



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

TÍTULO DEL PROYECTO:

**LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y SU INCIDENCIA EN LA
CALIDAD DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS IMPLEMENTADOS EN LAS AULAS
DE CLASE DE LA ESCUELA BÁSICA CARLOS MATAMOROS JARA DEL
CANTÓN NARANJITO, PERÍODO 2020-2022.**

TUTOR:

PHD. XIOMARA LETICIA ZÚÑIGA SANTILLÁN

AUTOR:

CECIBEL TATIANA PADILLA LARA

MILAGRO, enero del 2023

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS IMPLEMENTADOS EN LAS AULAS DE CLASE DE LA ESCUELA BÁSICA CARLOS MATAMOROS JARA DEL CANTÓN NARANJITO, PERÍODO 2020-2022** elaborado por **CECIBELTATIANA PADILLA LARA** , el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 29 de septiembre del 2022.



MSC. ZÚÑIGA SANTILLÁN XIOMARA LETICIA, PHD.

C.I. 0914675566

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El / la autor/a de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 19 de enero de 2023.



Firmado electrónicamente por:
**CECIBEL
TATIANA
PADILLA LARA**

ECON. CECIBEL TATIANA PADILLA L.

C.I:0926471913

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	58.00
DEFENSA ORAL	31.33
TOTAL	89.33
EQUIVALENTE	Muy Bueno



Mgtr. AGULAR PITA DIANA VICKY
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Mgti. CORREA PERALTA MIRELLA AZUCENA
VOCAL



Mgti BERMEO ALMEIDA OSCAR XAVIER
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar esta tesis a Dios, padre del principio, rey de reyes, que has trabajado en mi hacia los caminos de felicidad, turbulencia y de rendimiento.

Guía de luz que nos otorga equipamiento para avanzar en el mundo terrenal, que siempre me ha sustentado y me ha guiado en todo lo que me ha permitido emprender.

De manera especial dedico este trabajo a mi familia en especial a mis padres, esposo y a mis amistades que directa o indirectamente me brindaron su apoyo, los cuales me motivaron a emprender esta meta que se está cristalizando.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía, sustento, fortaleza, proveedor y mi padre en tiempo y fuera de tiempo, porqué me ha permitido lograr metas que en su momento creí lejanas pero que hoy puedo testificar que todo lo puedo en Cristo que me fortalece.

Con un corazón lleno de agradecimiento a mi familia por todo su apoyo incondicional que me han brindado día a día, ya que han fomentado en mi la mujer que soy hoy en día.

Mi profundo agradecimiento a la directora Msc. Sandra Guamán y a los docentes que conforman la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara, por confiar en mí, y permitirme ser parte de la familia Carlina así también por permitirme realizar el proceso de investigación dentro de esta institución educativa.

De manera especial quiero agradecerá a mi docente Dra. Xiomara Zúñiga Santillán por todo su apoyo, guía, consideración y su calidez humana para conmigo durante en proceso de la realización de este trabajo.

CESIÓN DEL DERECHO DEL AUTOR

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS IMPLEMENTADOS EN LAS AULAS DE CLASE DE LA ESCUELA BÁSICA CARLOS MATAMOROS JARA DEL CANTÓN NARANJITO, PERÍODO 2020-2022**, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 19 de enero de 2023.



Firmado electrónicamente por:

**CECIBEL
TATIANA
PADILLA LARA**

CECIBEL TATIANA PADILLA L.

C.I 092647191-3

TABLA DE CONTENIDO

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
CESIÓN DEL DERECHO DEL AUTOR	vii
TABLA DE CONTENIDO	viii
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
INDICE DE ANEXOS.....	xv
GLOSARIO DE TÉRMINOS	xvi
RESUMEN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.2. Delimitación del problema.....	4
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Preguntas de investigación	4
1.5. Determinación del tema	5
1.6. Objetivo general	5
1.7. Objetivos específicos	5
1.8. Hipótesis.....	6
Hipótesis General	6
Hipótesis Específicas.....	6
1.9. Declaración de las variables (operacionalización)	7
1.10. Justificación	17
1.11. Alcance y limitaciones	18

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	19
2.1. Antecedentes	19
2.1.1. Antecedentes Históricos	19
2.1.2 Antecedentes Referenciales	20
2.2 [Contenido teórico que fundamenta la investigación]	24
2.2.1 Fundamento Teórico	24
2.2.1.1 Competencias digitales	24
2.2.1.1.1 Definición	25
2.2.1.2. Teorías sobre las competencias digitales.....	25
2.2.1.3 Importancia de la digitalización en la educación	26
2.2.1.4 Importancia de las competencias digitales en los docentes	27
2.2.1.5 Ventajas del desarrollo de competencias digitales en los docentes	28
2.2.1.6 Desventajas que se producen cuando los docentes no poseen competencias digitales.....	28
2.2.1.7 Características que denotan el dominio de competencias digitales por parte de los docentes.....	29
2.2.1.8 Actitudes de los docentes hacia las competencias digitales.....	30
2.2.1.9 Conocimientos digitales que actualmente poseen los docentes.....	31
2.2.1.10 Los procesos digitales que forman parte de la educación del siglo XXI	32
2.2.1.2. Calidad de Recursos Didácticos.....	33
2.2.1.2.1 Definición de calidad	33
2.2.1.2.2 Definición de recursos didácticos	34
2.2.1.2.3 Teorías educativas sobre el uso de los recursos didácticos	35
2.2.1.2.3.1 Teoría constructivista	35
2.2.1.2.4 Los recursos didácticos tecnológicos	36
2.2.1.2.5 Importancia de los recursos didácticos tecnológicos.....	37
2.2.1.2.6 Beneficios de la tecnología para desarrollar recursos didácticos	37
2.2.1.2.7 Los recursos didácticos y la motivación	38

2.2.1.2.8 Los recursos didácticos como elementos que permite un aprendizaje significativo.....	39
2.2.1.3. Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito	42
2.2.1.3.1. Reseña histórica	42
2.2.1.3.2. Situación actual.....	43
2.2.1.3.3. Filosofía corporativa.....	44
2.2.1.3.4. Misión	45
2.2.1.3.5. Visión.....	45
2.2.1.3.6. Ideario.....	45
2.2.1.3.7. Valores.....	47
2.2.1.3.8. Organigrama	48
2.2.2. Fundamento Legal	50
2.2.3. Marco Conceptual.....	51
CAPÍTULO III: Metodología	53
3.1 Tipo y diseño de investigación	53
3.2 La población y la muestra	54
3.2.1. Características de la población	54
3.2.2. Delimitación de la población	55
3.2 Los métodos y las técnicas	55
3.3.1. Métodos Teóricos	55
3.3.2. Métodos Empíricos	56
3.3 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	57
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	58
4.1 Análisis Descriptivo de los resultados	58
4.2. Análisis correlacional de los resultados	75
4.2.1. Contrastación de Hipótesis Específica 1	75
4.2.3 Contrastación de Hipótesis Específica 2	78
4.2.4. Contrastación de Hipótesis Específica 3	80
4.2.4. Contrastación de Hipótesis General.....	83

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	86
5.1 Conclusiones	86
5.2 Recomendaciones	87
Bibliografía.....	89

INDICE DE TABLAS

Cuadro 1. Chi cuadrado para la hipótesis específica 1.	76
Cuadro 2. Resumen del modelo.....	77
Cuadro 3. Coeficientes de regresión lineal.....	77
Cuadro 4. Chi cuadrado para la hipótesis específica 2.	79
Cuadro 5. Resumen del modelo.....	79
Cuadro 6. Coeficientes de regresión lineal.....	80
Cuadro 7. Chi cuadrado para la hipótesis específica 3.	81
Cuadro 8. Resumen del modelo.....	82
Cuadro 9. Coeficientes de regresión lineal.....	82
Cuadro 10. Chi cuadrado para la hipótesis general.....	84
Cuadro 11. Resumen del modelo.....	84
Cuadro 12. Coeficientes de regresión lineal.....	85

INDICE DE FIGURAS

Figure 1 Recursos Educativos digitales	41
Figura 2.- Organigrama de la institución.	49
Figura 3.- Usted se siente atraído por la tecnología.	58
Figura 4.-Se interesa por aplicar la tecnología en sus actividades laborales.....	59
Figura 5.- Acostumbra hacer uso frecuente de la tecnología educativa en sus clases.	59
Figura 6.- Considera que la tecnología educativa motiva el aprendizaje.	60
Figura 7.- Sus experiencias de aprendizajes sobre herramientas tecnológica para la educación han sido:	60
Figura 8.- Su dominio en tecnología educativa es:.....	61
Figura 9.-Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos didácticos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes.	61
Figura 10.- Los recursos didácticos tecnológicos que emplea con mayor frecuencia en sus clases	62
Figura 11.- Los recursos didácticos tecnológicos que suele emplear, son de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación .	63
Figura 12.-Sus habilidades y dominio en tecnología educativa	63
Figura 13.- El uso de tecnología educativa le ha permitido motivar y estimular el aprendizaje, por estos medios interactivos.	64
Figura 14.- Su metodología de enseñanza, presenta un proceso caracterizado por el uso de herramientas y recursos educativos de tipo tecnológicos.	65
Figura 16.- Considera que la tecnología educativa mejora el nivel del aprendizaje significativo.	66
Figura 17.- Sus estudiantes poseen una mayor participación en clases cuando sus recursos didácticos se relacionan con la tecnología educativa	67
Figura 18.- Cuando emplea tecnología educativa y sus recursos didácticos son interactivos, sus estudiantes demuestran mayor interés por aprender.	67
Figura 19.- Sus estudiantes presentan sus tareas en la fecha correspondiente, como muestra de responsabilidad y deseo de aprender	68

Figura 20.- Cuando las tareas son interactivas es decir relacionadas con herramientas tecnologías educativas, sus estudiantes las cumplen a tiempo y con mejores resultados o calidad.	69
Figura 21.- Los recursos didácticos interactivos generan mayor atracción en sus estudiantes.	69
Figura 22.- Sus estudiantes atienden sus clases con mayor dedicación cuando emplea herramientas interactivas de enseñanza-aprendizaje.	70
Figura 23.- Los recursos didácticos tecnológicos son más motivadores para el aprendizaje.	71
Figura 24.- Los logros de aprendizajes de sus estudiantes se dan en mayor nivel cuando ha empleado recursos didácticos interactivos.	71
Figura 25.- Al iniciar sus clases, suele hacer preguntas sobre la clase anterior ¿Sus estudiantes suelen responder a dichas interrogantes?	72
Figura 26.- Al iniciar una nueva clase, su proceso de desarrollo es más sencillo, como respuesta a los conocimientos previos que poseen los estudiantes.	72
Figura 27.- Cuando ha empleado la tecnología educativa en los recursos didácticos, sus estudiantes suelen incorporar cognitivamente lo tratado en cada etapa de enseñanza-aprendizaje.	73
Figura 28.- La tecnología educativa y sus recursos didácticos, promueve la resolución de problemas por parte de los estudiantes.	74
Figura 29.- El aprendizaje es significativo cuando usted ha implementado recursos didácticos con tecnología en sus clases, como respuestas a sus competencias digitales.	74

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1	92
Certificado de autorización.....	92
Anexo 2	93
Instrumento de recolección de datos	93
Anexo 3	99
Fichas de validación de instrumento 1	99
Anexo 3	103
Fichas de validación de instrumento 2	103
Anexo 4	107
Porcentaje de plagio classroom	107

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje. - Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción.

Calidad: se refiere a la capacidad que posee un objeto para satisfacer necesidades implícitas o explícitas según un parámetro, un cumplimiento de requisitos de calidad.

Calidad de recursos educativos: son los recursos y materiales didácticos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente

Competencias digitales: es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Competencias docentes: involucra la combinación de habilidades, intelecto, procedimientos y actitudes que posee y desarrolla el profesional docente para llevar a cabo de la mejor manera el proceso educativo para conseguir los objetivos propuestos.

Motivación: Es un proceso que tiene una meta por alcanzar, es un estímulo y tiene que ver con la persistencia y el esfuerzo, así como de la organización, planeación, práctica, etc.

Recurso didáctico. - Un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno.

RESUMEN

La Escuela Básica Carlos Matamoros Jara se encuentra ubicada en el Cantón Naranjito, en el periodo 2020 al 2022 se ha podido observar la problemática de la calidad de recursos didácticos que se implementan en las aulas de clases para impartir la enseñanza, esto ha llevado a que se tome como factor causal a las competencias digitales de los docentes. Frente a lo mencionado se plasmó como objetivo de investigación el determinar de qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clases de la escuela; sin embargo, la hipótesis planteó una relación directa entre las variables de causa y efecto, estas son las competencias digitales de los docentes y la calidad de los recursos educativos que se utilizan e implementan en las aulas de clases que se generan en la escuela básica Carlos Matamoros Jara. Se utilizó una metodología cuantitativa, esto llevó a que se emplearan los métodos de investigación como los métodos teóricos, el inductivo, el deductivo y el analítico-sintético; posteriormente como métodos empíricos o técnicas se aplicó la encuesta, la misma que requirió del diseño de un cuestionario que consta de 27 preguntas, dirigidas a los docentes de la institución. Como conclusión se estableció que las competencias digitales de los docentes no son el factor de incidencia en la calidad de recursos didácticos que se emplean cuando se genera la enseñanza-aprendizaje en la institución mencionada; por lo tanto, se recomienda tomar otro factor causal para estudios posteriores.

Palabras claves: competencias digitales, docentes, recursos didácticos, calidad y calidad de recursos didácticos.

ABSTRACT

The Carlos Matamoros Jara Basic School is located in the Naranjito Canton, in the period 2020 to 2022 it has been possible to observe the problem of the quality of didactic resources that are implemented in the classrooms to teach, this has led to The digital skills of teachers are taken as a causal factor. Faced with the aforementioned, the research objective was to determine how the digital competences of teachers affect the quality of the didactic resources implemented in the school's classrooms; However, the hypothesis raised a direct relationship between the cause and effect variables, these are the digital skills of the teachers and the quality of the educational resources that are used and implemented in the classrooms that are generated in the Carlos Basic School. Matamoros Jara. A quantitative methodology was used, this led to the use of research methods such as theoretical, inductive, deductive and analytical-synthetic methods; Subsequently, as empirical or technical methods, the survey was applied, which required the design of a questionnaire consisting of 27 questions, addressed to the institution's teachers. As a conclusion, it was established that the digital competences of teachers are not the factor of incidence in the quality of didactic resources that are used when teaching-learning is generated in the mentioned institution; therefore, it is recommended to take another causal factor for further studies.

Keywords: digital skills, teachers, teaching resources, quality and quality of teaching resources.

Introducción

A raíz de la pandemia del Covid-19, Ecuador introdujo nuevas formas de aprendizaje en la educación pública, como el sistema virtual o el denominado “envío pedagógico”, en este contexto se ponen a prueba diferentes competencias docentes (como organizar ambientes de aprendizaje, motivar y dominar nuevas tecnologías). Sin embargo, se conocían déficits en estas áreas, ya sea porque los docentes no desarrollaron adecuadamente estas habilidades después de la capacitación, o porque ciertos aspectos, como las habilidades digitales, no fueron capacitados y actualizados, lo que llevó al uso de habilidades incompletas, aprendizaje monótono y estrategias tradicionales que no desarrollan habilidades importantes en estudiantes.

El presente informe de investigación acerca de las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase realiza una indagación profunda para dar respuesta a la problemática planteada que se relaciona con la calidad de los recursos didácticos que se emplean además se pueden palpar a través de los resultados de las pruebas SPSS Statistics, para limitar el estudio esto se ha tomado como campo de investigación a la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito provincia del Guayas período 2020-2022.

El capítulo I contiene el problema de la investigación considerando que este recae en la calidad de los recursos didácticos que deben emplearse en cada una de las clases que se imparten, de esta manera pues obviamente el sistema educativo y los resultados de enseñanza-aprendizaje serán positivos. Dentro de este mismo capítulo se delimita el problema, se presenta los objetivos de investigación y se establece las hipótesis de esta forma se da paso a la operacionalización de las variables que es de gran importancia para poder diseñar los instrumentos.

Además, aquí se agrega lo que es la justificación, el alcance y las limitaciones del estudio.

El capítulo II contiene el marco referencial donde se ha establecido antecedentes históricos, antecedentes referenciales de otros estudios, se ha

desarrollado el fundamento teórico para cada una de las variables y se efectuó la descripción de la institución educativa, además aquí se presenta la fundamentación legal y el marco conceptual del estudio.

Posteriormente, en el capítulo III se plasma la metodología de la investigación especificando cual es el tipo y el diseño de la misma, siendo esta de corte cuantitativo con diseño descriptivo, correlacional, explicativo y transversal, además se ha especificado la población y la muestra considerando que los instrumentos o técnicas fueron aplicadas a una población de 26 docentes, como métodos teóricos se emplearon el deductivo, inductivo, analítico-sintético y se expresó cual sería el procesamiento estadístico para la información.

En el capítulo IV se establece los análisis e interpretación de los resultados estableciendo de forma principal la parte descriptiva de los resultados para posteriormente dar paso a la prueba de hipótesis.

Como último capítulo se encuentra el V donde se han plasmado las conclusiones que responden a los objetivos de investigación y en base a cada uno de dichas conclusiones se han establecidos las correspondientes recomendaciones.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

La problemática del estudio recae en la calidad de los recursos didácticos que se utilizan actualmente por parte de los docentes para llevar a cabo una educación que termine en el logro de resultados de aprendizaje y de esta forma concretar que estos sean de tipo significativos, sin embargo se puede observar a nivel mundial que existen todavía renuencia de los docentes en emplear recursos didácticos novedosos marcados por la tecnología; pero esta situación tuvo que cambiar a raíz de la pandemia Covid – 19 que se generó en el año 2020.

El Covid - 19 en el 2020 generó grandes cambios en el aspecto educativo en Ecuador los recursos didácticos que se emplearon fueron tener competencias para navegar por internet, aplicar los procesadores de texto y el correo electrónico, indagar y gestionar la información, ejecutar herramientas para comunicarse y para trabajar en equipo dando paso al uso de la tecnología y TICS educativas pero obviamente poder generar educación de calidad fue complejo porque los docentes no poseían todas las competencias digitales.

Las competencias digitales siempre han sido un factor primordial en la enseñanza obviamente por el lado de los docentes; sin embargo, siempre ha existido la renuencia a formarse en elementos que se relacionen con el uso y el dominio de las tecnologías educativas especialmente cuando las instituciones en las que se labora no cuentan con todos estos elementos que pueden llevar a brindar u ofertar educación de calidad.

En el caso de la escuela Escuela Básica Carlos Matamoros Jara que se encuentra ubicada en el cantón Naranjito es una escuela fiscal que le pertenece al estado y los recursos económicos no han permitido que estén dotados de todos los elementos que se relacionen con tecnología educativa, esto también ha influido en que las competencias digitales de los docentes se vean restringidas o limitadas afectándose a la calidad de los recursos didácticos que se emplean en cada uno de los planes curriculares y sobre todo planes de clase o microcurriculares que se ejecutan en las diferentes asignaturas.

Las actitudes de los docentes al ser de renuencia para insertarse en la tecnología educativa no han permitido que la educación sea digitalizada y eso incide en la motivación de aprendizaje del estudiante debido a que hoy tenemos estudiantes más activos, atraído por aspectos tecnológicos que permitan llevar a las aulas prácticas donde el estudiante interactúa con sus pares, con el docente y con la tecnología.

Los conocimientos digitales de los docentes son limitados, ni siquiera ellos disponen de recursos con máxima tecnología y si la institución educativa no los posee esto hace que en sus clases no generen los estímulos de conocimientos interactivos donde se pueda poner en marcha una comunicación y enseñanza interactiva entre docente y estudiante.

Los procesos digitales que emplean los docentes básicamente no contemplan el uso de tecnología educativa en la mayoría de los casos siguen siendo procesos de una educación tradicional y eso termina afectando al aprendizaje significativo porque se vuelve transitorio y momentáneo con los estudiantes.

1.2. Delimitación del problema

El problema se encuentra delimitado en dos aspectos geográficamente y temporalmente en relación a la descripción geográfica el problema recae en las aulas de clase la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, provincia del Guayas, Ecuador. Sin embargo, en lo referente a la delimitación temporal la investigación se centra en el periodo comprendido en los años 2020 a 2022.

1.3. Formulación del problema

¿De qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?

1.4. Preguntas de investigación

- ¿Cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las

aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?

- ¿De qué forma los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?
- ¿En qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?

1.5. Determinación del tema

Las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

1.6. Objetivo general

Determinar de qué manera las competencias digitales docentes incide en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022, a través de una investigación que permita profundizar sobre las competencias digitales en la enseñanza.

