



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:

**RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE
LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ
MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO
ELIZALDE – BUCAY**

TUTOR

MUIRRAGUI IRRAZABAL VIENA LARISSA

AUTOR

LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

MILAGRO, enero 2023

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa.

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY**, elaborado por el **LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA**, 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, 14 de septiembre de 2022

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**VIENA LARISSA
MUIRRAGUI
IRRAZABAL**

Viena Muirragui Irrazábal, Msc.
C.I. 0912529534

DERECHOS DE AUTOR

La autora de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA 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, 17 de enero del 2023



Firmado electrónicamente por:
LOURDES GABRIELA
PEÑAFIEL MINCHALA

LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

C.I 092715622

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
DIRECCIÓN DE POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **ING. PEÑAFIEL MINCHALA LOURDES GABRIELA**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	57.00
DEFENSA ORAL	37.00
PROMEDIO	94.00
EQUIVALENTE	Muy Bueno



Firmado electrónicamente por:
JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN

Dr. CORDOVA MORAN JORGE ANTONIO
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
VICTOR MANUEL
RODRIGUEZ QUINONEZ

Mg RODRIGUEZ QUIÑONEZ VICTOR MANUEL
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
JURI EVELYN NUNEZ
PORTILLA

Magister NUÑEZ PORTILLA JURI EVELYN
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

CESIÓN DE DERECHOS DE 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 **RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY**, y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 17 de enero de 2023



Firmado electrónicamente por:
LOURDES GABRIELA
PEÑAFIEL MINCHALA

LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

C.I 0927156224

DEDICATORIA

Esta tesis dedicó principalmente a Dios, expreso mi gratitud quién con su bendición llena mi vida y me ha permitido llegar hasta este momento tan importante. A mis padres Victor y Martha quienes con su amor, apoyo y consejos me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, también dedicó a mi hija Danna que ha sido mi mayor motivación para no rendirme y llegar a ser u ejemplo para ella.

A mi esposo Henry por su permanente cariño, comprensión y apoyo incondicional, me acompañó con espíritu alentador durante todo este proceso motivándome a continuar. A toda mi familia ya que con sus oraciones y palabras de aliento forjaron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todas mis metas y objetivos propuestos.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a la Universidad Estatal de Milagro por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su seno científico y concluir mi carrera, de igual manera a todas las autoridades y a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos y su apoyo para avanzar día a día.

Agradezco a mi tutora MSc. Viena Larissa Muirragui Irrazabal por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad, conocimientos, orientaciones y motivaciones han sido fundamentales para mi formación como investigador.

Gracias a toda mi familia que fueron mis mayores promotores durante este proceso y me han prestado su apoyo moral y humano, para cada día continuar y no desmayar.

ÍNDICE

DERECHOS DE AUTOR	ii
Caratula	ii
ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iv
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
Lista de tablas.....	x
Lista de figuras.....	xi
Lista de anexos.....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
1. Introducción.....	1
CAPÍTULO I.....	2
Fundamentación de la propuesta de intervención	2
1.1. El Problema	2
1.2. Análisis de la situación (detección de necesidades)	4
1.3. Antecedentes referenciales	5
1.4. Determinación del tema	7
1.6. Objetivos específicos.....	7
1.7. Justificación	8
2.1. Descripción de beneficiarios.....	11
2.3. Alcance esperado del proyecto.....	11
2.4. Métodos, técnicas y herramientas	12
CAPITULO III.....	31
ALCANCE CURRICULAR DEL PROYECTO	31
2. Planificación del proyecto.....	32

PRIMERA FASE.....	33
SEGUNDA FASE	34
Cronograma	35
CONCLUSIONES.....	50
a. Referencias bibliográficas	52
Anexo 4. Registro de acompañamientos	8
Anexo 5. Informe de originalidad	9
Anexo 6. Informe del tutor	10

Lista de tablas

Tabla 1.....	39
Contenidos.....	39
Tabla 2.....	41
Figura 4.....	46

Lista de figuras

Figura 1	44
Página de inicio.....	44
Figura 2.....	44
Sobre nosotros.....	44
Figura 3.....	45
Recursos.....	45
Figura 4.....	46
Documentación	46
Figura 5.....	46
Lecciones.....	46
Figura 6.....	47
Galería.....	47
Figura 7.....	47
Ubicación.....	47
Figura 8.....	48
Lecciones.....	48
Figura 9.....	49
Evaluación	49

Lista de anexos

Anexo 1. Formato de la encuesta.....	1
Anexo 2. Oficios de la institución.....	3
Anexo 3. Pantallas de google formularios	7
Anexo 4. Registro de acompañamientos	8
Anexo 5. Informe de originalidad	9
Anexo 6. Informe del tutor.....	10

RESUMEN

El tema del presente proyecto es recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de educación básica una propuesta para la escuela José María Velasco Ibarra el cual analiza la problemática basada en qué la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas en la educación son esenciales en la actualidad debido al avance que ha tenido el mundo después de atravesar por una pandemia mundial, pues la innovación promovida por las TICs modifica la manera de enseñar pero sobre todo la manera de producir conocimiento en los estudiantes. La metodología que se utilizó para este proyecto es una metodología de proyecto de desarrollo con un enfoque de tipo cualitativo la recolección de información se realizó a través de un cuestionario utilizando la herramienta Google forms el cual fue distribuido a los docentes a través del WhatsApp la cantidad de población encuestada son 34 docentes. La propuesta es una página web la misma que consta de varias secciones entre las que podemos mencionar una página de inicio, una página de información sobre la institución, recursos, documentación, lecciones, galería y ubicación las cuales están distribuidas de una manera colorida y llamativa para que los estudiantes y comunidad educativa se sientan atraídos por el contenido además de ello en la parte de elecciones los estudiantes podrán acceder a videos de clases que no hayan entendido, es importante la incorporación de las herramientas digitales abiertas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje porque garantizan la calidad educativa.

Palabras clave: Recursos abiertos, competencias digitales, página web, aprendizaje, enseñanza.

ABSTRACT

The theme of this project is open educational resources for the development of digital skills of basic education students, a proposal for the José Maria Velasco Ibarra School, which analyzes the problem based on the incorporation of applied information and communication technologies. In education they are essential today due to the advances that the world has had after going through a global pandemic, since the innovation promoted by tics modifies the way of teaching but above all the way of producing knowledge in students. The methodology used for this project is a development project methodology with a qualitative approach, the collection of information was carried out through a questionnaire using the Google forms tool, which was distributed to teachers through WhatsApp, the amount of the population surveyed are 34 teachers. The proposal is a web page that consists of several sections among which we can mention a home page, an information page about the institution, resources, documentation, lessons, location gallery which are distributed in a colorful and striking way to that students and the educational community feel attracted to the content, in addition to this, in the elections part, students will be able to access videos of classes that they have not understood, it is important to incorporate open digital tools into the teaching-learning processes because they guarantee educational quality.

Keywords: Open resources, digital skills, web page, learning, teaching.

1. Introducción

Este proyecto de desarrollo fue propuesto por el autor con base en el concepto de fuente abierta y libre acceso al conocimiento, motivado por la carencia de este tipo de recursos en la Escuela José María Velasco Ibarra. Su propósito es la investigación y el desarrollo para crear y abrir herramientas de software libre para almacenar recursos educativos. Empezamos a tener en cuenta algunos de los cambios en el contenido y los materiales de aprendizaje utilizados en los últimos años, más específicamente, los cambios en el diseño del curso con la llegada de los recursos educativos abiertos.

Por tanto, "las habilidades y competencias requeridas para nuestra sociedad del conocimiento requieren el uso de nuevas prácticas educativas como el uso de los REA disponibles en Internet" (Schaffert, 2008). La definición oficial de REA es probablemente la Fundación Hewlett, que define AMR como "recursos de enseñanza, aprendizaje e investigación disponibles públicamente o publicados creados bajo un esquema de licencia que protege la propiedad intelectual y permite que otros la pongan a disposición o la utilicen en el medio ambiente". Trabajos derivados.

En este contexto, los recursos digitales abiertos en las páginas web contienen módulos, libros, videos, cursos, software y otras herramientas, materiales o técnicas diseñadas para apoyar la adquisición de conocimientos. Estos recursos abiertos están a disposición de los miembros de la Escuela de TIC José María Velasco Ibarra de la comunidad educativa recursos educativos basados en su consulta, uso y adaptación con fines no comerciales. La institución se convirtió en uno de los mayores defensores de los REA entre los miembros de la comunidad educativa.

CAPÍTULO I

Fundamentación de la propuesta de intervención

1.1. El Problema

“La sociedad del siglo XXI, tiene características funcionales particulares que la definen en función de sus formas y códigos de comunicación, de la interacción tecnológica que desemboca en procesos de globalización los mismos que se encuentran en todos los ámbitos del ser humano” (Blanco, 2019, pág. 21) de acuerdo a la cita anterior se puede determinar que la época actual requiere de cambios en todos los ámbitos que el ser humano desempeña.

Se debe tener en cuenta que la multiculturalidad, la digitalización de la información y la participación en redes sociales, son características sobresalientes de esta sociedad. Desarrollar recursos educativos para el uso y aprovechamiento de la tecnología otorga ventajas competitivas a nivel educativo, pero también es la clave para la incorporación a la sociedad del conocimiento permitiendo la participación en entornos o comunidades virtuales tanto a docentes como estudiantes en base a ello Ander (2019) indica lo siguiente:

Para lograr la transición a este nuevo paradigma se requiere fomentar el desarrollo de competencias que permitan enfrentar y solucionar problemas en el ámbito educativo; pero al mismo tiempo se tiene que buscar el desarrollo de competencias que los capaciten para aprender a lo largo de la vida y los impulsen a la participación ética como ciudadanos. (Ander, 2019, pág. 65)

Es importante destacar que en la época actual la educación tradicional ya no es suficiente al menos en estos tiempos en los que la tecnología ocupa un espacio importante en el desarrollo de todos los ámbitos de la vida del ser humano en especial en el educativo al cual la pandemia provocada por el virus del COVID – 19 obligó a dar

un giro enorme e incorporar obligatoriamente recursos educativos basados en las competencias digitales y el problema con el que se encontró este proceso entre otras cosas es la mentalidad de los docentes resistentes al cambio y la brecha digital existente en ese momento.

Ante las situaciones planteadas, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo inciden los recursos educativos abiertos en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica?

De acuerdo a esta pregunta general se desprenden las siguientes interrogantes:

- ¿Es importante el análisis de la forma en que los recursos educativos abiertos pueden estimular el desarrollo de las competencias digitales?
- ¿Se puede identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica?
- ¿Cuáles son las actividades que propician el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica?

De manera tal, que para los miembros de esta nueva sociedad no es suficiente con poseer el conocimiento, sino más bien saber cómo aplicarlo, pertenecer y participar exitosamente como ciudadanos activos, que integren sus saberes colaborativamente con otros, para proponer soluciones creativas y responsables a los procesos educativos, construir una realidad más incluyente y justa. Para darle una solución a la brecha digital existente en la actualidad y lograr que se incorporen recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.

1.2. Análisis de la situación (detección de necesidades)

El análisis de la situación en la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas en educación en la actualidad son esenciales debido al avance que ha tenido el mundo después de atravesar por una pandemia mundial, pues la innovación promovida por las TIC ha modificado la manera de enseñar y producir conocimiento, “Las TIC han provocado, o al menos han acelerado, una revolución de amplio alcance en nuestra civilización que gira en torno a la transformación de los mecanismos de producción, almacenamiento, difusión y acceso a la información” (Karsenti, 2020, pág. 31).

Por tanto, es importante la incorporación de recursos educativos abiertos en el desarrollo de los procesos educativos de la Escuela de Educación Básica José María Velasco Ibarra. Porque existe un deficiente desarrollo de competencias digitales por la falta de diseño de recursos educativos abiertos, además existe la necesidad de identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica con lo que se pueda propiciar el desarrollo de procesos educativos activos donde el docente sea un guía a través del uso de las competencias digitales y los estudiantes se conviertan en actores principales en el proceso de construcción del conocimiento en la educación básica.

Este tema es importante para la institución porque trata un tema actual visto desde la perspectiva de las necesidades que existen en la institución para lograr un cambio de metodología e incorporar a los procesos actividades que permitan mejorar y efectivizar el aprendizaje de los estudiantes, pero sobre todo la manera como se logra. Teniendo en cuenta los atributos ligados a la innovación educativa la idea de lo nuevo, el fenómeno de cambio, la acción final y el proceso de integración de recursos educativos abiertos en los ambientes de aprendizaje para desarrollar las competencias digitales de integración en los procesos de aprendizaje, en estudiantes de educación básica, con el fin de mejorar

la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y brindar una educación acorde a los avances del mundo actual.

1.3. Antecedentes referenciales

Se puede mencionar entre los antecedentes referenciales la referencia a los siguientes trabajos de investigación: A nivel internacional una tesis de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Perú cuyo tema es Aplicación de recursos educativos abiertos para mejorar la resolución de problemas de la competencia número y operaciones del área de matemática. Elaborado por Checalla y Valeriano (2018). El trabajo es una sugerencia del análisis de los resultados, donde se observaron puntajes predeciblemente bajos en matemáticas, rendimiento de aprendizaje y especialmente resolución de problemas. Asimismo, el objeto de su investigación es el proceso de enseñanza de las matemáticas.

