



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

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

TEMA:

**RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES PARA ESTIMULAR EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS DE LOS DOCENTES. ESCUELA
DE EDUCACION BASICA "MARCEL LANIADO DE WIND".2021-2022**

Autor: Carrillo Guerrero Janice Patricia

Director TFM: PhD. Rosa Silvia Pacheco Mendoza

Milagro, Diciembre 2021

Ecuador

Aceptación del tutor

Yo, **PhD. Silvia Rosa Pacheco Mendoza**. En mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Carrillo Guerrero Janice Patricia** cuyo tema es **Recursos Didácticos Digitales para Estimular el Desarrollo de las Competencias de los Docentes** que aporta a la Línea de Investigación **Informe de Investigación**, previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 24 de septiembre del 2021



PhD. Silvia Rosa Pacheco Mendoza.

Cédula: 0915033641

Declaración de autoría de la investigación

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría de Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es 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, 10 de diciembre del 2021



Carrillo Guerrero Janice Patricia

CI: 0919215038

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR ,previo a la obtención del título de MAGISTER EN EDUCACIÓN mención TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, otorga al presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones.

MEMORIA CIENTIFICA	[57.67]
DEFENSA ORAL	[35.66]
TOTAL	[93.33]
EQUIVALENTE	[MUY BUENO]



Firmado electrónicamente por:
**FELIX ENRIQUE
VILLEGAS
YAGUAL**

M.A.E. VILLEGAS YAGUAL FELIX ENRIQUE
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**SILVIA ROSA
PACHECO
MENDOZA**

Phd. PACHECO MENDOZA SILVIA ROSA
DIRECTORA/A TFM



Firmado electrónicamente por:
**JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN**

Dr. CÓRDOVA MORÁN JORGE ANTONIO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

Dedicatoria

A mis hijos por que son los mas importante que tengo, la fuerza y motivacion vienen de ellos.

Agradecimiento

A Dios por darme la vida y permitirme seguir adelante a pesar de los obstáculos presentados en este camino.

A mi tutora Msc, Rosa Pacheco Mendoza por su incondicional apoyo y guía durante la realización del presente trabajo

JANICE PATRICIA CARRILLO GUERRERO

Cesión de derechos de autor

Doctor:

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 a la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **Recursos didácticos digitales para estimular el desarrollo de competencias de los docentes. Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind”.2021-2022**, y que corresponde a la Dirección de Investigación y Posgrado.

Milagro, 10 de diciembre de 2021



Carrillo Guerrero Janice Patricia

CI: 0919215038

Índice

Aceptación del tutor.....	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv

Agradecimiento.....	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Lista de Tablas	x
Lista de figuras.....	xi
Lista de anexos.....	xii
Glosario de términos	xiii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación.....	3
1.2 Delimitación del problema	6
1.3 Formulación del problema	6
1.4 Preguntas de investigación	6
1.5 Determinación del tema	6
1.6 Objetivo general	6
1.7 Objetivos específicos.....	6
1.8 Hipótesis.....	7
1.9 Declaración de las variables (Operacionalización)	7
1.10 Justificación	7
1.11 Alcance y limitaciones.....	8
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	9
2.1 Antecedentes	9
2.2 Fundamentación teórica	11
CAPÍTULO III: Metodología	26
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	26
3.2 La población y la muestra	26
3.2.1 Características de la población.....	26
3.2.2.....	26
3.2.2 Tipo de muestra	27
3.2.3 Tamaño de la muestra.....	27
3.2.4 Proceso de selección de la muestra	27
3.3 Los métodos y las técnicas	27
3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.....	28

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	29
4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados.....	29
4.1 Análisis correlacional de los resultados	39
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	41
5.1 Conclusiones	41
5.2 Recomendaciones.....	41
Encuesta dirigida a docentes sobre recursos didácticos digitales	49

Lista de Tablas

Tabla 1. ¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes?	29
Tabla 2. ¿Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases?	30
Tabla 3. ¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente?	31
Tabla 4. Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?	32
Tabla 5. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son más adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?.....	33
Tabla 6. ¿Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a las necesidades de los estudiantes?.....	34
Tabla 7. Del siguiente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?.....	35
Tabla 8. ¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las necesidades de los estudiantes se podrá mejorar el proceso educacional de mismos?	36
Tabla 9. ¿Considera que los diferentes recursos didáctico digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?	37
Tabla 10. ¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?.....	38