1.7. Objetivos específicos

- Explicar cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

- Establecer de qué forma los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.
- Indagar en qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

1.8. Hipótesis

Hipótesis General

Las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

Hipótesis Específicas

- Las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.
- Los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.
- Los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

1.9. Declaración de las variables (operacionalización)

Variable Independiente: competencias digitales

Variable Dependiente: Calidad de recursos didácticos

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS O PREGUNTAS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICA
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>COMPETENCIAS DIGITALES</p>	<p>Las competencias digitales son una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, y las competencias clave son aquellas que todo el mundo precisa para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo” (Johnson, 2019, p. 43).</p>	<p>Actitudes hacia la digitalización educativa</p>	<p>Comportamiento docente hacia la tecnología.</p>	<p>-Usted se siente atraído por la tecnología. Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Se interesa por aplicar la tecnología en sus actividades laborales: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Acostumbra hacer usos frecuentes de la tecnología educativa en sus clases: Siempre A veces</p>	<p>Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara</p>	<p>Encuesta (instrumento cuestionario)</p>

				<p>Indeciso</p> <p>De vez en cuando</p> <p>Nunca</p> <p>-Considera que la tecnología educativa motiva al aprendizaje</p> <p>Sí</p> <p>No</p> <p>A veces</p>		
			Experiencias con uso de la tecnología	<p>-Cuando ha decidido aprender sobre herramientas tecnológicas para la educación, sus experiencias han sido:</p> <p>Excelentes</p> <p>Muy buenas</p> <p>Buenas</p> <p>Regulares</p> <p>Pésimas</p> <p>-Su dominio en tecnología educativa es:</p> <p>Alto</p> <p>Medio</p> <p>Indeciso</p> <p>Bajo</p> <p>Nulo</p> <p>-Al emplear tecnología educativa en la</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				<p>selección de recursos didácticos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes:</p> <p>Muy de acuerdo</p> <p>De acuerdo</p> <p>Indeciso</p> <p>En desacuerdo</p> <p>Muy en desacuerdo</p>		
		Conocimientos digitales	Recursos tecnológicos empleados en las clases	<p>-Los recursos didácticos tecnológicos que emplea con mayor frecuencia en sus clases son:</p> <p>Celulares</p> <p>Tablets</p> <p>Libros digitales</p> <p>Ipad</p> <p>Internet</p> <p>Ninguno de ellos</p> <p>-Los recursos didácticos tecnológicos que suele emplear son de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación:</p> <p>Sí</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				No A veces		
			Habilidad en el uso de tecnología educativa.	-Sus habilidades y dominio en tecnología educativa es: Alto Medio Bajo Nulo -El uso de tecnología educativa le ha permitido motivar y estimular el aprendizaje, por estos medios interactivos: Muy de acuerdo De acuerdo Indeciso En desacuerdo Muy en desacuerdo	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)
		Procesos digitales	Metodología de enseñanza moderna	-Su metodología de enseñanza presenta un proceso caracterizado por el uso de herramientas y recursos educativos de tipo tecnológicos: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				Nunca		
			Estrategias de enseñanza	<p>-Sus estrategias de enseñanza contemplan el uso de recursos didácticos tecnológicos, para llegar a un aprendizaje significativo en sus estudiantes:</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Considera que la tecnología educativa mejora el nivel del aprendizaje significativo;</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES O CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS O PREGUNTAS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICA
VARIABLE DEPENDIENTE CALIDAD DE RECURSOS DIDÁCTICOS	“Los recursos didácticos se denominan también recursos educativos cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, su calidad está directamente relacionada con el logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje” (Peña, 2020, p. 43).	Motivación por el aprendizaje	Participación en clases	Sus estudiantes poseen una mayor participación en clases cuando sus recursos didácticos se relacionan con la tecnología educativa: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca Cuando emplea tecnología educativa y sus recursos didácticos son interactivos, sus estudiantes demuestran mayor interés por aprender: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)
			Responsabilidad académica	Sus estudiantes presentan sus tareas en la fecha correspondiente, como muestra de	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				responsabilidad y deseo de aprender: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca -Cuando las tareas son interactivas; es decir, relacionadas con herramientas tecnológicas educativas, sus estudiantes las cumplen a tiempo y con mejores resultados o calidad: Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca		
		Estímulos de conocimientos interactivos	Atención a las clases	-Los recursos didácticos interactivos generan mayor atracción en sus estudiantes: Sí No A veces -Sus estudiantes atienden sus clases con	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				<p>mayor dedicación cuando emplea herramientas interactivas de enseñanza-aprendizaje:</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p>		
			Motivación por aprender	<p>-Los recursos didácticos tecnológicos son más motivadores para el aprendizaje:</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Los logros de aprendizaje de sus estudiantes se dan en mayor nivel cuando ha empleado recursos didácticos interactivos:</p> <p>Sí No A veces</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)
		Aprendizajes significativos	Experiencias previas de los estudiantes	<p>-Al iniciar sus clases, suele hacer preguntas sobre la clase anterior: ¿sus estudiantes suelen</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

				<p>responder a dichas interrogantes?</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Al iniciar una nueva clase, su proceso de desarrollo es más sencillo, como respuesta a los conocimientos previos que poseen los estudiantes</p> <p>Siempre A veces Indeciso De vez en cuando Nunca</p> <p>-Cuando ha empleado la tecnología educativa en los recursos didácticos, sus estudiantes suelen incorporar cognitivamente lo tratado en cada etapa de enseñanza-aprendizaje</p> <p>Siempre A veces Indeciso</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				De vez en cuando Nunca		
			Resolución de problemas académicos	<p>-La tecnología educativa y sus recursos didácticos, promueve la resolución de problemas por parte de los estudiantes: Sí No A veces</p> <p>-El aprendizaje es significativo cuando usted ha implementado recursos didácticos con tecnología en sus clases, como respuesta a sus competencias digitales: Sí No A veces</p>	Docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara	Encuesta (instrumento cuestionario)

1.10. Justificación

La investigación es de gran importancia especialmente si se analiza que en 2020 tuvimos la presencia del Covid – 19 la educación tuvo que ingresar a un proceso de digitalización donde la educación estuvo marcada por el uso de recursos tecnológicos los mismos que se vieron afectados dependiendo del dominio o la calidad de las competencias digitales que los docentes previamente hubiesen desarrollado.

Analizar entonces a las competencias digitales se vuelve fundamental considerando que esto guarda relación con las actitudes de los docentes para dar paso a la digitalización educativa, poder ir generando conocimientos digitales y transformar sus procesos educativos tradicionales en procesos digitales.

Los recursos de aprendizaje en el siglo XXI tienen que ser novedosos, capaces de generar motivación por el aprendizaje en el aula de clases y dar paso a los estímulos de conocimientos interactivos que se generan entre docentes y estudiantes para poder concretar todo un proceso educativo que termine en un aprendizaje significativo.

Esta es la importancia que tiene la investigación que se presenta generar un alto nivel de concientización sobre la necesidad de que los docentes desarrollen competencias digitales para poder diseñar, implementar, en el aula de clases recursos didácticos que promuevan un aprendizaje significativo del siglo XXI que permita a los estudiantes el saber hacer y no solamente el memorizar contenido.

El beneficio que brinda es el poder generar el diseño de planes curriculares marcados por la excelencia educativa donde el docente muestre su competencia digital en cada uno de los recursos didácticos que se van a desarrollar y obviamente los más beneficiados serán los estudiantes que se convertirán en entes productivos cuyos aprendizajes de tipo significativos les permitirán estar preparados para los desafíos que presenta la educación del siglo XXI.

1.11. Alcance y limitaciones

La investigación o estudio tiene un alcance que se genera dentro del área de educación y específicamente analiza a las tecnologías educativas, esta marca la incidencia de dos variables las competencias digitales como causa y la calidad de los recursos didácticos como efecto.

En cuanto a las limitaciones estas pueden estar formadas por la renuencia de quienes se convertirán en la unidad de análisis y en su momento no podrían brindar información veraz que terminarían afectando los resultados de pruebas de hipótesis.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Históricos

Los primeros materiales didácticos que aparecieron se trataban de ayudas visuales. Los arcaicos griegos se dieron cuenta que la tierra era redonda en el año de 150 A.C usando un globo terráqueo, lo que supone que el globo terráqueo estaba entre los primeros medios de sabiduría. Sin embargo, otro de los primeros materiales didácticos que aparecieron fue el abecedario, el cual desde mediados del siglo XV se ocupaba en las academias inglesas hasta principios del siglo XIX, en la etapa colonial de los EEUU.

El pizarrón, una herramienta esencial de enseñanza, también se encuentra entre los primeros materiales didácticos, el pizarrón produjo cambios en la educación en 1801 facilitando el trabajo a los maestros. Pero que hace que los materiales didácticos sean tan importantes, pues bien, la importancia radica en que son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, camino o conjuntos de reglas que se utilizan para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma que potencie o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva (Pimienta, 2020, p. 45).

En el área educativa a partir de lo que ocurrió con la pandemia generada por el virus del COVID – 19 por la que fue necesario entrar en un periodo de aislamiento los procesos educativos se volvieron virtuales obligando a la educación a adaptar a su sistema los recursos tecnológicos para la continuidad educativa. A pesar de las limitaciones, los docentes han sobrellevado los cambios notorios y han hecho uso de recursos digitales como desempeño profesional, esto significa que hubo la necesidad de realizar un ajuste a sus metodologías y adaptar la tecnología a los procesos como estrategia didáctica a implementar en el aula.

Los recursos didácticos del siglo XXI tienen su origen en la necesidad que ha tenido el mundo en estos últimos tiempos es por ello que en el área de la educación se está introduciendo cada vez más agresivamente nuevas fórmulas en el aula. Reconociendo la necesidad de integrar la tecnología en su día a día, adoptando nuevos enfoques y poniendo al estudiante en el centro del aula.

Estos recursos como 'm-learning' consiste en "la utilización de tecnología móvil (smartphones, tabletas, consolas de juego, lectores electrónicos, reproductores de audio...), robótica educativa, softwares de realidad aumentada que permiten construir un entorno de aprendizaje más complejo mediante la combinación de imágenes del mundo real, entre otras (Trujillo, 2019, pág. 36).

La incorporación de estos recursos busca preparar a los niños y jóvenes en un mundo cada vez más cambiante e incierto, donde la gama de habilidades requeridas incluye el conocimiento de la materia, habilidades de pensamiento crítico, creatividad, comunicación y colaboración, habilidades técnicas y habilidades emocionales y sociales como el liderazgo, la iniciativa o la adaptabilidad. Por tanto, los esfuerzos de docentes e instituciones deben estar centrados en la integración de nuevos recursos educativos y la introducción de usos innovadores de estas herramientas para garantizar un canal para mejorar la experiencia educativa.

2.1.2 Antecedentes Referenciales

A continuación, se establecen los datos de investigaciones que exponen estudios de variables similares a las analizadas en este informe de investigación con el tema Las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

La investigación de maestría de Luis Chuqui (2018) "Recursos digitales en los entornos de aprendizaje en la "Unidad Educativa Cardenal Carlos María de Torre" de El Quinche", se plantea en identificar el uso deficiente de los recursos digitales y entornos de aprendizaje, la falta de capacitación de los docentes, se diagnostica la

situación actual sobre las competencias digitales. Tiene como objetivo fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la “Unidad Educativa Cardenal Carlos María de Torre” de El Quinche. La presente investigación se fundamenta en combinar enfoques cualitativos y cuantitativos dentro de un mismo estudio de investigación, en la que se estableció un enfoque mixto que abordó el problema, se establece de una población muestra de 40 profesores la aplicación de la evaluación cuantitativa se lo realizó con la ayuda de las técnicas de encuesta y la observación, utilizando también una lista de cotejo. Se obtienen como resultado que el 60% tiene dificultades en el uso de recursos digitales, entornos virtuales, es decir, carecen de competencias digitales. Como conclusión de evidencia la necesidad de diseñar un plan de fortalecimiento para el desarrollo de las competencias digitales basada en la pedagogía activa que se propone enfatizando la capacitación en competencias digitales. El aporte de esta investigación es que permite analizar a través de sus resultados cuáles son las competencias digitales que los docentes necesitan para poder desarrollar de forma eficiente su trabajo; por lo tanto, se ha tomado esta base en los referentes teóricos.

La tesis de maestría elaborada por Carlos Pauta (2020), “Desarrollo de la Competencia Digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnológicas de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy el problema de investigación partió de la pregunta: ¿Cómo el uso de las TIC favorece el desarrollo de la Competencia Digital en los estudiantes del programa de Diploma del Bachillerato Internacional en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy, pregunta que evidencia que la falta de uso de herramientas TIC para realizar actividades académicas y no académicas en el programa Diploma o también llamado bachillerato internacional desfavorece el desarrollo de Competencias Digitales en los estudiantes no permitiendo realizar actividades educativas a través de una herramienta TIC, desaprovechando las oportunidades que brindan estas herramientas. El objetivo consistió en aplicar las TIC en el desarrollo de Competencias Digitales en el programa académico antes mencionado. La presente investigación se aborda desde un enfoque mixto: cuantitativo y cualitativo, pues se propone describir, explicar y justificar la realidad referente al desarrollo de la competencia digital. Las conclusiones emitidas

en el presente trabajo no brindan una respuesta universal, sino una capaz de contrastar y comparar el desarrollo de la Competencia Digital propuesta por el IPTS con relación al uso de las IC. El método empleado fue el del estudio de caso, cuyo contexto es la Unidad Educativa Internacional Scholastic Model Internacional Academy (ISM IA). Las conclusiones de la investigación demuestran que las TIC permiten tener la información de cualquier parte del mundo, pero esto no asegura que el individuo pueda producir conocimiento; para que un individuo realice un aprendizaje significativo debe seguir un proceso organizado mediante la aplicación de competencias digitales. El aporte de este trabajo investigativo, al que se está efectuando, radica en el proceso metodológico.

La investigación de maestría Competencias digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de matemática en los estudiantes de décimos años de educación básica superior de la Unidad Educativa Liceo Policial de la ciudad de Quito D.M en el año lectivo 2018 –2019, cuyo autor es Víctor Aguilar (2019), establece como problema que en la Unidad Educativa se presenta una baja o nula utilización de los recursos digitales. El objetivo planteado en esta investigación fue identificar los niveles de adquisición de las Competencias Digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Matemática en los estudiantes de Décimos Años de Educación Básica Superior La investigación es descriptiva con enfoque cuantitativo en la que participaron 8 docentes y 88 estudiantes, a quienes se les administró una encuesta compuesta por 15 reactivos que midan cinco dimensiones: conocimientos y habilidades en la Web, organización en formato digital, uso de herramientas o dispositivos digitales para la comunicación, búsqueda electrónica y uso de recursos educativos digitales. Entre las conclusiones más importantes se encontró que los docentes en un 60% tienden a hacer un menor uso de la tecnología, por lo que tienen un menor dominio de las competencias digitales y posiblemente requieren un curso de actualización en el uso de recursos educativos digitales. El aporte de esta investigación es que brinda una clara percepción sobre las incidencias de los niveles de adquisición de las Competencias Digitales y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dando pautas importantes en cuestiones bibliográficas las cuales se emplean para aclarar las ideas e identificar algunos puntos importantes en el marco teórico

El proyecto denominado “Competencias Digitales de los Docentes y Desempeño Pedagógico en el aula”, cuyo autor es Gabriel Jara (2018) permite plantear y formular estrategias que permitieron superar los problemas que se presentan en los procesos educativos relacionados a falta de competencias digitales de los docentes y la necesidad de la formación en el desarrollo de sus capacidades y destrezas en el uso de las tecnologías para el desarrollo de sus procesos educativos en el aula, el objetivo es desarrollar competencias digitales en los docentes para optimizar su desempeño pedagógico en el aula de clases. La metodología que se aplicó es de tipo mixta tanto cualitativa como cuantitativa, la misma que a través de una investigación descriptiva permitieron aplicar una encuesta realizada por medio de un cuestionario de 30 preguntas realizadas en forms a un total de 40 docentes. Lo que dio como resultado que un 70% de los docentes encuestados no están aplicando las competencias digitales en sus procesos de desarrollo de los temas de clase. Por lo que las conclusiones determinan que es imprescindible que exista relación entre las competencias digitales con el desempeño pedagógico, tanto en la planificación pedagógica, como en el uso de recursos virtuales educativos y entornos de aprendizaje con el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. El aporte de este trabajo tiene que ver con la metodología basada en competencias digitales y el valor adicional que aporta el uso de las tecnologías en los procesos educativos en el aula de clases el mismo que es un factor importante como una base teórica en el desarrollo del mundo actual.

2.2 [Contenido teórico que fundamenta la investigación]

2.2.1 Fundamento Teórico

2.2.1.1 Competencias digitales

“El uso de las TIC en las actividades diarias de las personas es una tendencia mundial; este proceso está provocando cambios económicos, políticos, sociales y culturales a nivel mundial. Esta nueva cultura que está surgiendo tendrá un impacto significativo en el sector educativo, ya que las habilidades digitales que requiere el mercado laboral deben ser atendidas por las escuelas formales. “El manejo y uso adecuado de las TIC debe entenderse como un medio, mas no como un fin para la enseñanza en la sociedad del conocimiento” (Kaplún, 2019, p. 25).

Con el paso del tiempo, “la humanidad se ha ido transformando y con ella la sociedad, al desarrollar métodos y técnicas que el ser humano utiliza como medio para su supervivencia y evolución a través de los años” (Barragán, 2019, p. 21) ya sea por el surgimiento de nuevas necesidades o por mejorar y al optimizar sus recursos y el tiempo empleado para cada actividad. Por esta razón, el mundo de hoy está experimentando muchos cambios, y constantemente se producen bienes, buscando siempre mejores beneficios, principalmente como resultado de los avances científicos.

Las competencias entendidas desde el panorama educativo, según lo manifestado son asumidas a manera de instrumentos de gran utilidad que permite la movilización de actitudes, conocimientos y procesos; por medio de los cuales los discentes adquieren habilidades para facilitar la transferencia de conocimientos y generar innovación (Luz Levano-Francia, 2019). Es decir, las competencias es la capacidad de comprender y se la considera una herramienta muy útil en los procesos pedagógicos, a través de los cuales los estudiantes adquieren destrezas para promover conocimientos.

Existen dos tipos de competencias: las digitales y las docentes. Las relacionadas con el uso de las tecnologías.

2.2.1.1.1 Definición

La competencia digital se define como uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, ocio y la comunicación. Se basa en competencias básicas tales como el uso de la computadora para la obtención, evaluación, almacenamiento, producción, presentación e intercambio de información por medio de internet, además de saber comunicarse y participar en redes de colaboración (Navarro, 2018, p. 28).

De acuerdo con la cita anterior, para los docentes serán las mismas habilidades que actualmente se le exigen a la población en general, así como habilidades específicas para utilizar las TIC en su labor profesional para mejorar el proceso de aprendizaje.

Las competencias de los docentes son competencias profesionales que se desarrollan mediante procesos de formación deliberados y dirigidos, pero también se desarrollan y perfeccionan en el devenir cotidiano del practicante cuando enfrenta las situaciones clave de la práctica (Díaz Barriga Arceo, 2019).

Según lo mencionado las competencias de los docentes se desarrollan según las habilidades pedagógicas que son habilidades profesionales que se forman en el proceso de formación consciente y propositiva, y también se desarrollan y perfeccionan en la vida cotidiana.

2.2.1.2. Teorías sobre las competencias digitales

Las competencias digitales es un modelo de aprendizaje que parte de conceptos métodos de enseñanza que facilitan la integración de las actividades de aprendizaje, a través del uso de diferentes recursos y herramientas tecnológicas este modelo basa principalmente el aprendizaje en el trabajo interactivo y colaborativo con foco en brindar herramientas que motiven el aprendizaje en los estudiantes por lo que la teoría que tiene estrecha relación con las competencias digitales es la de Siemens denominada teoría del conectivismo.

El conectivismo es una teoría ampliamente aceptada y los expertos en el tema incluso la llaman la "teoría del aprendizaje digital". El conectivismo busca describir cómo utilizar nuevas herramientas de personalización en línea caracterizadas por un alto grado de colaboración que posibilita nuevas formas de aprendizaje. En esta teoría el aprendizaje es permanente y, por lo tanto, en gran parte informal. Por lo tanto, incluye una crítica de las tres principales teorías del aprendizaje: el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo. Mediante el uso de tecnologías web, el aprendizaje se difunde "fuera" de los estudiantes y dentro de comunidades de aprendizaje (Siemens, 2018, pág. 21).

Así, la contribución más significativa de la teoría conectivista es su insistencia en la capacidad de "expresar" el conocimiento, en lugar del simple conocimiento declarativo. Es decir, el conectivismo cree que el valor de los medios digitales radica en la capacidad de transferir conocimientos y encontrar recursos.

Esto significa que los estudiantes son responsables de desarrollar sus propias herramientas de aprendizaje, entornos, redes y comunidades, saliendo de la zona de confort de un sistema que los convierte casi en espectadores, en lo que se merecen. Es decir que en esta época en la que el existe un avance acelerado de la tecnología el conectivismo los convierte en los héroes de la película "Educación".

2.2.1.3 Importancia de la digitalización en la educación

La importancia de la digitalización de la educación tiene su base en el fácil acceso a la tecnología que influye en la forma de trabajar de las instituciones educativas, lo que se denomina transformación digital. Su concepto se basa en la transformación de las instituciones utilizando tecnologías digitales para optimizar la forma de trabajar de su personal y estudiantes.

Las instituciones necesitan actualizar e implementar nuevas tecnologías, herramientas y plataformas que cada vez son más necesarias en la educación.

Sin esta adaptación, las escuelas podrían quedarse atrás. Pero para dar cabida a lo digital, los docentes deben estar capacitados para aprovechar al máximo las herramientas digitales en sus actividades diarias (Peña, 2018, pág. 8).

Por lo cual, una educación de calidad debe construir individuos productores de conocimientos que puedan responder de manera eficaz, mediante competencias, a los nuevos retos que presenta la sociedad del conocimiento es decir que una mejor educación y formación de las competencias son esenciales especialmente por lo que refiere a los grupos más desfavorecidos pues, estos grupos serán beneficiados de la nueva economía y serán introducidos en ella porque la misión de las Naciones es fomentar políticas educativas que encaminen a formar instituciones que preparen individuos para una sociedad del conocimiento.

2.2.1.4 Importancia de las competencias digitales en los docentes

Estamos en medio de una continua evolución digital en la educación y los docentes necesitan desarrollar habilidades digitales para asegurar la innovación en el aprendizaje y adaptarse a estas nuevas tendencias. “Implementar en la educación modelos adaptados a esta revolución educativa, utilizando recursos tecnológicos que posibilitan un aprendizaje significativo ante los nuevos retos a los que se enfrenta la nueva generación de estudiantes como nativos digitales, ha provocado una grave disrupción por la falta de conocimientos sobre competencias digitales” (Correa, 2018, pág. 58).

