poder superar todas las limitaciones de la enseñanza.

Por supuesto. Estoy de acuerdo con esto, pero olvidamos que para su plena implementación necesitamos abrir espacio educativo a nuevas oportunidades que inspire en el espacio y tiempo, reconociendo la importancia del trabajo y la experiencia pedagógica ahora y en el futuro en la preparación y presentación de materiales. Gestión de contenidos de la información digital y su transferencia a los estudiantes. (Cucho, 2022, p. 13)

En concreto las competencias digitales resaltan por su liderazgo aplicando la persuasión para lograr alcanzar cualquier objetivo planteado, es el que se enfoca en que los docentes tengan entusiasmo al momento de impartir sus clases.

Por otro lado, es importante aclarar que esto también ayuda a los estudiantes ya que los líderes educativos crean oportunidades para que los estudiantes también alcancen sus metas planteadas, sin embargo, esta ve más allá hacia el futuro viendo las oportunidades y experiencias pedagógicas.

Las Competencias Digitales Durante la Pandemia COVID-19

La relación entre los estudiantes y las instalaciones (estudiantes, ordenadores y TIC) mejora y amplía el alcance de la enseñanza-aprendizaje. Por ello es necesario mezclar diversos métodos de investigación educativa como: interacción, meta dados, aprendizaje, psicología social. Es importante señalar que a medida que los estudiantes interactúan con los maestros en las aulas físicas comienzan a adaptarse a la intimidad "virtual" total debido a la pandemia de covid-19 estas relaciones están comenzando a explorarse en profundidad. Aspectos sociales que podrían afectar sus relaciones igualitarias con sus compañeros y dificultan la ampliación de sus destrezas comunicativas. Se podría decir que ese compañerismo es clave en las aulas, por lo que las clases virtuales tienen menos impacto. (Cedeño, 2021, p. 14)

La relación entre los estudiantes y las instalaciones (estudiantes, ordenadores y TIC) mejora y amplía el alcance de la enseñanza-aprendizaje. Por ello es necesario mezclar diversos métodos de investigación educativa como: interacción, meta dados, aprendizaje, psicología social. Es importante señalar que a medida que los estudiantes interactúan con los maestros adquieren diferentes habilidades de investigación educativa para ayudar al alumno a comprender y mejorar la relación con las herramientas tecnológicas, mencionando puntos importantes que se deben desarrollar para mejorar el compañerismo en las instituciones.

Capacitación docente Durante la Pandemia COVID-19

Esta actividad constante se debe principalmente al bajo compromiso que existe en los docentes para fortalecer sus habilidades, y la pandemia puede ser un factor decisivo para cambiar su actitud. Al respecto la UNESCO menciona que esto se debe a que la mayoría de los docentes no han recibido sus capacitaciones en línea. Provocando que el desinterés crezca aún más. En la formación educativa, esto se debe a la dificultad de manejar diversas

herramientas y plataformas educativas. De esta manera, cabe mencionar que una formación en TIC puedes promover una mayor participación en los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y así poder alcanzar todas sus metas. En este punto, al inicio de cada curso, la elección de contenidos, métodos, actividades y el desarrollo de estrategias o criterios de evaluación del aprendizaje son parte del potencial para fortalecer los esfuerzos docentes y los buenos resultados del aprendizaje. (Jaramillo, 2021, pp. 33-34)

Debido a la pandemia mundial y al consiguiente distanciamiento social. Para continuar con la formación continua de los estudiantes no queda más remedio que adaptarse a la educación a distancia. Por lo tanto, es importante que los docentes tengan suficientes habilidades digitales o aprendizaje de TIC, su objetivo es gestionar adecuadamente los recursos digitales de acuerdo con el currículo de educación a distancia y también hacerlos útiles para los estudiantes. Así, las TIC surgieron como un modelo de desarrollo con posibilidades de mayor interactividad, además como en educación fueron vistas como un mecanismo conceptual, de transferencia y evaluación, como facilitador de aprendizajes significativos. (Roque, 2022, pp. 15-16)

Por otro lado, la enfermedad del coronavirus (COVID 19) ha obligado a los docentes a hacer planes de contingencia y realizar actividades de aprendizaje de forma remota. Esta situación es un problema difícil tanto para los profesores de primaria como de secundaria. Los docentes demostraron estar mal preparados para hacer frente a este enorme desafío. (Castillo, 2020, p. 2)

En pocas palabras, se destacó la importancia de las habilidades digitales durante la pandemia del COVID-19 centrándose en la relación que había en los estudiantes y los dispositivos tecnológicos, tomando en cuenta la falta de habilidad digital que tenían los docentes.

Por todo ello se puede concluir que la UNESCO menciona que la desganancia de los docentes podría estar relacionado con la dificultad de manejar diferentes herramientas tecnológicas y plataformas educativas.

Competencia en alfabetización digital

Es esencial preparar a los alumnos con una educación adecuada para que ellos realicen un buen uso de las herramientas tecnológicas (TIC). No obstante, la responsabilidad principal de llevar a cabo esta tarea recae en los docentes. Por lo tanto, es esencial que los docentes adquieran habilidades críticas para mejorar estas tecnologías de manera efectiva. Esto implica el desarrollo de nuevas competencias y estrategias en entornos digitales para promover métodos de enseñanza innovadoras y creativas (Méndez, 2022, p. 2)

Se enfoca en la necesidad de formar a los estudiantes en el uso responsable de las TIC, señalando que los docentes desempeñan un papel clave al adquirir habilidades críticas para estas tecnologías y promover métodos de enseñanza innovadoras en entornos virtuales

Competencias digitales que debe poseer un docente

La implementación de la tecnología en el entorno educativo dejara de ser una opción para convertirse en una herramienta de trabajo fundamental tanto para los docentes como para los estudiantes. El alumno se desarrolla en un entorno digital, rodeados de dispositivos tecnológicos desde el día de su nacimiento, los cuales manejan a la perfección. Los estudiantes crecen en un entorno digital, rodeados de dispositivos tecnológicos desde el día que nacen y los manejan a la perfección. Los nombrados docentes 2.0 deben modificar sus tradicionales métodos de enseñanza para adaptarse a la transformación digital y comprender el cambio en la mentalidad de los estudiantes para encontrar un nuevo camino de enseñanza. Un estudio demostró recientemente que el 35% de los docentes de España utilizan la tecnología de forma cotidiana en el aula, y que 8 de cada 10 de estos la emplean de forma semanal para brindar sus lecciones. De este modo, se demuestra que los docentes particulares comienzan lentamente a adaptarse al cambio tecnológico. (BRAVO & GARCIA, 2020, pp. 23-24)

La creciente integración de la tecnología en la educación está llevando a adaptarse constantemente a los docentes, quienes deben actualizar su metodología para satisfacer las necesidades de una generación digital activa, los docentes están reflejando una respuesta progresiva y positiva hacia la transformación digital en el entorno virtual

Procesos Educativos

Los docentes utilizan los mejores modelos de enseñanza, entienden, adaptan, mejoran y utilizan creativamente los recursos para promover y apoyar el aprendizaje educativo haciendo

que el alumno se vuelva más interactivo, participativo en clases. Intenta adecuar sus diferentes necesidades y ritmos de los alumnos. Supervisan el progreso de los estudiantes y brindan comentarios oportunos. Ayudan a los estudiantes a aprender y promover el desarrollo de habilidades de aprendizaje independiente. (Aracayo, 2019, p. 21)

En lo que respecta formación docente, el conocimiento cada vez mayor de las nuevas tecnologías, tanto en el lugar de trabajo como en la educación, también significa que las universidades deben prepara especialistas competentes. Ya están surgiendo aplicaciones que nos permiten crear nuevas formas de aprendizaje, como explorar y tropezar con información conectada en el mundo real. (Quintana, 2019, p. 2)

La Inclusión en el Proceso Educativo

La inclusión en el ámbito educativo de las personas con discapacidad ha cambiado significativamente a lo largo de los años, especialmente para las personas con discapacidad intelectual, quienes han experimentado un gran desarrollo gracias a la cooperación del profesorado y de toda la comunidad educativa, que promueve el desarrollo cognitivo de estas personas. Grupos históricamente marginados y desfavorecidos. Como se muestra en la conclusión de un artículo científico, donde se evaluaron los resultados con base del uso de las estrategias propuestas, se encontró que los estudiantes mejoraron significativamente la retención, concentración y procesamiento de la información recibida durante el proceso de aprendizaje. Número total de muestra sometidas al estudio. (Bravo, 2021, pp. 4-5)

Por lo tanto, destaca la importancia de los docentes en la promoción aprendizaje educativo. El cual resalta un papel importante como adaptadores creativos, que entienden y mejoran constantemente. Además, se menciona la supervisión del progreso de los alumnos y la retroalimentación. Se aborda la inclusión en el proceso educativo, centrándose en personas con discapacidades, destacando el cambio significativo al largo de los años lo cual es significativamente importante. Mencionando resultados positivos en cuanto las estrategias inclusivas.