Lista de figuras

Figura 1 . ¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes.....	29
Figura 2. Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases?	30
Figura 3. ¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente?	31
Figura 4. Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?	32
Figura 5. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son más adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?.....	33
Figura 6. ¿Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a las necesidades de los estudiantes?.....	34
Figura 7. Del siguiente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?.....	35
Figura 8. ¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las necesidades de los estudiantes se podrá mejorar el proceso educacional de mismos?	36
Figura 9. ¿Considera que los diferentes recursos didáctico digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?	37
Figura 10. ¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsof Teem, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?.....	38

Lista de anexos

Anexos 1. Ficha de validación del instrumento para recolección de datos	48
Anexos 2. Encuesta dirigida a los docentes	49
Anexos 3. Hoja de registro para la validación de expertos.....	52

Glosario de términos

Analfabetismo digital: Se llama así a la poca interacción que existe entre las TIC y los individuos, esto debido al poco conocimiento sobre su uso.

Asincrónico: No sucede al mismo tiempo

ATTES: Asociación Turística Empresarial del Sobrarbe.

Brecha digital: Es aquel vacío existente entre el conocimiento y el uso de la tecnología.

Competencia digital: Son aquellas que implican el uso de recursos tecnológicos para trabajar tanto a nivel del profesorado como el estudiantil.

Emergencia sanitaria: Es una declaratoria inesperada de emergencia en caso de enfermedades, las mismas que pueden como duración semanas, meses o años.

Entornos virtuales: Son aquellas plataformas que sirven para la educación.

Habilidades tecnológicas: Son conocimientos que se tiene con respecto al manejo de la tecnología.

Interactividad: Es la principal característica que existe entre docentes, estudiantes y los recursos digitales educativos.

INTEF: Instituto Nacional de Tecnología educativa y Formación del Profesorado.

MINEDUC: Ministerio de Educación

Recursos didácticos digitales: Son aquellos recursos digitales que tienen fines educativos, adecuados para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Recursos multimedia: Son aquellos recursos dicóticos que son controlados desde un dispositivo como computador, Tablet, teléfono inteligente entre otros.

Sincrónico; Sucede al mismo tiempo.

TIC: Tecnología de la Información y Comunicación.

UNIR: Universidad Internacional de la Rioja.

Resumen

El presente trabajo investigativo se realizó con la finalidad de conocer la importancia que tienen los recursos didácticos digitales para motivar el desarrollo de las competencias docentes, desde un enfoque no experimental, se hizo un levantamiento de información de campo y documental tomando como muestra a docentes de la Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind” que comprenden desde los niveles de (2° a 4°) elemental, nivel medio (5° a 7°) y (8° a 10°) superior, para lo cual se elaboró un cuestionario en Google Form, mismo que sirvió para la recolección de datos cuyos resultados evidencian que los maestros tienen un limitado conocimiento sobre recursos didácticos digitales que no permite responder a ciertas exigencias de la educación actual, el desarrollo de estas competencia ayudan al docente a llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje dinámicos y eficaces, favorece la creatividad en la actividades áulicas, estos recursos permiten a los educadores trabajar de manera presencial, semipresencial y de manera virtual, cabe destacar que los encuestados consideran necesario el uso de estas herramientas para poder innovar las actividades diarias y poder lograr mejoras en la educación, fomentar la participación, el trabajo colaborativo, la evaluación y la interacción con la comunidad educativa en general. La investigación se sustenta en la información presentada en el marco teórico donde se da a conocer importancia que los docentes conozcan que recursos son útiles en la labor de educar, no solamente para poder crear contenidos innovadores, sino para generar una verdadera transformación en la educación y específicamente en el desarrollo de las competencias relacionada a la tecnología y su introducción en el mundo digital.

Palabras claves: recursos didácticos digitales, competencias docentes, enseñanza y aprendizaje.