En base a esta cita se refleja la realidad basada en la importancia del desarrollo de las competencias digitales es que cuando se introducen las tecnologías educativas en los procesos educativos el docente se ve obligado a adquirir competencias digitales completas, para colaborar con la disminución de la brecha digital en los niveles educativos, por otro lado, los retos se vislumbran durante y después de la pandemia, la importancia radica en promover las habilidades digitales como parte del desarrollo educativo más allá de la virtualización de la educación.

La importancia del desarrollo de las competencias digitales en los docentes radica en el mejoramiento de los procesos de aprendizaje y aplicación de las habilidades digitales de los docentes para impulsar nuevos modelos de educación utilizando tecnologías educativas que beneficien la educación virtual en la sociedad actual durante y después de la pandemia.

2.2.1.5 Ventajas del desarrollo de competencias digitales en los docentes

Las competencias digitales traen consigo una serie de ventajas para los procesos educativos en la actualidad tienen una gran demanda para desarrollar procesos que permitan funcionar de manera efectiva en el entorno digital de la educación.

La situación de pandemia obligo a muchos docentes a replantearse su proceso de enseñanza. En este sentido, se considera necesaria la importancia de las competencias digitales pedagógicas para que los docentes respondan a las demandas y exigencias actuales que se imponen a la docencia (Solorzano, 2018, pág. 74).

Entre las ventajas de las competencias docentes digitales están el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes para utilizar las TIC de forma crítica, creativa y segura en el aula. Esencialmente, proporciona a los estudiantes el conocimiento y las habilidades para prosperar de manera efectiva en el siglo XXI.

A través del uso de las competencias digitales los docentes son capaces de buscar información y procesarla en conocimiento atribuyéndole significado. Utilizar tecnología o aplicaciones digitales, crear contenido y comunicarse en línea, compartir sus experiencias con la comunidad docente ser responsable y la tecnología permite atender con mayor precisión la diversidad de los estudiantes, sintonizar el uso de la tecnología en el aula a los alumnos, siempre en consonancia con sus objetivos educativos.

2.2.1.6 Desventajas que se producen cuando los docentes no poseen competencias digitales

Existe una variedad de desventajas cuando los docentes no poseen competencias digitales entre las que se menciona que para que sean eficientes se requiere mejora continua para el docente, compromiso de tiempo y dinero, necesidad existente de grandes cantidades de información, la falta de conocimiento provoca errores por el enfoque clásico que a los maestros le requiere menos compromiso, tiempo y esfuerzo.

La aplicación de competencias digitales muchas veces requiere una actualización de equipos y software para la realización de tareas de desarrollo es importante indicar que los costos de la tecnología son altos porque, si el trabajo se hace de forma inconsciente se corre el riesgo de un aprendizaje incompleto además puede convertirse en demasiado dependiente entre los participantes del proceso además de conducir al plagio (Noah, 2019, pág. 87).

El uso de las competencias digitales es muy importante para la educación, brinda gran comodidad y acceso a diferentes estrategias educativas, pero el mal uso o la falta de comprensión en el manejo de las mismas puede ser una gran desventaja tanto para los estudiantes como para los docentes.

2.2.1.7 Características que denotan el dominio de competencias digitales por parte de los docentes

Son muchas las características que se les ha atribuido a las competencias digitales necesarias para que cualquier ciudadano en el mundo pueda desenvolverse con eficiencia en el ámbito laboral y educativo.

- Dominar el manejo práctico del ordenador (hardware) y de los programas más comunes, como por ejemplo un procesador de textos (software).
- Tener un conjunto específico de conocimientos y habilidades que les permiten buscar, seleccionar, analizar, comprender y gestionar la gran cantidad de información disponible a través de las nuevas tecnologías.
- Conservar valores y actitudes hacia la tecnología no controvertidas (tecnofobia), acríicas y resignadas.
- Utilizar las tecnologías en la vida cotidiana como entornos de expresión y

comunicación con otras personas, además de cómo recursos de ocio y consumo.

- Gestionar y tratar información, la cual sería una competencia de tipo informacional, saber, buscar, adquirir, gestionar información, construir conocimiento, colabora y trabajar con información.
- Usar aparatos relacionados con la temática de la información.
- Adquirir una comunicación audiovisual con los múltiples lenguajes que se utilizan en el mundo y en la Institución Educativa.
- Poseer habilidades cognitivas, permiten construir nuestro conocimiento y resolución de problemas. Comprender la información de textos digitalizados y físicos.
- El individuo, por lo tanto, debe ser capaz de usar la tecnología digital para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar, e intercambiar información, así como comunicarse en forma eficaz, trabajar en quipo a través de redes de colaboración por el bien de la comunidad nacional e internacional, compartiendo información veraz.

2.2.1.8 Actitudes de los docentes hacia las competencias digitales

Los docentes ante el uso de competencias digitales toman variadas actitudes es por ello que existe la necesidad de formar a los docentes en tecnología para que la dominen y no para que esta los haga presos de sus herramientas, es importante que el docente mantenga una actitud positiva frente al uso de las competencias digitales para incorporarla en la planificación curricular y la enseñanza usar las TIC como una herramienta en la formación docente, los docentes deben centrar su interés en el conocimiento, la comprensión y en la preparación de contenidos acordes a las necesidades educativas de los estudiantes en sus contextos.

“La formación en competencias digitales no está separada de la formación pedagógica de las instituciones escolares y de los docentes” (Garrido, 2018, pág. 56). De hecho, no son solo los docentes aislados son los que hacen el cambio, sino también el dinamismo de las instituciones escolares, liderando proyectos de innovación y mejora; en este sentido, la información reciente sobre los líderes

escolares y su participación competitiva puede ser un mensaje que beneficie a las escuelas mexicanas y promueva el escenario de las tecnologías de la comunicación.

Existe la necesidad de desarrollar un programa de formación continua, sobre todo sabiendo que el desarrollo de habilidades está relacionado con las percepciones de los docentes sobre su manejo de la tecnología; se ha encontrado que los docentes muestran más estrés al usarlos que los estudiantes y los perciben como menos capaces.

2.2.1.9 Conocimientos digitales que actualmente poseen los docentes

Los conocimientos que poseen los docentes en la actualidad en cuanto a competencias digitales están ligados a competencias clave para adaptarse de un modo flexible a un mundo en constante cambio, ha sido publicada por el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea en Diciembre de 2006, la cual definen a las competencias “como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, y las competencias clave son aquellas que todo el mundo precisa para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo” (Johnson, 2019, p. 43).

Por lo tanto, en el periodo históricoeducativo en el que vive el Ecuador y el mundo se debe tomar en cuenta un nuevo escenario que se perfila con nuevos entornos de trabajo y de aprendizaje, por ende, de nuevas competencias laborales, pedagógicas en las cuales son obligatorias las digitales. Estableciendo que el aprendizaje permanente se conforma como algo imprescindible para que la ciudadanía se aleje de la exclusión social y se encamine hacia una participación en la sociedad en las mejores condiciones posibles.

Además de ello el desarrollo de competencias digitales es “La capacidad de usar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de estas que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos” (Padrón, 2018, pág. 65).

En otras palabras, la competencia digital es un conjunto de conocimientos, competencias, habilidades y competencias combinadas con valores y actitudes que se utilizan para utilizar estratégicamente la información y lograr objetivos de conocimiento tácito en contextos y herramientas de tecnología digital específicos.

En la cita anterior, se puede entender que los docentes necesitan habilidades digitales y un uso adecuado de los recursos informáticos para enseñar de manera efectiva y confiable las materias con métodos interesantes y modernos, que también son relevantes en esta era de las TIC integradas. Estas capacidades en el dominio estratégico se capturan en cinco capacidades clave, cada una de las cuales se relaciona con diferentes dimensiones de las capacidades digitales: acceso, adopción, adaptación, apropiación e innovación.

El proceso de construcción de las competencias digitales debe estar vinculado a las competencias docentes, trabajando de manera transversal, posibilitando al profesor asumir una nueva postura en su práctica pedagógica, en su actuación social y colectiva (Isamélia Santos Guimarães Carvalho, 2019). El proceso de desarrollo de las competencias digitales debe vincularse con las competencias docentes y trabajar lateralmente, para que los docentes ocupen un nuevo lugar en su práctica pedagógica, social y de desempeño colectivo.

2.2.1.10 Los procesos digitales que forman parte de la educación del siglo XXI

Es claro que la educación también se ve afectada por los múltiples cambios derivados de la incorporación de estas tecnologías; por tanto, estamos presenciando los cambios de modelo educativo, de formación de estudiantes, de escenarios de aprendizaje. No se puede dejar de lado estos cambios en términos de desarrollo social relacionados con las innovaciones tecnológicas, cambios en las relaciones sociales y nuevos conceptos con la relación entre tecnología y sociedad, porque juntos forman relaciones educativas. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y los cambios que introducen en la sociedad y en todos sus ámbitos hacen que no se pueda imaginar un sistema educativo en pleno proceso de reforma e innovación, donde se ponen de manifiesto los beneficios, retos y riesgos de la

incorporación de procesos digitales.

La educación del siglo XXI fusiona entre sus principales aspectos la incorporación de la clase del futuro combinando la tecnología y educación. Poco a poco, el modelo de aprendizaje tradicional comenzó a convertirse en una cosa del pasado. Las aulas de hoy tienen espacio para la creatividad, el ingenio y la integración de herramientas digitales cotidianas. Porque no es lo mismo memorizar una fecha y una cadena de palabras que comprender, mirar en una pantalla grande o incluso interactuar con hechos históricos, autores u obras de arte. “Hoy en día, la tecnología es una herramienta clave para mejorar las habilidades de los estudiantes” (Zuñiga, 2018, pág. 84).

El uso de pizarras interactivas, tabletas, bolígrafos e incluso la realidad virtual son nuevas herramientas que pueden ayudar a aumentar la creatividad y la productividad de los estudiantes. Además, los teléfonos inteligentes, las tabletas y las aplicaciones son parte de su vida diaria, no pueden ser excluidos del aprendizaje. El aprendizaje basado en competencias enfatiza que la tecnología es un elemento clave que brinda muchas oportunidades para el desarrollo personal y la mejora de las habilidades académicas. Es un medio, no un fin, para ayudar a los estudiantes a aprender más y mejor.

2.2.1.2. Calidad de Recursos Didácticos

2.2.1.2.1 Definición de calidad

Al hablar de calidad se refiere a la capacidad del objeto para satisfacer la necesidad indirecta o directa de los requerimientos de los usuarios, es decir, la satisfacción de las necesidades de los usuarios. Es un concepto subjetivo que está relacionado con la percepción que tiene cada persona de cómo una cosa se compara con cualquier otra de su tipo, y varios factores como la cultura, el producto o servicio, las necesidades y las expectativas influyen directamente en esta definición.

“La calidad puede referirse a la calidad de vida de la población de un país y se define como una comparación de los recursos necesarios para obtener ciertos bienes

y servicios básicos” (Yelo, 2018, pág. 87). Es ampliamente reconocido que la calidad de la educación está determinada por muchos factores, algunos de los cuales están enraizados fuera del sistema educativo.

El acceso a una educación de calidad significa adquirir las habilidades y los conocimientos necesarios para garantizar el reconocimiento y el respeto continuos de todos los derechos humanos. La calidad de un sistema educativo es la cualidad integral de adecuación, pertinencia, eficacia interna, eficacia externa, impacto, pertinencia, eficiencia y equidad. El Estado garantiza la calidad de la educación obligatoria sobre la base de que los materiales y métodos didácticos, la organización escolar, la infraestructura educativa y la idoneidad de los docentes y administradores aseguren el máximo rendimiento académico de los estudiantes.

2.2.1.2.2 Definición de recursos didácticos

Los recursos didácticos y de aprendizaje son soportes para fortalecer el desempeño de los docentes y optimizar el proceso de aprendizaje. Los recursos didácticos, incluidos los materiales audiovisuales, las ayudas informáticas para el aprendizaje, el apoyo físico, etc., ayudarán a los docentes a mejorar su desempeño en el aula. Estos recursos son desarrollados por los docentes de acuerdo a los requerimientos para estimular y despertar el interés de los estudiantes, fortalecer el proceso de aprendizaje y conectar los contenidos teóricos de la materia con las lecciones prácticas.

“Un recurso de aprendizaje se entiende como un conjunto de medios materiales para intervenir y facilitar el proceso de aprendizaje” (Valderrama, 2019, pág. 98). Es decir que estos materiales pueden ser físicos o virtuales, y tienen la condición de estimular el interés de los estudiantes, adaptarse a las características físicas y mentales, jugar un papel en la enseñanza y también tienen una gran capacidad de adaptarse a todo tipo de condiciones para lograr el desarrollo de sus contenidos.

“Los recursos didácticos engloban todos aquellos materiales como los juegos, medios técnicos, recursos o aparatos que son capaces de proporcionar ayuda a los estudiantes para su comprensión y consolidación de conceptos esenciales en las

fases del proceso de aprendizaje” (Brunetz & Cazares, 2021). Es decir que los recursos son todos aquellos materiales que el docente aplica en las aulas de clases con la finalidad de construir un aprendizaje significativo.

Entre las funciones de los recursos para el aprendizaje incluyen: a) brindar información, b) lograr metas, c) dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, f) acercar las ideas a los sentimientos. g) motivación de los estudiantes.

Su importancia radica en el efecto de estimulación de los órganos sensoriales en el aprendiz, es decir, los pone en contacto directo o indirecto con el objeto de aprendizaje. La función de un recurso de aprendizaje debe tener en cuenta el grupo al que está destinado para que el recurso sea verdaderamente útil y lograr obtener los objetivos de aprendizaje propuestos.

2.2.1.2.3 Teorías educativas sobre el uso de los recursos didácticos

2.2.1.2.3.1 Teoría constructivista

Los teóricos constructivistas enfatizan más el contexto que el contenido de aprendizaje en sus propuestas de enseñanza, por lo que prefieren hablar de contexto o contexto de aprendizaje más que de contexto de enseñanza. Hacen referencia a una propuesta de aprendizaje más flexible en la que no se decide qué aprenderá el estudiante, cómo aprenderá, dónde aprenderá, por qué aprenderá, en qué contexto y cómo se evaluarán sus conocimientos.

“El diseño de aprendizaje constructivista sugiere que no existe un conocimiento único, ya que cada uno construye su propio conocimiento y llega a un consenso después de consultar con otros” (Troya, 2021, pág. 87). Los entornos de aprendizaje deben incluir herramientas, recursos y actividades diseñadas para ampliar el conocimiento y estimular el razonamiento de los estudiantes de manera significativa, en lugar de imponer contenido o secuencia.

Esta teoría incluye una serie de herramientas y recursos que ahora se utilizan con mucha frecuencia en la práctica, donde se requiere la interacción entre todas las entidades involucradas, como estudiantes y profesores, para lograr el objetivo establecido. En esta teoría el aprendizaje ocurre fuera de la persona y puede ser almacenado y manipulado por la tecnología y dentro de la organización; también ocurre en la organización y evalúa lo aprendido, no el cómo aprender.

2.2.1.2.4 Los recursos didácticos tecnológicos

Los recursos didácticos tecnológicos están diseñados para interactuar con los usuarios, el uso de estos recursos educativos augura un gran progreso en el aprendizaje en general, son recursos que permiten implementar un proceso de aprendizaje auto dirigido que refuerza el principio de “aprender a aprender” utilizando recursos tecnológicos e incorporando las tics en este proceso los estudiantes son participantes directos o lideran su propio aprendizaje.

“El uso de medios interactivos se refiere al uso de diversos programas que, aunque no están dirigidos a la educación, brindan diversas aplicaciones para la educación y hacen de las computadoras e Internet un medio eficaz para el proceso de aprendizaje” (Torres, 2018, pág. 11). Este tipo de alternativas técnicas para el desarrollo de recursos educativos ya sea: 1) localmente sin Internet (offline) o 2) en red con conexión a Internet (online), para la producción de recursos educativos como video tutoriales, grabación de presentaciones en PowerPoint con voz o el software de demostración son tecnologías informáticas y de comunicación. Los recursos en el contexto pedagógico deben desarrollarse en coordinación con docentes y estudiantes para identificar las necesidades de las asignaturas que apoyarán el proceso de aprendizaje.

El uso pedagógico de los recursos tecnológicos en los contenidos de la asignatura requiere del compromiso de los docentes y del manejo moderno de las tecnologías de la información y la comunicación, independientemente de que se utilicen o desarrollen recursos informáticos con o sin conexión a Internet. El uso de recursos educativos brindará la oportunidad de combinar los elementos de las

lecciones teóricas de la intervención con lecciones prácticas y simulaciones, mejorando el proceso de aprendizaje.

2.2.1.2.5 Importancia de los recursos didácticos tecnológicos

Los grandes cambios que hemos vivido a lo largo de las décadas hacen que los estudiantes tengan que ser educados para la sociedad en la que vivimos, por eso la sociedad actual necesita de la tecnología, ya sea entretenimiento, trabajo, información que permitan mejorar los procesos en todos los ámbitos de la vida.

Por lo tanto, los recursos didácticos tecnológicos son importantes en la formación docente, no solo en la educación primaria, sino durante todo el proceso educativo de los seres humanos, ya que juegan un papel cada vez más importante en el aprendizaje de los estudiantes, recordemos, por ejemplo, el uso de Internet mismo que cada vez gana más adeptos, lo que significa buscar y encontrar información más rápido para solucionar situaciones que se presentan en el día a día. “Es por ello necesario que exista una estrecha relación entre la formación docente y la tecnología” (Sunkel, 2019, pág. 63). Los docentes que no aplican recursos didácticos tecnológicos claramente se encuentran en desventaja en comparación con los conocimientos innatos que posee el estudiante.

El progreso tecnológico diario es más rápido que en las escuelas, incluso en áreas remotas y pobres con servicios básicos deficientes. Esto se ve claramente en el uso de la mensajería instantánea (Chat), el uso de programas, el control de cámaras web, etc., que han creado una nueva forma de comunicación entre los jóvenes que los docentes no pueden ignorar y es aquí donde radica la importancia de estos recursos didácticos tecnológicos y su incorporación en los procesos educativos de calidad acorde a los avances tecnológicos del mundo actual.

2.2.1.2.6 Beneficios de la tecnología para desarrollar recursos didácticos

La educación cada vez es más competitiva, y para lograr un mejor nivel educativo se apoya en recursos que ayuden en el proceso de aprendizaje, como los materiales didácticos, su uso tiende a orientar y motivar a los estudiantes a crear conocimiento, es decir utilizan sistemas de aprendizaje innovadores con herramientas tecnológicas para apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Uno de los

problemas de las instituciones educativas es la falta de integración de las TIC en el proceso de enseñanza, ya que apenas se introduce la tecnología surge la pregunta de cómo la usan los docentes y cómo la quieren usar. Los docentes integran en sus métodos de enseñanza la tecnología y los recursos didácticos.

Esta tecnología permite la interacción entre humanos y máquinas, es decir responden a la acción humana, con la interacción en los videojuegos son una de las tecnologías más características en esta interacción, no se permite libro que no permita telelibros, en estos últimos casos somos los destinatarios de la información y poco podemos hacer con esta tecnología (Parcerisa, 2019, pág. 25).

Pero con las TIC, se puede elegir en función de ciertas características, y dependiendo de lo que hagamos, las máquinas responderán de manera diferente, lo cual es muy atractivo para los humanos. Las TIC no son solo una fuente de información, sino también un recurso poderoso y valioso a través del cual las personas pueden comunicarse entre sí a través de dispositivos móviles, correo electrónico, foros, chat y más.

En el mundo de la educación se puede encontrar innumerables usos de la tecnología, desde la creación de portales o sitios web educativos, la creación de aulas virtuales, videoconferencias, software educativo y lógicamente conjuntos completos de materiales didácticos con soporte de disco o multimedia educativa actualmente disponible para su distribución por Internet.

2.2.1.2.7 Los recursos didácticos y la motivación

Toda actividad educativa implica una acción comunicativa entre un docente y un estudiante, quienes intercambian información y la procesan para crear conocimiento. Las actividades de aula como presentaciones y discusiones orales, lectura de textos impresos, ejercicios y ejercicios de laboratorio se apoyan en materiales didácticos como pizarrones, libros, carpetas y manuales impresos. Estos materiales actúan como mediadores en el proceso de aprendizaje, transmitiendo contenidos y facilitando su comprensión y uso.

Con la ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es posible producir medios que integran texto, grabaciones de sonido, imágenes, animación, video, y elementos de software, almacenarlos en una computadora o llevarlos a Internet para que se puede ver desde una computadora o dispositivo de lectura móvil. Estos medios se denominan medios digitales porque se representan en un lenguaje binario formado por números (0 y 1), que es característico de las computadoras y se utiliza actualmente en recursos educativos, especialmente en informática.

“Los materiales digitales se denominan también recursos educativos digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas de las características didácticas apropiadas para el aprendizaje” (Peña, 2020, p. 43). Es decir que están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

Los recursos son todos los materiales a los que podemos recurrir para que el aprendizaje sea un hecho inevitable” El docente debe buscar los medios (gráficos, textos, carteles, música, observaciones de su entorno, visitas, videos, entre otros) para hacer que los estudiantes se acerquen al aprendizaje de una manera eficiente, en el menor tiempo posible (Chulde, 2017). Es decir los recursos son todos los materiales directos a los que podemos recurrir, por lo que el aprendizaje es un hecho inevitable”. Los docentes deben encontrar diferentes formas (gráficos, textos, carteles, música, observaciones ambientales, visitas, videos, etc.) para acercar a los estudiantes al proceso de aprendizaje. manera efectiva.