Los principales objetivos de la propuesta son: el uso de los recursos educativos abiertos para mejorar la resolución de tareas con números y cálculo en matemáticas midiendo de esta manera el alcance del software educativo para aumentar el número de estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje que alcancen el nivel de logro y el desempeño planificado en el aula de clases por el docente. La Metodología de Investigación que se ha utilizado para el presente trabajo responde al tipo de investigación aplicada con diseño cuasi experimental, a los docentes de esa institución educativa en el que se obtiene como resultado que un 80% de los docentes utilizan material impreso cuando trabajan la resolución de problemas de la competencia número y operaciones; y un 20 % utiliza algunos software educativos ya creados como Santillana, mas no creados por ellos mismos, acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes. Como conclusión se destaca que es importante aplicar en los procesos educativos con los estudiantes de 2º grado desarrollar habilidades matemáticas utilizando los recursos educativos abiertos que ayuda a mejorar el nivel de logro en

resolución de problemas, números y operaciones numéricas palabras clave: del campo de las matemáticas.

Esta investigación de Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas (PUCESE) cuyo título es “Elaboración de actividades interactivas para la enseñanza en los segundos años de educación general básica en las escuelas del barrio Voluntad de Dios de la parroquia Simón Plata Torres” cuyo autor Guerrero (2018) en el que se defiende la idea de que las TIC en la educación permiten un cambio innovador y proporcionan herramientas y recursos de aprendizaje que ayudan a mejorar el aprendizaje; permiten a los maestros organizar lecciones interactivas que benefician los intereses de los niños.

La investigación está enfocada en el desarrollo de actividades interactivas. Para implementar esta recomendación, se realizaron observaciones de aula, se entrevistó a niños y docentes de educación básica general para obtener información sobre los métodos y recursos didácticos utilizados en las clases en las escuelas comunitarias Voluntad de Dios, parroquia de Simón Plata Torres. Los resultados obtenidos mostraron que 1 de cada 11 docentes consultados usaba materiales técnicos o software educativo en las clases de matemáticas, mientras que el resto creía que la falta de capacitación (78%) estaba relacionada con la falta de laboratorios de computación (11%) o falta de equipamiento en mal estado (11%).

Las actividades interactivas para la enseñanza con los recursos educativos abiertos están destinadas a docentes que desean acceder a materiales de aprendizaje adicionales para las lecciones de matemáticas, el aporte de este trabajo es promover el trabajo independiente e innovador y así promover el fortalecimiento de los contenidos y habilidades aprendidas de los estudiantes.

Cabe destacar que una vez realizado un análisis de diferentes trabajos de tesis a nivel internacional y nacional con base en la investigación acción pedagógica, se

exploran conceptos teóricos, con atención al aprendizaje y al uso de recursos digitales abiertos, utilizando métodos cualitativos y configuraciones a partir de observaciones registradas en diarios de planificación y de campo, en un esfuerzo por comprender la práctica pedagógica a través de la experiencia de otros investigadores. Se puede evidenciar que en todos los casos la aplicación de esta pedagogía fortalece las competencias digitales de los estudiantes y promueve la reflexión sobre el uso de los medios tecnológicos en las clases.

1.4. Determinación del tema

Recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica. Una propuesta para la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay

1.5. Objetivo general

Diseñar recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de Educación Básica.

1.6. Objetivos específicos

- Analizar en qué forma los recursos educativos abiertos pueden estimular el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.
- Identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.
- Describir que actividades propician el desarrollo de las competencias digitales para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.

1.7. Justificación

Este proyecto pretende contribuir al desarrollo de recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica con lo cual se proyecta desarrollar en los estudiantes habilidades cognitivas y procedimentales en los diferentes campos disciplinares de la educación basados en la necesidad de desarrollar en los estudiantes competencias que les permitan aprender de forma independiente a lo largo de la vida y les brinden la capacidad de poner en práctica, sus conocimientos y habilidades en diferentes contextos acordes a los avances que tiene la tecnología en el mundo actual.

Las preocupaciones actuales en educación básica de esta institución en especial giran entre otras cuestiones, en la modernización de los procesos de enseñanza y de aprendizaje para lo cual es importante debatir sobre cómo mejorar la calidad de ambos procesos, establecer nuevos retos de enseñanza basados especialmente en los avances de las tecnologías logrando generar oportunidades tanto para docentes como estudiantes. “En base a la observación realizada se deja planteado los desafíos tanto para los docentes como para los estudiantes concentrados en generar un desarrollo de competencias propias de esta nueva era y de las nuevas demandas en la tarea docente” (Marcin, 2019, pág. 23). Por lo que se evidencia la necesidad de modernizar los procesos educativos e incorporar estrategias educativas acordes al mundo tecnológico actual de tal forma que se genere motivación en los estudiantes a través del uso de recursos digitales abiertos.

El objeto de estudio analiza la problemática del uso de los recursos educativos abiertos (en adelante REA) que utilizan los docentes en los procesos de enseñanza evidenciando que estos recursos acercan al docente al desarrollo de competencias digitales adaptando las metodologías a la realidad del contexto global y local conociendo que especialmente las tecnologías de la información y la comunicación repercuten en ámbitos diversos de la vida de los docentes como el económico, social, cultural,

educativo, todos estos conforman un tejido en el que se entrelazan perspectivas, enfoques, ideologías, etc. De este modo, cuando se puede describir y comprender los factores que favorecen u obstaculizan el uso de los REA en las prácticas docentes en las instituciones educativas.

La problemática se construyó a partir de un primer acercamiento en la institución educativa en la que se realiza la investigación, a través de la observación directa en la Escuela José María Velasco Ibarra en la cual se evidencia la poca diversidad de formas con las que se incorpora la tecnología en los procesos de aprendizaje enmarcados desde la didáctica y los procesos de incorporación de la tecnología en el aula de clases, se pudo verificar también que los docentes de educación básica no están desarrollando sus competencias digitales de forma correcta y que los recursos educativos abiertos no están siendo utilizados en la construcción del conocimiento con los estudiantes.

Este proceso de uso de recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de educación básica se encuentra en el camino con múltiples dificultades ligadas especialmente por la resistencia que tienen algunos de los docentes al cambio, el problema que se va a investigar es la eficacia que ha tenido en estos procesos el uso de estas herramientas. Tomando como referencia las dimensiones de accesibilidad, conectividad, gratuidad y el hecho de que son reeditables lo que les permite ser adaptadas a cualquier asignatura.

La sociedad del siglo XXI enfrenta una realidad diferente y en constante transformación. La llamada sociedad del conocimiento requiere dar un giro a la conceptualización del conocimiento. Romper el paradigma tradicional centrado en el pensamiento lógico para dar paso al paradigma del tercer milenio, cuyo énfasis está en el pensamiento tecnológico.

“Este nuevo paradigma utiliza el pensamiento lógico, pero como una herramienta para la solución de problemas, plantea poner en práctica la teoría, pensar para tener la

capacidad de modificar la realidad” (Trujillo, Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza, 2018, pág. 21). Desde la perspectiva de la cita anterior se destaca que para lograr la transición a este nuevo paradigma se requiere fomentar en los jóvenes el desarrollo de competencias personales que les permitan enfrentar y solucionar problemas en su desempeño, pero al mismo tiempo se tiene que buscar el desarrollo de competencias que los capaciten para aprender a lo largo de la vida y los impulsen a la participación ética como ciudadanos.

De manera tal, que a los miembros de esta nueva sociedad no les basta con poseer el conocimiento y saber cómo aplicarlo, pertenecer y participar exitosamente en ella requiere ciudadanos activos, que integren sus saberes colaborativamente con otros, para proponer soluciones creativas y responsables y así, construir una realidad más incluyente y justa. Si se toma en cuenta que, en la actualidad, el bienestar de la sociedad está estrechamente relacionado con el crecimiento económico, y que, para poder crecer, las empresas necesitan optimizar sus recursos y generar formas diferentes e innovadoras de llevar a cabo sus procesos, se hace evidente que éstas requieran de personal calificado, con destrezas y actitudes que aporten capital humano de gran calidad. Para cubrir las necesidades del mundo empresarial, las instituciones educativas se han visto precisadas a diseñar estrategias, metodologías y prácticas que capaciten a sus estudiantes para desenvolverse exitosamente en el ámbito profesional educativo.

CAPÍTULO II

ALCANCE Y METODOLOGIA

2.1. Descripción de beneficiarios

Este proyecto va ser aplicado en la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay que es una de las instituciones emblemáticas que alberga muchos estudiantes de este cantón y los sectores aledaños de todas las esferas sociales por lo cual el servicio educativo que brinda es significativo para toda la sociedad.

En este punto es importante destacar que existen dos tipos de beneficiarios, los directos son los docentes de Escuela José María Velasco Ibarra los que participan activamente utilizando Recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales. Como beneficiarios indirectos están todos los estudiantes que utilizaran los Recursos educativos abiertos el cual les permitirá interactuar con el docente, apegados al avance tecnológico de estos tiempos de pandemia verán una manera fácil de cumplir con sus actividades académicas, los padres de familia en comunicación directa con el docente, es decir toda la comunidad educativa estaría involucrada en forma directa o indirecta.

2.3. Alcance esperado del proyecto

El alcance del proyecto se desarrolla tomando en cuenta el contexto y la brecha digital existente se propone como alternativa de solución la incorporación de recursos educativos abiertos (REA) que son materiales didácticos con base tecnológica, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos lo cual es muy conveniente al momento de ser utilizados en las aulas de clases.

La presente investigación está enfocada en el campo de la innovación en la forma

de dar y recibir los procesos educativos en la educación básica. Está destinado a romper con las metodologías tradicionales: pizarra, libro de texto, docente como protagonista, estudiante en función de receptor e incorporar los recursos digitales abiertos como una forma para desarrollar las competencias digitales y acercar los procesos educativos de la Escuela José María Velasco Ibarra a los cambios tecnológicos del mundo actual basados en que:

Es una forma diferente de concebir la didáctica a través del uso de la tecnología como vínculo primario de metodología, con lo cual se pretende lograr dar respuesta satisfactoria a las necesidades educativas de los estudiantes con el uso de recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales. (Castillo, 2020, pág. 21)

Por tanto, se propone considerar nuevas metodologías por medio de recursos educativos abiertos, ya que, según se consideran como herramientas idóneas para la generación del conocimiento, habilidades y actitudes que se implementan en función de las necesidades de los estudiantes. Además, permiten la reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y continuidad de uso, aspectos favorables para la implementación de propuestas metodológicas.

Con base en lo mencionado, es preciso concretar que el estudio aporta la inclusión de estrategias didácticas alternativas acordes con las necesidades e intereses del estudiantado, de modo que los recursos educativos abiertos se tornan un instrumento de enseñanza y aprendizaje que, en su condición de herramientas creadoras de material y contenidos didácticos, son una opción o recurso idóneo para la obtención de una educación de calidad que está al alcance de la mayoría de los estudiantes.

2.4. Métodos, técnicas y herramientas

Este proyecto de desarrollo pretende identificar los principales retos que enfrentan los estudiantes, así como las oportunidades para desarrollar competencias digitales. Dado que el enfoque del estudio es la comprensión de estos retos o áreas de

oportunidad, se eligió una metodología mixta con enfoque descriptivo. El objetivo principal de la investigación es la comprensión de una conducta, la explicación o descripción a partir de la experiencia en un ambiente natural.

El Tipo de estudio escogido es el desarrollo de un proyecto de desarrollo por lo que los tipos de investigación que se procederán a usar son:

Investigación de campo que se realiza en el lugar de los hechos permite extraer información mediante la utilización de instrumentos de investigación como el cuestionario. “La investigación de campo o trabajo de campo es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo” (Paredes, 2019, pág. 9). Esta se realiza en el momento que se hace el acercamiento a la Escuela de Educación Básica José María Velasco Ibarra.

La investigación bibliográfica o documental consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a investigar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información. (Prieto, 2019) Esta investigación permite al investigador obtener información que se encuentra en bibliotecas físicas o virtuales, libros, documentos, etc. Con las cuales se tiene las herramientas o las ideas para argumentar los contenidos de este proyecto de desarrollo y las teorías y experiencias de otros autores que fundamenten el tema de investigación.

Entre las fuentes de datos la información se obtendrá de toda investigación con base científica, además de libros y revistas que permitan conocer lo antes mencionado. Por otro lado, las fuentes secundarias como son las encuestas y entrevistas realizadas con anticipación.

Las herramientas de recolección de datos que se usaran será la encuesta que es un método que se utilizará para obtener los datos en este proceso de investigación por

parte de la muestra seleccionada para lograr una clara idea de la situación referente al tema de estudio de naturaleza cuantitativa acerca de hechos observables, opiniones, nivel de conocimientos a través de la interacción directa del investigador y el sujeto de investigación. (Yanez, 2019, pág. 34) Se usará la encuesta a docentes y estudiantes y las herramientas, Formularios Google, El análisis de los datos se obtendrá a través del programa estadístico SPSS para un mejor entendimiento de los datos y así poder construir una propuesta que permita la solución al problema planteado.

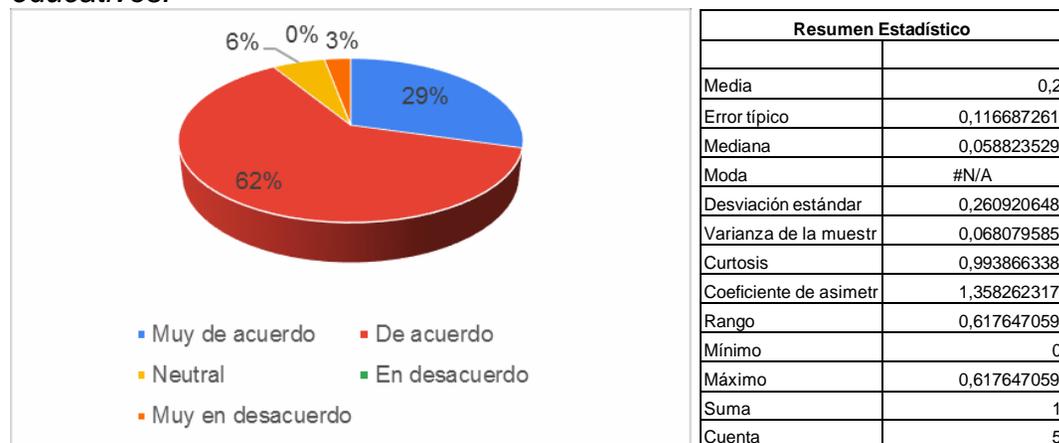
Tabla 1

Tienen conocimiento acerca de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos.