Abstract

The present investigative work was carried out in order to know the importance of digital didactic resources to motivate the development of teaching competencies, from a non-experimental approach, a survey of field and documentary information was made taking as a sample teachers from the School of Basic Education "Marcel Laniado de Wind" that include from the levels of (2nd to 4th) elementary, intermediate level (5th to 7th) and (8th to 10th) superior, for which a questionnaire was prepared on Google Form, which was used to collect data, the results of these data show that teachers have limited knowledge about digital teaching resources that does not allow answering certain demands of current education, the development of these skills help the teacher to carry out dynamic and effective teaching and learning processes, support the creativity in classroom activities, these resources allow educators to work face to face, blended ,and in a virtual way, it should be noted that surveyed consider necessary the use of these tools to innovate daily activities and achieve improvements in education, encourage the participation, collaborative work, evaluation and interaction with the educational community in general. The research is based on the information presented in the theoretical framework where it is important for teachers to know what resources are useful in the Teaching -learning, not only to create innovative content, but to generate a true transformation in education and specifically in the development of skills related to technology and its introduction in the digital world.

Keywords: digital teaching resources, teaching skills, teaching and learning.

Introducción

Hoy en día el mundo se encuentra en la llamada sociedad del conocimiento que no es otra cosa que el desarrollo y progreso de los conocimientos, en la misma se encuentra inmerso el desarrollo tecnológico que permite acceder de manera inmediata a grandes fuentes de información, que se puede procesar para hacer uso de ella en el campo educativo y permite innovar las actividades de la sociedad moderna.

Esta nace de la implementación de las TIC en la rutina diaria de cada persona, ya que permite acortar las barreras del tiempo y del espacio. Por otra parte, en el campo educativo la tecnología a través de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), buscar formar a profesionales que puedan apropiarse de esos conocimientos en los distintos escenarios del aprendizaje.

Dentro del salón de clases son numerosos los recursos didácticos que pueden usar los maestros, todos con fines educativos, pero algunos de ellos necesitan de la tecnología para su desarrollado y reproducción. Es así como un recurso digital puede conllevar a una estrategia didáctica, estas pueden relacionarse con el alcance de los objetivos, el aprendizaje individual de un estudiante, ser implícitas y explícitas etc., la figuras del maestro tendrá un papel importante en el momento de seleccionar los recursos más adecuados, pues es necesario que estos estén preparados para poder proyectarse con éxito a la cantidad de información a la que puede tener acceso desde variadas fuentes, es primordial ser hábiles en el manejo y procesamiento de la información.

Los recursos digitales son utilizados por los profesores para impartir sus clases y hacer más y llamativas e internaste sus explicaciones, para hacer más simples la comprensión de los contenidos, para reforzar conocimientos previos etc., y todos estos a través de la práctica tecnológica. El uso de los materiales no es de ahora, han estado presentes desde décadas atrás, pero que han ido evolucionando con el paso del tiempo, pasando de lo analógico a lo digital con audio-video, voz, imagen, realidad aumentada, juegos interactivos, pizarras digitales, simuladores etc.

La presente investigación se divide en 5 capítulos; en el **capítulo I** se establece el problema de la investigación, el planteamiento del problema, delimitación, formulación de preguntas, preguntas de la investigación, se determina el tema, en el que se basa la investigación, los objetivo tanto general como

específicos, hipótesis, declaración variables y justificación de por qué es importante llevara cabo la investigación, también se mencionan los alcances y las limitaciones presentadas.

En el **capítulo II** se define el marco referencial, los antecedentes, el contenido teórico que fundamenta la investigación.

El **capítulo III** plantea la metodología, tipo y diseño de la investigación, será documental no experimental, las características que delimitan población que está conformada por treinta participantes, para el tamaño de la muestra serán considerados los todos los docentes, a los cual se va aplicar el cuestionario para recolectar la información, los métodos y las técnicas serán cuantitativo debido a que otorgara una valor numérico a los resultados de la encuesta, la propuesta de procedimiento estadístico de la información.

El **capítulo IV** plantea el análisis e interpretación de los resultados, el análisis descriptivo y correlacional de los resultados.

El **capítulo V** plantea conclusiones y recomendaciones y finalmente se establece la bibliografía y los anexos.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Hoy por hoy el uso del internet y la tecnología formar parte de la vida diaria, en la última década se ha expandido enormemente por América Latina y el Caribe para apoyar la labor docente, la crisis provocada por la pandemia ha enfatizado la importancia que adquiere el uso de la tecnología en el ejercicio docentes tanto como para educación presencial como a distancia, en este contexto se puede afirmar que la tecnología se ha vuelto un requisito para ser parte activa de la era digital.