Recursos de los Proceso Educativo

En cuanto a la base teórica de la gestión cambiante de los recursos educativos para el logro de los objetivos de aprendizaje y la implementación de nuevas propuestas de desarrollo en el centro escolar para la adquisición, circulación y conexión de los recursos humanos,

monetarios y materiales necesarios. Este tipo de gestión implica progresivamente la eficacia de la formación del aprendizaje, dependiendo de cómo armonicen los indicadores de evaluación y se utilicen correctamente los materiales y recursos necesarios para su implementación, que son fundamentales para el progreso de las tareas de aprendizaje. (Silva, 2022, pp. 10-11)

Entornos Virtuales

En la educación actual, el empleo de la tecnología ha generado cambios significativos en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por ejemplo, la aparición de nuevos entornos digitales, el cual tiene como objetivo superar en espacio y tiempo presentes en la educación convencional. Estas herramientas proporcionan oportunidades para que los estudiantes aprendan a su propio ritmo y puedan colaborar con sus compañeros y docentes en la educación, adquieren conocimientos y desarrollan habilidades educativas. (Ccopa, 2022, p. 17)

Los entornos virtuales de aprendizaje deben ser flexibles, intuitivos y amigables, donde los estudiantes aprendan, compartan experiencias y conocimientos con toda la comunidad virtual utilizando materiales de comunicación, contenidos y evaluación. Los instrumentos de entornos virtuales en el lugar de trabajo deben ser simple y flexible. Por otro lado, en los colegios se utilizan las videollamadas y clases motivacionales, para que los alumnos se sientan activos en clase y comenten. Debe ser una enseñanza activa y dinámica. (Lima, 2020, p. 8)

Tipos de Entornos Virtuales

Un entorno virtual es una combinación de recursos que ayudan a facilitar la fomentación de aprendizaje de manera estructurada, conociendo primero las limitaciones que existen en los servicios en línea. Un entorno virtual es un software que mayoritariamente se instala en servidores para gestionar información educativa o de formación. Brindando capacitaciones para apoyar el proceso de aprendizaje de los usuarios. Un entorno virtual actúa como un grupo de computadoras en línea que brindan al usuario innumerables recursos relacionados con infraestructura, aplicaciones, almacenamiento y procesamiento. Esto significa que permite al usuario utilizar varios servicios como herramientas de aprendizaje. (Siccha, 2020, p. 7)

Característica de los Entornos virtuales

El constante desarrollo de los entornos virtuales nos permite hoy en día determinar las principales características que debe tener la implementación del proceso de aprendizaje en el portal del centro educativo, evaluando las características necesarias del entorno virtual de aprendizaje. Considerando un entorno inclusivo, todos los participantes, especialmente aquellos que puedan tener necesidades especiales, desafíos o falta de conectividad, pueden beneficiarse de un entorno de aprendizaje virtual, con una interfaz amigable, fácil de comprender y usar, docentes o líderes involucrados en cada uno de los procesos educativos, con materiales que puedan ser utilizado por los participantes de manera asincrónica o sincrónica, permitiendo cambios, sin perjudicar ni afectar a los participantes. Contabilidad efectiva inmediata para que los participantes se beneficien de los cambios, estructura de reusabilidad con el objetivo de reutilizar parte o la totalidad de los cursos obtenidos, permitiendo que la plataforma sea utilizada en diferentes sistemas operativos y permitir el intercambio de información con otra plataforma virtual. (Trejo, 2020, pp. 31-32)

Para resumir los entornos virtuales y sus características ayudan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando el uso de los materiales virtuales, presentando a la tecnología como un elemento fundamental para poder superar cualquier limitación tradicional en cuanto a la educación. Resaltando la importancia de que los entornos virtuales deben de ser flexibles, intuitivos y amigables para la facilitación de aprendizaje ya que esta debe de adaptarse a un ritmo personalizado, colaborando con sus compañeros y maestros para adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

Competencia Digitales y su relación con el Proceso Educativo

Los enfoques otorgan un panorama clave en el proceso enseñanza aprendizaje; sin embargo, es necesaria la definición de la variable. La competencia digital es darle uso creativo y crítico de las TIC con la finalidad de mejorar. Contribuyen con el desarrollo de habilidades formando seres capaces de tener un intercambio y colaboración en equipo, respeto a la diversidad, actitud crítica hacia la información generada por él y por su entorno, desarrollo de creatividad ante situaciones adversas y una actitud responsable y ética ante los medios digitales. (Parra, 2022, pp. 13-14)

Actualmente, los recursos digitales son muy importantes porque están diseñados para lograr objetivos educativos, apoyar y mejorar el proceso educativo en sí, y pueden servir como herramientas básicas que los estudiantes pueden utilizar en las lecciones. Los recursos pueden ser contenidos que incluyen información y/o software educativo que se caracteriza no solo como recursos educativos sino también como aplicable a estrategias de aprendizaje específicas. Por tanto, los recursos requieren políticas para su uso. Pueden ser indirectos o directos relacionados con la consecuencia de objetivos, como ejercicios, ejercicios prácticos, simulaciones, tutoriales, multimedia o hipermedia, hipertexto, películas, uso personal, etc. (GUANO & CHICAIZA, 2022, pp. 20-21)

En resumen, los recursos digitales son esenciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, destacando la importancia de los enfoques educativos proporcionando una perspectiva clave para el proceso educativo. Mencionando que los recursos están diseñados para lograr objetivos educativos específicos apoyando al proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Actualmente un marco metodológico es un conjunto de instrucciones que se deben de seguir, facilitando la información más valida y precisa posible: " es el estudio de dichos procedimientos, las acciones realizadas por el investigador analítico y las herramientas utilizadas en el trabajo" (Westreicher, 2020)

Por lo tanto, un marco metodológico es un instrumento de trabajo que permite recopilar, organizar y analizar diversos resultados en función de la interpretación de los datos.

Dado que el objetivo de estudio es Analizar el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo en estudiantes de Educación General Bachillerato de la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo", se recurrió a aplicar las metodologías descriptivas, exploratoria, para recopilar y buscar información proveniente de diversas fuentes seguras.

Exploratoria:

Mediante la técnica exploratoria, teniendo en cuenta a Fernández, King, & Enríquez (2020) postulan que:

Se maneja para llevar a cabo la creación de diversos tipos de evidencia científica. Donde realiza una identificación y revisión sistemática para determina un planteamiento de preguntas hacia evidenciar los hallazgos que nos ayudan a detectar información que nos servirán como método de búsqueda de investigación. (pág. 89)

Por consiguiente, se podría decir que la metodología exploratoria sirve para investigar, determinar y resumir los objetos de estudio, intentando recopilar datos e investigación con la ayuda de diferentes métodos como lo son las encuestas, entrevista, observación de documentos con la finalidad de obtener una comprensión más eficaz y completa.

Descriptiva

En el ámbito de la educación descriptiva se observa que es una metodología que simplifica el proceso de indagación y recolección de datos, ya que puede utilizarse de diversas formas para lograr los objetivos planteados. El objetivo primordial de la investigación descriptiva es comprender situaciones, hábito y formas predominantes a través de

descripciones precisas y prácticas de actividades, técnicas y entrevistados. (Guevara, Eduardo, & Castro, 2020, pág. 171)

Por consiguiente, la investigación descriptiva se basa en la observación y la recopilación de datos sistemáticas y rigurosas. Por lo tanto, las técnicas de recopilación de datos aprovechan las encuestas, los censos y el análisis estadístico para comprender mejor las diversas tipos, comportamientos y actitudes de una localidad o muestra.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla 1: *Variable dependiente e independiente*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Item instrumento /
	los recursos educativos digitales nos proporcionan nuevas estrategias para el buen desarrollo de la tecnología avanzada en el país. de manera que se va a enseñar y aprender, logrando la interacción de los niños, fortaleciendo el conocimiento y la comprensión. las plataformas digitales proporcionan acceso a espacios virtuales	Estrategia Digitales	Redes sociales	Encuesta
			Plataformas de aprendizaje en línea	
		Recurso Digitales	Juegos educativos	
			Aplicaciones móviles educativas	

Competencia Digital	participativos y comunicativos. Fuente especificada no válida.	Innovación Digital	Aprendizaje adaptativo Formación en herramientas digitales	
Procesos Educativo	La calidad de la educación es uno de los ejes primordiales de la educación cualquier punto, modelo o gestión pedagógica. Para poder alcanzar la meta, a menudo tratamos de comprender la conexión entre la calidad de la educación y modelo de gestión. Fuente especificada no válida.	La Inclusión Recursos educativos	Acceso a la educación Personalización del aprendizaje Juegos de mesa educativos Simulaciones y juegos educativos	Encuesta
		Entornos virtuales	Mundos virtuales educativos Competencias digitales que debe poseer un docente	

3.3 Población y muestra de investigación

3.3.1 Población

La población es un grupo de personas u objetos que desea comprender y explorar una profundidad en su investigación. Puede estar formada por animales, personas. (Condori Ojeda, 2020). Esto quiere decir que es un grupo de personas que viven en una determinada zona, lugar o país que quiera estudiar.

Por deducido, la población estuvo confirmada por 250 estudiantes la investigación realizada en la Unidad Educativa " Adolfo María Astudillo ".