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	10	29%
De acuerdo	21	62%
Neutral	2	6%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	1	3%
Total	34	100%

Figura 1

Tienen conocimiento acerca de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 62% de los encuestados expresan que están de acuerdo con el conocimiento de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos, el 29% dicen estar muy de acuerdo, el 6% es neutral y 3% está muy en desacuerdo. Es decir que los docentes encuestados poseen el conocimiento necesario acerca de los recursos digitales, para así poder agilizar los procesos educativos, mediante el uso de las distintas plataformas digitales a disposición en línea.

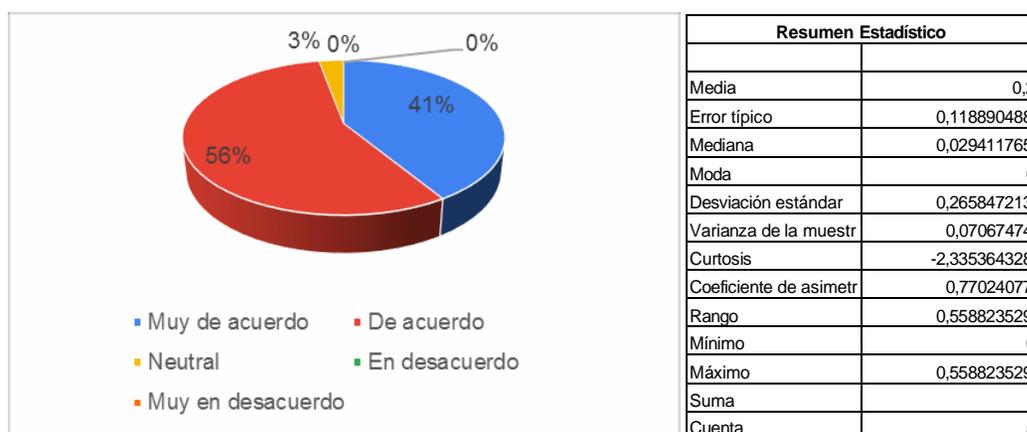
Tabla 2

Es importante promover el uso de recursos digitales abiertos en los procesos educativos básicos.

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	14	41%
De acuerdo	19	56%
Neutral	1	3%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	34	100%

Figura 2

Es importante promover el uso de recursos digitales abiertos en los procesos educativos básicos.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 56% de los encuestados dicen que están de acuerdo con promover el uso de recursos digitales abiertos en los procesos educativos básicos, el 41% expresa estar muy de acuerdo, el 3% es neutral. Esto significa que los docentes están conscientes sobre la importancia de difundir e incorporar este tipo de recursos para que sea más intuitivo y fácil el aprendizaje de los estudiantes.

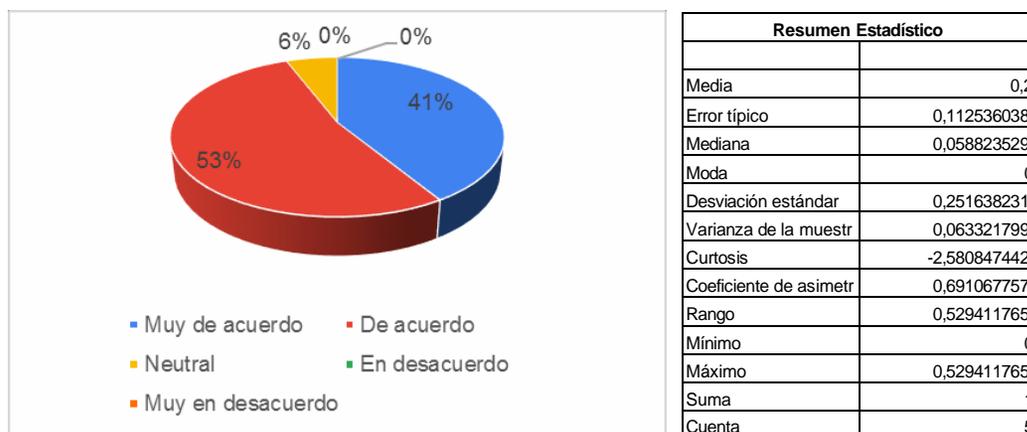
Tabla 3

Qué tan importante considera las competencias digitales en los procesos de enseñanza.

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	14	41%
De acuerdo	18	53%
Neutral	2	6%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
Total	34	100%

Figura 3

Qué tan importante considera las competencias digitales en los procesos de enseñanza.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 53% de los encuestados dicen que están de acuerdo que es tan importante las competencias digitales en los procesos de enseñanza, el 41% expresa estar muy de acuerdo, el 6% es neutral. Esto significa que para los docentes el uso de estas herramientas toma un papel fundamental a la hora de desarrollar los procesos educativos y promover el aprendizaje de los estudiantes.

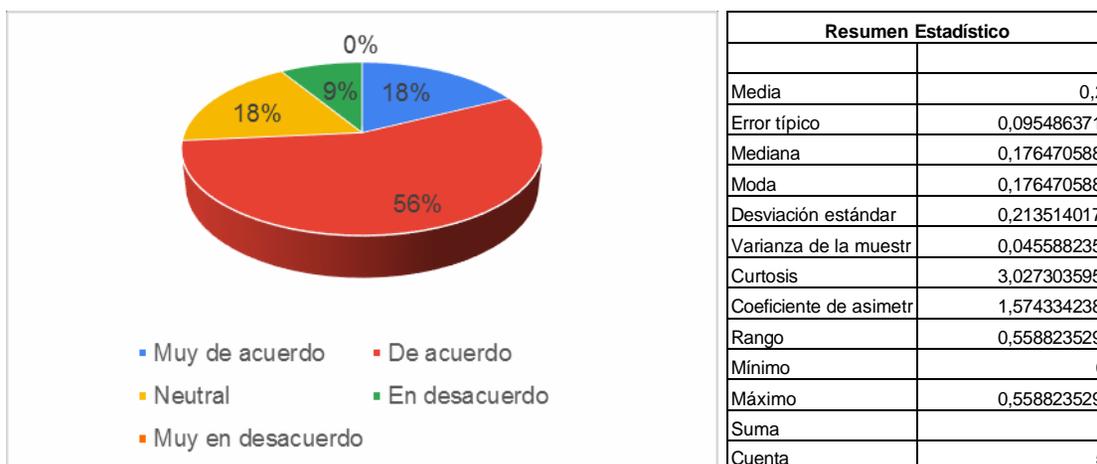
Tabla 4

Existe participación docente para trabajar la diversificación curricular integrando recursos digitales abiertos.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	6	18%
De acuerdo	19	56%
Neutral	6	18%
En desacuerdo	3	9%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	34	100%

Figura 4

Existe participación docente para trabajar la diversificación curricular integrando recursos digitales abiertos.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 56% de los encuestados indican que están de acuerdo con que existe participación docente para trabajar la diversificación curricular integrando recursos digitales abiertos, el 18% expresa estar muy de acuerdo, el 18% es neutral y 9% está en desacuerdo. Es decir que los docentes están dispuestos a ser parte del proceso de innovación utilizando las herramientas digitales a disposición, de tal manera que beneficiarán el aprendizaje de los estudiantes y así poder realizar una modernización de los procesos de enseñanza.

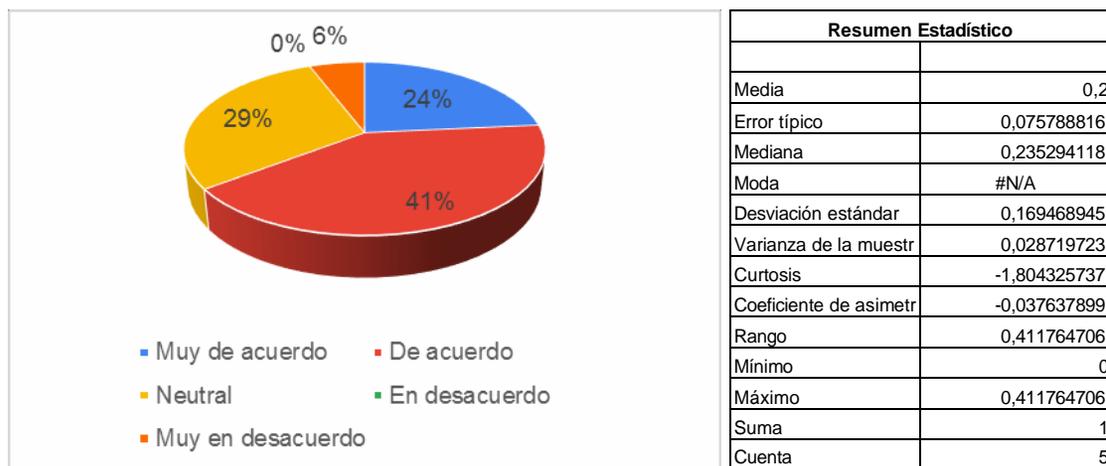
Tabla 5

El equipo directivo se preocupa por la actualización y capacitación del personal docente en cuanto a las competencias digitales.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	8	24%
De acuerdo	14	41%
Neutral	10	29%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 5

El equipo directivo se preocupa por la actualización y capacitación del personal docente en cuanto a las competencias digitales.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 41% de los encuestados indica que están de acuerdo que el equipo directivo se preocupa por la actualización y capacitación del personal docente en cuanto a las competencias digitales, el 24% expresa estar muy de acuerdo, el 29% es neutral y 6% está muy en desacuerdo. En esta respuesta las opiniones de los docentes están muy variadas, por lo que se debe reflexionar sobre lo importante que es el aporte del equipo directivo, para que los docentes puedan capacitarse sobre el uso de estas herramientas.

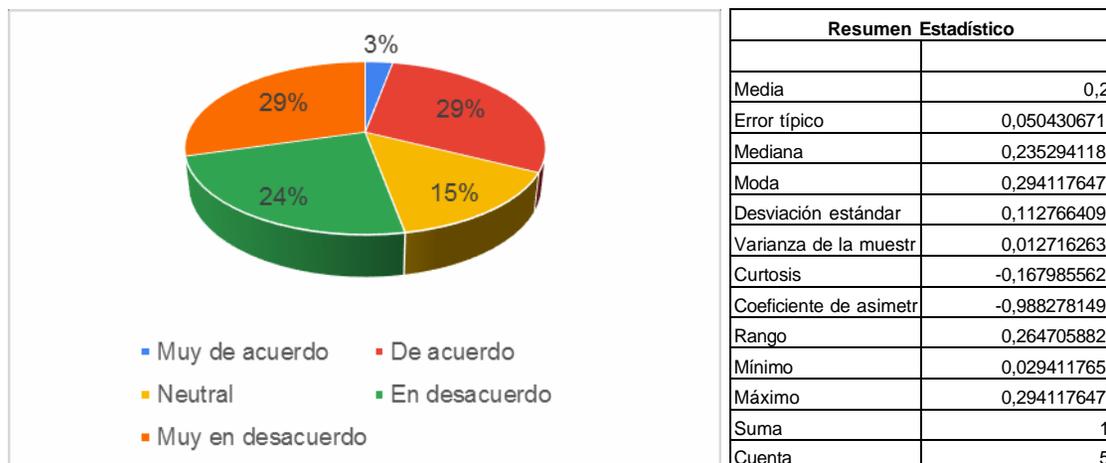
Tabla 6

Los ambientes con que cuenta la institución: aulas, están adecuadamente implementados para aplicar recursos digitales abiertos.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	1	3%
De acuerdo	10	29%
Neutral	5	15%
En desacuerdo	8	24%
Muy en desacuerdo	10	29%
TOTAL	34	100%

Figura 6

Los ambientes con que cuenta la institución: aulas, están adecuadamente implementados para aplicar recursos digitales abiertos.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 29% de los encuestados expresa que están de acuerdo que los ambientes con los que cuenta la institución educativa en cuanto a: las aulas, están adecuadas e implementadas para aplicar el uso de los recursos digitales abiertos, el 29% expresa estar muy en desacuerdo, el 24% en desacuerdo, el 15% es neutral y el 3% está muy de acuerdo.