2.2.1.2.8 Los recursos didácticos como elementos que permite un aprendizaje significativo.

Los recursos didácticos digitales son aquellos materiales que consisten en medios digitales creados para facilitar las actividades de aprendizaje. El material didáctico es adecuado para el aprendizaje si facilita el aprendizaje de contenidos conceptuales, facilita el aprendizaje de habilidades procedimentales, promueve la mejora de actitudes o valores.

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de un computador, un dispositivo móvil y conexión a Internet (Pérez, 2019, p. 65).

Los recursos educativos digitales tienen características que los recursos educativos tradicionales no tienen. Leer un texto impreso en el que el discurso fluye linealmente tiene intereses y necesidades diferentes a leer un texto digital escrito en hipertexto. El uso de las TIC en la educación significa la creación, búsqueda y selección de recursos educativos de recursos educativos digitales de acuerdo al nivel de desarrollo cognitivo deseado, a saber:

Tutoriales, hipertexto -documentos html- y los recursos audiovisuales –videos y animaciones- permiten realizar actividades de investigación de información para adquirir y ampliar conocimientos básicos sobre un tema de investigación.

Los simuladores, las aplicaciones multimedia, los juegos educativos, así como las aplicaciones de práctica y práctica permiten la interacción con los objetos de conocimiento para comprender el proceso, desarrollar habilidades, relacionar e integrar los conocimientos en el proceso de comprensión, vinculación y fortalecimiento del aprendizaje.

Figura 1.- Recursos educativos digitales



Figure 1 Recursos Educativos digitales

Elaborado por: La autora

Un docente que quiera apoyar su currículo con recursos educativos digitales tiene dos opciones para brindar el componente digital necesario:

La realización de un relevamiento sobre los recursos y equipamiento de infraestructura en las instituciones de educación financiera puede servir de referencia para la quinta política del plan decenal de educación, que tiene como objetivo promover la mejora de la calidad de los servicios educativos con la suficiente fortaleza física y tecnológica; complementar, adecuar y reparar la infraestructura y equipamiento de las unidades educativas para que cumpla con los estándares mínimos que promuevan el correcto uso del modelo educativo, el establecimiento de un sistema de certificación de instalaciones y medios técnicos y materiales. La dirección de su actividad se centra en las siguientes actividades:

Según el Ministerio de Educación del Ecuador la baja inversión en infraestructura escolar en el pasado dejó las escuelas en una situación lamentable. Aunque lo invertido en el año último año ha do la suma de los 7 años anteriores, solamente se ha logrado cubrir el 14% de las necesidades en este campo. Si esa inversión se sigue aplicando hasta el final del año

2015, se podría cubrir todas las necesidades de infraestructura integral para ofrecer una educación pública de calidad y calidez (MINEDUC, 2015, p. 21).

En relación a los estándares de calidad diseñados en el año 2012 por el Ministerio de Educación del Ecuador, se entienden a los mismos como descriptores de logros esperados correspondientes a los diferentes actores del sistema nacional, su principal propósito es orientar, apoyar y monitorear la acción del sistema educativo hacia su mejora continua. Contribuyen a las decisiones de política nacional para mejorar la calidad del sistema educativo.

Sin embargo, se entiende que las Políticas Educativas darían paso a la consecución de los Estándares de Calidad dotando de una infraestructura adecuada, entregando los recursos humanos (autoridades y docentes) preparados para los cambios vertiginosos de la educación en el Ecuador y en América Latina, desde el punto de vista la educación es un derecho de los ciudadanos y un deber del Estado dotar de los recursos necesarios.

2.2.1.3. Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito

2.2.1.3.1. Reseña histórica

La escuela de educación básica “Carlos Matamoros Jara” es creada en el año de 1883 que consistía en una escuela mixta fiscal, la maestra Dolores Flores de Clavijo fue nombrada profesora, no tuvo auxiliar. Se encuentra ubicada en el casco central Avenida Cinco de Octubre y Pichincha. Posteriormente en el siguiente periodo lectivo fueron nombrados los profesores del plantel, los siguientes señores: Mario Clavijo, Celestino Salazar y Darío Argudo. A los pocos años debido al crecimiento poblacional la Dirección de Estudios de la Provincia, se vio precisada en crear las escuelas de niños y niñas, este acontecimiento se dio en el año 1907 y así se formaron los dos centros de educación primaria, representada por las escuelas: Juan Rodríguez Gutiérrez de niñas y la de niños sin nombre, la misma que luego paso a llamarse Escuela Carlos Matamoros Jara, en honor al Ilustre escritor Guayaquileño.

Por el año 1939 se desempeñó como profesor la Sr. Elías Cedeño Jerves, cuando la escuela funcionaba en una villa espaciosa, ubicada en lo que hoy es la

esquina del 5 de octubre y Pichincha (casa del Sr. Honorio Zavala). En 1940 el Magisterio le confiere ser director de la Escuela N 90 Carlos Matamoros Jara a Don Isidoro Acurio Fiallos, con un sueldo mensual de 50 sucres. Frente a la gran responsabilidad que se le había confiado, puso todo su entusiasmo al servicio de la niñez. En el año de 1949 formó un comité Proconstrucción de la Escuela Carlos Matamoros Jara, cuyos integrantes fueron: Aquiles Ordoñez, Raquel Sánchez de Coello, José Julio Manzano, Rosa Mora de Miranda, Marcial Sánchez entre otros. El comité consiguió del Ingenio San Carlos la donación del terreno para la escuela, luego de sortear todas las dificultades, en 1950 se inicia la construcción gracias a las gestiones del Honorable consejero Provincial Manuel Medina Castro. En 1958, Don Isidoro Acurio Fiallos es ascendido a Supervisor Provincial de Educación.

2.2.1.3.2. Situación actual

La institución educativa Carlos Matamoros Jara actualmente se encuentra ubicada en el Cantón naranjito provincia del Guayas, dirección: av. 5 de octubre y pichincha, cuenta con 2 pabellones de aulas, un pabellón con dos pisos cuenta con 11 aulas, la dirección, aula de la docente de apoyo y un pabellón con 6 y el bar de la institución educativa teniendo un total de 17 aulas para albergar a la niñez que se educa en este templo del saber, además cuenta con cancha deportiva, 3 bloques de baterías higiénicas, cancha, bar, Departamento de Apoyo Pedagógico no cuenta con laboratorio de computación por lo que el equipamiento tecnológico con el que cuenta es del contingente de los docentes.

Su personal docente está integrado por las siguientes personas:

Msc. Amanda Matías

Lic. Catalina Zambrano

Lic. Gabriela Chuez

Lic. Leonor López

Lic. María Perreros

Lic. Shamy Flores

Lic. Roxana Solís

Lic. Maritza Torres

Dipl. Vanessa Pérez

Lic. Katherine Flores

Lic. Mariela Rivera

Lic. Miryam León

Lic. Angela Espinoza

Msc. Karen Bayas

Ec. Cecibel Padilla
Dip. Hermes Rodríguez
Lic. Susi Zambrano
Msc. Yessy Córdova
Lic. Priscila Neira
Lic. Alejandrina Gavilanes

Lic. Lady Cortez
Lic. Rosa Campo.
Msc. Juana Espinoza
Lic. Dersi Burbano
Lic. Alexandra Franco

La educación del Cantón Naranjito ha sido representada desde que fue parroquia la Escuela Carlos Matamoros Jara. Desde ese entonces la niñez naranjiteña contó con un centro para su aprendizaje. Para que no se pierda la huella del esfuerzo de aquellas personas que conformaron el comité de padres de familia que hicieron posible la construcción de esta escuela, se trató de recoger estas vivencias.

Ahora que conocemos parte de la historia de esta institución educativa, es necesario rendirle el justo homenaje a aquellas personas que intervinieron en esta obra.

Ahora lo que nos queda es conocer, porque la escuela lleva el nombre de CARLOS MATAMOROS JARA.

Carlos Matamoros Jara, dentro de la historia de la Fundación de Guayaquil fue un investigador de gran valor, Nació en Guayaquil el 4 de abril de 1872, desde joven se dedicó a la pedagogía, fundando en la zona rural de Daule varios jardines de infantes, En 1890 se inició en el periodismo y actuó de corresponsal de El Diario de Avisos cuyo almanaque de Guayaquil editó ese año en la imprenta comercial, en cuarto menor. Luego colaboró como editor en El grito del pueblo, escribiendo bajo los seudónimos de Carlota Setheber, Ildefonso Heber y Her Ber.

2.2.1.3.3. Filosofía corporativa

En la actualidad la Escuela de Educación Básica “Carlos Matamoros Jara”, tiene el compromiso de formar seres humanos centrados en la reflexión, en el crecimiento personal, social y en la construcción de un aprendizaje significativo inspirados en las exigencias de una sociedad avanzada científica y tecnológica. Además, concentrados en generar espacios para el aprendizaje de valores democráticos y participativos en la toma de decisiones formando un ciudadano

integral, motivado en la protección de nuestros recursos naturales y el medio ambiente a través de la reflexión y desarrollo de proyectos ambientales que mejoren nuestro entorno.

Es importante destacar que el camino hacia la incorporación de las competencias digitales docentes para verificar y analizar su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas en la institución educativa en la actualidad no se ha incorporado algún proyecto que tome en cuenta este importante aporte que se le puede dar a la educación aunque una de las mejores estrategias para lograr el crecimiento y desarrollo de las personas y la sociedad siempre es esa visión de cambio y apuntar en la actualidad hacia la modernización de los procesos educativos.

2.2.1.3.4. Misión

Esta Institución tiene la misión de cumplir el encargo social de reproducir la cultura generada por la humanidad; así como, para potenciar su desarrollo en el marco de la creatividad, desempeño que es inherente al ser humano. Conociendo que en el Cantón Naranjito se tiene muy claro que la educación posibilita el desarrollo de capacidades de los sujetos, así como el logro de una formación integral generando una sociedad que se aleje del atraso, pobreza, miseria e indigencia.

2.2.1.3.5. Visión

La Escuela de Educación Básica CARLOS MATAMOROS JARA será una institución que contribuya referente cantonal con su propuesta pedagógica constructivista que fortalece el aprendizaje creativo, crítico y reflexivo con personal docente comprometido en brindar una educación holística e innovadora fomentado en valores para mejorar la calidad de vida de sus educandos y el crecimiento personal para que sean protagonistas de sus éxitos.

2.2.1.3.6. Ideario

Todos los docentes se rigen por su ideario educativo el mismo que se especifica a continuación.

- 1.- Universalidad. - Garantizamos el derecho a la educación de niños y niñas y promovemos a través de una educación de calidad.
- 2.- Educación para el cambio. - Promover aprendizajes para alcanzar el bienestar de nuestros educandos.
- 3.-Libertad. - Buscamos desarrollar y transmitir los conocimientos, las ideas a través de la investigación, el estudio en forma individual y grupal.
- 4.-Atención prioritaria. -Garantizamos y promovemos la participamos e inclusión de los estudiantes con discapacidades en el ámbito público.
- 5.- Desarrollo de procesos. - La interacción de los docentes y estudiantes, quienes de acuerdo a las expectativas hacia un aprendizaje desarrollan una buena relación, obligados a proveer un ambiente óptimo, basados en la confianza y respeto mutuo. (ojo revisarlo)
- 6.-Educación en valores. -Les permitimos a los estudiantes, facilitar procesos personales de valoración, para que reflexionen y discernan aquellos valores que desean hacer propios, mediante procesos eminentemente personales.
- 7.-Igualdad de género. - Profesamos condiciones necesarias para potenciar los aprendizajes que valoran y enriquecen la diversidad.
- 8.-Motivación. - Fomentamos el interés por sus propios aprendizajes o por las actividades que los conducen al progreso
- 9.-Evaluación. - Promovemos una evaluación abierta y flexible, que esta complementada con medidas de apoyo, dirigidas a facilitar a los estudiantes la superación de sus insuficiencias, a través de la reflexión, la criticidad y la participación.
- 10.-Flexibilidad. -Adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del estudiante, para asumirlas e integrarlas en el concierto educativo.
- 11.-Cultura de paz y solución de conflictos. - Preparamos a los estudiantes para asumir una vida responsable con espíritu de comprensión, paz, igualdad y amistad para prevenir la violencia y construir una sociedad justa en la que prevalezca cultura de paz y no violencia.
- 12.- Equidad e inclusión. - Garantizar la igualdad de oportunidades a los estudiantes con necesidades educativas especiales y desarrollar una ética de inclusión con acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

13.- Laicismo. - Garantizar la educación laica, respetando las religiones que profesan, los cultos y doctrinas.

14.-Interculturalidad y plurinacionalidad. - Buscamos rescatar a los actores ancestrales, la cultura de cada pueblo del Ecuador y del mundo. Garantizando el derecho a los niños y niñas a una educación que les permita construir y desarrollar su propia identidad cultural, proveyendo el espacio para la reflexión, fortalecimiento y el robustecimiento de su cultura.

15.-Cuidado y defensa de la naturaleza. - Cambiar en los estudiantes la concientización de valorar, proteger, cuidar el entorno natural como base de su supervivencia.

16.-Obligatoriedad. - La educación es un ente de obligatoriedad para todos y todas desde el nivel de educación inicial hasta el nivel de bachillerato.

17.- Gratuidad. - Garantizamos una educación a través de la eliminación de cobros de matrículas, pensiones y otros rubros que impidan a los niños el acceso a una educación pública.

18.-Acceso y permanencia. - Garantizamos el derecho de la educación en todas las etapas de vida de las personas sin discriminación alguna.

19.-Escuelas saludables y seguras. -Buscamos a través de diversas instancias que la escuela garantice la calidad de todos los servicios básicos y la atención de salud integral sea gratuita.

20.-Convivencia armónica. - La educación tendrá como principio desarrollar acuerdos para la convivencia armónica de toda la comunidad educativa.

21.-Pertinencia. - Procuramos que la educación de nuestros alumnos responda a las necesidades de su entorno social, natural y cultural en todos los ámbitos.

2.2.1.3.7. Valores

Nuestra institución educativa fomenta que sus estudiantes incorporen en sus vidas valores, los cuales nos permiten mejorar el quehacer diario en las aulas y estimular el aporte y participación de los padres de familia en el desarrollo de los educandos en un bien común.

- ❖ Compañerismo
- ❖ Responsabilidad

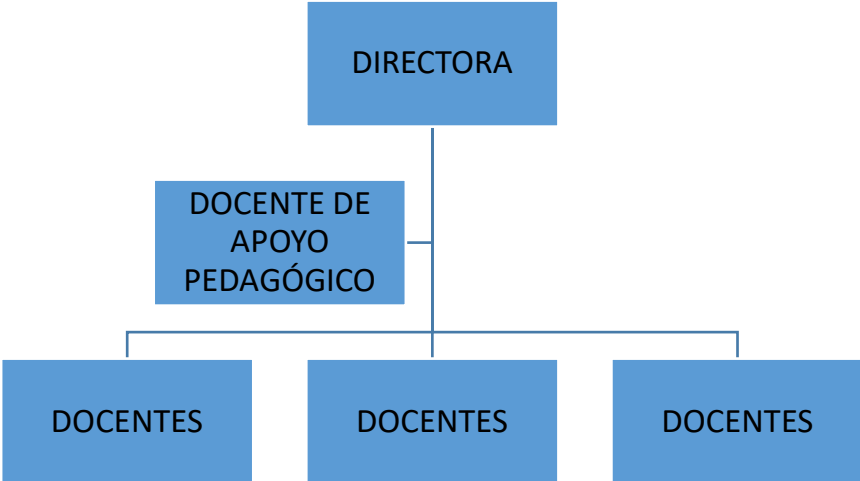
- ❖ Perseverancia
- ❖ Puntualidad

- ❖ Respeto
- ❖ Patriotismo
- ❖ Amistad
- ❖ Honestidad
- ❖ Gratitud
- ❖ Humor
- ❖ Paciencia
- ❖ Pulcritud
- ❖ Obediencia
- ❖ Lealtad
- ❖ Fidelidad
- ❖ Bondad
- ❖ Igualdad
- ❖ Fortaleza
- ❖ Familia
- ❖ Justicia
- ❖ Cuidado
- ❖ Limpieza
- ❖ Disciplina
- ❖ Valentía
- ❖ Sencillez
- ❖ Paz
- ❖ Civismo
- ❖ Solidaridad
- ❖ Libertad
- ❖ Voluntad
- ❖ Autodominio
- ❖ Liderazgo
- ❖ Generosidad
- ❖ Estética
- ❖ Autoestima
- ❖ Amabilidad
- ❖ Trabajo
- ❖ Alegría
- ❖ Diversidad
- ❖ Amor

2.2.1.3.8. Organigrama

En cuanto al recurso humano con el que cuenta la institución educativa está formado de la siguiente manera 930 estudiantes en total divididos en dos jornadas, en la matutina funciona, Inicial 1 y 2, preparatoria A y B, segundos A y B; terceros A y B; cuartos A y C; quintos A y B; sexto A; séptimo A B y y la sala de especialidad UDAI, en la jornada vespertina funciona Inicial 1 y 2; preparatoria C; segundo C; tercero C; cuarto B ; quinto B y C; sexto C; séptimo B y C, la planta docente comprende 28 docentes, 1 autoridad y 1 docente de apoyo pedagógico.

Figura 2.- Organigrama de la institución.



Elaborado por: La autora

2.2.2. Fundamento Legal

Como fundamento legal tenemos lo expresado en el 2008 por la Constitución de la República del Ecuador:

“Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional” (Constituyente, 2021).

“Artículo 385 menciona que El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad, Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. 2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales, 3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsan para lograr estrechar la brecha digital que se encuentra en el país.

Artículo 386 señala que el Sistema Nacional, de Ciencia, Tecnología, Innovación, y; Saberes Ancestrales "Comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado, universidades y escuelas politécnicas, institutos de investigación públicos y particulares, empresas públicas y privadas, organismos no gubernamentales y personas naturales o jurídicas, en tanto realizan actividades de investigación, desarrollo tecnológico, innovación y aquellas ligadas a los saberes ancestrales."; lo que

demuestra que la Unemi está propendiendo desde el trabajo de sus egresados la incorporación de proyectos que acerquen a los procesos educativos al uso de la tecnología” (Constituyente, 2021).

2.2.3. Marco Conceptual

Calidad de la educación. - La calidad de la educación significa investigación, formación del profesorado y su documentación. Si bien la calidad está influenciada por varios factores como currículum, texto, infraestructura, formación docente, ninguno de ellos garantiza resultados de calidad; estos factores son sólo herramientas, y la calidad está relacionada con el sistema de valores implementado por los principales actores: estudiantes y docentes, padres de familia y la propia sociedad.

Competencias. - Las competencias digitales se definen como el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo y la comunicación. Incluye el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias necesarias para utilizar los medios digitales y las TIC. Es un programa lanzado para realizar ciertas acciones utilizando un medio digital como una computadora o un teléfono inteligente, generalmente a través de una conexión a Internet.

Competencias digitales. - La competencia digital se define como el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación. Incluye el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias necesarias para utilizar los medios digitales y las TIC.

Digitalización. – Es el procedimiento mediante el cual, ciertas operaciones pueden comenzar a efectuarse a través de los medios digitales, como los ordenadores o los smartphones, normalmente con la ayuda de una conexión a Internet.

Motivación. - La motivación es algo que ayuda a cualquier persona a mantenerse en acción, lograr los procesos necesarios y realizar acciones relacionadas para alcanzar un logro, meta o satisfacer una necesidad específica.

Recursos didácticos. - Un recurso didáctico es cualquier material que ayude al docente a desarrollar los procesos educativos en el aula de clases facilita el entendimiento de los temas tratados por parte del estudiante y le ayuda al docente a explicarse mejor, para que el conocimiento se transmita con mayor claridad a los estudiantes.

Recursos educativos. - Es un conjunto de materiales organizados de manera significativa vinculados y secuenciados lógicamente diseñados con fines de aprendizaje para lograr un objetivo o competencia e indicadores de logro. Se caracterizan por ser independientes, reutilizables e interoperables.

CAPÍTULO III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación tiene un **enfoque de tipo cuantitativo** esto significa que se está trabajando con dos variables que muestran la causa y el efecto, para ello se procedió a diseñar un instrumento cuantitativo como es el caso de la encuesta lo que hará necesario también el uso de procedimiento matemático y estadísticos.

Según autor con cita Pérez (2017) el **enfoque cuantitativo** consiste en la medición objetiva y el análisis estadístico, matemático o numérico de los datos recopilados a través de encuestas, cuestionarios y encuestas, o mediante la manipulación de datos estadísticos existentes utilizando tecnología informática. La investigación cuantitativa se centra en la recopilación y generalización de datos numéricos en diferentes grupos o la explicación de fenómenos específicos (p.43).

La investigación presenta un **diseño descriptivo, correlacional, explicativo y transversal**; la **parte descriptiva** se inicia desde el momento en que se hace un detalle del comportamiento de cada una de sus variables para posteriormente proceder a establecer hipótesis que requieren los elementos correlacionales para demostrar si se genera esa relación de causa y efectos; sin embargo, los resultados es lo que da paso al diseño de tipo explicativo los mismos que tiene que adecuarse a los elementos que se plasman dentro de los objetivos de la investigación. Además, se requiere explicar que el estudio tiene una transversalidad que corresponde al periodo o espacio de tiempo de la investigación esto es los años 2020 al 2022.

De acuerdo al autor Sadovsky (2018) “la investigación es de tipo descriptiva que tiene como objetivo principal como su nombre lo indica la descripción de algún suceso o fenómeno que se da en la actualidad, por lo general características o funciones en el contexto”. Esta es la encargada de describir los resultados que se obtengan de la encuesta aplicada a la muestra respectiva de docentes, analizando algunas de las respuestas que permitan dilucidar las características que presentan los docentes en cuanto a los procesos o actividades que han llevado a cabo en la

institución. Con la finalidad de extraer conclusiones significativas que asistan al progreso efectivo de este informe de investigación.