3.3.2 Muestra

“La precisión y la fiabilidad de los datos recopilados en una encuesta por muestreo depende principalmente de la cantidad de casos incluidos en la muestra a esta cantidad se la denomina tamaño de la muestra.” (Navarro & Espinoza, 2021, p. 85).

Por otro lado, es importante señalar que la muestra obtenida en la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”, es de 250 estudiantes y 16 maestros. Para la sección de los alumnos, como para una población de 100 alumnos, se empleará la siguiente fórmula para determinar el tamaño de muestra.

$$n = \frac{k^2 qpN}{e^2(N - 1) + k^2 pq}$$

Dónde: representa el valor asociado al nivel de confianza deseado, P es la estimación de la proporción de la población que posee una característica específica y, E es la amplitud de margen de error.

En resumen, la ecuación anterior da el resultado: con un nivel de confianza del 95% y margen de error del 5% y una población de 250 alumnos, nos da como resultado una muestra de 157 alumnos.

3.4 Técnica e instrumento de medición

3.4.1 Técnica

Encuesta: Se puede precisar a la encuesta como una habilidad de recopilación de reseñas que, mediante informes estandarizados, nos permite estudiar varios temas sobre la persona o grupo encuestado: hechos, actitudes, creencias, opiniones, patrones de consumo, prejuicios predominantes. (Gonzalo Seid & Abiuso, 2019, pág. 2)

la técnica utilizada fue la encuesta, la cual permitió establecer el impacto de los recursos digitales en el descubrimiento de aprendizajes.

3.4.2 Instrumento

Cuestionario:

Los cuestionarios son aquellos que recopilan resultados de exploración de un grupo de colaboradores o sujetos de investigación, los cuales se encuentran entre los materiales de exploración disponibles públicamente más comunes porque tienen la ventaja de seleccionar datos de una gran cantidad de personas en poco tiempo y de forma económica. (Martínez-Hernández, Roque-Hernández, & Mendoza-Juárez, 2022)

Escala de Likert: Los cuestionarios fueron realizados a partir de la creación de 10 preguntas para los estudiantes, utilizando las dos variables de nuestra tesis, de forma que tuvieron una estructura cerrada conducida por la escala de Likert “la escala de Likert se utiliza ampliamente debido a su facilidad de uso y soporte para el análisis e interpretación estadística, lo que la convierte en una valiosa herramienta de recopilación de información.” (Vergara Bravo, 2021)

3.5 Procesamiento de datos

El método que se utilizara para procesar datos sería la estadística descriptiva, “formando parte de la estadística que consiste en la recopilación, organización, representación, estudio y comentario interpretando el conjunto de variables para así despertar el interés de los investigadores” (Matos Uribe, Contreras Contreras, & Olaya Guerrero, 2020)

Para realizar la tabulación de datos se utilizará el programa Google Forms, donde se adquirió 157 respuestas de los estudiantes y 16 de los maestros a través de la herramienta Google Forms.

3.6 Aspectos éticos

Los resultados de la investigación y los datos obtenidos tienen buena validez y fiabilidad y están respaldados por herramientas específicas de recopilación de datos. Estos datos se obtienen diagnosticando cuidadosamente los problemas notables. Es importante enfatizar que la información proporcionada es única y no duplica los datos bibliográficos debidamente citados al final del artículo, lo que ayuda a mitigar las preocupaciones de plagio analizadas utilizando la herramienta que provee similitud como Compilatio. Se llevó a cabo el siguiente estudio con el consentimiento de los encuestados asegurando así su identidad para que ellos se sientan seguros y confiados al momento de realizar la encuesta planteada, incrementando la credibilidad de los resultados, cumpliendo con los más altos estándares éticos y académicos.

CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Dentro de la recolección de datos los resultados obtenidos, por medio de las encuestas realizada en los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Adolfo Maria Astudillo” sobre las competencias digitales y el proceso educativo. En el cual se fundamenta la escala de cada espacio en el cual expresan su práctica como estudiantes sobre las diferentes técnicas aplicadas en el ámbito educativo.

Análisis descriptivo

Estudiantes:

Tabla 2: *El impacto del uso de herramientas digitales como Canva mejora la creatividad y la participación de los estudiantes*

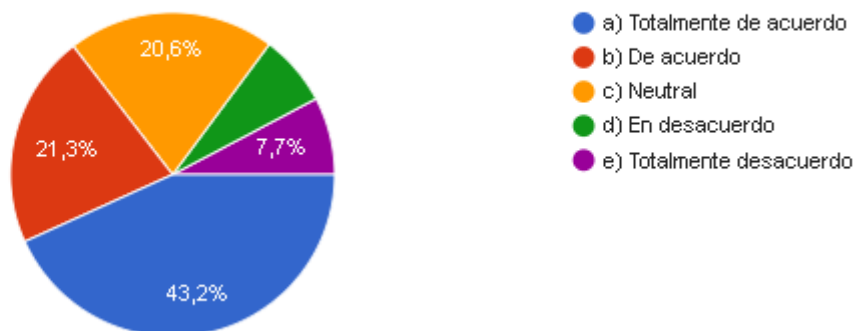
Escala		Total	%
Totalmente de acuerdo		67	43,2
De acuerdo		33	21,3
Neutral		32	20,6
En desacuerdo		11	7,1
Totalmente en desacuerdo		12	7,7
Cantidad		157	100

Fuente: Cabrera Rosa, Macías Junior

Figura 1: *El impacto del uso de herramientas digitales como Canva mejora la creatividad y la participación de los estudiantes*

¿Cree usted que los docentes utilizan de manera efectiva las herramientas digitales como Canva, Kahoot, Quizizz para promover el aprendizaje educativo?

155 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 1. los datos obtenidos por parte de los encuetados, sobre ¿Cree usted que los docentes utilizan de manera efectiva las herramientas digitales como Canva, Kahoot, Quizizz para promover el aprendizaje educativo? Donde un 43,2% indican estar totalmente de acuerdo y un 21,3% refiere estar de acuerdo con total afirmación; de igual modo un 20,6% indico que es neutral, mientras un 7,1% ante dicha afirmación refieren estar en desacuerdo y finalmente el 7,7% de estudiantes totalmente en desacuerdo con lo acontecido.

Tabla 3: *Cómo evalúa la eficiencia de los sitios web, CD interactivos y blogs en el mejoramiento de la interactividad en entornos educativos.*

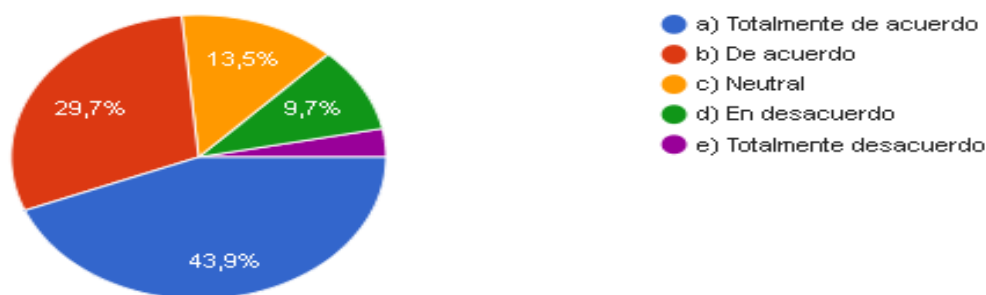
Escala	Total	%
Totalmente de acuerdo	68	43,9
De acuerdo	46	29,7
Neutral	21	13,5

En desacuerdo		15	9,7
Totalmente en desacuerdo		5	3,2
Cantidad		155	100

Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Figura 2: *Cómo evalúa la eficiencia de los sitios web, CD interactivos y blogs en el mejoramiento de la interactividad en entornos educativos*

155 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 2. los datos obtenidos por parte de los encuetados, sobre ¿Considera usted que los sitios web, CD interactivos, Blogs son herramientas útiles para mejorar la interactividad en el aula? Donde un 43,9% indican estar totalmente de acuerdo y un 29,7% refiere estar de acuerdo con total afirmación; de igual modo un 13,5% indico que es neutral, mientras un 9,7% ante dicha afirmación refieren estar en desacuerdo y finalmente el 3,2% de estudiantes totalmente en desacuerdo.

Tabla 4: *Creas que las tecnologías en la educación han satisfecho los espacios virtuales mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje*

Escala	Total	%
Extremadamente satisfecho	46	29,7
Muy satisfecho	47	30,3
Moderadamente satisfecho	37	23,9
Poco satisfecho	17	11
Nada satisfecho	8	5,2
Cantidad	155	100

Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Figura 3: *Crees que las tecnologías en la educación han satisfecho los espacios virtuales mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje*

155 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 3. los datos obtenidos por parte de los encuetados, sobre ¿Qué tan satisfecho está con el uso de tecnología en la educación, con la creación de espacios virtuales, contribuyendo significativamente a mejorar la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje? Donde un 29,7% indican que están extremadamente satisfecho y un 30,3% indica estar muy satisfecho por lo indicado; de igual manera un 23,9%

indica estar moderadamente satisfecho y un 11% indica estar un poco satisfecho ante dicha pregunta y el 5,2% de estudiantes indico que no están nada satisfecho con lo mencionado.