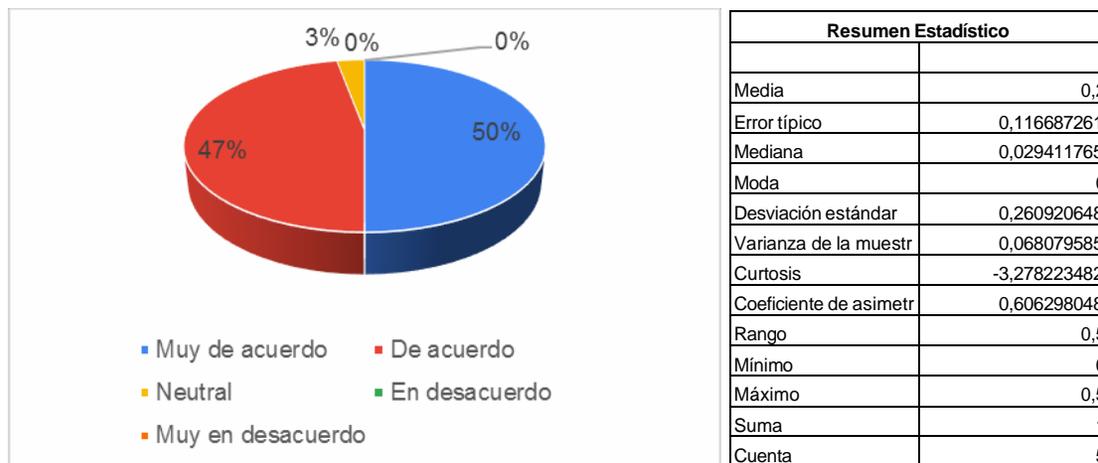
Tabla 7

Es importante aplicar recursos digitales abiertos que permitan mejorar los procesos educativos de los estudiantes de la institución educativa.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	17	50%
De acuerdo	16	47%
Neutral	1	3%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	0	0%
TOTAL	34	100%

Figura 7

Es importante aplicar recursos digitales abiertos que permitan mejorar los procesos educativos de los estudiantes de la institución educativa.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 50% de los encuestados señalan que están muy de acuerdo con la importancia de aplicar recursos digitales abiertos, que permitan mejorar los procesos educativos de los estudiantes de la institución, el 47% expresa estar de acuerdo, el 3% es neutral.

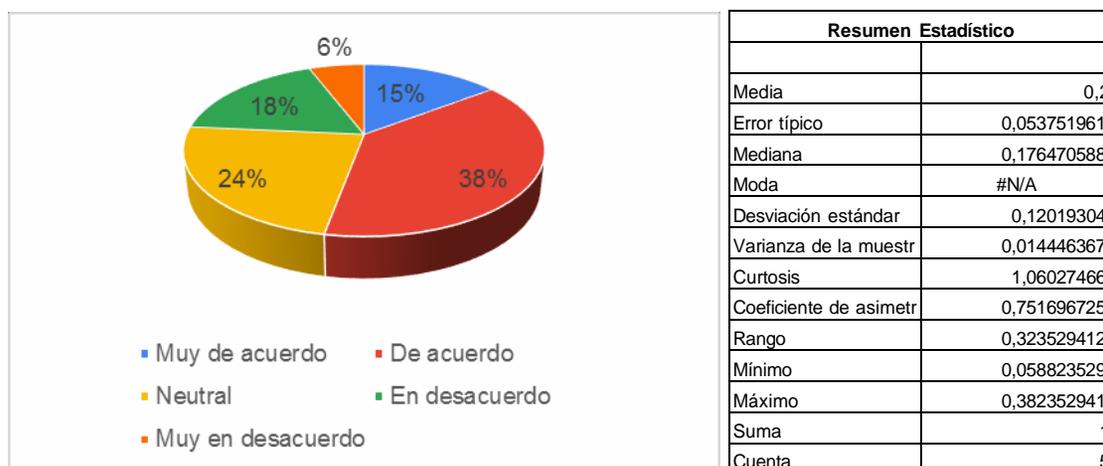
Tabla 8

Al iniciar las actividades diarias. ¿Emplea recursos digitales abiertos para mejorar los procesos educativos en el aula de clases?

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	15%
De acuerdo	13	38%
Neutral	8	24%
En desacuerdo	6	18%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 8

Al iniciar las actividades diarias. ¿Emplea recursos digitales abiertos para mejorar los procesos educativos en el aula de clases?



Análisis

Como resultado de la encuesta el 38% de los encuestados indican que están de acuerdo que se empleen los recursos digitales abiertos para mejorar los procesos educativos en el aula de clases, el 24% es neutral, el 18% está en desacuerdo, con el 15% muy de acuerdo y el 6% muy en desacuerdo.

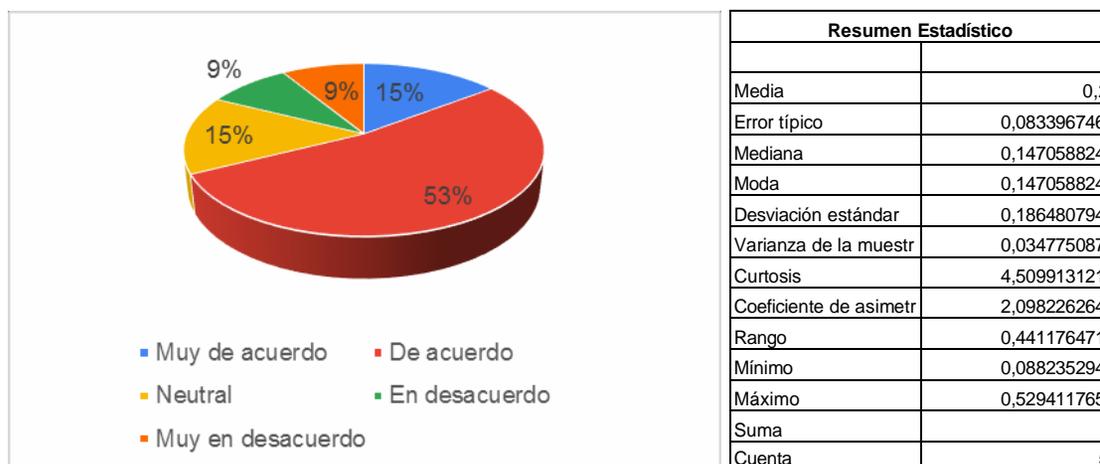
Tabla 9

En el desarrollo de la planificación. ¿Integra actividades con recursos digitales abiertos que permitan desarrollar competencias digitales?

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	15%
De acuerdo	18	53%
Neutral	5	15%
En desacuerdo	3	9%
Muy en desacuerdo	3	9%
TOTAL	34	100%

Figura 9

En el desarrollo de la planificación. ¿Integra actividades con recursos digitales abiertos que permitan desarrollar competencias digitales?



Análisis

Como resultado de la encuesta el 53% de los encuestados dicen que están de acuerdo que se integren actividades con recursos digitales abiertos que permitan desarrollar competencias digitales, mientras tanto el 15% expresa estar muy de acuerdo, un 15% es neutral, el 9% está en desacuerdo y el 9% está muy en desacuerdo.

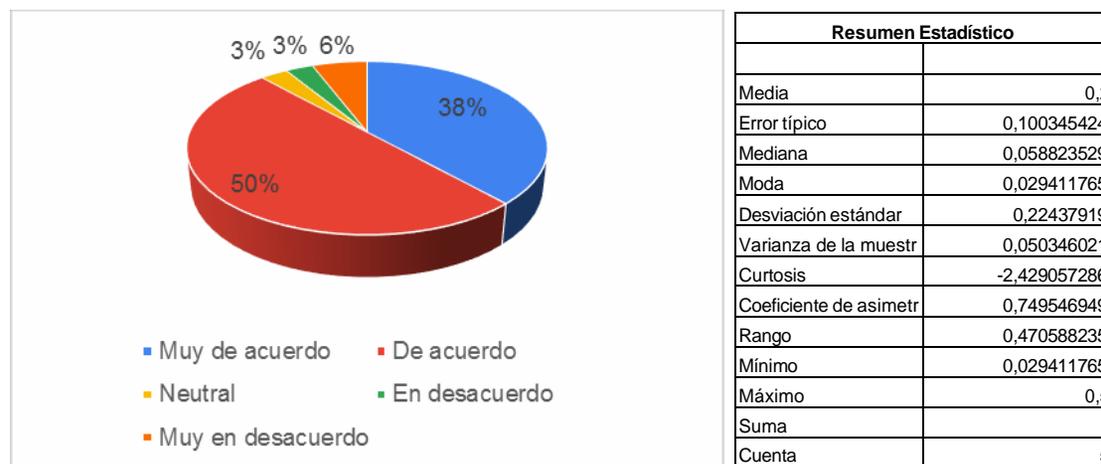
Tabla 10

Considera usted que la infraestructura tecnológica es un factor que afecta el desarrollo de competencias digitales.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	13	38%
De acuerdo	17	50%
Neutral	1	3%
En desacuerdo	1	3%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 10

Considera usted que la infraestructura tecnológica es un factor que afecta el desarrollo de competencias digitales.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 50% de los encuestados indican que están de acuerdo que la infraestructura tecnológica es un factor que afecta el desarrollo de competencias digitales, el 38% expresa estar muy de acuerdo, el 3% es neutral, con 3% está en desacuerdo y el 6% muy en desacuerdo.

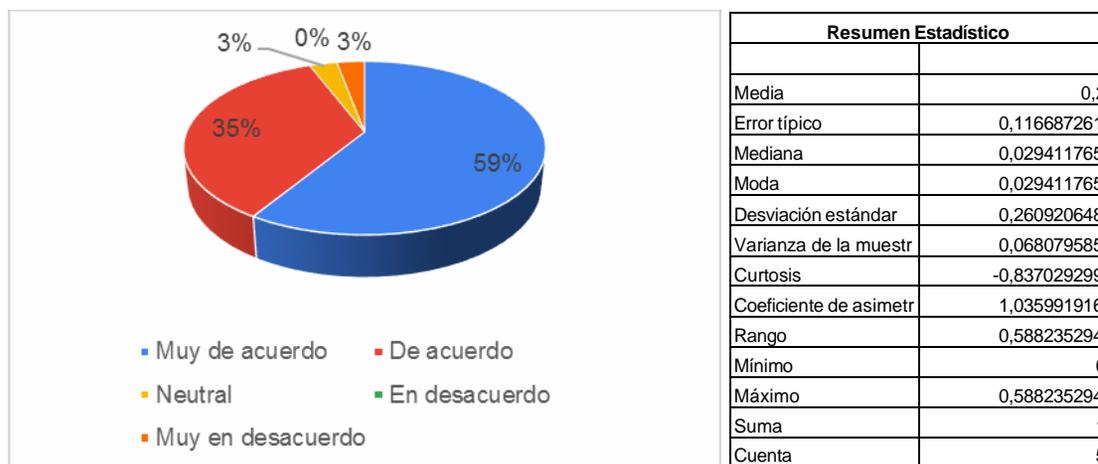
Tabla 11

Es importante la interacción tecnológica entre los docentes para mejorar el proceso de integración de competencias digitales en los procesos educativos.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	20	59%
De acuerdo	12	35%
Neutral	1	3%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	1	3%
TOTAL	34	100%

Figura 11

Es importante la interacción tecnológica entre los docentes para mejorar el proceso de integración de competencias digitales en los procesos educativos.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 59% de los encuestados indican que están muy de acuerdo que es importante la interacción tecnológica entre los docentes para mejorar el proceso de integración de competencias digitales en los procesos educativos, un 35% expresa estar de acuerdo, el 3% es neutral y el 3% está muy en desacuerdo.

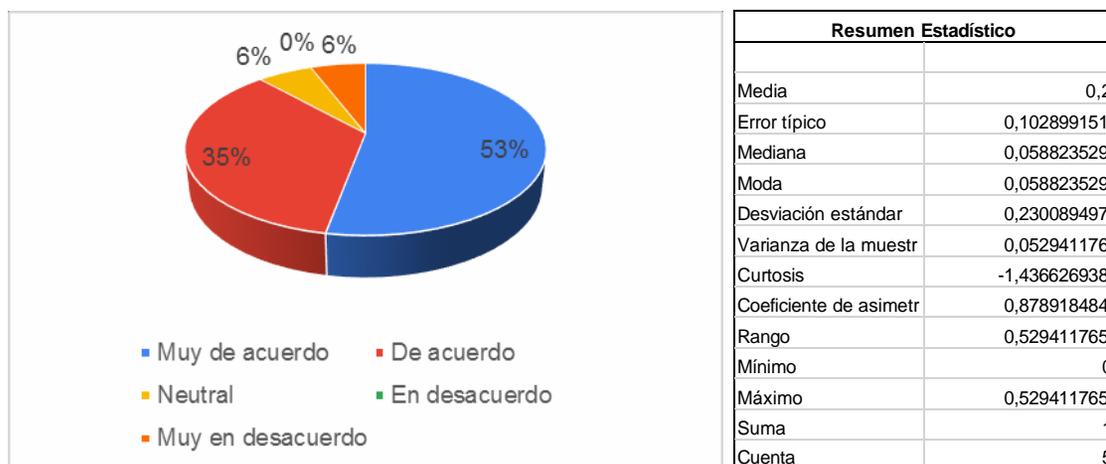
Tabla 12

Esta usted motivado por el uso de la tecnología en los procesos educativos en el aula de clases.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	18	53%
De acuerdo	12	35%
Neutral	2	6%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 12

Esta usted motivado por el uso de la tecnología en los procesos educativos en el aula de clases.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 53% de los encuestados dice que están muy de acuerdo que está motivado por el uso de la tecnología en los procesos educativos en el aula de clases, el 35% expresa estar de acuerdo, el 6% es neutral y 6% está muy en desacuerdo.