Un estudio se convierte en **explicativo** según Gómez (2019) “Los estudios explicativos están dirigidos a encontrar causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales” (p.31) Su interés se centra en explicar por qué ocurre u ocurrió un fenómeno y en qué condiciones se da o se dio éste o por qué se relacionan dos o más variables de determinada manera. Este tipo de investigación se utilizó, para dar a conocer la situación actual del proceso de aprendizaje de los estudiantes.

El estudio **transversal** es el estudio estadístico según Garrido (2018) es demográfico, utilizado en las ciencias sociales y en las ciencias de la salud. Se trata de un tipo de estudio observacional y descriptivo que mide a la vez la prevalencia de la exposición y del efecto en una muestra poblacional en un solo momento temporal” (p.21). Que en el caso de este informe es de vital importancia su aplicación para determinar el problema en la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito. El presente estudio demuestra su transversalidad en el periodo investigativo que corresponde a los años 2020 al 2022.

3.2 La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La investigación toma como unidad de análisis o población de estudio a los docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito es importante indicar que la institución educativa cuenta con un total de 26 docentes.

La población es de tipo finita, esto significa que existe una base poblacional con el aval correspondiente, en este caso el aval ha sido otorgado por la secretaria de la institución educativa antes mencionada dejando constancia que el total de docentes suman 26.

La población finita es aquella que según Serrano (2018) “Es aquella en la que el número de valores que la componen tiene un fin” es decir que la población estadística que indica la cantidad de docentes en la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito es finita. Es cierto que puede variar con el tiempo, pero en un instante determinado es finita, tiene fin.

3.2.2. Delimitación de la población

La población se encuentra delimitada espacialmente o geográficamente a una institución de estudio esta es la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito la misma que desde el punto de vista geográfico está ubicada en el cantón Naranjito provincia del Guayas.

Al tener una población que corresponde a un total de 26 docentes no será necesario el cálculo de la muestra, por lo tanto, estos apartados no se presentan en el presente estudio.

3.2 Los métodos y las técnicas

3.3.1. Métodos Teóricos

Método Deductivo. - el método deductivo se lo empleó desde el momento en que se estableció de forma generalizada la relación existente entre las variables competencias digitales docentes y calidad de recursos didácticos, generalizando la importancia de cada uno de ellos para posteriormente ir específicamente cada uno de sus componentes de forma teórica.

De acuerdo a la perspectiva de Pérez (2019) “El método deductivo se lo empleo desde el momento en que se estableció de forma generalizada la relación existente entre las variables” (p.31) en el caso de este estudio las variables competencias digitales docentes y calidad de recursos didácticos, generalizando la importancia de cada uno de ellos para posteriormente ir específicamente cada uno de sus componentes de forma teórica.

El **método Inductivo** según Cruz (2019) “parte de premisas particulares observadas que dan lugar a una conclusión de carácter general” (p.31). Aun cuando es difícil probar la validez de una conclusión inducida por este tipo de razonamientos, se los considera valiosos ya que incorporan creatividad y la posibilidad de arriesgar conclusiones innovadoras. Estas conclusiones, sometidas a consideraciones, pruebas y mecanismos de validación, pueden conducir a la ampliación del conocimiento aceptado. Por eso, el método inductivo sirve para expandir el conocimiento del mundo real.

El **método analítico sintético** este método permite obtener un análisis de causa y efecto a partir de los datos recolectados para formar una estructura que permita contrastar las hipótesis presentadas y explicar los resultados obtenidos. Según Barros (2018): “Este método investiga los hechos, comenzando por dividir el objeto de estudio en cada una de sus partes para ser estudiadas por separado análisis y luego integrando esas partes para estudiarlas en conjunto y como un todo es decir síntesis” (pág. 29).

3.3.2. Métodos Empíricos

Los métodos empíricos corresponden a las técnicas de la investigación, en el presente estudio se ha aplicado la técnica de la encuesta, la misma que tuvo como instrumento al cuestionario este fue diseñado con preguntas de diversas alternativas es decir un formato diversificado en total el cuestionario presenta 27 preguntas dirigidas a los docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara.

Esta técnica tiene como objetivo capturar y documentar información a partir de preguntas estandarizadas dirigidas a los docentes de la escuela de Educación Básica Eugenio Espejo del cantón Milagro. Según Sevillano (2018) “Una encuesta es un cuestionario estructurado que se entrega a los encuestados para obtener información específica” (p.43). La técnica, que se considera la técnica de recopilación de datos más común, permite planificar con anticipación los puntos más importantes, por lo tanto, forma un cuestionario estandarizado para docentes.

La aplicación de los cuestionarios viene determinada por el proceso de selección de nuestro estudio, lo que facilita el control y confirmación de las hipótesis del problema planteado. Según Trujillo (2018) “Un cuestionario es un documento que consiste en un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de manera coherente y ordenadas, ordenadas y estructuradas según un plan para que sus respuestas nos den toda la información que necesitamos” en este caso el cuestionario fue realizado aplicando la escala de Likert.

3.3 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Toda la información que se pueda haber recopilado luego de haberse aplicado la encuesta y haberse tabulado los datos fue procesada a través del software estadístico SPSS Statistics el mismo que permitió a llevar a cabo la prueba de hipótesis.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

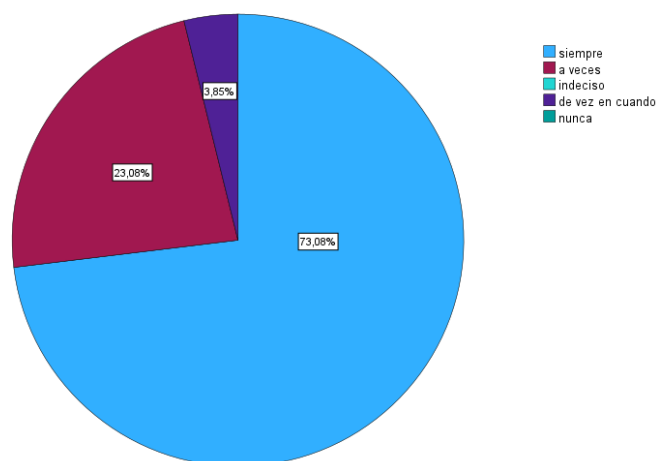
4.1 Análisis Descriptivo de los resultados

A continuación, se presentan los resultados de la **encuesta** que se aplicó a los docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito.

El objetivo de la encuesta fue conocer de qué manera las competencias digitales docentes incide en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022, a través de una investigación que permita profundizar sobre las competencias digitales en la enseñanza.

PREGUNTA 1

Figura 3.- Usted se siente atraído por la tecnología.

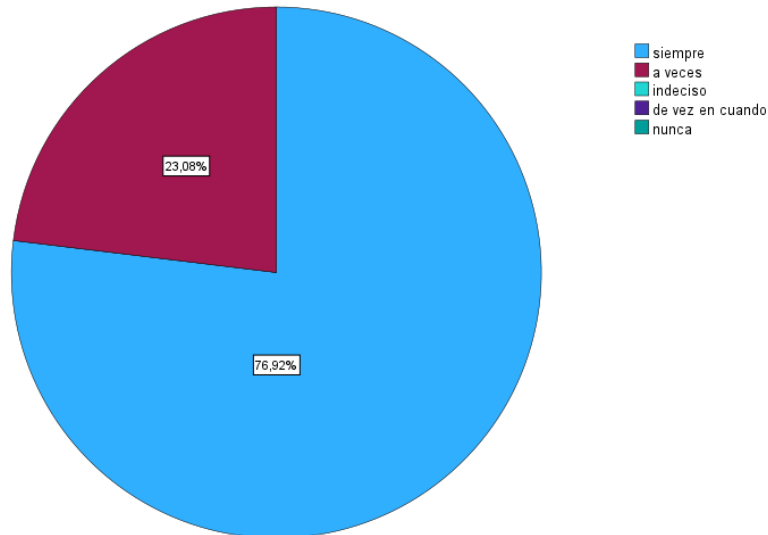


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 73% de los docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara que fueron encuestados, indican que siempre se sienten atraído por la tecnología. Además, un 23% indican estar a veces atraído y por lo consiguiente un 4% usa la tecnología de vez en cuando.

Pregunta 2

Figura 4.-Se interesa por aplicar la tecnología en sus actividades laborales.

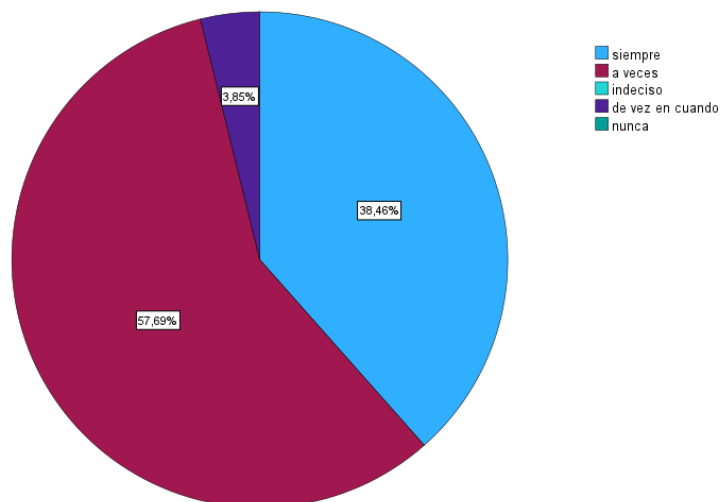


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

De acuerdo al planteamiento, un 77% indica que siempre a los docentes les interesa aplicar tecnología en las actividades y un 23% a veces lo aplican en el aula de clases.

Pregunta 3

Figura 5.- Acostumbra hacer uso frecuente de la tecnología educativa en sus clases.

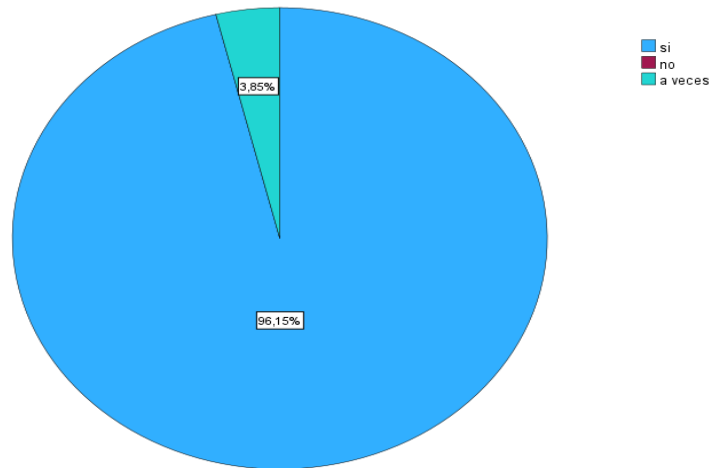


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base al planteamiento de que, si hace uso frecuente de la tecnología educativa, indican que un 38% que siempre acostumbra a usar la tecnología, mientras que un 58% a veces la usan y un 4% de vez en cuando.

Pregunta 4

Figura 6.- Considera que la tecnología educativa motiva el aprendizaje.

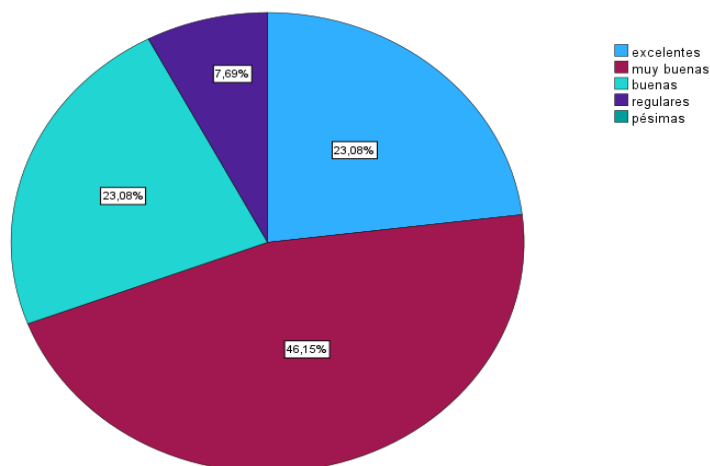


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 96% de los docentes que fueron encuestados indican que la tecnología educativa si motiva el aprendizaje mientras que un 4% indica que a veces motiva.

Pregunta 5

Figura 7.- Sus experiencias de aprendizajes sobre herramientas tecnológica para la educación han sido:

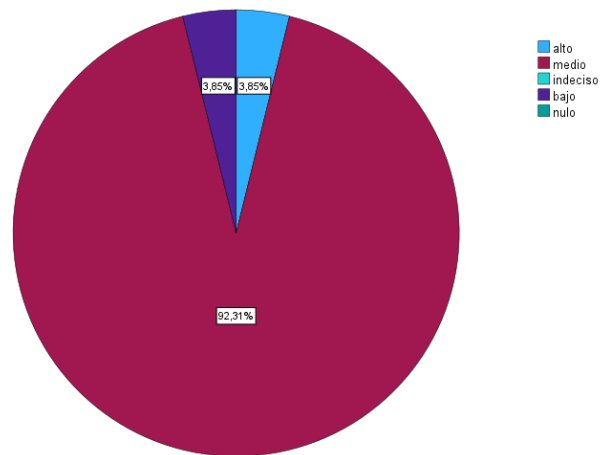


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base a lo planteado, nos indica los docentes que un 46% tienen muy buenos aprendizajes sobre las herramientas tecnológicas, además un 23 % indica que son buenas, un 23 % tienen excelentes y 8% son regulares los aprendizajes.

Pregunta 6

Figura 8.- Su dominio en tecnología educativa es:

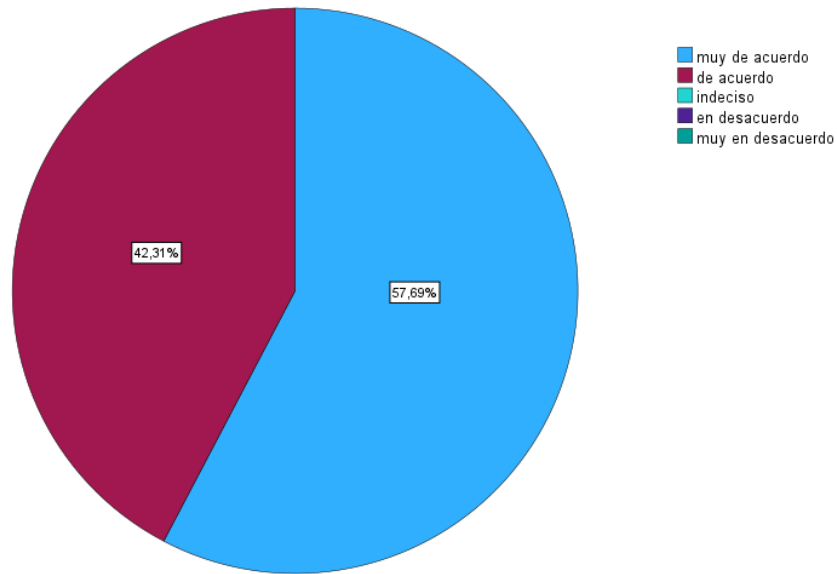


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 92% de los docentes indican que tienen dominio medio por la tecnología. Además, un 4 % indica un alto dominio y por lo consiguiente tenemos un 4% bajo en el manejo de la tecnología.

Pregunta 7

Figura 9.-Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos didácticos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes.

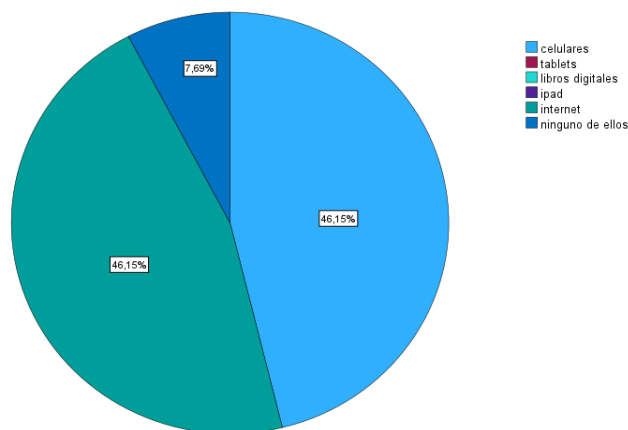


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 58% de los encuestados nos indica están muy de acuerdo con el emplear la tecnología en la selección de recursos didácticos y puedan aplicárselos en el aula de clases. Además, un 42% indican están de acuerdo con lo planteado.

Pregunta 8

Figura 10.- Los recursos didácticos tecnológicos que emplea con mayor frecuencia en sus clases, son:

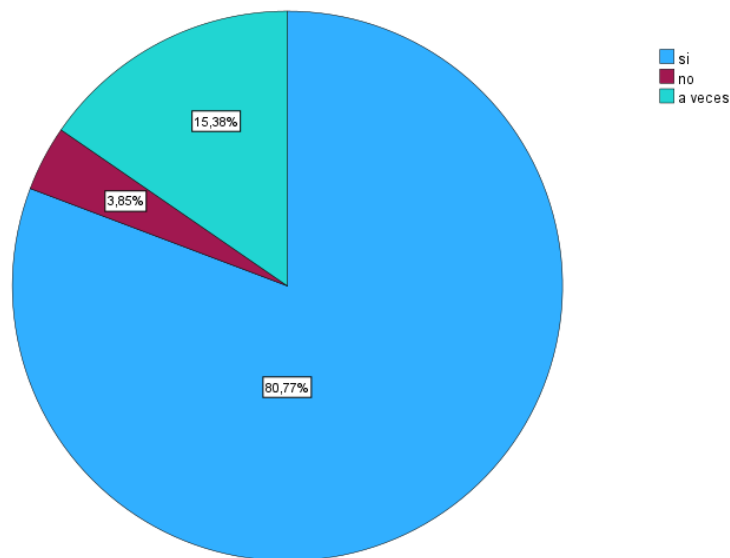


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base a lo planteado, nos indica que un 46% de los docentes utilizan internet como recursos didácticos, mientras que un 46% nos indica que usan celulares, un 8% no utiliza ningún de ellos.

Pregunta 9

Figura 11.- Los recursos didácticos tecnológicos que suele emplear, son de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación

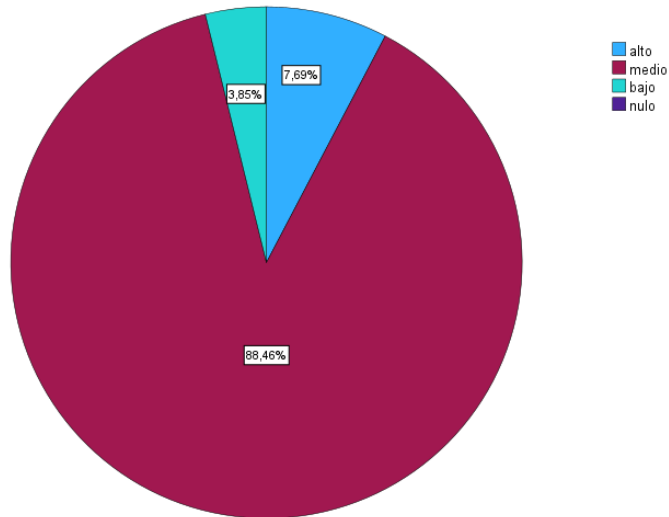


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 81% de los docentes que fueron encuestados, indican que los recursos didácticos tecnológicos que suele emplear son de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación. Además, un 15 % indican a veces lo emplean y un 4% no suelen emplearlos.

Pregunta 10

Figura 12.-Sus habilidades y dominio en tecnología educativa

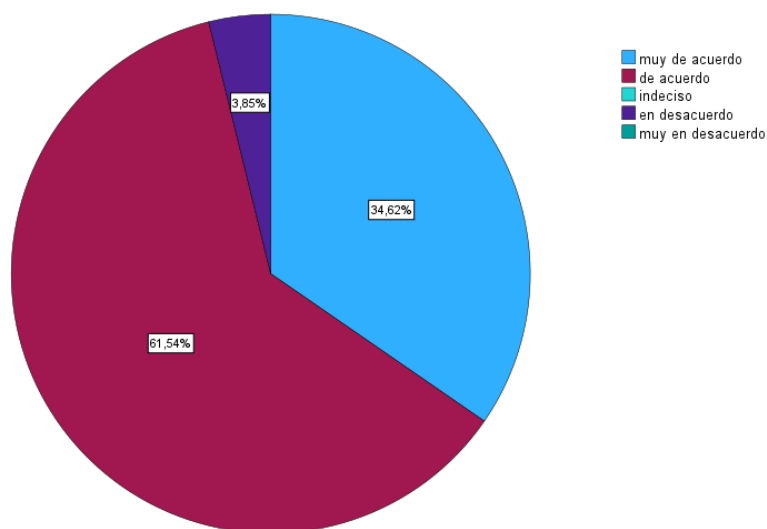


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 88% de los docentes que fueron encuestados, indican tener habilidades medias y dominio en tecnología educativa. Además, un 8% indican que poseen un alto dominio y 4% una baja habilidad de dominio.

Pregunta 11

Figura 13.- El uso de tecnología educativa le ha permitido motivar y estimular el aprendizaje, por estos medios interactivos.