Docentes:

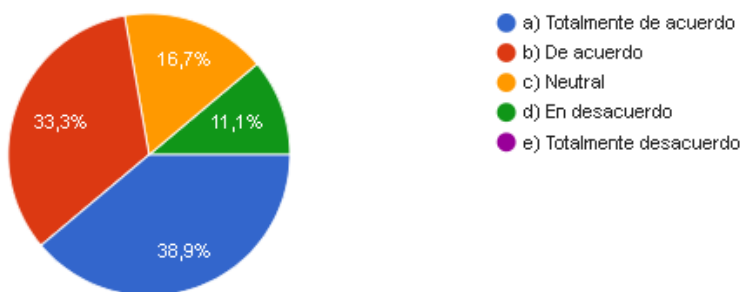
Tabla 5: *Esta usted de acuerdo que al usar herramientas como Canva, Kahoot y Quizizz aportan en el proceso de enseñanza*

Escala		Total	%
Totalmente de acuerdo	de	7	38,9
De acuerdo		6	33,3
Neutral		3	16,7
En desacuerdo		2	11,1
Totalmente en desacuerdo	en	0	0
Cantidad		18	100

Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Figura 4: *Está usted de acuerdo que al usar herramientas como Canva, Kahoot y Quizizz aportan en el proceso de enseñanza.*

18 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 4. los datos obtenidos por parte de los encuestados, sobre ¿Cree usted que está familiarizado con las ventajas de utilizar herramientas tecnológicas como Canva, Kahoot y Quizizz en su práctica docente? Donde un 38,9% indican estar totalmente de acuerdo y un 33,3% refiere estar de acuerdo con total afirmación; de igual modo un 16,7% indico que es neutral, mientras un 11,1% ante dicha afirmación refieren estar en desacuerdo y finalmente los docentes encuestados no indicaron en estar totalmente desacuerdo.

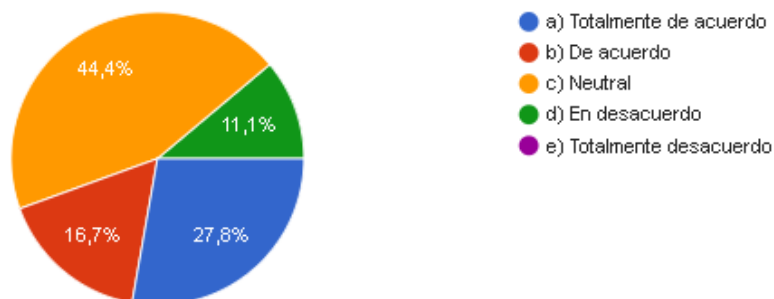
Tabla 6: *Considera que los sitios web, CD interactivos y blogs son útiles para mejorar la interactividad en el aula*

Escala		Total	e%
Totalmente de acuerdo	de	5	27,8
De acuerdo		3	16,7
Neutral		8	44,4
En desacuerdo		2	11,1
Totalmente en desacuerdo	en	0	0
Cantidad		18	100

Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Figura 5: *Considera que los sitios web, CD interactivos y blogs son útiles para mejorar la interactividad en el aula*

18 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 5. los datos obtenidos por parte de los encuetados, sobre ¿Cree usted que los sitios web, CD interactivos, Blogs son herramientas útiles para mejorar la interactividad en el aula? Donde un 27,8% indican estar totalmente de acuerdo y un 16,7% refiere estar de acuerdo con total afirmación; de igual modo un 44,4% indico que es neutral, mientras un 11,1% ante dicha afirmación refieren estar en desacuerdo y finalmente los docentes encuestados no indicaron en estar totalmente desacuerdo en la pregunta planteada.

Tabla 7: Las competencias digitales mejoran la capacidad para comprometer a los estudiantes en el aprendizaje

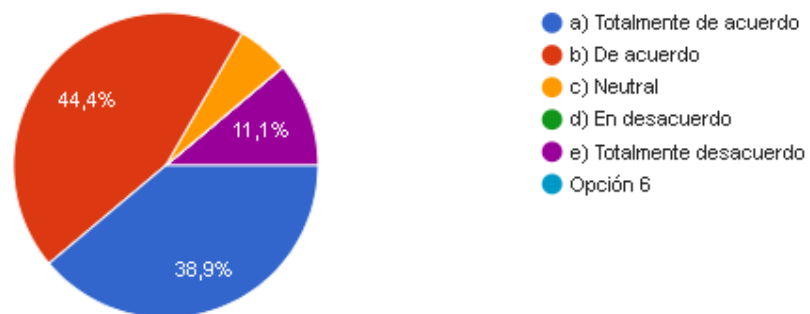
Esca	la	Total	%
Totalmente de acuerdo		7	38,9
De acuerdo		8	44,4
Neutral		1	5,6
En desacuerdo		0	0

Totalmente en desacuerdo	2	11,1
Cantidad	18	100

Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Figura 6: *Las competencias digitales mejoran la capacidad para comprometer a los estudiantes en el aprendizaje*

18 respuestas



Fuente: Carlier Rosa, Macías Junior

Interpretación:

De acuerdo con la figura 6. los datos obtenidos por parte de los encuestados, sobre ¿Cree usted que la falta de competencias digitales puede limitar su capacidad para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje? donde un 38,9% indican estar totalmente de acuerdo y un 44,4% refiere estar de acuerdo con total afirmación; de igual modo un 5,6% indico que es neutral, mientras que los docentes no seleccionaron estar en desacuerdo con dicha pregunta y finalmente los docentes encuestados indicaron en un 11,1% estar totalmente desacuerdo en la pregunta planteada.

4.2 Discusión

El principal propósito de este estudio de investigación fue Analizar el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo de los estudiantes de Bachillerato en ciencias de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”, el cual se logró fundamentar teóricamente las competencias digitales y el proceso educativo, para lograr este objetivo se identificó, determino las competencias implementando las principales competencias digitales, para lograr este propósito se identificó y seleccionó los principales recursos digitales. Asimismo, se buscó establecer relación entre las dos variables competencias digitales y proceso educativo, la cogida de datos se la realizo a los estudiantes y docentes de la unidad educativa del milenio "Adolfo Maria Astudillo", a raíz de aquella información se ejecutó la discusión general dando como resultado:

Estudiantes:

En la figura 1 concerniente el *impacto del uso de herramientas digitales como Canva mejora la creatividad y la participación de los estudiantes*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa de Totalmente de acuerdo con un 43,2%. Y ratificamos lo que menciona: El conectivismo apoya el uso de los recursos e internet para la educación y el intelecto de que el aprendizaje es global y puede ser accedido por cualquier persona sin problemas ya sea de forma estándar o espontanea. Entonces, desde este enfoque puedes ver una de las definiciones. Las propuestas están relacionadas con el movimiento de apoyo al conocimiento abierto, y algunas piden patrocinadores en universidades grandes y prestigiosas para ayudar a cualquiera que necesite o esté interesado en mejorar sus habilidades digitales. Por tanto, aprender y utilizar herramientas digitales es gratuito. (Ruiz De la Cruz, 2021, p. 11)

En la figura 2 exactamente en *cómo se evalúa la eficiencia de los sitios web, CD interactivos y blogs en el mejoramiento de la interactividad en entornos educativos*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa de Totalmente de acuerdo con un 43,9%. Y ratificamos lo que menciona: El constante desarrollo de los entornos virtuales nos permite hoy en día determinar las principales características que debe tener la implementación del proceso de aprendizaje en el portal del centro educativo, evaluando las características necesarias del entorno virtual de aprendizaje. Considerando un entorno inclusivo, todos los participantes, especialmente aquellos que puedan tener necesidades especiales, desafíos o falta de

conectividad, pueden beneficiarse de un entorno de aprendizaje virtual, con una interfaz amigable, fácil de comprender y usar, docentes o líderes involucrados en cada uno de los procesos educativos, con materiales que puedan ser utilizados por los participantes de manera asincrónica o sincrónica, permitiendo cambios, sin perjudicar ni afectar a los participantes. Contabilidad efectiva inmediata para que los participantes se beneficien de los cambios, estructura de reusabilidad con el objetivo de reutilizar parte o la totalidad de los cursos obtenidos, permitiendo que la plataforma sea utilizada en diferentes sistemas operativos y permitir el intercambio de información con otra plataforma virtual. (Trejo, 2020, pp. 31-32)

En la figura 3 precisamente en *Crees que las tecnologías en la educación han satisfecho los espacios virtuales mejorando la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa de Muy satisfecho con un 30,3%. Y ratificamos lo que menciona: Actualmente el uso de la tecnología en la educación ha provocado cambios muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, la creación de nuevos espacios virtuales, con el objetivo de mejorar las barreras de espacio y tiempo que se encuentran en la educación tradicional. Al utilizar estas herramientas tecnológicas y brindar oportunidades para que los alumnos aprendan a su propio ritmo y colaboren con compañeros y maestros en la educación superior, pueden adquirir conocimientos, desarrollar nuevas habilidades, adquirir experiencias y acceder fácilmente a recursos educativos. (Ccopa, 2022, p. 17)