El acceso a internet se incrementa año a año, sin embargo, se evidencia una marcada diferencia entre los países desarrollados y los que aún están en vías de desarrollo, la brecha digital en las zonas rurales es de solo 5%, y 10% mientras que en territorios de poco desarrollo hay una diferencia de hasta 30% según datos de Ocde (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) 2021.

Debido a la emergencia sanitaria la tecnología y las variadas herramientas que ofrece fue el escenario perfecto para continuar trabajando y lograr la permanencia de los estudiantes dentro del sistema educativo.

La educación ha evolucionado y pasado de lo analógico a lo digital, es por eso que surge la necesidad de implementar recursos educativos digitales, ofrecen nuevas oportunidades en el proceso educacional de los estudiantes, permite la incorporación de sonidos, videos, interactividad, entre otros.

Las competencias digitales son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el docente debe conocer para que de manera satisfactoria pueda resolver situaciones en su labor diaria, la formación en tecnológicas es una necesidad que se observa en el profesorado, ya que el desarrollo de competencias asociadas a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) permitirá innovar en los espacios educativos.

Ante el inesperado cierre de las escuelas, los docentes se han visto en el deber de replantear los procesos en todos los escenarios del aprendizaje pasando de lo presencial a la virtualidad, todo ello en un contexto político, económico, social y laboral que exige nuevas estrategias educativas que se adapte al cambiante mundo de la tecnología, para esto se requiere que el docente se sienta motivado hacia la consecución de nuevas metas para que a su vez fomente en el estudiante el interés

Por aprender, el rol del docente es una pieza clave para el progreso adecuado de la enseñanza, de cómo diseñar, ejecutar y evaluar a través de los recursos didácticos digitales, situación que motiva a los educadores a prepararse cada día más, estos recursos sin duda alguna generan una transformación en la manera de aprender.

Frente a esta perspectiva es imprescindible que los educadores adopten un papel protagónico en la actualización en materias de las TIC encaminadas hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje y mejorar la práctica pedagógica. Por otro lado, se destaca que la incorporación de los recursos didácticos digitales educativas han generado cambios positivos en la educación, estos ofrecen múltiples posibilidades para diseñar, crear y reproducir nuevos contenidos aplicados en las actividades áulicas, generando nuevos entornos de aprendizajes como una interacción entre docentes y alumnos, favoreciendo así la educación sincrónica y asincrónica.

Hoy en día las competencias docentes en materia de digitalización se han vuelto una necesidad para que se pueda responder a las demandas de la educación actual, en cada una de las áreas de estudio.

A raíz del confinamiento provocado la pandemia, trajo consigo consecuencias a nivel mundial sobre todo en el campo educativo, miles de personas dejaron de asistir a las escuelas y el profesorado se vio en la necesidad de asumir el reto de la virtualidad y adaptar sus conocimientos a formatos virtuales ahondando así las brechas digitales ya existentes.

Según. (Hernández 2017) las TIC a más de ofrecer una serie de recursos tecnológicos brinda la oportunidad de aprender sobre su uso, posibilita innovar en las actividades mejorando así la práctica docente y el proceso educacional del estudiante.

(UNESCO 2021) Luego de transcurrido un año de la pandemia, millones de niños y niñas en el mundo aún se ven afectados por el cierre de las escuelas trayendo consigo una serie de problemas en el aprendizaje por lo que es necesario retornar a las aulas para evitar futuros problemas que se acrecientan a causa de la falta de asistencia presencial a clases.

Ante esta situación se enfatiza la necesidad de regresar a la escuela de manera presencial y retornar la enseñanza que ayuden a mermar el retraso existente en la educación, porque mientras sigan cerradas las escuelas se ahondan cada vez más

los problemas de aprendizaje sobre en las áreas básicas de estudio, y principalmente en la lectoescritura.

En América Latina se evidencia la necesidad de formación tecnológica educativa, los gobiernos hacen el esfuerzo por incorporar programas con miras a mejorar la calidad de la educación, en el marco del uso de herramientas digitales actuales se busca implementar el uso de las mismas en la labor diaria de los educadores.

Según Unicef (2021) la pandemia provocada por el Covid-19 en América Latina un gran porcentaje de instituciones educativas suspendieron las clases presenciales.

Ante el inesperado cierre de las escuelas muchos niños no pudiendo seguir con sus estudios regulares pues el acceso a internet es uno de los principales obstáculos y esa diferencia se acentúa de acuerdo a la zona en la que viva.