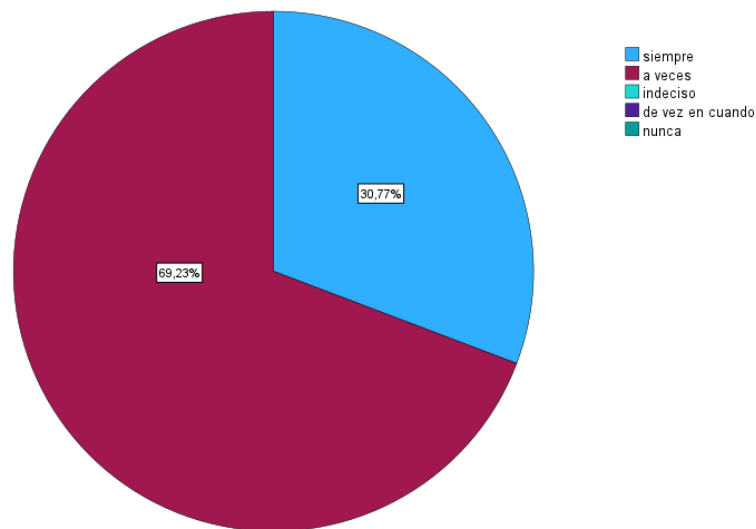
Fuente:

Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base a lo planteado, el 61% de los docentes que fueron encuestados, indican estar de acuerdo que la tecnología educativa motiva y estimula el aprendizaje a través de los medios interactivos, mientras que un 35% nos indica que están muy de acuerdo y un 4% están en desacuerdo.

Pregunta 12

Figura 14.- Su metodología de enseñanza, presenta un proceso caracterizado por el uso de herramientas y recursos educativos de tipo tecnológicos.

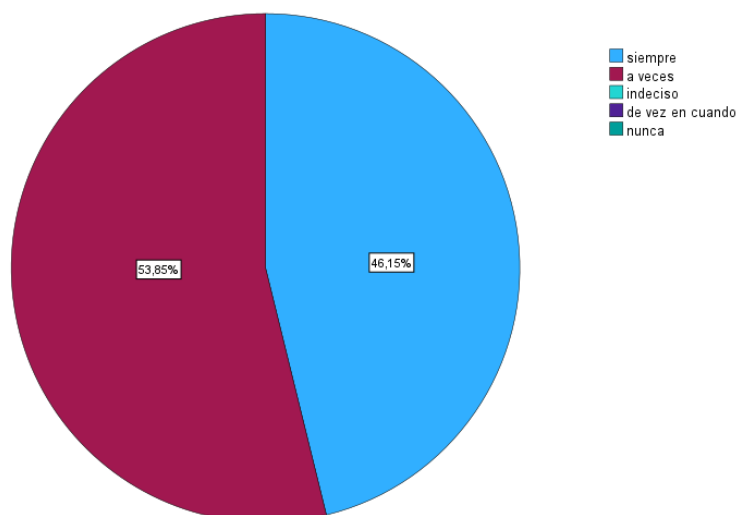


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 69% de los docentes que fueron encuestados, indican que a veces la metodología de enseñanza presenta un proceso caracterizado por el uso de herramientas y recursos educativos de tipo tecnológicos. Además, un 31% indican que siempre es factible la metodología de enseñanza.

Pregunta 13

Figura 15.- Sus estrategias de enseñanza contemplan el uso de recursos didácticos tecnológicos, para llegar a un aprendizaje significativo en sus estudiantes.

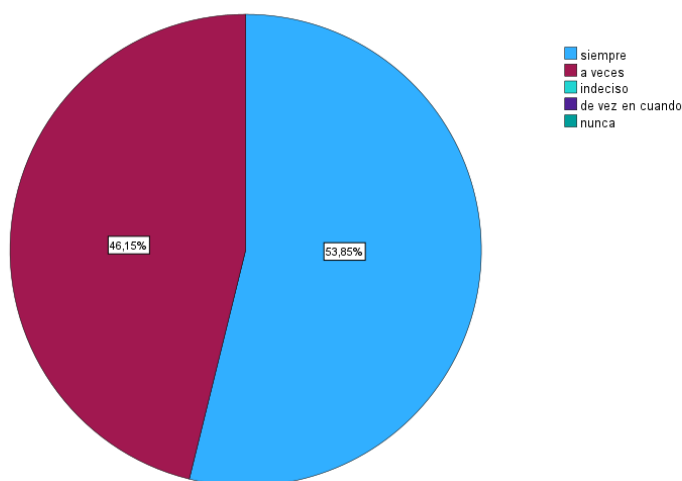


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

De acuerdo con lo planteado, el 54%, nos indica que a veces las estrategias de enseñanza contemplan el uso de recursos didácticos tecnológicos, para llegar a un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Además, un 46% indican que siempre contemplan el uso de los recursos tecnológicos.

Pregunta 14

Figura 16.- Considera que la tecnología educativa mejora el nivel del aprendizaje significativo.

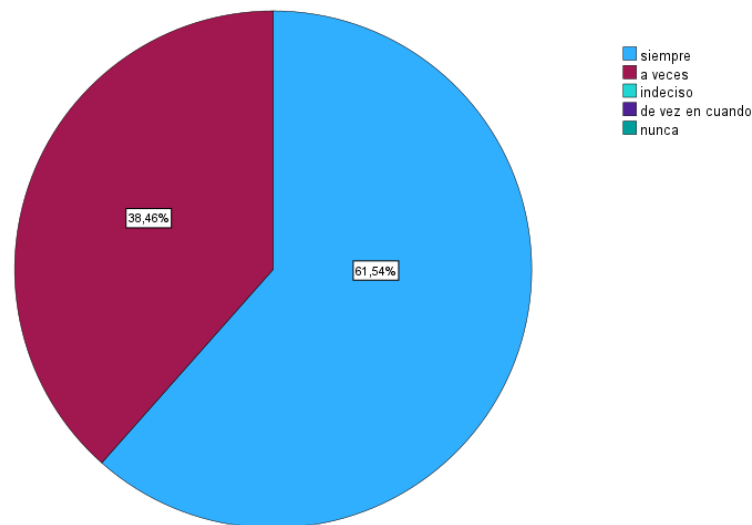


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 54% de los docentes que fueron encuestados, indican que siempre considera que la tecnología educativa mejora el nivel del aprendizaje significativo. Además, un 46% indican que a veces mejora en base a la tecnología educativa.

Pregunta 15

Figura 17.- Sus estudiantes poseen una mayor participación en clases cuando sus recursos didácticos se relacionan con la tecnología educativa.

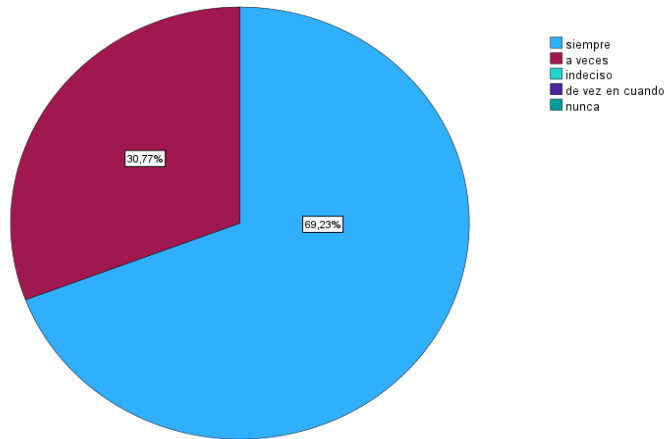


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 62% de los docentes que fueron encuestados indican que los estudiantes siempre tienen una participación en clases cuando se emplea los recursos didácticos en base a la tecnología educativa, sin embargo, el 38% indica que a veces existe participación en el aula.

Pregunta 16

Figura 18.- Cuando emplea tecnología educativa y sus recursos didácticos son interactivos, sus estudiantes demuestran mayor interés por aprender.

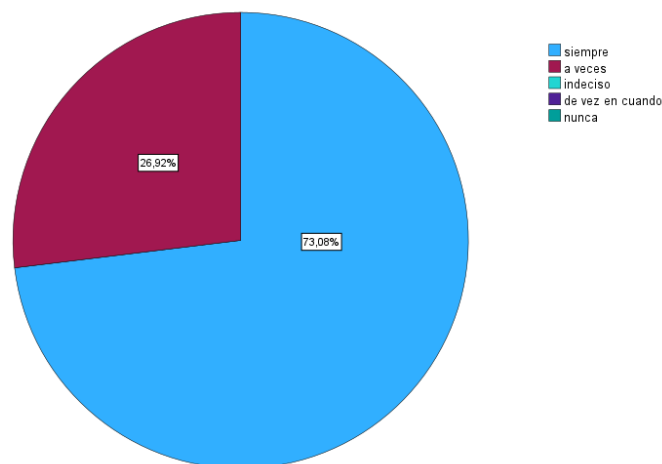


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base a lo planteamiento un 69% indica que los estudiantes demuestran mayor interés por aprender cuando se emplea los recursos didácticos y la tecnología educativa. Además, un 31% indica que a veces los alumnos muestran intereses por aprender.

Pregunta 17

Figura 19.- Sus estudiantes presentan sus tareas en la fecha correspondiente, como muestra de responsabilidad y deseo de aprender

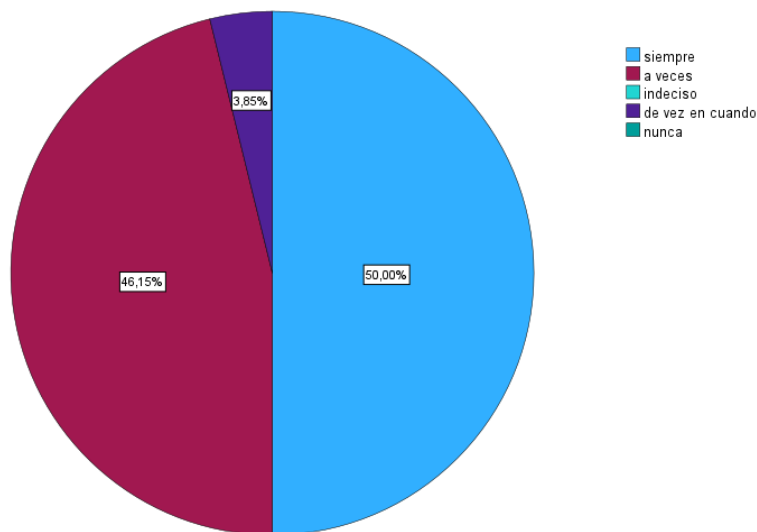


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 73% de los docentes indican que siempre los estudiantes presentan sus tareas en la fecha correspondiente, como muestra de responsabilidad y deseo de aprender y un 27% indica que a veces los estudiantes cumplen con las tareas.

Pregunta 18

Figura 20.- Cuando las tareas son interactivas es decir relacionadas con herramientas tecnologías educativas, sus estudiantes las cumplen a tiempo y con mejores resultados o calidad.

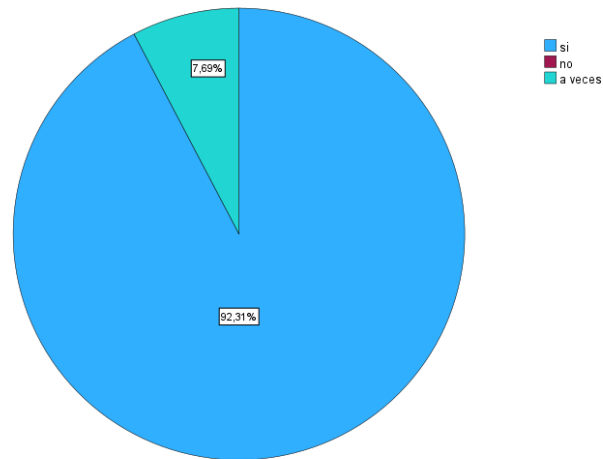


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 50% de los docentes nos indica que siempre los estudiantes cumplen las tareas interactivas que tienen afinidad con las herramientas tecnológicas, un 46% indica que a veces y un 4% de vez en cuando, se cumplen con esta disposición.

Pregunta 19

Figura 21.- Los recursos didácticos interactivos generan mayor atracción en sus estudiantes.

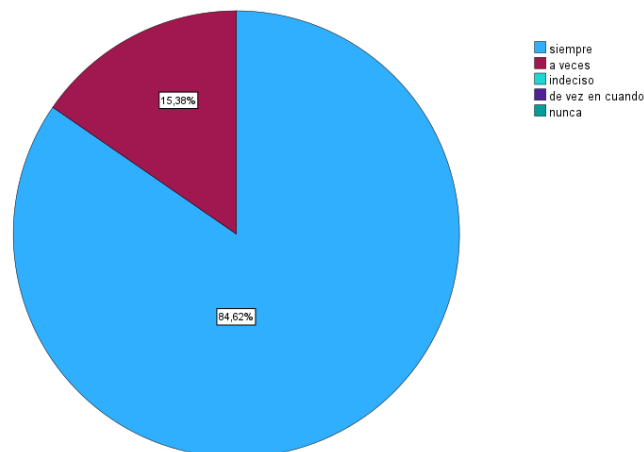


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

En base a los planteado, un 92% de los docentes nos indica que si existe una atracción en los estudiantes cuando los recursos didácticos son interactivos mientras que un 8% indica que a veces intervienen los recursos didácticos.

Pregunta 20

Figura 22.- Sus estudiantes atienden sus clases con mayor dedicación cuando emplea herramientas interactivas de enseñanza-aprendizaje.

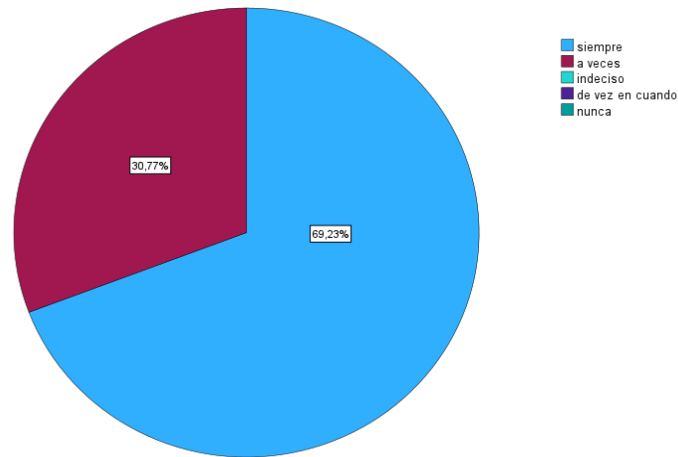


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 85% de los docentes nos indica que siempre los estudiantes están atentos a las clases cuando se emplea las herramientas interactivas de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 15% a veces.

Pregunta 21

Figura 23.- Los recursos didácticos tecnológicos son más motivadores para el aprendizaje.

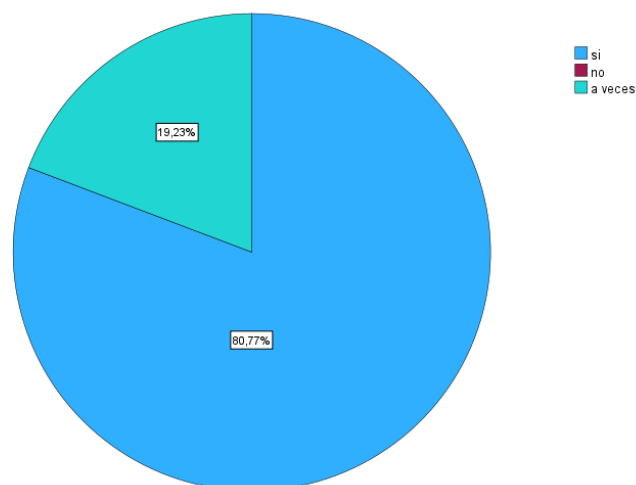


Fuente:Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

De acuerdo con lo planteado, nos indica un 69% que siempre los recursos didácticos tecnológicos son más motivadores para el aprendizaje, mientras que un 31% indica que a veces son motivadores.

Pregunta 22

Figura 24.- Los logros de aprendizajes de sus estudiantes se dan en mayor nivel cuando ha empleado recursos didácticos interactivos.

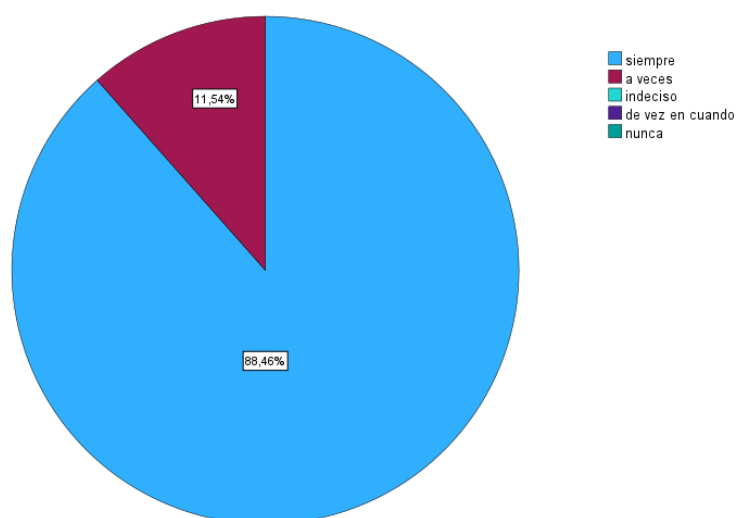


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

Los docentes de la escuela básica Carlos Matamoros nos indica que 81% de los logros de aprendizajes en los estudiantes se dan en mayor nivel cuando ha empleado recursos didácticos interactivos, mientras que un 19% a veces se logra el aprendizaje.

Pregunta 23

Figura 25.- Al iniciar sus clases, suele hacer preguntas sobre la clase anterior ¿Sus estudiantes suelen responder a dichas interrogantes?

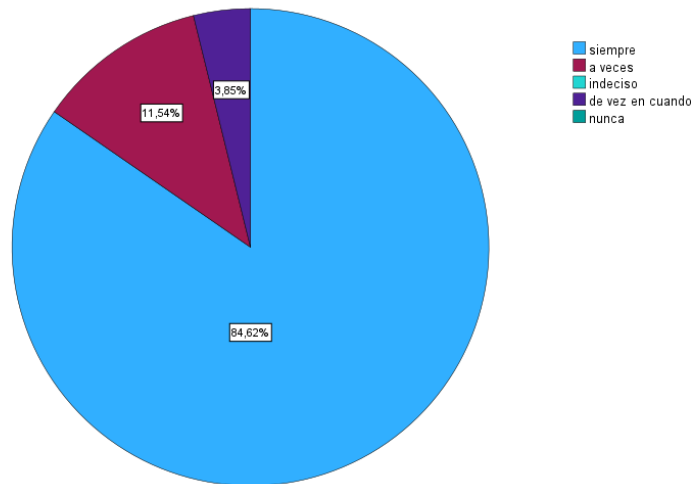


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

Según los planteado nos indica que 88% de los docentes al iniciar las clases, siempre realizan preguntas sobre la clase anterior y los estudiantes suelen a responder, sin embargo, un 12% a veces los estudiantes interactúan en clases.

Pregunta 24

Figura 26.- Al iniciar una nueva clase, su proceso de desarrollo es más sencillo, como respuesta a los conocimientos previos que poseen los estudiantes.

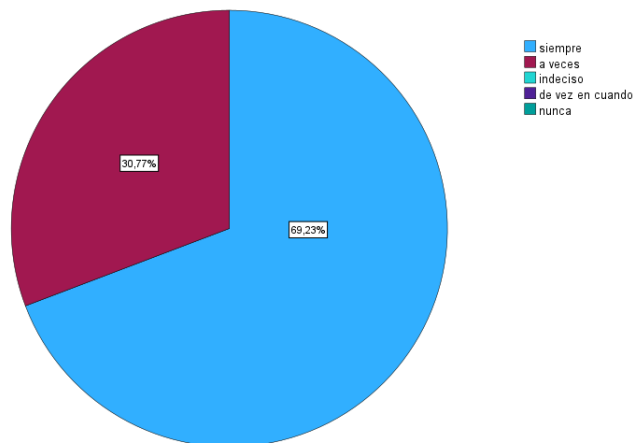


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 85% de los docentes nos indica al momento que impartir una clase nueva, el proceso de desarrollo del docente es sencillo en base a los conocimientos que poseen los estudiantes, mientras que un 11% indica que a veces y 4 de vez en cuando.

Pregunta 25

Figura 27.- Cuando ha empleado la tecnología educativa en los recursos didácticos, sus estudiantes suelen incorporar cognitivamente lo tratado en cada etapa de enseñanza-aprendizaje.

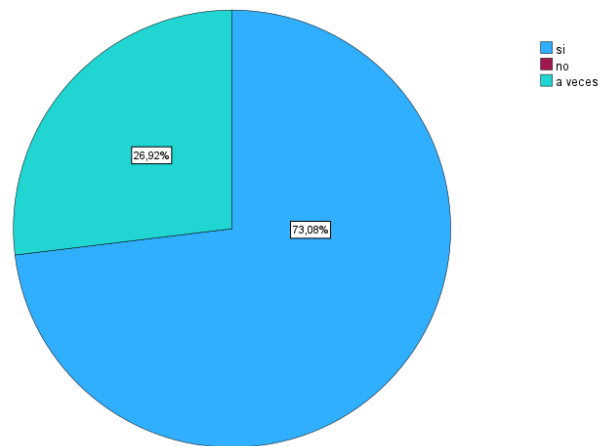


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 69% de los docentes que fueron encuestados indican siempre que se utiliza la tecnología educativa en los recursos didácticos, sus estudiantes suelen incorporarse cognitivamente en las etapas de enseñanza-aprendizaje, mientras que 31% nos indica que a veces utilizan la tecnología.

Pregunta 26

Figura 28.- La tecnología educativa y sus recursos didácticos, promueve la resolución de problemas por parte de los estudiantes.