DOCENTES

En la figura 4 concretamente en *está usted de acuerdo que al usar herramientas como Canva, Kahoot y Quizizz aportan en el proceso de enseñanza.*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa de Totalmente de acuerdo con un 38,9%. Y ratificamos lo que menciona: Un entorno virtual es una combinación de recursos que ayudan a facilitar la fomentación de aprendizaje de manera estructurada, conociendo primero las limitaciones que existen en los servicios en línea. Un entorno virtual es un software que mayoritariamente se instala en servidores para gestionar información educativa o de formación. Brindando capacitaciones para apoyar el proceso de aprendizaje de los usuarios. Un entorno virtual actúa como un grupo de computadoras en línea que brindan al usuario innumerables recursos relacionados con infraestructura, aplicaciones, almacenamiento y procesamiento. Esto

significa que permite al usuario utilizar varios servicios como herramientas de aprendizaje. (Siccha, 2020, p. 7)

En la figura 5 concretamente en *considera que los sitios web, CD interactivos y blogs son útiles para mejorar la interactividad en el aula*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa Neutral con un 44,4%. Y ratificamos lo que menciona: El uso de las tecnologías en el aula pasará de ser una posibilidad a una necesidad y como una herramienta de trabajo básica tanto como de los docentes y estudiantes. Los estudiantes se desarrollan en un entorno digital, rodeados de dispositivos tecnológicos desde el día de su nacimiento, los cuales manejan a la perfección. Los estudiantes crecen en un entorno digital, rodeados de dispositivos tecnológicos desde el día que nacen y los manejan a la perfección. Los nombrados docentes 2.0 deben modificar sus tradicionales métodos de enseñanza para adaptarse a la transformación digital y comprender el cambio en la mentalidad de los estudiantes para encontrar un nuevo camino de enseñanza. Un estudio demostró recientemente que el 35% de los docentes de España utilizan la tecnología de forma cotidiana en el aula, y que 8 de cada 10 de estos la emplean de forma semanal para brindar sus lecciones. De este modo, se demuestra que los docentes particulares comienzan lentamente a adaptarse al cambio tecnológico. (BRAVO & GARCIA, 2020, pp. 23-24)

En la figura 6 concretamente en *las competencias digitales mejoran la capacidad para comprometer a los estudiantes en el aprendizaje*, se destacó el resultado con mayor relevancia, en la alternativa De acuerdo con un 44,4%. Y ratificamos lo que menciona: Los enfoques otorgan un panorama clave en el proceso enseñanza aprendizaje; sin embargo, es necesaria la definición de la variable. La competencia digital es darle uso creativo y crítico de las TIC con la finalidad de mejorar. Contribuyen con el desarrollo de habilidades formando seres capaces de tener un intercambio y colaboración en equipo, respeto a la diversidad, actitud crítica hacia la información generada por él y por su entorno, desarrollo de creatividad ante situaciones adversas y una actitud responsable y ética ante los medios digitales. (Parra, 2022, pp. 13-14)

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

A manera que el resultado de dicha investigación en efecto dio como conclusión

Se analizo el uso de las competencias digitales dentro del proceso educativo de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo Maria Astudillo” se realizó una búsqueda exhaustiva por medio de fuentes seguras como lo son los artículos, revistas, informes tesis, antecedentes internacional, nacional, local e institucional donde diferentes autores hablan sobre lo beneficiosas que son las competencias digitales dentro el aula de clases.

Se identifico que las principales competencias son: capacitación, innovación, tecnología y alfabetización, son esenciales para el progreso de los alumnos ya que los vuelve más flexibles e innovadores en el ámbito virtual.

Se determino la mejor el entorno inclusivo, trabajar asincrónicamente eliminando las barreras de espacio y tiempo provocando que los alumnos aprendan a su propio compás y se vuelvan colaborativos con sus compañeros y maestros en la educación.

Se selecciono las principales herramientas digitales las cual son: Canva, kahoot, Quizizz. Estas ayudan a los docentes a fomentar su clase y volverla más interactiva y llamativa para los alumnos, crea en los alumnos el interés por sus clases y se vuelven estudiantes eficaces

5.2 Recomendaciones

Luego de ver analizado la temática de nuestra investigación, tenemos varias recomendaciones que aportar.

- ✓ Dentro del marco teórico recomendamos que los docentes tengan una actualización constante de las competencias digitales
- ✓ Motivar a los profesores de las escuelas publicas para que apliquen tácticas que fomenten el avance de las habilidades de los alumnos
- ✓ El docente debe comprometerse a buscar métodos de enseñanza asertivos para fortalecer el aprendizaje en el proceso educativo
- ✓ De la misma manera, que despierten el interés de los alumnos por la tecnología educativa
- ✓ Se sugiere realizar sesiones de formación dirigidas a jóvenes y padres acerca de las tecnologías digitales y su aplicación tanto en la educación a distancia como en la presencial, dado que serán fundamentales al volver a las clases en persona. Es probable que en futuros enfoques educativos se empleen cada vez más los medios digitales como una herramienta esencial en la enseñanza.
- ✓ Así mismo desarrollar la inclusión en el proceso educativo
- ✓ Por otro lado, es importante que las instituciones apoyen el proceso de enseñanza y aprendizaje
- ✓ Finalmente, es preciso que el docente mejore sus habilidades educativas y la comunicación con los alumnos para influir de manera efectiva en la vida de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alcivar, A. (2022). EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE 3RO EGB. *Dspace UTB*, 27. Retrieved from <https://acortar.link/ZbhUJ9>
- Aracayo, W. (2019). APLICACIÓN DEL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE ANÁLISIS MORFOLÓGICO EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE LA I.E.S. INDEPENDENCIA NACIONAL DE PUNO. *repositorio.unap*, 21. Retrieved from <https://acortar.link/9kAcj3>
- ARÉVALO, A. P., & SÁNCHEZ, E. L. (2018). RECURSOS TECNOLÓGICOS EDUCATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES CON TRASTORNO DE APRENDIZAJE PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DEL NIVEL DE PRIMER. *UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*, 26-27. Retrieved from <https://n9.cl/qejvw>
- Barberán, R. P. (2020). Incidencia del conocimiento digital del emprendedor guayaquileño en la generación de nuevas PYMES. *repositorio.ucsg*, 40. Obtenido de <https://acortar.link/ljJAFP>
- Bonilla, D. J. (2021). Competencia digital docente y su influencia en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa Diego de Almagro. *dspace.utb*. Obtenido de <https://n9.cl/zokgs>

- Bravo, Á. (2021). Desarrollo de Software Educativo para mejorar el proceso de aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual, Ecuador. *repositorio.ucv*, 4-5. Retrieved from <https://acortar.link/WOEMqT>
- BRAVO, Y. L., & GARCIA, J. S. (2020). COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTE EN LA EDUCACIÓN DEL COMERCIO ELECTRÓNICO. PROPUESTA: BLOG EDUCATIVO. *repositorio.ug*, 23-24. Retrieved from <https://acortar.link/8c813D>
- Briceño, D. C., Moreno, J. P., & Benavides, J. S. (2023). Competencia digital docente. *REVISTA CIENTÍFICA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES*, 40. doi:<https://DOI.10.35383/educare.v10i2.830>
- Camacho, J. C., & Mullo, K. G. (2023). HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA CULTURA ORGANIZACIONAL DE LA EMPRESA LA GANGA DEL CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA. *repositorio.utc*, 31. Retrieved from <https://acortar.link/5JARQD>
- CASTILLO, C. A. (2021). LA MULTIMEDIA EDUCATIVA COMO GESTIÓN DE CONOCIMIENTO APLICACIÓN MÓVIL. *repositorio.ug*, 1. Retrieved from <https://acortar.link/eWQja8>
- Castillo, G. (2020). Competencias digitales: Estudio descriptivo comparativo entre docentes de primaria y secundaria durante el Covid-19, UGEL 06, Ate 2020. *repositorio.ucv*, 2. Retrieved from <https://acortar.link/DF5Sro>
- Ccopa, E. (2022). Principales beneficios de la implementación a la modalidad virtual en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de enfermería en el marco de la

- pandemia COVID – 19, Lima 2022. *cybertesis.unmsm*, 17. Retrieved from <https://acortar.link/7giJ4T>
- Cedeño, G. (2021). Competencias digitales y habilidades comunicativas en estudiantes de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, durante la pandemia por. *repositorio.ucv*, 114. Retrieved from <https://acortar.link/gtQocX>
- Condori Ojeda, P. (2020). Universo, población y muestra. *aacademica.org*, 1-16. Obtenido de <https://acortar.link/fTRIfc>
- Cucho, C. (2022). Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad en Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico. *repositorio.usil*, 13. Retrieved from <https://acortar.link/7nhUZ3>
- Díaz, J. C. (2023). Propuesta MOOC para desarrollar las competencias digitales en. *tesis.usat*, 10. Retrieved from <https://acortar.link/LyEsZm>
- Fernández, H., King, H., & Enríquez, C. (2020). Revisiones Sistemáticas Exploratorias como metodología para la síntesis del conocimiento científico. *Enfermería universitaria*, 87-94. doi:<https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2020.1.697>
- Gonzalo Seid, M. K., & Abiuso, F. L. (2019). La técnica de encuesta: Características y aplicaciones. *Características y aplicaciones*, 38. Obtenido de <https://acortar.link/JTWWoF>
- GUANO, D., & CHICAIZA, W. (2022). RECURSOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES. *repositorio.utc*, 20-21. Retrieved from <https://acortar.link/CuBZqg>