En el Ecuador la situación no es muy diferente a los demás países de América Latina, el limitado conocimiento sobre las competencias digitales docentes generan un impacto en la educación actual, el poco acceso a equipos tecnológicos, al internet y al escaso manejo de estas herramientas generan cambios en la forma de enseñar y aprender, es por eso que el MINEDUC (Ministerio de Educación) ha implementado el Plan Educativo Covid 19, el mismo que tiene como objetivos asegurar el derecho a educación de todos los actores del sistema educativo.

Los docentes fiscales tienen disponible las plataformas virtuales del gobierno como es el caso de Recursos Educativos y Microsoft Teams, lo que ha permitido mermar mínimamente el analfabetismo digital, a esto se suma que debido al escaso acceso a internet y dispositivos tecnológicos, se hacen campañas televisivas por radio y la elaboración de fichas pedagógicas que los estudiantes pueden descargar la plataforma antes mencionada o esperar que cada maestro le entregue de manera impresas a sus alumnos.

Pero la situación en las zonas rurales es un poco más compleja porque hay muchos estudiantes que no cuentan ni con un teléfono inteligente para recibir sus clases y se deben buscar otras medidas para que ellos puedan tener acceso a la educación de manera continua.

La agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, la misma que fue aprobada en el mes de septiembre por la Asamblea General de las Naciones Unidas en el 2015, declara como política pública, que los docentes deben acceder a programas de formación en relación a las TIC, esto muestra claramente que la capacitación y

actualización en materia de tecnología es vital, implementar estas políticas está a cargo del gobierno central quien está en la obligación de buscar alternativas de solución a la situación que presenta la educación en Ecuador debido a la pandemia.

1.2 Delimitación del problema

En la “Escuela de Educación Básica Marcel Laniado de Wind” perteneciente al Cantón Naranjal, Recinto Puerto Inca, se ha observado un limitado conocimiento y empleo de los recursos didácticos digitales educativas que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de las competencias en los docentes.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo inciden los recursos didácticos digitales en el desarrollo de las competencias de los docentes?

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Estimulan los recursos didácticos digitales el desarrollo de las competencias docentes?
- ¿De qué manera inciden los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza?
- ¿Qué consecuencia provoca el limitado uso de los recursos didácticos digitales el desarrollo del proceso educativo?

1.5 Determinación del tema

Recursos didácticos digitales para estimular el desarrollo de competencias de los docentes de la escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind” del Cantón Naranjal Provincia del Guayas del periodo lectivo 2021-2022

1.6 Objetivo general

Analizar los recursos didácticos digitales educativos que estimulen el desarrollo de las competencias en los docentes para fortalecer las habilidades requeridas en la era digital.

1.7 Objetivos específicos

- Identificar los recursos didácticos digitales que son más utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Seleccionar los recursos didácticos digitales más adecuados para el desarrollo de las clases.

- Evaluar el uso o la frecuencia con que usan los recursos digitales por parte de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.8 Hipótesis

- El dominio de los recursos didácticos digitales potencia las competencias docentes.

1.9 Declaración de las variables (Operacionalización)

Variable dependiente

- Recursos didácticos digitales.

Variable independiente

- Desarrollo de competencias de los docentes.

1.10 Justificación

Ante la situación generada por la emergencia sanitaria, las instituciones educativas se han visto en la necesidad de implementar cambios en la metodología de trabajo tanto para docentes como para estudiantes, los nuevos entornos de aprendizajes son un camino en los que todos los actores de la comunidad educativa los recorren y muestran sus habilidades en cuanto a sus competencias digitales.

La formación de los maestros es vital en cuanto a sus competencias, más específicamente las digitales, permiten un mejor trabajo y evaluar su propio rendimiento, dentro de este proceso se presentan desafíos como su formación teórica y la puesta en práctica de lo aprendido. A través de los recursos didácticos digitales se pueden generar aprendizajes satisfactorios, significativos, propiciar el trabajo colaborativo y a aprender a buscar y compartir información, es así como los avances tecnológicos en el terreno educativo comienzan a dejar la práctica tradicional de lado.

Cabe mencionar que los estudiantes en la actualidad conocen sobre tecnología, pero no las relacionadas a la parte educativa, por tanto, es importante que se desarrolle en ellos las destrezas necesarias para que aprendan el manejo y puedan hacer buen uso de estos recursos, a más de ello aprenden a interactuar entre pares y con sus maestros.