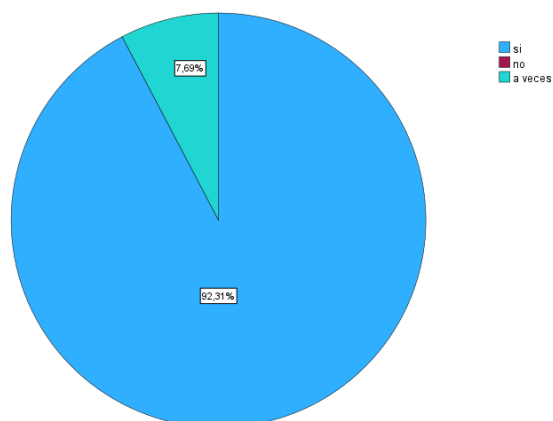


Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

De acuerdo al planteamiento un 73% indica que la tecnología educativa y los recursos didácticos si promueven a la resolución de problemas que tienen los estudiantes, por lo consiguiente un 27% indica que a veces interviene la tecnología educativa.

Pregunta 27

Figura 29.- El aprendizaje es significativo cuando usted ha implementado recursos didácticos con tecnología en sus clases, como respuestas a sus competencias digitales.



Fuente: Elaboración de la autora (Programa SPSS Statistics)

El 92% de los docentes de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara que fueron encuestados, indican que el aprendizaje si es significativo cuando se implementa los recursos didácticos en las aulas de clases mientras que un 8% indican que a veces el aprendizaje es significativo.

4.2. Análisis correlacional de los resultados

4.2.1. Contrastación de Hipótesis Específica 1

Teniendo la hipótesis:

Las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

Se desarrollan los siguientes pasos:

1. Planteamiento:

H₀: Las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa no inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

H_a: Las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

2. **Nivel de significancia:** $\alpha = 0.05$ (nivel de confianza de 95%)

3. **Criterios para la contrastación:**

P-valor < 0.05, se rechaza la H₀ y se acepta H_a.

P-valor ≥ 0.05, se acepta la H₀.

4. Prueba estadística

Mediante el software SPSS Statistics, se calcula el coeficiente de correlación entre las variables actitudes docentes con relación a la digitalización educativa y la motivación por el aprendizaje. (Cuadro 1)

Cuadro 1. Chi cuadrado para la hipótesis específica 1.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	56,044 ^a	40	,047
Razón de verosimilitud	34,418	40	,719
Asociación lineal por lineal	4,397	1	,036
N de casos válidos	26		

a. 54 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Fuente. **Elaboración Propia**

El valor obtenido para el coeficiente de correlación es de 0,047, con el valor $p=0,047 > 0,05$, lo cual indica que la correlación entre ambas dimensiones es alta.

Aplicamos el estadístico de análisis de regresión lineal simple, para evaluar dicha relación y estimar una recta de regresión, que nos permita hacer predicciones. Calculamos ahora la regresión lineal (Cuadro 2 y 3)

Cuadro 2. Resumen del modelo

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,419 ^a	,176	,142	1,46452	,176	5,122	1	24	,033

a. Predictores: (Constante), ACTITUDES HACIA LA DIGITALIZACIÓN DOCENTE

Fuente. **Elaboración Propia**

Cuadro 3. Coeficientes de regresión lineal

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados Beta	t	Sig.
		B	Desv. Error			
1	(Constante)	2,150	1,525		1,410	,171
	ACTITUDES HACIA LA DIGITALIZACIÓN DOCENTE	,309	,137	,419	2,263	,033

a. Variable dependiente: MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJES

Fuente. **Elaboración Propia**

1. Decisión:

En el modelo se observa que el coeficiente de regresión es de 0,309, con un coeficiente de determinación del 17.6% (*R-sq*) y valor *p-valor* = 0,047 > 0,05, lo que implica que si hay evolución de las actitudes docentes con relación a la digitalización educativa y la motivación por el aprendizaje por lo que se debe rechazar la H_a y aceptar la H_o .

Conclusión: Las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

4.2.3 Contrastación de Hipótesis Específica 2

Teniendo la hipótesis:

Los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

Se desarrolla los siguientes pasos:

2. Planteamiento:

H_o : Los conocimientos digitales de los docentes no inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

H_a : Los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

3. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$ (nivel de confianza de 95%)

4. Criterios para la contrastación:

$p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la H_0 y se acepta H_a .

$p\text{-valor} \geq 0.05$, se acepta la H_0 .

5. Prueba estadística:

Mediante el software SPSS Statistics, se calcula el coeficiente de correlación entre las variables conocimientos digitales de los docentes y estímulos de los conocimientos interactivos (Cuadro 4).

Cuadro 4. Chi cuadrado para la hipótesis específica 2.

Pruebas de chi-cuadrado				
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	
Chi-cuadrado de Pearson	43,239 ^a	28	,033	
Razón de verosimilitud	25,228	28	,615	
Asociación lineal por lineal	,673	1	,412	
N de casos válidos	26			

a. 40 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

El valor obtenido para el coeficiente de correlación es de 0,033, con el valor $p=0,033 > 0,05$, lo cual indica que la correlación entre ambas dimensiones es baja.

Aplicamos el estadístico de análisis de regresión lineal simple, para evaluar dicha relación y estimar una recta de regresión, que nos permita hacer predicciones. Calculamos ahora la regresión lineal: (Cuadro 5 y 6)

Cuadro 5. Resumen del modelo

Resumen del modelo									
Mo del o	R	R cuadr ado	R cuadr ad o ajustado	Error estándar de la estimaci ón	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadr ad o	Cambi o en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,164 ^a	,027	-,014	1,73213	,027	,664	1	24	,423

a. Predictores: (Constante), CONOCIMIENTOS DIGITALES

Cuadro 6. Coeficientes de regresión lineal

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error			
1	(Constante)	4,133	1,117		3,699	,001
	CONOCIMIENTOS DIGITALES	,105	,129	,164	,815	,423

a. Variable dependiente: ESTIMULOS DE CONOCIMIENTOS INTERACTIVOS

6. Decisión:

En el modelo se observa que el coeficiente de regresión es de 0,105, con un coeficiente de determinación del 2,7 % ($R-sq$) y valor p -valor = 0,033 > 0,05, lo que implica que los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos por lo que se debe rechazar la H_0 y aceptar la H_a .

Conclusión: Los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

4.2.4. Contrastación de Hipótesis Específica 3

Teniendo la hipótesis:

Los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

Se desarrolla los siguientes pasos:

1. Planteamiento:

H₀: Los procesos digitales que emplean los docentes no inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

H_a: Los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

2. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$ (nivel de confianza de 95%)

3. Criterios para la contrastación:

$p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la H₀ y se acepta H_a.

$p\text{-valor} \geq 0.05$, se acepta la H₀.

4. Prueba estadística

Mediante el software SPSS Statistics, se calcula el coeficiente de correlación entre las variables los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo (Cuadro 7)

Cuadro 7. Chi cuadrado para la hipótesis específica 3.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	15,643 ^a	12	,208
Razón de verosimilitud	21,499	12	,044
Asociación lineal por lineal	,034	1	,854
N de casos válidos	26		

a. 20 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,15.

El valor obtenido para el coeficiente de correlación es de 0,208, con el valor $p=0.208 < 0,05$, lo cual indica que la correlación entre ambos indicadores es alta.

Completamos el estudio estadístico a través del análisis de regresión lineal simple, para evaluar dicha relación y estimar una recta de regresión, que nos permita hacer predicciones. Calculamos ahora la regresión lineal: (Cuadro 8 y 9)

Cuadro 8. Resumen del modelo

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,037 ^a	,001	-,040	1,52492	,001	,032	1	24	,859

a. Predictores: (Constante), PROCESOS DIGITALES

Fuente. **Elaboración Propia**

Cuadro 9. Coeficientes de regresión lineal

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error			
1	(Constante)	6,146	1,150		5,346	<,001
	PROCESOS DIGITALES	,043	,237	,037	,180	,859

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Fuente. **Elaboración Propia**

5. Decisión:

En el modelo lineal se ajusta con mínimos errores, observando que el coeficiente de regresión es de 0,043, con un coeficiente de determinación del 1 % ($R\text{-sq}$), por lo que es un ajuste bajo y, por tanto, los residuos son mínimos. El valor $p\text{-valor} = 0,208 < 0,05$, lo que se debe rechazar la H_a .

Conclusión: Los procesos digitales que emplean los docentes no inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

4.2.4. Contrastación de Hipótesis General

Teniendo la hipótesis:

Las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

Se desarrolla los siguientes pasos:

1. Planteamiento:

H_0 : Las competencias digitales docentes no inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022

H_a : Las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022

2. Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$ (nivel de confianza de 95%)

3. Criterios para la contrastación:

$p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la H_0 y se acepta H_a .

$p\text{-valor} \geq 0.05$, se acepta la H_0 .

4. Prueba estadística:

Mediante el software SPSS Statistics, se calcula el coeficiente de correlación entre las variables *competencias digitales* y *calidad de los recursos didácticos*. (Cuadro 10)

Cuadro 10. Chi cuadrado para la hipótesis general.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	141,844 ^a	140	,441
Razón de verosimilitud	84,325	140	1,000
Asociación lineal por lineal	1,499	1	,221
N de casos válidos	26		

a. 165 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Fuente. **Elaboración Propia**

El valor obtenido para el coeficiente de correlación es de 0,441, con el valor $p=0.441 \geq 0,05$, lo cual indica que la correlación entre ambos indicadores es alta.

Completamos el estudio estadístico a través del análisis de regresión lineal simple, para evaluar dicha relación y estimar una recta de regresión, que nos permita hacer predicciones. Calculamos ahora la regresión lineal: (Cuadro 11 y 12)

Cuadro 11. Resumen del modelo

Resumen del modelo									
Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,245 ^a	,060	,021	3,88149	,060	1,531	1	24	,228

a. Predictores: (Constante), VARIABLE INDEPENDIENTE

Fuente. **Elaboración Propia**

Cuadro 12. Coeficientes de regresión lineal

Coeficientes ^a						
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
		B	Desv. Error	Beta		
1	(Constante)	11,902	4,098		2,905	,008
	VARIABLE INDEPENDIENTE	,208	,168	,245	1,237	,228

a. Variable dependiente: VARIABLE DEPENDIENTE

Fuente. **Elaboración Propia**

5. Decisión:

El modelo lineal se ajusta con mínimos errores, observando que el coeficiente de regresión es de 0,208, con un coeficiente de determinación del 60% (*R-sq*), por lo que es un buen ajuste y, por tanto, los residuos son mínimos. El valor *p-valor* = 0,441 \geq 0,05, lo que se debe aceptar la *H*₀.

Conclusión: Las competencias digitales docentes no inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Se efectuó la prueba de hipótesis y a través de ella se pudo determinar que $p=0.441 \geq 0.05$, por lo tanto, esto significa que la hipótesis fue negada, bajo estas perspectivas las competencias digitales de los docentes no se consideran como un factor causal en la problemática de la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clases. Por lo tanto, es importante considerar que son otros los factores que están incidiendo en la calidad de recursos didácticos que se utilizan en las diferentes clases impartidas por los docentes.

Las actitudes de los docentes si son un factor que se relaciona con la motivación por el aprendizaje, por lo tanto, podemos acelerar que si existe una incidencia directa de la actitud docente en la motivación que tienen los estudiantes, bajo esta afirmación se sustenta en el hecho de que el valor $p=0,047 < 0.05$. En síntesis: el nivel de digitalización que tenga todo docente y su actitud hacia esa tecnología va a influir en el uso de recursos educativos tecnológicos que terminaran motivando a los estudiantes para conseguir un aprendizaje significativo.

La prueba de hipótesis permitió obtener un valor $p=0,033 < 0.05$ siendo esto un indicador de que los conocimientos digitales que tienen los docentes son importantes e incidentes en los estímulos de los conocimientos interactivos que se produce en las aulas de clases de forma conjunta y cooperativa entre docentes y estudiantes; esto significa que a mayor conocimientos digitales de los docentes se emplearán mayores niveles y recursos tecnológicos educativos en las aulas de clases para una enseñanza más motivadora.

En cuanto a los procesos digitales que suelen emplear los docentes durante sus clases estos no tienen una relación directa o una incidencia con el aprendizaje significativo producidos en los estudiantes, así lo demuestra la prueba de hipótesis efectuada donde el valor $p= 0,208 \geq 0,05$, por lo tanto llegar a un nivel de aprendizaje significativo no depende de forma exclusiva de los procesos digitales sino que tendrá

relación con otros aspectos metodológicos de enseñanza que deben emplear los docentes, de tal forma de que se considere a los recursos educativos de tipo tecnológico como una herramienta o apoyo.

5.2 Recomendaciones

Un análisis sobre la calidad de recursos didácticos implementados en las aulas de clases de la Escuela básica Carlos Matamoros Jara del Cantón Naranjito tiene que tomar como factor causal aspectos diferentes a las competencias vigilantes de los docentes, por lo tanto, se recomienda que, se efectúen estudios diferentes donde uno de los factores causales podría ser el nivel de tecnología educativa que posea dicho centro de estudio.

Es importante que la incitación educativa que a través de sus directivos promuevan en sus docentes una actitud de aceptación hacia la digitalización, por lo tanto, se recomienda trabajar con estos: en talleres de motivación sobre el uso de la tecnología en la educación y la enseñanza de los recursos educativos tecnológicos que deberían emplearse en las diferentes clases.

Como se mencionó anteriormente es importante que se fortalezca los conocimientos digitales de los docente de aquí que se recomienda que las capacitación dirigidas a ellos sean constantes en cada periodo lectivo, a fin de profundizar en los nuevos avances de tecnología educativa y convertir a dicha tecnología en la mejor de las herramientas y estímulos para que en el aula de clases se produzca conocimientos interactivos entre docentes y estudiantes, lo que será de gran apoyo para mejorar el nivel de enseñanza -aprendizaje.

Los procesos digitales que emplean los docentes no tienen una incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes esto quedó demostrado a través del análisis de prueba de hipótesis, por lo tanto se recomienda que, la institución educativa a través de sus máximas autoridades no solamente trabaje en función del aspecto del uso de la tecnología educativa sino que fortalezca la percepción que cada

docente tiene sobre estos recursos tecnológicos que se emplean actualmente en la educación, de tal manera de que exista aceptación y la disposición al cambio en las metodologías de enseñanza tomando como apoyo estratégico a la tecnología, de esta manera se podrá fortalecer el aprendizaje significativo que se produce en las diferentes aulas de clases de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito.

Bibliografía

- Arceo, F. D. (2019). *Evaluación de Competencias en Educación Superior: Experiencias en el Contexto Mexicano*. Obtenido de <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.2.003>
- Barros. (2018). *Metodología de la investigación y selección de la muestra*. Bogotá: Libre.
- Brunetz, L. M., & Cazares, J. A. (2021). *Recursos didácticos interactivos para la motivación para el aprendizaje*. Guayaquil.
- Consituyente, A. (2021). Constitución de la República del Ecuador . Ciudad de Alfaro en el Cantón Montecristi.
- Correa. (2018). *Influencia De La Gamificación*. Madrid: Work.
- Garrido. (2018). *Los procesos educativos en base a las competencias digitales*. Madrid: Cáseres.
- Gómez. (2019). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Madrid: Trillas.
- Hernando, C. Z. (2017). *El material didáctico interactivo y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la unidad educativa fiscal mixta "Celiano Monge" de la parroquia Turubamba*. Ambato.
- Isamélia Santos Guimarães Carvalho, J. T. (agosto de 2019). Formación docente para la educación a distancia: la construcción de las competencias docentes digitales. págs. 70-87.
- ISO. (2018). *Clasificación de la información*. Teillas.
- Johnson. (2019). *Technical Communication*. USA: OUP.
- Johnson. (2021). *Las competencias digitales en el mundo actual*. Madrid: Trujillo.
- Jurado. (2019). *Metodología y educación* . Madrid: Fundesco.
- Kaplún. (2019). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Madrid: Ediciones De la Torre.
- Larousse. (2019). *Comunicación y Pedagogía, 165, pp. 103-104"*. Argentina: Básica Multimedia Larousse.
- London. (2020). Sistematización de una experiencia en educación superior. . *Revista Electrónica Educare* , 95.

- Luz Levano-Francia, S. S.-A.-C.-P.-I. (21 de Mayo de 2019). Competencias digitales y educación. *Universidad San Ignacio de Loyola, Vicerrectorado de Investigación*, págs. 570-578.
- Marqués. (2019). El software educativo. *Comunicación e innovación* , 23.
- Martin. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica en el aprendizaje*. . Bogotá: perspectives.
- MINEDUC. (2015). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito: Ministerio de Educación.
- Murillo. (2019). *Software Educativo. Algunos criterios para su evaluación*. Medellín: Infodidac.
- Navarro. (2018). *Sujeto, prácticas y procesos educativos*. México: red Durango.
- Noah. (2019). *Breve historia del mañana*. . Barcelona, España : Editorial Debate.
- OCDE. (2018). *Proyecto Atenea: Informe de evaluación de la información* . Madrid: MEC.
- Padrón. (2018). *Nuevas Tecnologías de la iNformación y Comunicación*. Cuba: Universidad de Villa Clara.
- Parcerisa. (2019). *Materiales curriculares*. . Barcelona: Graó.
- Peña. (2018). *La percepción*. . Colombia: Universidad Alonso Reyes.
- Peña. (2020). *Cognición y procesos de aprendizaje*. México: Congreso Estatal de investigación.
- Pérez. (2019). *La naturaleza de las competencias básicas y su aplicación pedagógica*. Mexico: Congreso de educación.
- Sadovsky. (2018). *La teoría de metodología de la investigación*.
- Siemens. (2018). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. . Madrid: eLearnspace. .
- Solorzano. (2018). *Las competencias digitales y sus ventajas*. Lima: Trilogía.
- Suárez. (2018). *La teoría de metodología de la investigación*. Medellín : El portin.
- Sunkel. (2019). *Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y las comunicaciones en América Latina*. Medellín: Potenciales beneficios. CEPAL.
- Torres. (2018). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere revista Venezolana de Educación*, 40.
- Troya. (03 de 05 de 2021). *La teoría del aprendizaje significativo: Una revisión aplicable a la escuela actual*. . Obtenido de Revista electrónica Investigación innovación :

file:///C:/Users/INTEL/Downloads/DialnetLaTeoriaDelAprendizajeSignifica vo-3634413.pdf.

Trujillo. (2019). *Los procesos educativos del siglo XXI*. Madrid: Unesco.

Valderrama. (2019). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. Madrid: Capital Humano.

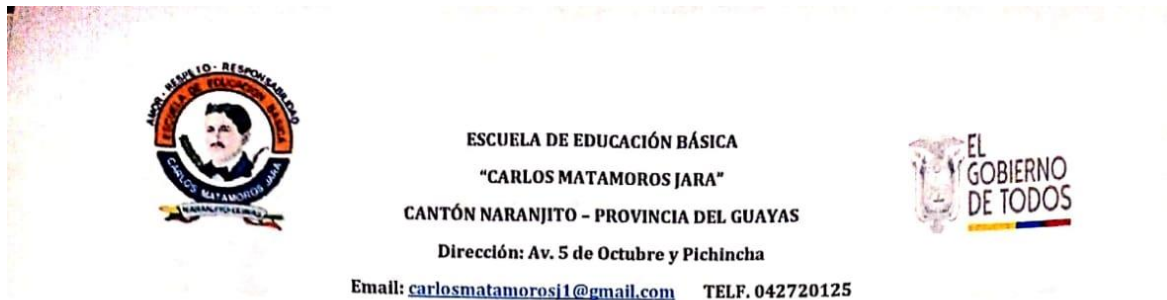
Yelo. (2018). Análisis de contenido. Aprender a través de las estrategias de gamificación . *Revista Comunicación y Pedagogía*, 87.

Zuñiga. (2018). *La estrategia didáctica: Una combinación de técnicas didácticas para desarrollar un plan de gestión de riesgos en la clase*. . México: Revista Educación.

Anexos

Anexo 1

Certificado de autorización



Naranjito, 11 de noviembre del 2022.

CERTIFICACIÓN

Para:

EC. CECIBEL TATIANA PADILLA LARA

Yo máster Sandra Guamán Guerrero, directora de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara certifico que el maestrante de la Universidad Estatal de Milagro CECIBEL TATIANA PADILLA LARA con número de cédula 0926471913 de la carrera de MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA solicitó autorización para realizar la encuesta a los docentes para el desarrollo de su informe de investigación con el tema:

LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y SU INCIDENCIA EN LA CALIDAD DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS IMPLEMENTADOS EN LAS AULAS DE CLASE DE LA ESCUELA BÁSICA CARLOS MATAMOROS JARA DEL CANTÓN NARANJITO, PERÍODO 2020-2022.

La misma que fue autorizada con fecha 21 de octubre y aplicada correctamente a través de una encuesta física el mismo que se les entrego a cada docente de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara en un total de 26 docentes.

Atentamente,

Msc. Sandra Guamán Guerrero
Directora

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"CARLOS MATAMOROS JARA"
NARANJITO - GUAYAS

Anexo 2

Instrumento de recolección de datos

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA
ENCUESTA VÁLIDA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

La encuesta tiene por objetivo obtener información relevante para dar paso al desarrollo del trabajo de investigación denominado: Las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.