- Guevara, G. P., Eduardo, V. A., & Castro, N. E. (16 de 07 de 2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *revista científica mundo de la investigación y conocimiento*, págs. 163-173. doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- HUANGAL, S. (2022). PROGRAMA DIGITAL PARA POTENCIAR LAS HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS EN DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL. *tesis.usat*, 15-16. Retrieved from <https://acortar.link/4OJzFa>
- Huaranga, J. (2021). Competencias Digitales para la Educación. *repositorio.une*, 28. Retrieved from <https://acortar.link/LCFuHO>
- Ivan, Y. (2019). La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia. Caso: Institución de enseñanza de idiomas (Lima, Perú). *Tesis.pucp*, 23. Retrieved from <https://acortar.link/WUAsxR>
- Jaramillo, ., K. (2021). Capacitación docente en competencias digitales y su desempeño durante la pandemia Covid19 en una Universidad de Piura. Piura. *repositorio.ucv*, 33-34. Retrieved from <https://acortar.link/MAKkei>
- Jiménez, G. (2019). Competencias digitales, empoderamiento y liderazgo educativo en directores de la Unidad de Gestión Educativa Local de Ferreñafe - Chiclayo. *repositorio.une*, 13-14. Retrieved from <https://acortar.link/PjkjK5>
- Lima, A. (2020). Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza –aprendizaje en la I. E. San Mateo, UGEL 05 - 2020. *repositorio.ucv*, 8. Retrieved from <https://acortar.link/sGkTH5>

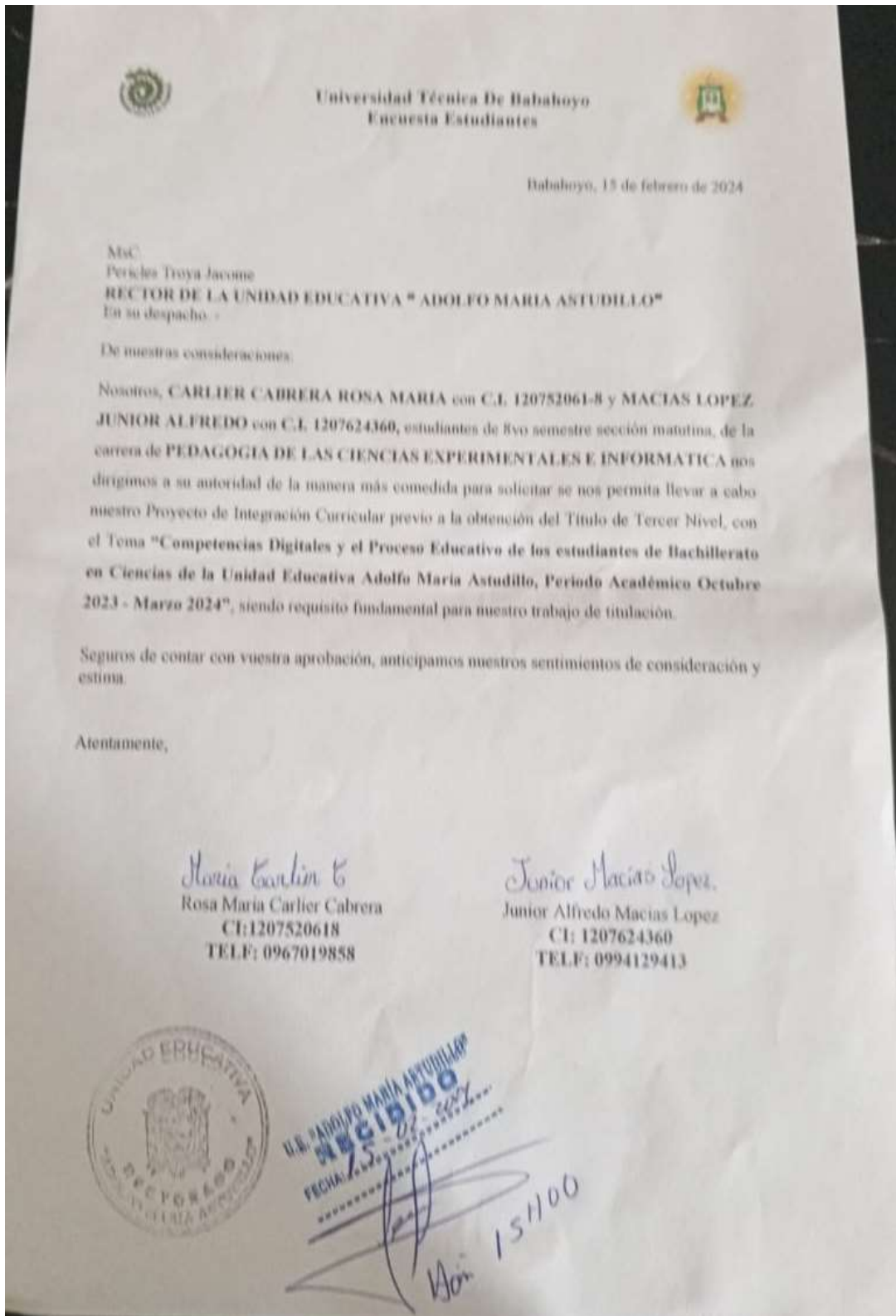
- MALIZA, G. (2019). LA GAMIFICACIÓN Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE. *repositorio.uta*, 4-5. Obtenido de <https://acortar.link/eiYbzu>
- Martínez-Hernández, C., Roque-Hernández, R. V., & Mendoza-Juárez, S. (2022). Validación por Expertos: Cuestionario para las Compras en Línea de Estudiantes Universitarios. *Revista Docentes 2.0*, 15(2), 68–75. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v15i2.342>
- Matos Uribe, F. F., Contreras Contreras, F., & Olaya Guerrero, J. C. (2020). *ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA Y PROBABILIDAD PARA LAS CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN CON EL USO DELSPSS* (1 ed.). ASOCIACIÓN DE BIBLIOTECÓLOGOS DEL PERÚ. Obtenido de <https://acortar.link/F4d2xz>
- Méndez, H. A. (2022). Alfabetización y competencia digital docente en el nivel de secundaria, provincia de Huaura, Perú. *Revista Andina de Educación*, 2. Retrieved from <https://acortar.link/Evnwc8>
- Navarro, L., & Espinoza, J. (2021). Diseño de Muestra Compleja para Estimación de Rating. *Revista De Investigaciones Económicas Y Sociales*, 3, 83-89. doi:<https://doi.org/10.21754/iecos.v3i0.1138>
- Oliveros, M. (2019). EL RESPETO. *revistas.unjbg*, 39. Retrieved from <https://n9.cl/rlfij>
- Palma, M. (2022). Liderazgo directivo y trabajo remoto en docentes en las instituciones educativas públicas, Tamburco. Apurímac, 2021. *repositorio.ucv*, 4-5. Retrieved from <https://acortar.link/4bpTPq>
- Parra, N. (2022). Competencias Digitales y su Relación con el Uso de Aplicativos Educativos en Docentes de Universidades Públicas de Cusco, 2021. *repositorio.ucv.edu*, 13-14. Retrieved from <https://acortar.link/PI4LOu>

- Póemape, M. D. (2022). Competencias digitales metodológicas en el proceso de. *repositorio.ucv*, 12. Retrieved from <https://acortar.link/tJmiqX>
- Quintana, E. (2019). MATERIAL EDUCATIVO INTERACTIVO Y EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. *repositorio.uta*, 2. Retrieved from <https://acortar.link/I3ZFny>
- Ramos, K. C. (2021). Competencias digitales. Revisión sistemática de la literatura. *repositorio.ucv*, 1. Retrieved from <https://acortar.link/oGzAKn>
- Rebaza, L. (2022). Programa de formación en competencias digitales de directivos de educación secundaria de la UGEL01, 2020. *repositorio.ucv*, 21. Retrieved from <https://acortar.link/Fw1Fm3>
- Robalino, D. J. (2020). LAS COMPETENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN PÚBLICA. ANÁLISIS DEL PROGRAMA “AGENDA EDUCATIVA. *dspace.ups*, 30. Retrieved from <https://acortar.link/CFFoDv>
- Roque, S. (2022). Formación continua en competencias digitales desde la perspectiva docente en el contexto de pandemia. *tesis.pucp*, 15-16. Retrieved from <https://acortar.link/7etIc7>
- Ruiz De la Cruz, J. (2021). Herramientas Tecnológicas en las Competencias Digitales. *repositorio.ucv*, 11. Retrieved from <https://acortar.link/dxOhRY>
- SARANGO, B. L. (2022). RECURSOS TECNOLÓGICOS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE. *DsPace UTB*, 15-16. Retrieved from <https://n9.cl/11bgp>