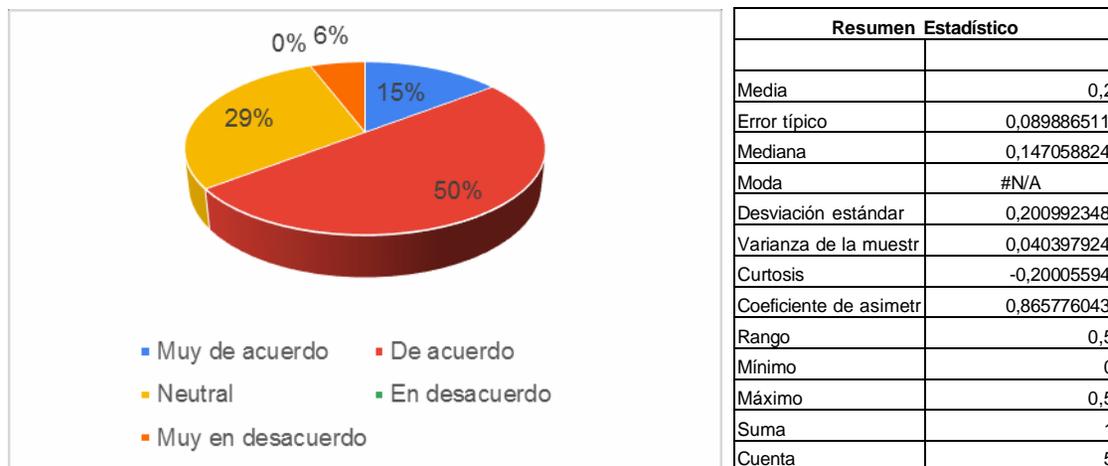
Tabla 13

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

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	5	15%
De acuerdo	17	50%
Neutral	10	29%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 13

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



Análisis

Como resultado de la encuesta el 50% de los encuestados dicen que están de acuerdo hacer uso frecuente de la tecnología educativa en sus clases, el 15% expresa estar muy de acuerdo, el 29% es neutral y 6% está muy en desacuerdo. Aún existe una gran mayoría de los docentes los cuales se resisten a los cambios que genera el uso de la tecnología.

Tabla 14

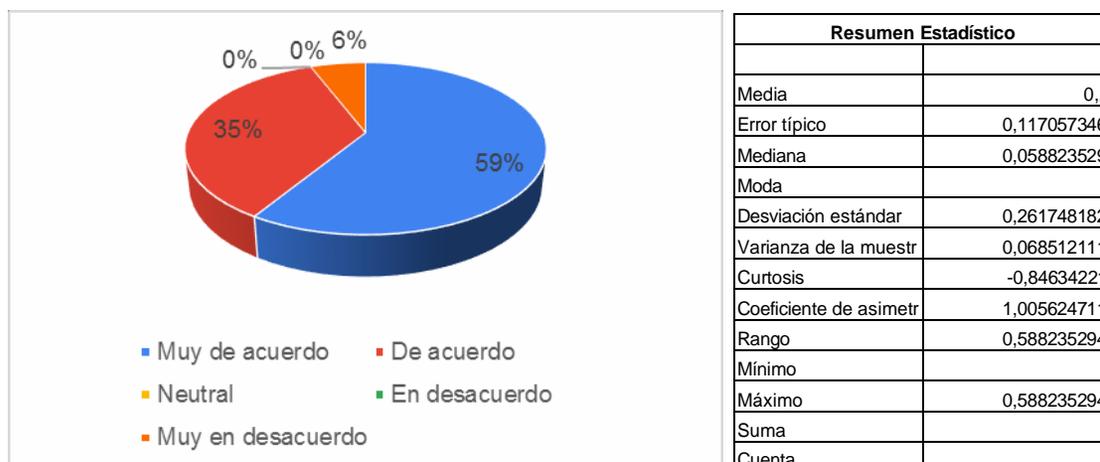
Es importante capacitarse sobre el uso de los recursos educativos abiertos aplicados en la educación.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	20	59%
De acuerdo	12	35%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	2	6%
TOTAL	34	100%

Figura 14

Es importante capacitarse sobre el uso de los recursos educativos abiertos aplicados en

la educación.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 59% de los encuestados dicen que están muy de acuerdo que es importante capacitarse sobre el uso de los recursos educativos abiertos aplicados en la educación, el 35% expresa estar de acuerdo, y 6% está muy en desacuerdo. Los docentes en su gran mayoría conocen el aporte de las capacitaciones a la actualización de procesos de enseñanza.

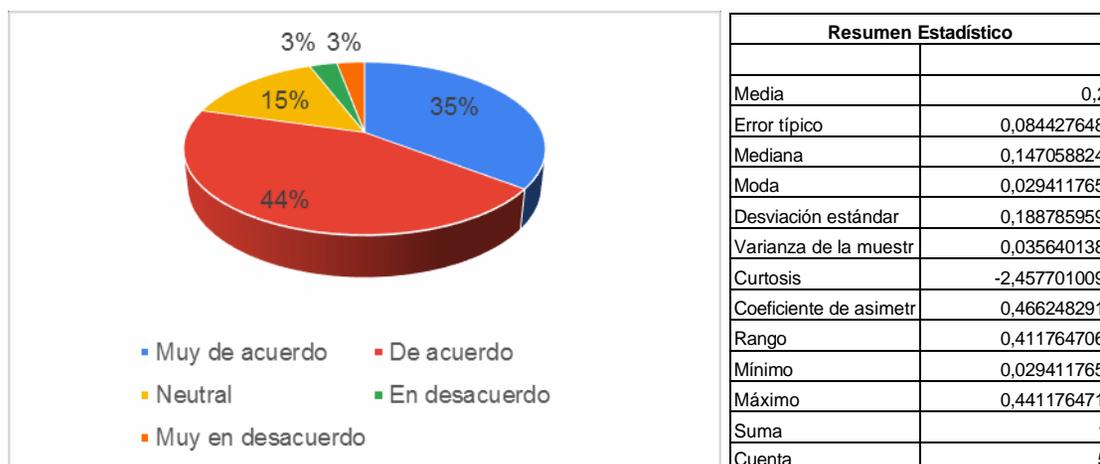
Tabla 15

Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos educativos abiertos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	12	35%
De acuerdo	15	44%
Neutral	5	15%
En desacuerdo	1	3%
Muy en desacuerdo	1	3%
TOTAL	34	100%

Figura 15

Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos educativos abiertos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 42% de los encuestados dice que están de acuerdo que al emplear tecnología educativa en la selección de recursos educativos abiertos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes, el 29% expresa estar muy de acuerdo, el 15% es neutral con 3% está en desacuerdo y 3% está muy en desacuerdo. Es decir que el uso de los recursos educativos permite nuevas experiencias y flexibilidad de aprendizaje y ofrece alternativas de recursos de aprendizaje de bajo costo y promueven al trabajo colaborativo.

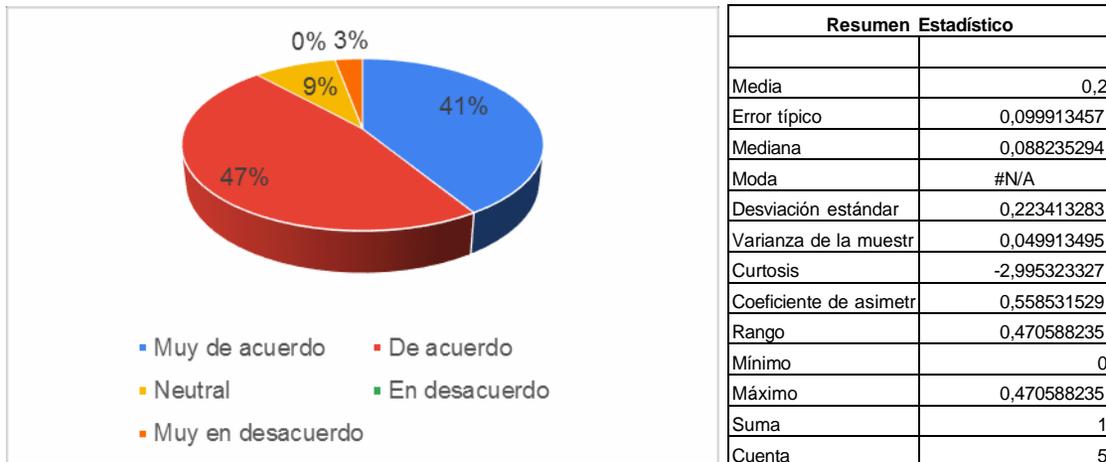
Tabla 16

Es importante que los recursos educativos abiertos que se emplean sean de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación.

ITEM	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	14	41%
De acuerdo	16	47%
Neutral	3	9%
En desacuerdo	0	0%
Muy en desacuerdo	1	3%
TOTAL	34	100%

Figura 16

Es importante que los recursos educativos abiertos que se emplean sean de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación.



Análisis

Como resultado de la encuesta el 47% de los encuestados dicen que están de acuerdo que es importante que los recursos educativos abiertos que se emplearán en el aula de clases sean de su total dominio y de esta forma poder impartir una correcta enseñanza, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación, un 41% expresa estar muy de acuerdo, el 9% es neutral y el 3% está muy en desacuerdo.

CAPITULO III

ALCANCE CURRICULAR DEL PROYECTO

La presente investigación está enfocada en el campo de la innovación en la forma de dar y recibir los procesos educativos en la educación básica. Está destinado a romper con las metodologías tradicionales: pizarra, libro de texto, docente como protagonista, estudiante en función de receptor, porque estas técnicas a lo largo de la historia no han funcionado.

Es una forma diferente de concebir la didáctica a través del uso de la tecnología como vínculo primario de metodología, con lo cual se pretende lograr dar respuesta satisfactoria a las necesidades educativas de los estudiantes con el uso de recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales. (Castillo, 2020, pág. 21)

Por tanto, se propone considerar nuevas metodologías por medio de recursos educativos abiertos, ya que, según se consideran como herramientas idóneas para la generación del conocimiento, habilidades y actitudes que se implementan en función de las necesidades de los estudiantes. Además, permiten la reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y continuidad de uso, aspectos favorables para la implementación de propuestas metodológicas.

Con base en lo mencionado, es preciso concretar que el estudio aporta la inclusión de estrategias didácticas alternativas acordes con las necesidades e intereses del estudiantado, de modo que los recursos educativos abiertos se tornan un instrumento de enseñanza y aprendizaje que, en su condición de herramientas creadoras de material y contenidos didácticos, son una opción o recurso idóneo para la obtención de una educación de calidad que está al alcance de la mayoría de los estudiantes.

2. Planificación del proyecto

La propuesta de desarrollo enfocado en diseñar recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de Educación Básica en la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay.

Este estudio se propone hacer una propuesta pedagógica con recursos educativos abiertos un sitio web en la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay.

Para la elaboración de la propuesta se realiza la consulta a expertos del área, quienes a través de entrevistas nos brindan orientaciones y sugerencias de la organización y estructura de la propuesta pedagógica que se contrastan con la evaluación desarrollada a los infantes al inicio del periodo lectivo 2022 – 2023. Se toma como referencia el diseño de una propuesta pedagógica con la utilización del método evaluativo de investigación (Vera, 2018). Por lo que hacer referencia de lugares y espacio indicaremos que se realizará el estudio en el contexto educativo situado en el cantón General Antonio Elizalde – Bucay en el presente periodo lectivo.

En resumen, el proyecto se divide en dos grandes fases:

- **Fase 1:** Diagnóstico de la situación inicial del uso de los recursos digitales abiertos; así como la revisión y selección de las secciones que corresponden al sitio web para la elaboración de una propuesta dirigida a los estudiantes de la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay con la implementación de Recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales.
- **Fase 2:** Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta dirigida a los estudiantes de la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay, la que será socializada y orientado su aplicabilidad.

Estas dos grandes fases las podemos desagregar en una planificación de trabajo con sus dos fases.

PRIMERA FASE

Diagnóstico de la situación inicial en cuanto al uso de recursos digitales abiertos para la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a los estudiantes a través de la elaboración de un sitio web en google sites para el uso de toda la comunidad educativa y un acercamiento al uso de los recursos digitales.

Objetivo:

Analizar en qué forma los recursos educativos abiertos puede estimular el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.

Periodo de ejecución: (abril - mayo 2022)

Hitos

H1: Revisión bibliográfica: mayo 2022

H2: Ejecución de la observación diagnóstica sobre el uso de herramientas digitales: mayo 2022

Entregables

E1: Fichas de revisión bibliográfica: junio del 2022

E2: Informe de resultados del desarrollo del lenguaje infantil en Educación Inicial II: junio del 2022

- **Objetivo:**

Identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.

Elaborar una página web con actividades que propicien el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Educación Básica.

Periodo de ejecución: (junio - agosto 2022)

Hitos

H3: Contactar a la autoridad para que de paso a la investigación dentro de la institución educativa: junio 2022

H4: Trabajo de campo I: julio 2022

H5: Trabajo de campo II: julio 2022

H6: Revisión de recursos tecnológicos abiertos: julio 2022

H7: Selección recursos digitales para el desarrollo de competencias digitales: agosto 2022

Entregables

E3: Nómina de docente a participar: junio 2022

E6/7: Diseño de la página web: agosto 2022

SEGUNDA FASE

Como resultado de la fase anterior se proyectará una propuesta para identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica a través de la implementación de una página web.

Objetivo:

Elaborar una propuesta pedagógica con recursos abiertos página web de la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay.

Periodo de ejecución: (septiembre – noviembre 2022)

Hitos

H8: Escribir el informe de valoración de la propuesta pedagógica página web de la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay: septiembre 2022 H9: Elaboración del plan de socialización de la propuesta: octubre 2022.

Entregables

E8: Informe de diagnóstico del plan: octubre 2022.

E9: Propuesta página web de la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay para promover las competencias digitales: noviembre 2022.