En las siguientes afirmaciones marca una de las opciones indicadas:

No	Preguntas
1	Usted se siente atraído por la tecnología. <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
2	Se interesa por aplicar la tecnología en sus actividades laborales. <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
3	Acostumbra hacer uso frecuente de la tecnología educativa en sus clases: <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
4	Considera que la tecnología educativa motiva al aprendizaje

	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces
5	<p>Sus experiencias de aprendizaje sobre herramientas tecnológicas para la educación han sido:</p> <input type="checkbox"/> Excelentes <input type="checkbox"/> Muy buenas <input type="checkbox"/> Buenas <input type="checkbox"/> Regulares <input type="checkbox"/> Pésimas
6	<p>Su dominio en tecnología educativa es:</p> <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Nulo
7	<p>Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos didácticos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes:</p> <input type="checkbox"/> Muy de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo
8	<p>Los recursos didácticos tecnológicos que emplea con mayor frecuencia en sus clases son:</p> <input type="checkbox"/> Celulares <input type="checkbox"/> Tablets <input type="checkbox"/> Libros digitales <input type="checkbox"/> Ipad <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Ninguno de ellos
9	<p>Los recursos didácticos tecnológicos que suele emplear son de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación:</p> <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces

10	<p>Sus habilidades y dominio en tecnología educativa es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Alto <input type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Bajo <input type="checkbox"/> Nulo
11	<p>El uso de tecnología educativa le ha permitido motivar y estimular el aprendizaje, por estos medios interactivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Muy de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo
12	<p>Su metodología de enseñanza presenta un proceso caracterizado por el uso de herramientas y recursos educativos de tipo tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
13	<p>Sus estrategias de enseñanza contemplan el uso de recursos didácticos tecnológicos, para llegar a un aprendizaje significativo en sus estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
14	<p>Considera que la tecnología educativa mejora el nivel del aprendizaje significativo;</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
15	<p>Sus estudiantes poseen una mayor participación en clases cuando sus recursos didácticos se relacionan con la tecnología educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces

	<input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
16	<p>Cuando emplea tecnología educativa y sus recursos didácticos son interactivos, sus estudiantes demuestran mayor interés por aprender:</p> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
17	<p>Sus estudiantes presentan sus tareas en la fecha correspondiente, como muestra de responsabilidad y deseo de aprender.</p> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
18	<p>Cuando las tareas son interactivas es decir relacionadas con herramientas tecnologías educativas, sus estudiantes las cumplen a tiempo y con mejores resultados o calidad.</p> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca
19	<p>Los recursos didácticos interactivos generan mayor atracción en sus estudiantes.</p> <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces
20	<p>Sus estudiantes atienden sus clases con mayor dedicación cuando emplea herramientas interactivas de enseñanza-aprendizaje.</p> <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> De vez en cuando <input type="checkbox"/> Nunca

21	<p>Los recursos didácticos tecnológicos son mas motivadores para el aprendizaje.</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> A veces</p> <p><input type="checkbox"/> Indeciso</p> <p><input type="checkbox"/> De vez en cuando</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p>
22	<p>Los logros de aprendizajes de sus estudiantes se dan en mayor nivel cuando ha empleado recursos didácticos interactivos.</p> <p><input type="checkbox"/> Si</p> <p><input type="checkbox"/> No</p> <p><input type="checkbox"/> A veces</p>
23	<p>Al iniciar sus clases, suele hacer preguntas sobre la clase anterior ¿Sus estudiantes suelen responder a dichas interrogantes?</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> A veces</p> <p><input type="checkbox"/> Indeciso</p> <p><input type="checkbox"/> De vez en cuando</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p>
24	<p>A l iniciar una nueva clase, su proceso de desarrollo es mas sencillo, como respuesta a los conocimientos previos que poseen los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> A veces</p> <p><input type="checkbox"/> Indeciso</p> <p><input type="checkbox"/> De vez en cuando</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p>
25	<p>Cuando ha empleado la tecnología educativa en los recursos didácticos, sus estudiantes suelen incorporar cognitivamente lo tratado en cada etapa de enseñanza-aprendizaje.</p> <p><input type="checkbox"/> Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> A veces</p> <p><input type="checkbox"/> Indeciso</p> <p><input type="checkbox"/> De vez en cuando</p> <p><input type="checkbox"/> Nunca</p>
26	<p>La tecnología educativa y sus recursos didácticos, promueve la resolución de problemas por parte de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> Si</p>

	<input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces
27	<p>El aprendizaje es significativo cuando usted ha implementado recursos didácticos con tecnología en sus clases, como respuestas a sus competencias digitales.</p> <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> A veces

Anexo 3

Fichas de validación de instrumento 1

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	ESPINOZA TOALOMBO ROSA AURORA
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNEMI
AÑOS DE EXPERIENCIA	16
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	PhD.

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN	Las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.
TIPO DE PROYECTO	Tesis
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	¿De qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?

<p>SISTEMATIZACIÓN DE L PROBLEMA</p>	<p>¿Cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p> <p>¿De qué forma los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p> <p>¿En qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p>
<p>OBJETIVO GENERAL</p>	<p>Determinar de qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022, a través de una investigación que permita profundizar sobre las competencias digitales en la enseñanza.</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>Explicar cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p> <p>Establecer de qué forma los conocimientos</p>

	<p>digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p> <p>Indagar en qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p>
--	---

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
5.COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				

OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:	
FIRMA	 Firma de Rosa Aurora del Carmen Espinoza Tolomeo ROSA AURORA DEL CARMEN ESPINOZA TOLOMEO
FECHA	28 de octubre del 2022

Anexo 4

Fichas de validación de instrumento 2

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	TAPIA NÚÑEZ DIEGO WLADIMIR
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE TITULAR AUXILIAR 1 / COORDINADOR DE EDUCACIÓN CONTINUA
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
AÑOS DE EXPERIENCIA	6
ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL	MAGISTER EN GERENCIA DEMARKETING

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN	Las competencias digitales docentes y su incidencia en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.
TIPO DE PROYECTO	Tesis
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	¿De qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?

<p>SISTEMATIZACIÓN DE L PROBLEMA</p>	<p>¿Cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p> <p>¿De qué forma los conocimientos digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p> <p>¿En qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022?</p>
<p>OBJETIVO GENERAL</p>	<p>Determinar de qué manera las competencias digitales docentes inciden en la calidad de los recursos didácticos implementados en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022, a través de una investigación que permita profundizar sobre las competencias digitales en la enseñanza.</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p>	<p>Explicar cómo las actitudes de los docentes en relación a la digitalización educativa inciden en la motivación por el aprendizaje que se da en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p> <p>Establecer de qué forma los conocimientos</p>

	<p>digitales de los docentes inciden en los estímulos de conocimientos interactivos que se producen en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p> <p>Indagar en qué medida los procesos digitales que emplean los docentes inciden en el aprendizaje significativo que se produce en las aulas de clase de la Escuela Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito, período 2020-2022.</p>
--	---

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

CUADRO DE CALIFICACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo a los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
5.COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema	X				

OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:	
FIRMA	 Firmado electrónicamente por: DIEGO WLADIMIR TAPIA NUNEZ
FECHA	28 de octubre del 2022

Anexo 5

Porcentaje de plagio classroom

Informe de originalidad

NOMBRE DEL CURSO
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

NOMBRE DEL ALUMNO
CECIBEL TATIANA PADILLA LARA

NOMBRE DEL ARCHIVO
TESIS CECIBEL PADILLA 2

SE HA CREADO EL INFORME
18 nov 2022

Resumen

Fragmentos marcados	9	2 %
Fragmentos citados o entrecuillados	21	4 %

Coincidencias de la Web

1library.co	2	1 %
puce.edu.ec	3	0,8 %
weebly.com	2	0,5 %
cedia.edu.ec	1	0,4 %
wordpress.com	1	0,3 %
accesoatecnologias.blogspot.com	1	0,3 %
essays.dub	2	0,3 %
www.gob.ec	1	0,3 %
fcc.org.br	1	0,2 %
competeciastutorurbe2015.blogspot.com	1	0,2 %
sites.google.com	1	0,2 %
innovascalaconsulting.es	1	0,2 %
artsandculture.google.com	1	0,1 %
calameo.com	1	0,1 %
significados.com	1	0,1 %
ejemplius.com	1	0,1 %
usfq.edu.ec	1	0,1 %
docplayer.es	1	0,1 %
wikipedia.org	1	0,1 %
books.google.com	1	0,1 %
bilib.es	1	0,1 %
concepto.de	1	0,1 %
issuu.com	1	0,1 %
linkedin.com	1	0,1 %
unemi.edu.ec	1	0,1 %

1 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

Los primeros materiales didácticos que aparecieron se trataban de ayudas visuales. Los arcaicos griegos se dieron cuenta que la tierra...

Mejor coincidencia en la Web

LA INFORMACIÓN GLOBALIZADA EN LAS TECNOLOGÍAS PARA APRENDER LECCIONES. Los primeros materiales didácticos que existieron se trataban de ayudas visuales. Los ...

LECCIONES - Issuu https://issuu.com/mepaquitoslizbeth/docs/revista_sobre_los_recursos_y_materiales_didcticos/s/11728318

2 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

La investigación de maestría de Luis Chuqui (2018) "Recursos digitales en los entornos de aprendizaje en la "Unidad Educativa Cardenal Carlos María de Torre" de El Quinche

Mejor coincidencia en la Web

Publicaciones Plan de fortalecimiento para el desarrollo de las competencias digitales para los docentes de la «Unidad Educativa Cardenal Carlos María de Torre» de El Quinche, 2019-2020

3 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

se plantea en identificar el uso deficiente de los recursos digitales y entornos de aprendizaje, la falta de capacitación de los docentes, se diagnostica la situación actual sobre las competencias...

Mejor coincidencia en la Web

La presente trabajo de investigación **se plantea en identificar el principal problema del uso de recursos digitales y entornos de aprendizaje, la falta de capacitación de los docentes que se evidencia...**

Plan de fortalecimiento dirigido a docentes basado en la Pedagogía ... <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18543>

4 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

La presente investigación se fundamenta en combinar enfoques cualitativos y cuantitativos dentro de un mismo estudio de investigación, en la que se estableció un enfoque mixto que abordó el problema,...

Mejor coincidencia en la Web

Así también la presente investigación **se fundamenta en combinar enfoques cualitativos y cuantitativos dentro de un mismo estudio de investigación, en la que se estableció un enfoque mixto que abordó...**

Desarrollo de competencias digitales - Repositorio PUCE <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18543?show=full>

5 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

Se obtienen como resultado que el 60% tiene dificultades en el uso de recursos digitales, entornos virtuales, es decir, carecen de competencias digitales. Como conclusión de evidencia la necesidad de...

Mejor coincidencia en la Web

Así también la presente investigación **se fundamenta en combinar enfoques cualitativos y cuantitativos dentro de un mismo estudio de investigación, en la que se estableció un enfoque mixto que abordó...**

Desarrollo de competencias digitales - Repositorio PUCE <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18543?show=full>

6 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECOMILLADO**

la humanidad se ha ido transformando y con ella la sociedad, al desarrollar métodos y técnicas que el ser humano utiliza como medio para su supervivencia y evolución a través de los años

Mejor coincidencia en la Web

Al pasar el tiempo, **la humanidad se ha ido transformando y con ella la sociedad, al desarrollar métodos y técnicas que el ser humano utiliza como medio para su supervivencia y evolución a través de...**

ANTECEDENTES - COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ... <http://digitalescat2.weebly.com/antecedentes.html>

7 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

La competencia digital se define como uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, ocio y la comunicación. Se basa en competencias básicas tales como el uso de la computadora para la obtención,...

Mejor coincidencia en la Web

La competencia digital se define como uso seguro y crítico de las TIC para el trabajo, ocio y la comunicación. Se basa en competencias básicas tales como el uso de la computadora para la obtención,...

ANTECEDENTES - COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ... <http://digitalescat2.weebly.com/antecedentes.html>

8 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

Las competencias de los docentes son competencias profesionales que se desarrollan mediante procesos de formación deliberados y dirigidos, pero también se desarrollan y perfeccionan en el devenir...

Mejor coincidencia en la Web

A este respecto Díaz Barriga (2011) señala que **las competencias de los docentes son competencias profesionales que se desarrollan mediante procesos de formación deliberados y dirigidos, pero también...**

Competencias del Docente según la UNESCO <http://competenciasastutorurbe2015.blogspot.com/p/competencias-del-docente-ante-las-tic.html>

9 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

Dominar el manejo práctico del ordenador (hardware) y de los programas más Comunes, como por ejemplo un procesador de textos (software).

Mejor coincidencia en la Web

Según Cabero y Llorente (2008), la competencia digital supone lo siguiente: a) **Dominar el manejo práctico del ordenador (hardware) y de los programas más comunes, como por ejemplo un procesador de...**

UNIVERSIDAD DE SONORA - PDF Free Download - DocPlayer <https://docplayer.es/93095484-Universidad-de-sonora.html>

10 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

un conjunto específico de conocimientos y habilidades que les permiten buscar, seleccionar, analizar, comprender y gestionar la gran cantidad de información disponible a través de las nuevas...

Mejor coincidencia en la Web

Que se posea un conjunto de conocimientos y habilidades específicos que les permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y gestionar la enorme cantidad de información a la que se accede a...

Competencias Digitales 1 - Calameo <https://www.calameo.com/books/004458236ec3c70745d8e>

11 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, y las competencias clave son aquellas que todo el mundo precisa para su realización y desarrollo personales, así...

Mejor coincidencia en la Web

Definen las competencias **como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto, y las competencias clave son aquellas que todo el mundo precisa para su realización y...**

Competencias digitales - Marco teórico - Formación docente para el ... <https://1library.co/article/competencias-digitales-marco-te%C3%B3rico-formaci%C3%B3n-docente-desarrollo-competencia.g7wn0jdz>

12 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno ENTRECOMILLADO

competencias digitales es "La capacidad de usar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de estas que permiten utilizar de manera eficaz y...

Mejor coincidencia en la Web

Las competencias digitales se definen como la capacidad de usar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de estas que permiten utilizar de...

Materiales - SixTeam - Google Sites <https://sites.google.com/site/sixteamics/materiales>

13 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

El proceso de construcción de las competencias digitales debe estar vinculado a las competencias docentes, trabajando de manera transversal, posibilitando al profesor asumir una nueva postura en su...

Mejor coincidencia en la Web

El proceso de construcción de las competencias digitales debe estar vinculado a las competencias docentes, trabajando de manera transversal, posibilitando al profesor asumir una nueva postura en su...

la construcción de las competencias docentes digitales - Educ@ http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2318-19822019000200069&lng=pt&nrm=iso

14 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno ENTRECOMILLADO

"La calidad puede referirse a la calidad de vida de la población de un país y se define como una comparación de los recursos necesarios para obtener ciertos bienes y servicios básicos

Mejor coincidencia en la Web

La calidad puede referirse a la calidad de vida de las personas de un país que se define como la comparación de los recursos necesarios para acceder a determinados bienes y servicios básicos.

Significado de Calidad (Qué es, Concepto y Definición) <https://www.significados.com/calidad/>

15 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

El material didáctico es adecuado para el aprendizaje si facilita el aprendizaje de contenidos conceptuales, facilita el aprendizaje de habilidades procedimentales, promueve la mejora de actitudes o...

Mejor coincidencia en la Web

Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje; Un **material didáctico**, es...

Recursos Online Para Los Estudios - Ejemplius <https://ejemplius.com/muestras-de-ensayos/recursos-online-para-los-estudios/>

16 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial...

Mejor coincidencia en la Web

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedial...

Recursos Digitales Educativos - WordPress.com <https://competenciascomunicativasyludica.wordpress.com/2017/10/06/recursos-digitales/>

17 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

El uso de las TIC en la educación significa la creación, búsqueda y selección de recursos educativos digitales de acuerdo al nivel de desarrollo cognitivo deseado, a saber: Tutoriales, hipertexto...

Mejor coincidencia en la Web

El uso de las TIC en educación, implica la creación, búsqueda y selección de Recursos Educativos Digitales acorde con el nivel de desarrollo cognitivo deseado, a saber... Los tutoriales, los hipertextos...

Informe: Recursos educativos digitales - Universo Tecnologías http://accesoatecnologias.blogspot.com/2019/10/blog-post_48.html

18 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

2.2.1.3. Escuela de Educación Básica Carlos Matamoros Jara del cantón Naranjito.

Mejor coincidencia en la Web

Título : Estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes y su incidencia en el bajo rendimiento de los estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Carlos Matamoros..."

Estrategias de enseñanza utilizadas por los docentes y su ... <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/1859>

19 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

***Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y...**

Mejor coincidencia en la Web

Art 26. la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad...

¡el poder estatal omnipresente! para uniformizar hacia abajo! <https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/polemika/article/view/323/441>

20 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **CITADO**

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la...

Mejor coincidencia en la Web

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y...

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR DE ... <https://1library.co/article/constituci%C3%B3n-pol%C3%ADtica-rep%C3%BAblica-ecuador-educaci%C3%B3n-zle0ejog>

21 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECORTADO**

nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad. Generar, adaptar y difundir...

Mejor coincidencia en la Web

nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad, Generar, adaptar y difundir...

Que el artículo 154 numeral 1 de la Constitución de la República del ... <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulacions/2019-04/Acuerdo%202018-040.pdf>

22 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

Artículo 386 señala que el Sistema Nacional, de Ciencia, Tecnología, Innovación, y; Saberes Ancestrales "Comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará a instituciones del Estado,...

Mejor coincidencia en la Web

El artículo 386 de la Norma Suprema, manifiesta que: "El sistema Nacional de Ciencia Tecnología Innovación y Sistemas Ancestrales comprenderá programas, políticas, recursos, acciones, e incorporará...

Convenio adhesión -

CEDIA <https://www.cedia.edu.ec/dmdocuments/INNOVACION/FondosConnect/Fondo1a1/CONVENIO%20MODELO%20FONDO%201%20A%201.docx>

23 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

...información para el trabajo y la comunicación. Incluye el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias necesarias para utilizar los medios digitales y las TIC

Mejor coincidencia en la Web

Supone, en definitiva, un **conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y estrategias** que se requieren para el uso de **los medios digitales y de las TIC.**

Competencias digitales: qué son, para qué sirven y cómo ... - BILIB <https://www.bilib.es/actualidad/blog/noticia/articulo/competencias-digitales-que-son-para-que-sirven-y-como-profundizar-en-tus-habilidades-con-las-tecnol>

24 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

Digitalización. -Es el procedimiento mediante el cual, ciertas operaciones pueden comenzar a efectuarse a través de los medios digitales, como los ordenadores o los smartphones, normalmente con la...

Mejor coincidencia en la Web

Digitalización: Procedimiento mediante el cual, ciertas operaciones pueden comenzar a efectuarse a través de los medios digitales, como los ordenadores o los smartphones, normalmente con la ayuda de...

Digitalización - Innova Scala Consulting <https://innovascalaconsulting.es/digitalizacion/>

25 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

Un estudio se convierte en explicativo según Gómez (2019) "Los estudios explicativos están dirigidos a encontrar causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales

Mejor coincidencia en la Web

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos del establecimiento de relaciones entre conceptos: están dirigidas a encontrar a las causas de los eventos, sucesos y...

Concepto de metodología. ENFOQUES CUALITATIVO ... <https://es.essays.club/Otras/Biograf%C3%ADas/Concepto-de-metodologia-ENFOQUES-CUALITATIVO-CUANTITATIVO-10048.html>

26 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

Su interés se centra en explicar por qué ocurre u ocurrió un fenómeno y en qué condiciones se da o se dio éste o por qué se relacionan dos o más variables

Mejor coincidencia en la Web

Como su nombre lo indica su **interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o por qué se relacionan dos o más variables.** Fundamentos de Metodología Hernández.

Concepto de metodología. ENFOQUES CUALITATIVO ... <https://es.essays.club/Otras/Biograf%C3%ADas/Concepto-de-metodologia-ENFOQUES-CUALITATIVO-CUANTITATIVO-10048.html>

27 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

El estudio transversal es el estudio estadístico según Garrido (2018) es demográfico, utilizado en las ciencias sociales y en las ciencias de la salud. Se trata de un tipo de estudio observacional y...

Mejor coincidencia en la Web

Un estudio transversal (también, estudio de prevalencia o estudio vertical; en inglés cross-sectional study o cross sectional survey) es un estudio estadístico, demográfico y epidemiológico, utilizado...

Estudio transversal - Wikipedia, la enciclopedia libre https://es.wikipedia.org/wiki/Estudio_transversal

28 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

Se trata de un tipo de estudio observacional y descriptivo que mide a la vez la prevalencia de la exposición y del efecto en una muestra poblacional en un solo momento

Mejor coincidencia en la Web

Se trata de un tipo de estudio observacional y descriptivo que mide a la vez la prevalencia de la exposición y del efecto en una muestra poblacional en un solo momento temporal; es decir, permite...

Estudio transversal - Google Arts & Culture <https://artsandculture.google.com/entity/m05b5yh?hl=es>

29 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

El método Inductivo según Cruz (2019) "**parte de premisas particulares observadas que dan lugar a una conclusión de carácter general**" (p.31). Aunque es difícil comprobar la eficacia de las conclusiones...

Mejor coincidencia en la Web

En todo razonamiento inductivo **se parte de premisas particulares observadas que dan lugar a una conclusión de carácter general**. Aun cuando es difícil probar la validez de una conclusión inducida por...

Método Inductivo - Concepto, pasos, problemas y ejemplos <https://concepto.de/metodo-inductivo/>

30 de 30 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

...Eugenio Espejo del cantón Milagro. Según Sevillano (2018) "**Una encuesta es un cuestionario estructurado que se entrega a los encuestados para obtener información específica**

Mejor coincidencia en la Web

Encuesta: Cuestionario estructurado que se entrega a los encuestados para obtener información específica. Investigación de Mercados 72.

Investigación de Mercados [https://books.google.com/books?](https://books.google.com/books?id=dKTIAGAAQBAJ&pg=PA72&lpg=PA72&dq=una+encuesta+es+un+cuestionario+estructurado+que+se+entrega+a+los+encuestados+para+obtener+informaci%C3)

[id=dKTIAGAAQBAJ&pg=PA72&lpg=PA72&dq=una+encuesta+es+un+cuestionario+estructurado+que+se+entrega+a+los+encuestados+para+obtener+informaci%C3](https://books.google.com/books?id=dKTIAGAAQBAJ&pg=PA72&lpg=PA72&dq=una+encuesta+es+un+cuestionario+estructurado+que+se+entrega+a+los+encuestados+para+obtener+informaci%C3)