- Siccha, S. (2020). Entornos virtuales y práctica docente en la institución educativa privada Santa María de la Gracia de Magdalena – 2020. *repositorio.ucv*, 7. Retrieved from <https://acortar.link/3SEk9o>
- Silva, M. (2022). Gestión de recursos educacionales y logística de distribución en centros educativos, UGEL Moyobamba - 2022. *repositorio.ucv*, 10-11. Retrieved from <https://acortar.link/nDm3vy>
- Trejo, J. (2020). ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA GESTIÓN ACADÉMICA EN EL COLEGIO “LOS ANDES”- HUARAZ, 2019. *repositorio.upc*, 31-32. Retrieved from <https://acortar.link/ZO8T9p>
- Ureta, O., & Tinco, J. (2021). RECURSOS TECNOLÓGICOS Y COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PASCO, 2021. *apirepositorio.unh*, 26. Retrieved from <https://acortar.link/dxOhRY>
- Vásquez, N. D. (2020). Informe Final: Derecho a la educación: alcances de la justicia igualitaria en cuanto a su disponibilidad y accesibilidad. *tesis.pucp*, 26. Retrieved from <https://n9.cl/flm9k>
- Vera, L., Villao, D., & Granados, J. (2020). Competencias digitales en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de inglés. *revistas.uteq*, 3. Retrieved from <https://acortar.link/jfanJz>
- Vergara Bravo, M. I. (2021). Evaluando la presencia de las Bases Curriculares en Chile: diseño de una escala de Likert. *Revista de divulgación científica*. Obtenido de <https://acortar.link/Knasxj>

Westreicher, G. (1 de 09 de 2020). *Diferencia entre método y metodología*. Obtenido de <https://acortar.link/POIgP9>

ANEXOS



Universidad Técnica De Babahoyo
Eucuesta Estudiantes



Babahoyo, 15 de febrero de 2024

Msc.
Pericles Troya Jacome
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA " ADOLFO MARIA ASTUDILLO"
En su despacho .

De nuestras consideraciones:

Nosotros, **CARLIER CABRERA ROSA MARIA** con C.I. 120752061-8 y **MACÍAS LOPEZ JUNIOR ALFREDO** con C.I. 1207624360, estudiantes de 8vo semestre sección matutina, de la carrera de **PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES E INFORMATICA** nos dirigimos a su autoridad de la manera más comedida para solicitar se nos permita llevar a cabo nuestro Proyecto de Integración Curricular previo a la obtención del Título de Tercer Nivel, con el Tema "**Competencias Digitales y el Proceso Educativo de los estudiantes de Bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, Período Académico Octubre 2023 - Marzo 2024**", siendo requisito fundamental para nuestro trabajo de titulación.

Seguros de contar con vuestra aprobación, anticipamos nuestros sentimientos de consideración y estima.

Atentamente,

Rosa María Carlher Cabrera
Rosa María Carlher Cabrera
CI:1207520618
TELF: 0967019858

Junior Alfredo Macías López
Junior Alfredo Macías López
CI: 1207624360
TELF: 0994129413



U.E. ADOLFO MARIA ASTUDILLO
RECIBIDO
FECHA: 15-02-2024

Don 15100

CAPITULO IV: PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1 Presupuesto

Tabla N1 - Presupuesto sobre Equipos y bienes duraderos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Computador	2	200\$USD	400\$USD
Impresora	1	180\$USD	180\$USD
Sub Total Equipos y bienes duraderos			\$580.0

Tabla N2 - Presupuesto sobre Materiales e insumos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Papel	20 paginas	0.10\$USD	2.00\$USD
Internet	50 horas	0.00\$USD	0.00\$USD
Folders	3 juegos	1.00\$USD	3.00\$USD
Impresiones	30 hojas	0.20\$USD	6.00\$USD
Sub Total Materiales e insumos			\$ 11.0

Tabla N3 - Presupuesto sobre Asesorías especializadas y servicios

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Monto Total
Asesorías	1	10.00\$USD	10.00\$USD
Sub Total Asesorías especializadas y servicios			\$ 10.0

Tabla N4 - . Presupuesto sobre Gastos operativos

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Monto Total
Útiles	2	5.00\$USD	10.00\$USD
Pasajes	40	00.35\$USD	14.00\$USD
Celular	3	150.0\$USD	450.00\$USD
Tablet	1	120.0\$USD	120.0\$USD
Sub Total Gastos operativos			\$594.00

Presupuesto General de Inversión

Equipos y bienes duraderos	\$	580.00
Materiales e insumos	\$	11.00
Asesorías especializadas y servicios	\$	10.00
Gastos operativos	\$	<u>590.00</u>
Total	\$	1,195.00

4.2 Cronograma

Nº	ACTIVIDADES	Año															
		Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
1	Aprobación del proyecto y designación de Tutor.			X													
2	Capítulo I.- Introd. y Context. del Problema				X												
3	Capítulo II. Marco Teórico						X										
4	Capítulo III. Metodología									X							
5	3.1 Diseño de la investigación									X							
6	3.1.1 Tipo de Investigación										X						
7	3.1.2 Población y Muestra										X						

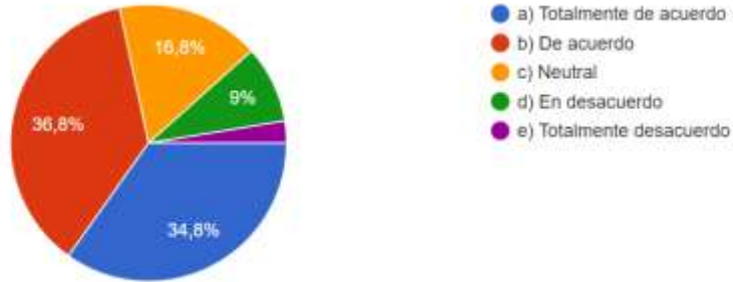
8	3.2 Técnicas e Instrumentos de Recogida de datos											X					
9	3.3 Técnicas de Análisis de Resultados											X					

PREGUNTAS

ESTUDIANTES

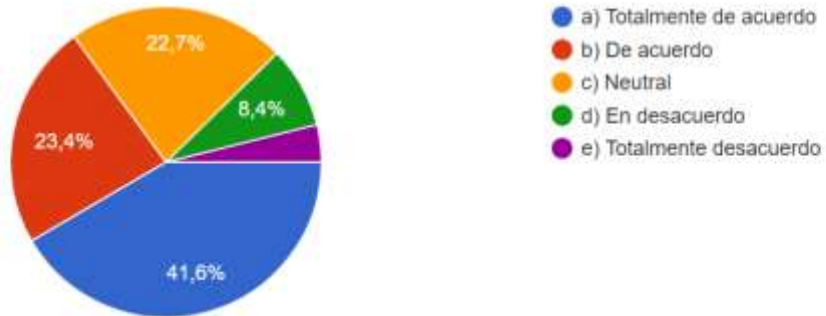
¿Considera usted que las competencias digitales influyen en el proceso de aprendizaje para mejorar la flexibilidad y la accesibilidad educativa?

155 respuestas



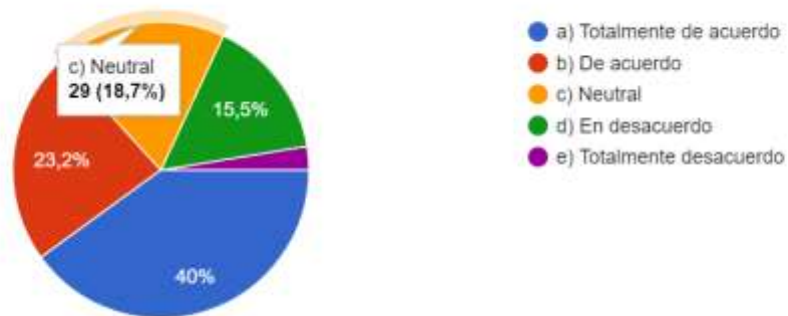
¿Considera usted que la competencia digital contribuye a aumentar la motivación y el compromiso en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

154 respuestas



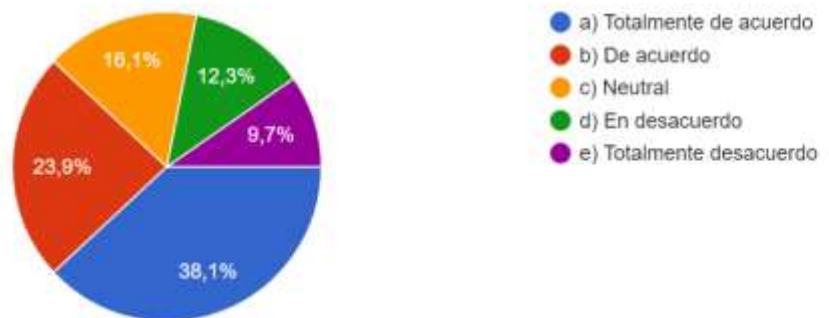
¿Cree usted que las competencias digitales son esenciales para el desarrollo de habilidades en el proceso educativo actual?