Cronograma

Tabla 1

Cronograma

Objetivos	FASE 1 (abril – agosto 2022)	FASE 2 (septiembre – noviembre 2022)
Analizar en qué forma los recursos educativos abiertos puede estimular el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica.	H1; H2 E1; E2	
Identificar cuáles son los recursos abiertos que pueden ser implementados para el estímulo del desarrollo de competencias digitales de los	H3; H4; H5; H6; H7 E3; E4; E5; E6/7	

estudiantes de Educación Básica.		
Elaborar una página web con actividades que propicien el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Educación Básica.		H8; H9 E8; E9

Este estudio se contextualiza el diseño de metodología de investigación mixta (Benítez, 2019, pág. 87) a una contextualización de una investigación descriptiva, dentro de los diseños cuantitativo descriptivo asociado al desarrollo de los recursos abiertos comparativos al resultado de entrevistas a expertos y test a los docentes. En el que se plantea el diseño de una página web para la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay.

3. Objetivos generales y específicos

a. Objetivo General

Diseñar una página web con recursos abiertos para promover el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay.

b. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de competencias digitales.
- Seleccionar las secciones de la página web para mejorar el desarrollo de competencias digitales.

- Elaborar una página web para el uso de la comunidad educativa José María Velasco Ibarra del cantón Bucay.

4. Metodología

Este proyecto va ser aplicado en la Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay que es una de las instituciones emblemáticas que alberga muchos estudiantes de este cantón y los sectores aledaños de todas las esferas sociales por lo cual el servicio educativo que brinda es significativo para toda la sociedad.

En este punto es importante destacar que existen dos tipos de beneficiarios, los directos son los docentes de Escuela José María Velasco Ibarra los que participan activamente utilizando Recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales. Como beneficiarios indirectos están todos los estudiantes que utilizaran los Recursos educativos abiertos el cual les permitirá interactuar con el docente, apegados al avance tecnológico de estos tiempos de pandemia verán una manera fácil de cumplir con sus actividades académicas, los padres de familia en comunicación directa con el docente, es decir toda la comunidad educativa estaría involucrada en forma directa o indirecta.

El alcance del proyecto se desarrolla tomando en cuenta el contexto y la brecha digital existente se propone como alternativa de solución la incorporación de recursos educativos abiertos (REA) que son materiales didácticos con base tecnológica, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos lo cual es muy conveniente al momento de ser utilizados en las aulas de clases.

La presente investigación está enfocada en el campo de la innovación en la forma de dar y recibir los procesos educativos en la educación básica. Está destinado a romper con las metodologías tradicionales: pizarra, libro de texto, docente como protagonista, estudiante en función de receptor e incorporar los recursos digitales abiertos como una

forma para desarrollar las competencias digitales y acercar los procesos educativos de la Escuela José María Velasco Ibarra a los cambios tecnológicos del mundo actual basados en que:

Es una forma diferente de concebir la didáctica a través del uso de la tecnología como vínculo primario de metodología, con lo cual se pretende lograr dar respuesta satisfactoria a las necesidades educativas de los estudiantes con el uso de recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales. (Castillo, 2020, pág. 21)

Por tanto, se propone considerar nuevas metodologías por medio de recursos educativos abiertos, ya que, según se consideran como herramientas idóneas para la generación del conocimiento, habilidades y actitudes que se implementan en función de las necesidades de los estudiantes. Además, permiten la reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y continuidad de uso, aspectos favorables para la implementación de propuestas metodológicas.

Con base en lo mencionado, es preciso concretar que el estudio aporta la inclusión de estrategias didácticas alternativas acordes con las necesidades e intereses del estudiantado, de modo que los recursos educativos abiertos se tornan un instrumento de enseñanza y aprendizaje que, en su condición de herramientas creadoras de material y contenidos didácticos, son una opción o recurso idóneo para la obtención de una educación de calidad que está al alcance de la mayoría de los estudiantes.

Tabla 1.
Contenidos

Elementos		Análisis
Actividades	Lecturas básicas	Las lecturas adicionales deben generar preguntas y respuestas que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos sobre la educación cristiana.
	Actitudes	La incorporación de actividades de aprendizaje basado en el juego en todas las plataformas permite a los estudiantes aprovechar y mejorar sus actitudes frente al aprendizaje.
	Normas	Se presentan oralmente antes del evento, para no herir la sensibilidad de los estudiantes.
Procesos	Desafíos	Califica a los equipos que lo hicieron mejor en términos de tiempo, presentaciones y contenido del evento publicando más preguntas o generando actividades en equipo.
	Competitividad	En cualquier actividad, siempre habrá alguien que lo haga rápido y alguien que lo haga despacio. La competencia en este juego es que completan la actividad a su propio ritmo.
	Feedback	Comentarios después del evento.
Componentes	Resultados	Accesible y fácil de complacer
	Calificación	Cada una de las preguntas y actividades contienen puntos.

5. Recursos

Los recursos utilizados humanos, financiero y tecnológicos en este estudio están concebidos para el desarrollo del proyecto vale indicar que las actividades y funciones que están inmersa son de autogestión propia.

a. Recursos humanos

Se cuenta con la orientación de un director – tutor que acompaña todo el proceso del estudio en sus dos fases, cuyo valor es cancelado por la Dirección de Posgrado de esta Alma Máter.

Se cuenta con la colaboración de dos expertos que valoran el instrumento y que pertenecen a esta universidad, por lo que no cobraron por este servicio y lo hicieron como colaboración a la institución de Educación Superior.

La participación de los 60 niños y los tres docentes fue de manera voluntaria y con autorización de la máxima autoridad de la institución.

b. Recursos financieros

El presupuesto tiene dos financiamientos:

- La UNEMI cubre el costo de \$ 240.00 (doscientos cuarenta dólares americanos) para el pago del director – tutor del estudio.
- Autofinanciamiento por el autor, con un costo de \$ 390.00 (dólares americanos) para el proceso de investigación, movilización e impresión.

Es decir que este estudio tiene un costo de \$6300.00 (quinientos noventa dólares).

Tabla 2

Recursos humanos

RECURSOS HUMANOS			
Recurso	Descripción	Costo	Total
Tutor – director	8 Tutorías	30.00	240.00
Recursos tecnológicos			
Recurso		Costo	Total
Tablet / teléfono	equipo tecnológico	200.00	200.00
Plan de internet	Plan 25/ 3	25.00	25.00
RECURSOS FINANCIEROS (VARIOS)			
Recurso		Costo	Total
	8 tutorías	5.00	40.00
	10 movilizaciones		
Transporte	internas	3.00	70.00
	3 refrigerios para la		
Refrigerio	socialización	15.00	45.00
Impresiones	Documentación	10.00	10.00

c. Recursos tecnológicos

- La propuesta de este proyecto se ha desarrollado en google site el link de la página web es el siguiente.

<https://sites.google.com/view/josemariavelascoibarra/ubicaci%C3%B3n?authuser=0>

Google sites es una aplicación online ofrecida por la empresa estadounidense Google como parte de la suite de productividad de G Suite. Esta aplicación permite crear un sitio web o una Intranet de forma muy sencilla. Los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, como pueden ser vídeos, calendarios, presentaciones, archivos, etc. El objetivo de Google Sites es que cualquier persona pueda crear un sitio web permitiendo compartir información con un grupo reducido de personas, con toda su organización o con todo el mundo. Resulta muy útil en la creación de intranets, páginas de empleados, etc.

- El conocimiento básico (CK) se refiere al conocimiento que tiene el profesor de la materia enseñada y aprendida. Los docentes deben ser conscientes de lo que debe incluirse en el plan de estudios, ya que esta información debe ser relevante para el contexto en el que se desarrollan los estudiantes. Este conocimiento debe incluir el conocimiento de conceptos, teorías, ideas, etc. La falta de comprensión de los conceptos subyacentes al contenido puede ser contraproducente ya que los estudiantes pueden malinterpretar el tema.

El conocimiento pedagógico (PC) incluye el conocimiento profundo de un docente sobre los procesos, prácticas y métodos de enseñanza. Se trata de las metas, valores y objetivos de la educación. Este conocimiento general se enfoca en comprender cómo aprenden los estudiantes, las habilidades de manejo del salón de clases, la planificación de la instrucción y la enseñanza de los estudiantes.

La tecnología se enfoca en entender cómo usar las herramientas y los recursos tecnológicos. Esto incluye una comprensión general de cómo usarlos de manera efectiva en el trabajo y su aplicación en la vida cotidiana, la capacidad de reconocer cuándo la tecnología de la información hace que sea más fácil o más difícil de lograr y la capacidad de adaptarse a los cambios o avances en el mundo actual.

El conocimiento pedagógico del contenido (PCK) se considera una transición en la educación que ocurre cuando los profesores adaptan el contenido en función del conocimiento de los estudiantes.

Este conocimiento cubre actividades clave relacionadas con la enseñanza, el aprendizaje, el currículo, la evaluación y la presentación de informes, así como las condiciones que facilitan el aprendizaje y las relaciones entre la enseñanza, la evaluación y el aprendizaje, la fijación de precios y la pedagogía. El conocimiento del contenido técnico (TCK) significa que los maestros deben tener una comprensión sólida del contenido académico que enseñan y una comprensión firme de cómo interactúan los

objetos (o representaciones constructivas) para usar una tecnología en particular. Los profesores necesitan saber qué tecnología en particular es la más adecuada para resolver problemas educativos en su campo y cómo el contenido puede cambiar la tecnología y viceversa.

6. Impacto estimado

La aplicación de recursos abiertos. Elaboración de una página web, logra cumplir los objetivos propuestos, quedando por ejecutarse en la posterioridad la socialización de sus secciones con los docentes y comunidad educativa de la Escuela José María Velasco Ibarra.

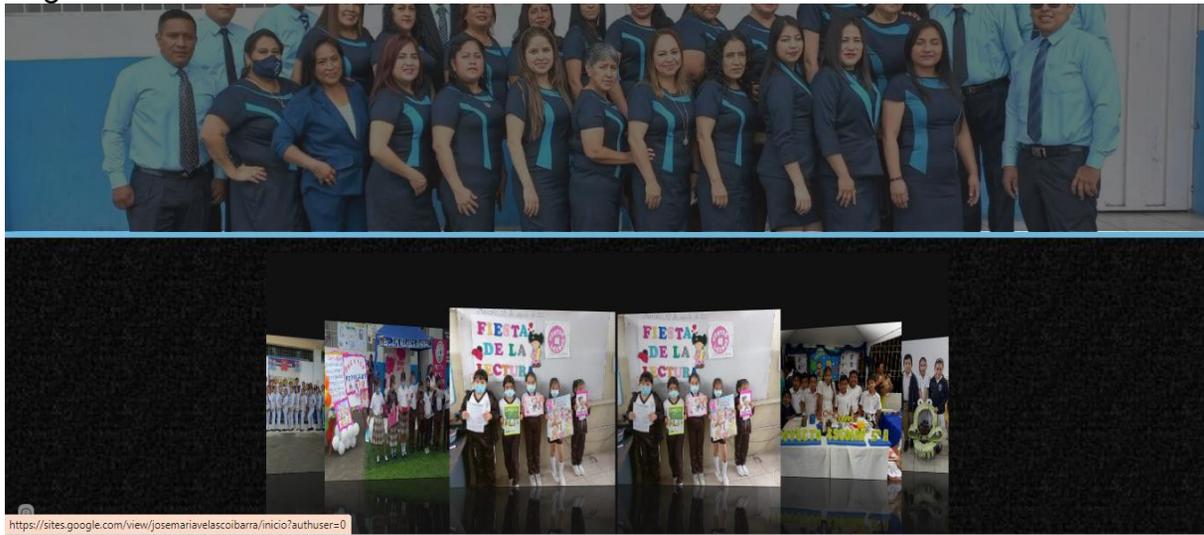
Este proyecto de desarrollo permite la continuidad del proceso, dando la oportunidad a la comunidad educativa para profundizar y usar las herramientas tecnológicas para el desarrollo de las competencias digitales.

7. Desarrollo del proyecto

La página web consta de las siguientes secciones:

Figura 1.

Página de inicio



Página de inicio con un menú inicial, la misma que ha sido diseñada de manera interactiva utilizando fotografías del personal docente y de las diferentes actividades que realizan los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Velasco Ibarra.

Figura 2.

Sobre nosotros



En esta parte de la página web se encuentra una reseña histórica de la institución como parte de la estructura inicial de los procesos de construcción de este recurso abierto para el uso de toda la comunidad educativa.

Figura 3.
Recursos



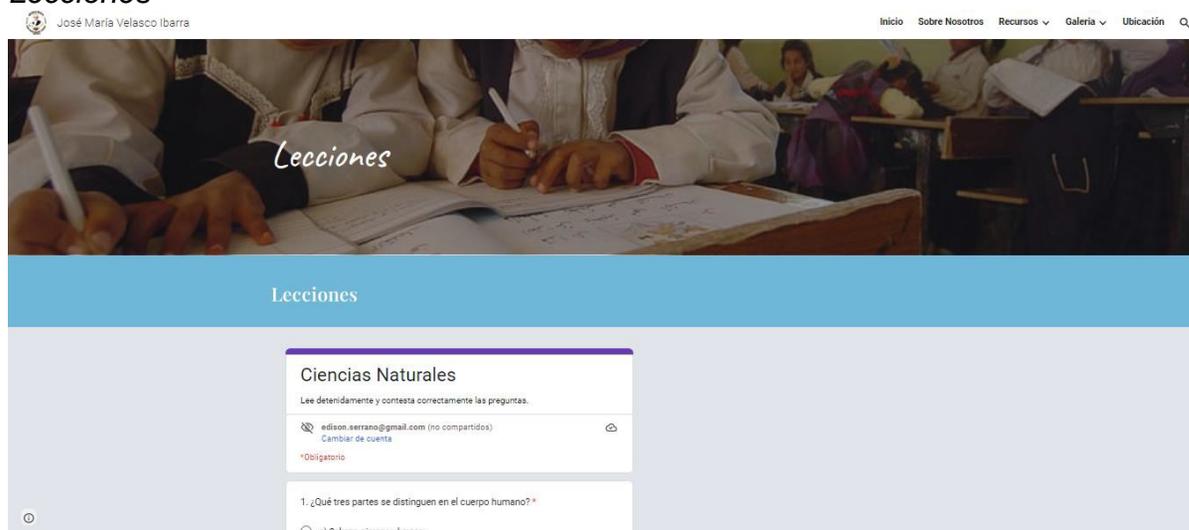
En esta sección de recursos se encuentran libros, documentos, lecciones los cuales sirven como recursos educativos para que los estudiantes cuenten con una amplia gama de materiales a disposición incluido videos de clases de docentes las cuales puede repetir para retroalimentar el conocimiento que poseen o utilizarlo para la elaboración de las tareas.