155 respuestas



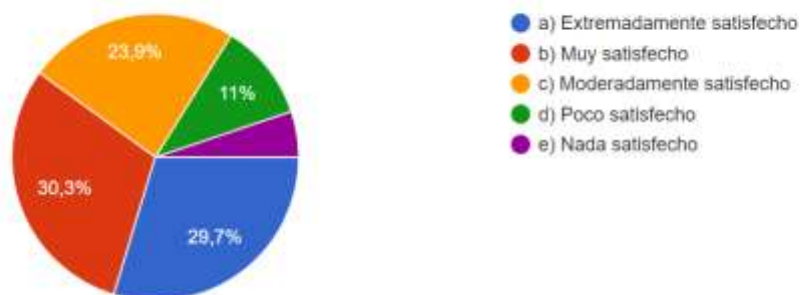
¿Cree usted que la colaboración en línea entre estudiantes promueve el desarrollo de habilidades digitales y sociales?

155 respuestas



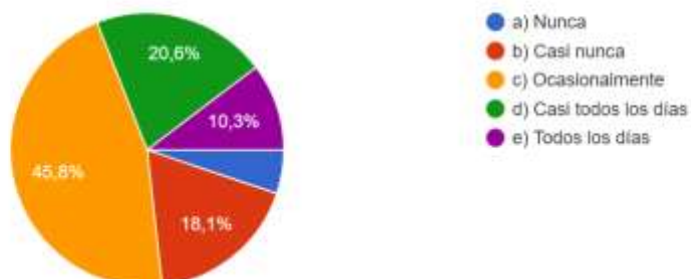
¿Qué tan satisfecho está con el uso de tecnología en la educación, con la creación de espacios virtuales, contribuyendo significativamente a mejorar la accesibilidad y flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje?

155 respuestas



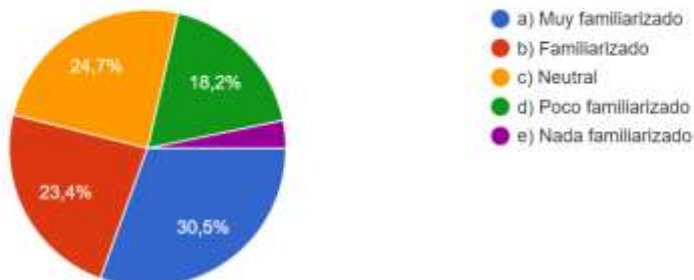
¿Con que frecuencia utilizan las herramientas educativas dentro del aula de clases?

155 respuestas



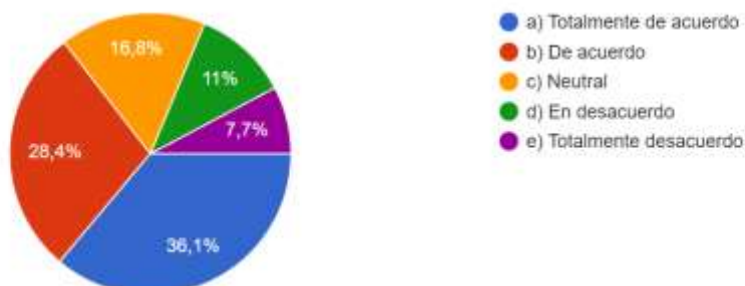
¿Qué tan familiarizado está usted con el uso de diferentes tipos de entornos virtuales para facilitar el proceso de aprendizaje?

154 respuestas



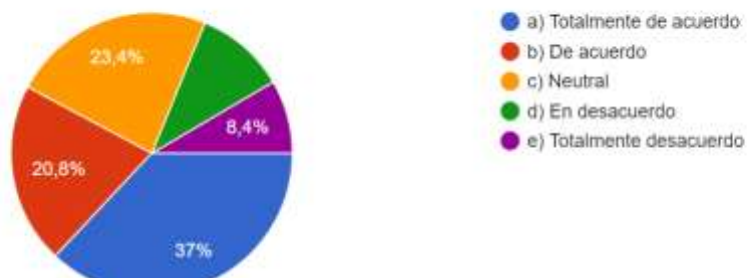
¿Considera usted que las competencias digitales influyen en el proceso de aprendizaje para mejorar la flexibilidad y la accesibilidad educativa?

155 respuestas



¿Considera que la falta de habilidades digitales puede limitar las oportunidades de los estudiantes en el futuro laboral?

154 respuestas

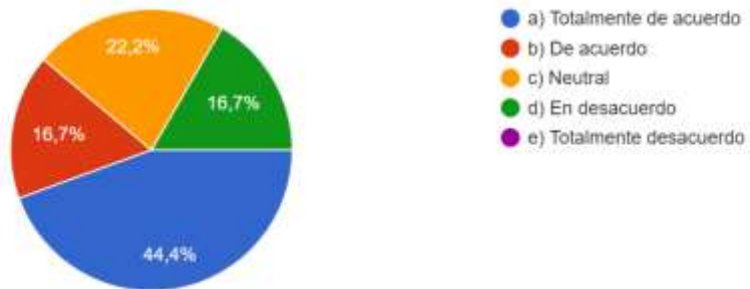


PREGUNTAS DOCENTES

¿Está usted de acuerdo en que la adaptación a las nuevas tecnologías es crucial para mantenerse actualizado como docente en la era digital?

 Copiar

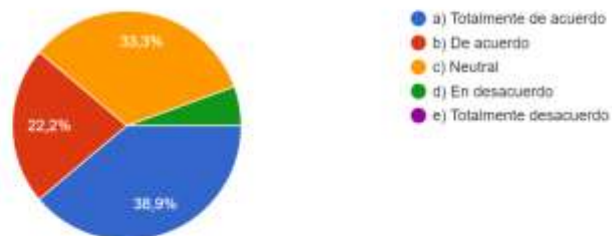
18 respuestas



¿Cree usted que la tecnología puede facilitar la personalización del aprendizaje en el aula?

 Copiar

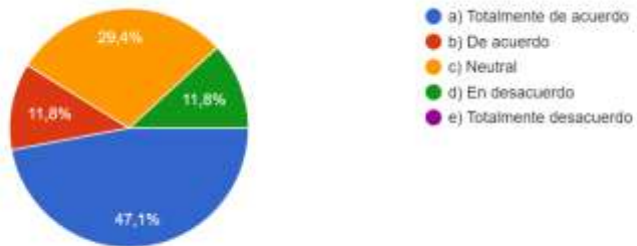
18 respuestas



¿Considera usted que está preparado para adaptar sus métodos de enseñanza a la era digital?

 Copiar

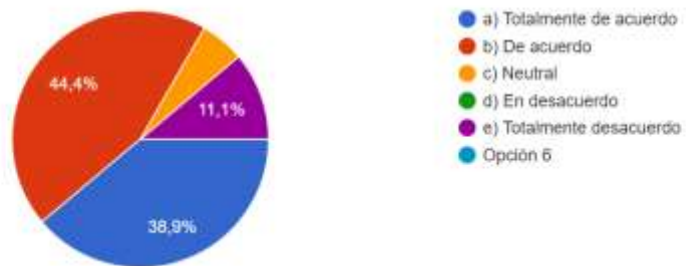
17 respuestas



¿Cree usted que la falta de competencias digitales puede limitar su capacidad para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje?

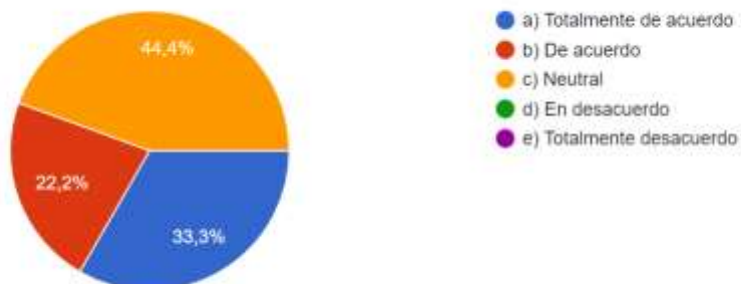
 Copiar

18 respuestas



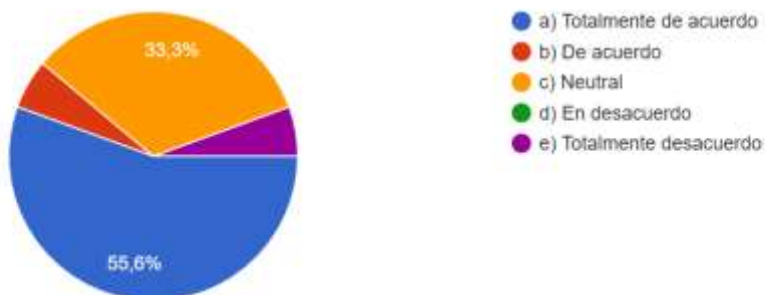
¿Está usted de acuerdo en que la actualización constante de herramientas tecnológicas es esencial para su labor educativa?

18 respuestas



¿Considera usted que la integración de la tecnología en el aula mejora la motivación y participación de los estudiantes?

18 respuestas



¿Cree usted que la evaluación de competencias digitales debería ser parte de la formación continua de los docentes?

18 respuestas