Figura 4.
Documentación



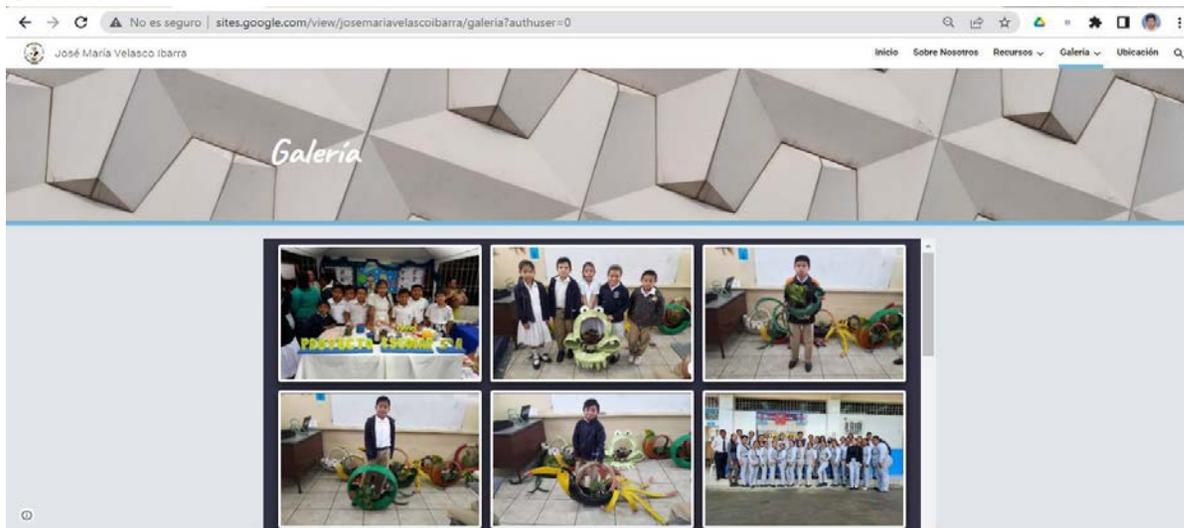
En esta parte de la página se encuentran documentos educativos útiles para el desempeño de la labor docente los cuales pueden ser utilizados y vistos por todos los miembros de la comunidad educativa.

Figura 5.
Lecciones



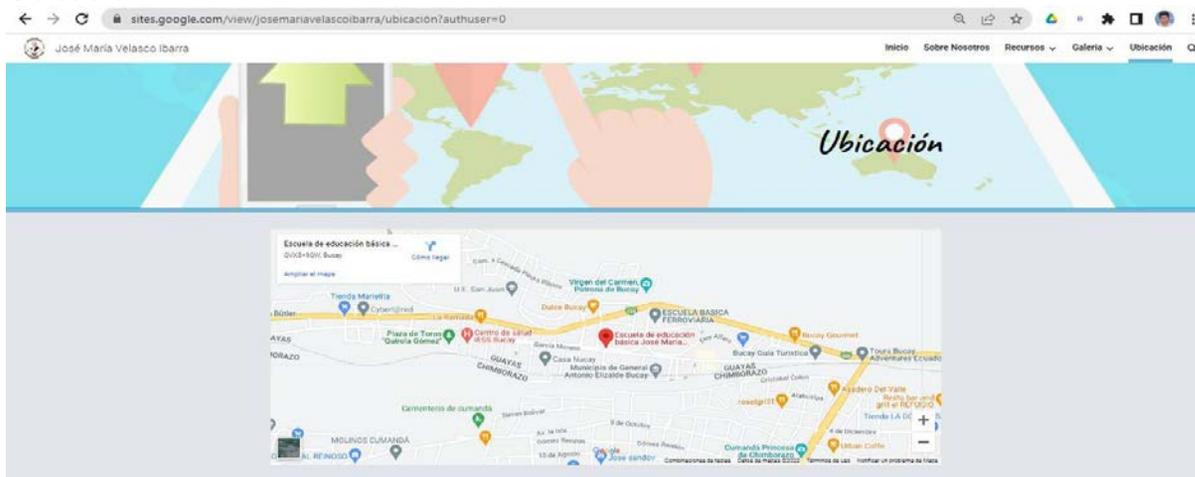
En esta sección los estudiantes encontraran diferentes formularios con lecciones elaboradas para el uso de los docentes y estudiantes.

Figura 6.
Galería



En esta sección se encuentran las fotos de las actividades que se realizan en la institución educativa con estudiantes y docentes esta parte es una forma de reconocer los méritos y el esfuerzo que realizan cada uno de los estudiantes en los proyectos que se emprenden dentro de la institución educativa.

Figura 7.
Ubicación



En esta sección se encuentra la ubicación geográfica de la institución.

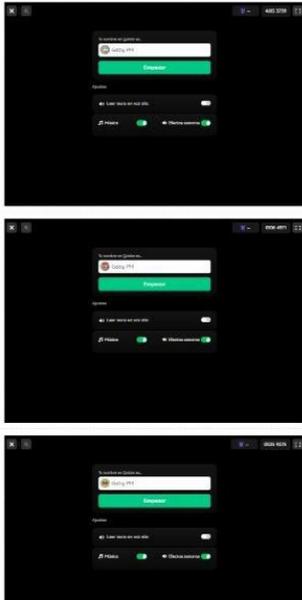
Evaluación y seguimiento

Los resultados positivos de aprendizaje alcanzados por los participantes del estudio fueron el resultado de la correcta aplicación de los recursos digitales abiertos como estrategia de enseñanza, lo que permitió a todos los docentes incentivar y participar en el desarrollo de habilidades digitales para mejorar su práctica en el aula, así como la comprensión experiencial de las herramientas digitales, atraer su atención y desarrollar percepciones positivas, muestran la página web con propósito de interactuar a los estudiantes y mejorar el rendimiento. Para desarrollar evaluaciones utilizando la página web con una pestaña denominada lecciones para el proceso de evaluación sumativa.

Figura 8.
Lecciones



Figura 9.
Evaluación



Las mismas que fueron diseñadas para poder evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes siendo recursos más accesibles porque se encuentren al alcance de la población estudiantil.

8. Objetivos de la propuesta

a. Objetivo General

Elaboración de una página web, con el uso de recursos abiertos (google sites) para el desarrollo de competencias digitales en la comunidad educativa de la Escuela José María Velasco Ibarra.

b. Objetivos específicos

- Seleccionar las secciones de la página web.
- Diseñar la página web con el uso de google sites.
- Socializar y compartir el link de la página web con la comunidad educativa.

CONCLUSIONES

- Al diseñar recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales en educación básica se logra que los estudiantes pueden acceder con mayor facilidad a este tipo de herramientas que les permitirán ampliar sus conocimientos en cuanto a determinadas asignaturas y además familiarizarse con nuevas estrategias enfocadas en el área tecnológica Y de esa manera obtener una educación de calidad con calidez acorde a los avances del mundo actual.
- Una vez que se realizó la encuesta se puede analizar que los recursos educativos abiertos y estimulan el desarrollo de las competencias digitales especialmente en los estudiantes porque al ser herramientas que atraen la atención permiten que las actividades que se desarrollan motiven a los estudiantes a resolverlas y de esta manera adquieren conocimientos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Actividades que se desarrollan en este tipo de recursos estén correctamente estructuradas de tal manera que al provocar un aprendizaje autónomo permitan que el estudiante al desarrollar las actividades cree un vínculo con las nuevas estrategias metodológicas y pueda mejorar sus aprendizajes en todas las asignaturas.

RECOMENDACIONES

- Motivar el acceso a la página web de la escuela José María Velasco Ibarra del cantón Bucay para que de esta manera los estudiantes se sientan motivados y atraídos al uso eficiente y efectivo de las herramientas creadas por los docentes para lograr un mejor acercamiento en cuanto a los contenidos de las clases que se imparten.
- Creada como propuesta de este proyecto de desarrollo permite interactuar entre los estudiantes y los docentes y además cree vínculos de aprendizaje que permitan a los estudiantes ampliar su conocimiento sobre cualquier tema.
- Actividades que se desarrollan en este tipo de recursos estén correctamente estructuradas de tal manera que al provocar un aprendizaje autónomo permitan que el estudiante al desarrollar las actividades cree un vínculo con las nuevas estrategias metodológicas y pueda mejorar sus aprendizajes en todas las asignaturas.

a. Referencias bibliográficas

- Ander. (2019). *Diccionario de educación*. . Editorial : Brujas.
- Batolomé. (2021). *Evaluación contextual*. Argentina: Marquez.
- Blanco. (2019). *Desarrollo y evaluación de competencias*. España: Narcea.
- Cabero. (2019). *Organización de las Naciones Unidas*. Madrid: Unitas.
- Cambell. (2018). *Modelo: diseño de una investigación educativa*. Madrid: Santos.
- Carbonell. (2019). La aventura de innovar. El cambio en la escuela. . *Morata.*, 32.
- Castillo. (05 de 01 de 2020). *La Transformación digital*. Obtenido de https://www.fundacionorange.es/wp-content/uploads/2016/11/eE_La_transformacion_digital_del_sector_educacion-1.pdf
- Castillo. (2021). *Los procesos en el ambito educativo*. Madrid: Unitas.
- Chiavenato. (2018). Administración en los nuevos tiempos del aprendizaje. *McGraw-Hill Interamericana.*, 32.
- Durango. (2019). *Tecnología de la enseñanza*. Cali: Herder.
- Gallegos. (2019). *la gamificación en la historia de la educación*. Lima: Universidad Cesar Vallejo .
- Garrido. (2018). *Transtornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Garrido. (2020). Lenguaje, habilidad importante en el desarrollo de los infantes. *Desarrollo infantil*, 31.
- Hernandez. (2018). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso educativo*. . México: McGraw-Hill.
- Karsenti. (2020). *Las TIC y su influencia en los procesos educativos de calidad* . Madrid: Trillas.
- Kim. (2018). *La gamificación y el juego*. Madrid: Trujillo.
- Lieberoth, W. &. (2019). Ventajas del uso de Kahoot. *procesos educativos tecnológicos*, 23.

- Marcin. (2019). *Los procesos educativos modernos*. . Mexico: Unitas.
- Martin. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica en el aprendizaje*. . Bogotá: perspectives.
- Martínes Olmo, F. (2016). La investigación evaluativa. En R. Bisquerra Alzina, *Metodología de la Investigación educativa* (págs. 417 - 438). Barcelona: Editorial Arco .
- Martínez. (2018). La Educación en América Latina: Un horizonte complejo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 8.
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. (V. web, Ed.) Quito, Ecuador.
- Moreno. (2019). Investigación e Innovación Educativa. *La Tarea*, 28.
- Paredes. (2019). *Guía para elaborar diseños de estrategias de gamificación*. Bogotá: Trillas.
- Pérez. (2022). *Estrategia lúdica de gamificación* . Madrid: Trunks.
- Ponce. (2019). *Gamificación y experiencia de usuario*. . Chile: Gramm.
- Prieto. (2019). *Método y técnicas de investigación* . México: Ed. Trillas.
- Ramírez. (2020). *Las estrategias del juego*. Lima: Aventuras.
- Rojas. (2019). *Modelos sobre la adquisición del lenguaje*. Uruguay: Yanuncay.
- Ruiz -Bueno, A. (2008). La muestra: algunos elementos para su confección. *REIRE* , 75- 88.
- Salas. (2019). *Teoría cognitiva con influencia sociocultural*. España: Reidocrea.
- Shute. (2019). *El juego y la selección edecuado en los procesos educativos*. Madrid: Unicos.
- Skinner. (2018). *La teoría del comportamiento*. Madrid: Adventure.
- Soriano. (2018). *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. . Zaragoza: Proyecto social.
- Troya. (2020). *Juego y aprendizaje escolar*. Colombia: Reidocrea.
- Trujillo. (2018). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza*. Mexico: Alfamomena.

- Trujillo. (22 de 10 de 2019). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de Porto Alegre: Instituto UFRGS.: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Trujillo. (2019). *Los procesos de desarrollo del lenguaje*. Madrid: Grow.
- Yanez. (2019). *Tipo de investigación en proyectos educativos*. Madrid: Praxis.
- Yelo. (2018). Análisis de contenido. Aprender a través de las estrategias de gamificación . *Revista Comunicación y Pedagogía*, 87.

b. Anexos

Anexo 1. Formato de la encuesta

CUESTIONARIO SOBRE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY

Estimado Docente, el cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción de los docentes sobre los recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales, dicha información forma parte de un trabajo de investigación. Su participación es de suma importancia. Gracias por su cooperación. Este cuestionario es anónimo y confidencial.

INSTRUCCIONES

Se presenta a continuación un conjunto de indicadores para ser valorados de acuerdo con su trabajo en la Escuela José María Velasco Ibarra, marque con una (X) en la columna de la derecha de acuerdo con la escala siguiente:

Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	2	3	4	5

	PREGUNTAS	ESCALA				
		1	2	3	4	5
01	Tienen conocimiento acerca de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos.					
02	Es importante promover el uso de recursos digitales abiertos en los procesos educativos básicos.					
03	Qué tan importante considera las competencias digitales en los procesos de enseñanza.					
04	Existe participación docente para trabajar la diversificación curricular integrando recursos digitales abiertos.					
05	El equipo directivo se preocupa por la actualización y capacitación del personal docente en cuanto a las competencias digitales.					
06	Los ambientes con que cuenta la institución: aulas, están adecuadamente implementados para aplicar recursos digitales abiertos.					

--	--	--	--	--	--	--

07	Es importante aplicar recursos digitales abiertos que permitan mejorar los procesos educativos de los estudiantes de la institución educativa.					
08	Al iniciar las actividades diarias. ¿Emplea recursos digitales abiertos para mejorar los procesos educativos en el aula de clases?					
09	En el desarrollo de la planificación. ¿Integra actividades con recursos digitales abiertos que permitan desarrollar competencias digitales?					
10	Considera usted que la infraestructura tecnológica es un factor que afecta el desarrollo de competencias digitales.					
11	Es importante la interacción tecnológica entre los docentes para mejorar el proceso de integración de competencias digitales en los procesos educativos.					
12	Esta usted motivado por el uso de la tecnología en los procesos educativos en el aula de clases.					
13	Acostumbra hacer uso frecuentes de la tecnología educativa en sus clases					
14	Es importante capacitarse sobre el uso de los recursos educativos abiertos aplicados en la educación,					
15	Al emplear tecnología educativa en la selección de recursos educativos abiertos y aplicarlos en el aula de clase, ha sido más satisfactorio el aprendizaje de sus estudiantes.					
16	Es importante que los recursos educativos abiertos que se emplean sean de su dominio, como respuesta a sus conocimientos digitales en materia de educación.					

MUCHAS GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

Anexo 2. Oficios de la institución

Bucay, 20 de septiembre de 2022

MSc.
Narcisa Ríos Cartagena
Rectora Escuela Básica José María Velasco Ibarra
Ciudad.

De mis consideraciones:

Yo, LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA con número de cédula 0927156224, maestrante de la Universidad Estatal de Milagro de la carrera de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, en el periodo académico del 19 de noviembre 2020 al 19 de noviembre del 2022, me dirijo a usted de forma muy respetuosa para solicitarle por su digno intermedio me permita realizar la investigación para el desarrollo de mi proyecto de con el tema:

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY.

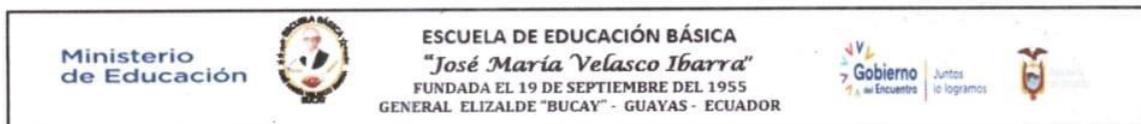
Esperando que mi petición tenga favorable acogida me suscribo de usted muy agradecido.

Atentamente,



LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA
C.I. 0927156224

Recibido:
20/09/22
C.R.



Bucay, 21 de septiembre del 2022

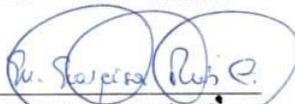
ING. LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

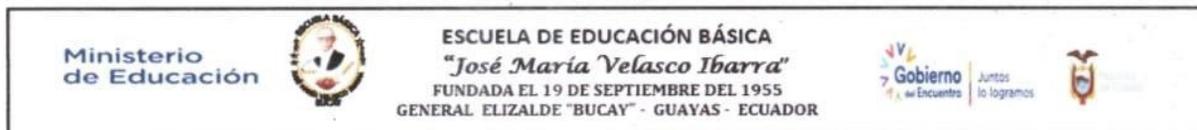
Yo master María Narcisca Ríos Cartagena, rectora de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA, en respuesta del oficio enviado por la maestrante de la Universidad Estatal de Milagro LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA con número de cedula C.I. 0927156224 de fecha 18 de octubre de 2022 de la carrera de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA donde solicita autorización para el desarrollo de un informe de investigación con el tema: RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE - BUCAY.

La misma que queda autorizada para que aplique el procedimiento correspondiente

Atentamente,

 ESCUELA BÁSICA
JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA
DIRECCIÓN
BUCAY - ECUADOR


MSc. Narcisca Ríos C.
RECTORA (E)



Bucay, 19 de octubre del 2022

ING. LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

Yo máster María Narcisca Ríos Cartagena, rectora de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA, en respuesta del oficio enviado por el maestrante de la Universidad Estatal de Milagro LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA con número de cedula C.I. 0927156224 de fecha 18 de octubre de 2022 de la carrera de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA donde solicita el número de docente que laboran en la institución. Debo indicar que el número de docentes es 34 personas en las dos secciones matutina y vespertina.

Esperando que la información sea de utilidad para el desarrollo de su investigación con el tema: RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE - BUCAY.

Atentamente,

ESCUELA BÁSICA
JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA
DIRECCIÓN
BUCAY - ECUADOR

M. Narcisca Ríos C.

M.Sc. Narcisca Ríos C.
RECTORA (E)

Ministerio
de Educación



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"José María Velasco Ibarra"
FUNDADA EL 19 DE SEPTIEMBRE DEL 1955
GENERAL ELIZALDE "BUCAY" - GUAYAS - ECUADOR

Gobierno
en Encuentro | Juntos
lo logramos



Bucay, 30 de septiembre del 2022

CERTIFICACIÓN

Para:
ING. LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

Yo máster María Narcisca Ríos Cartagena, rectora de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA CERTIFICO que el maestrante de la Universidad Estatal de Milagro LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA, con número de cedula 0927156224 de la carrera de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA solicitó autorización para realizar una encuesta a los docentes para el desarrollo de un proyecto de desarrollo con el tema:

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY.

La misma que fue autorizada con fecha 21 de septiembre y aplicada correctamente a través de un formulario en Google Forms el mismo que fue enviado a través de WhatsApp a los docentes de la ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA en un total de 34.

Atentamente,



ESCUELA BÁSICA
JOSE MARÍA VELASCO IBARRA
DIRECCIÓN
BUCAY-ECUADOR

MSc. Narcisca Ríos C.
RECTORA (E)

Anexo 3. Pantallas de google formularios

Preguntas Respuestas **35** Configuración

Encuesta ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA

CUESTIONARIO SOBRE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY

Estimado Docente, el cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción de los docentes sobre los recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales, dicha información forma parte de un trabajo de investigación. Su participación es de suma importancia. Gracias por su cooperación. Este cuestionario es anónimo y confidencial.

Tienen conocimiento acerca de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos.



Varias opciones

35 respuestas

No se aceptan más respuestas

Mensaje para los encuestados

Ya no se aceptan respuestas en este formulario

Resumen

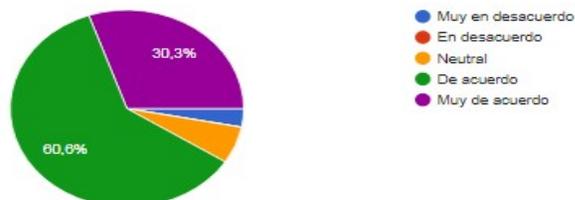
Pregunta

Individual

Tienen conocimiento acerca de los recursos digitales abiertos para los procesos educativos.

Copiar

33 respuestas



Milagro, 31 de enero del 2023

REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS

Inicio: 12-09-2022 Fin 31-01-2023

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

CARRERA: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA: RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY.

ACOMPAÑANTE: MUIRRAGUI IRRAZABAL VIENA LARISSA

DATOS DEL ESTUDIANTE		
APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
PEÑAFIEL MINCHALA LOURDES GABRIELA	0927156224	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN MODALIDAD PRESENCIAL

Nº	FECHA	HORA		Nº HORAS	DETALLE
1	14-09-2022	Inicio: 14:18 p.m.	Fin: 16:18 p.m.	2	REVISIÓN DOCUMENTO
2	19-09-2022	Inicio: 15:00 p.m.	Fin: 17:00 p.m.	2	EXPLICACIONES DEL DESARROLLO DEL DOCUMENTO DEL PROYECTO DE DESARROLLO
3	04-10-2022	Inicio: 19:01 p.m.	Fin: 21:01 p.m.	2	CORRECCIONES MARCOTEÓRICO
4	05-10-2022	Inicio: 15:00 p.m.	Fin: 17:00 p.m.	2	REVISIONES Y CORRECCIONES DE DIAGNOSTICO, FUNDAMENTACION, OBJETIVOS
5	17-10-2022	Inicio: 15:00 p.m.	Fin: 17:00 p.m.	2	REVISIONES
6	18-10-2022	Inicio: 18:52 p.m.	Fin: 20:52 p.m.	2	REVISIONES DE PROPUESTA
7	01-11-2022	Inicio: 16:10 p.m.	Fin: 18:10 p.m.	2	REVISIONES DE PROPUESTA DEL PROYECTO
8	16-11-2022	Inicio: 16:00 p.m.	Fin: 18:00 p.m.	2	REVISIONES FINALES DE PROYECTO



IRRAZABAL

MUIRRAGUI IRRAZABAL VIENA LARISSA
PROFESOR(A)

Anexo 5. Informe de originalidad



19/11/22, 20:26

LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA - Primera Revisión similitud

Informe de originalidad

NOMBRE DEL CURSO
Titulación 2022

NOMBRE DEL ALUMNO
LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA

NOMBRE DEL ARCHIVO
LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA - Primera Revisión similitud

SE HA CREADO EL INFORME
19 nov 2022

Resumen

Fragmentos marcados	6	3 %
Fragmentos citados o entrecorridos	1	0,3 %

Coincidencias de la Web

comunica-web.com	1	2 %
unirioja.es	2	0,4 %
javiertouron.es	2	0,4 %
uta.edu.ec	1	0,3 %
jimcontent.com	1	0,3 %

1 de 7 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

Recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de Educación Básica. Una propuesta para la Escuela José María Velasco...

Mejor coincidencia en la Web

El uso de **recursos educativos abiertos para desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de educación primaria**, son recursos diseñados con el propósito de apoyar los procesos de...

El uso de recursos educativos abiertos para desarrollar las ... - Dialnet <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8313694>

2 de 7 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

...de los estudiantes de Educación Básica. Una propuesta para la **Escuela José María Velasco Ibarra del cantón General Antonio Elizalde – Bucay**

Mejor coincidencia en la Web

Título : La desnutrición como factor principal del aprendizaje deficiente de los niños de la **escuela fiscal José María Velasco Ibarra del cantón general antonio elizalde (bucay)**, provincia del guayas,...

La desnutrición como factor principal del aprendizaje deficiente de ... <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5960>

3 de 7 fragmentos

Fragmento del alumno MARCADO

Diseñar **recursos educativos abiertos para el desarrollo de las competencias digitales de Educación Básica.**

Mejor coincidencia en la Web

El uso de **recursos educativos abiertos para desarrollar las competencias digitales en los estudiantes de educación primaria**, son recursos diseñados con el propósito de apoyar los procesos de...

El uso de recursos educativos abiertos para desarrollar las ... - Dialnet <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8313694>

4 de 7 fragmentos

Fragmento del alumno CITADO

...a través de herramientas de encuesta como los cuestionarios. **"La investigación de campo o trabajo de campo es la recolección de información fuera del laboratorio o lugar de trabajo**

https://classroom.google.com/u/5/g/sr/NTQ3OTQ3NJMyMdc3/NTQ3OTQ3OTE0NzM3/1tDTQuZxvA3d-77hH7zPu_0Wm0wRnoBRL3vfbQZmhPXA 1/2

19/11/22, 20:26

LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA - Primera Revisión similitud

Mejor coincidencia en la Web

La investigación de campo o trabajo de campo es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo. Es decir, los datos.

Investigación de Campo: Características, Tipos, Técnicas y Etapas <https://s9329b2fc3e54355a.jimcontent.com/download/version/1545253266/module/9548087369/name/Investigaci%C3%B3n%20de%20Campo.pdf>

INFORME DEL TUTOR

Milagro, 31 de enero del 2023

Ingeniero

Eduardo Espinoza Solís, Ph.D

Director de Posgrados

De mis consideraciones

Por medio de la presente certifico haber acompañado en el desarrollo del trabajo de titulación en calidad de profesor tutor, al maestrante **LOURDES GABRIELA PEÑAFIEL MINCHALA**, con el tema: "**RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. UNA PROPUESTA PARA LA ESCUELA JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DEL CANTÓN GENERAL ANTONIO ELIZALDE – BUCAY.**". En el cual se realizaron 8 tutorías, las mismas que se encuentran registradas en el Sistema de Gestión Académica.

Además, notifico que el Trabajo de Titulación cumple con los parámetros de calidad y forma requeridos por el programa de **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MODALIDAD PRESENCIAL**, cumpliendo con el porcentaje de originalidad del 3.0%.

Pongo de manifiesto que autorizo la entrega del documento desarrollado a los entes pertinentes para proceder a la revisión y posterior defensa del Trabajo de Titulación presentado por el maestrante.



Firmado electrónicamente por:
**VIENA LARISSA
MUIRRAGUI
IRRAZABAL**

Atentamente,
MUIRRAGUI IRRAZABAL VIENA LARISSA, Msc.
C.I. 0912529534