Los planteles educativos se encuentran frente a un gran desafío como fomentar la aplicación de los recursos digitales educativos, los mismo que en estos momentos son usados por toda la comunidad educativa no solamente dentro de las escuelas

sino fuera de ellas, por eso es necesario que todos estos actores aprendan a como trabajar con estos variados y novedosos recursos.

La investigación se justifica porque los recursos didácticos digitales favorecen la adquisición de los conocimientos, refuerzan los aprendizajes, ayuda al desarrollo de una determinada competencia y permite evaluar conocimientos impartidos, por esta razón se recomienda evaluar con qué frecuencia los docentes usan dichos los recursos durante sus clases.

Cabe mencionar que la investigación busca proporcionar información relevante para que docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad en general, tenga conocimiento de materiales que favorezcan el desarrollo de las competencias digitales y puedan de esta manera desarrollar sus habilidades tecnológicas que permitan ayudar con la educación de sus hijos e hijas.

1.11 Alcance y limitaciones

Alcance

Se pretende recopilar información sobre que competencias digitales poseen los docentes, la misma que servirá para proporcionar datos necesarios y orientarlos en el manejo de los recursos didácticos digitales y su aplicación.

Limitaciones

- La principal limitación es la falta de motivación e interés que tienen algunos docentes en cuanto a la actualización en materia digital.
- La baja cobertura en cuanto a conectividad pues el acceso a internet en ciertas zonas es demasiado intermitente.
- La brecha tecnológica enfocada en el aprendizaje digital.
- Poca participación por parte del estudiantado debido al limitado conocimiento tecnológico.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

El desarrollo tecnológico es indispensable para la educación actual, por eso es necesario que desde tempranas edades se fomente el uso de las competencias digitales, pero partiendo previamente de la formación del maestro, mejorando de esta manera el proceso educativo tanto como para que el enseñe (docente) como para el que aprende (estudiante).

Las competencias digitales se apoyan en uso de ordenadores para crear, almacenar y reproducir información, permite la interacción sincrónica y facilita el trabajo colaborativo. Por tal razón se ha buscado información relevante que aporta datos interesantes para la investigación y que permitirá comprender la necesidad de aprender cuales son las competencias digitales educativas que todo docente debe tener para hacer frente y responder de manera positiva a los requerimientos de la educación actual.

Un artículo publicado por el diario EduQ (2017) donde cita a Zapata, M. (2012) menciona que los recursos educativos digitales tienen la finalidad de facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje y las actividades que durante este se desarrollan, facilita la adquisición de los contenidos y principalmente estimula tanto al docente como el estudiante para encaminarse hacia una cultura digital.

La revista Educare (2017) publicó un artículo en el que cita a Sacho Gil (2015) quien menciona que la tecnología es una disciplina que puede dar buenos resultados en la educación, pues permite llevar un proceso organizado de enseñanza a través de los muchos recursos y variadas actividades que posee, y hacer uso de ellos dentro de las aulas facilita al docente la labor diaria.

Según INTEF (2017) (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del Profesorado), en su libro Marco Común de Competencia Digital Docente menciona que los docentes para poder integrar las TIC en las actividades áulicas requieren de previa formación y dominio de estas competencias para poder hacer un uso correcto de ellas. Cabe destacar su adecuado manejo permite que el docente realice su trabajo de manera organizada.

Gerard Batalla (2019) cita Young y Bedoya en el artículo “De la educación tradicional a la educación mediadas por TIC”, afirma que la educación del siglo XXI se destaca por el desarrollo tecnológico, pero para ser ya considerado un acto cultural es necesario culturizar a las personas en las áreas relacionada a la

tecnología. En este sentido se puede decir que aceptar este cambio conlleva a cambiar primeramente la mentalidad de las personas, ya que ello requiere además de actualización de conocimiento en relación a la tecnológica, no solamente como un medio para mejorar la calidad de educación sino para fomentar una nueva cultura de aprendizaje en el sistema educativo.

Siguiendo la misma línea de investigación Consuelo Belloch (2012) afirma que las TIC favorece el acceso a contenidos como textos digitales, imágenes, sonidos entre otros, mismo que pueden ser producidos, tratados y compartidos por los usuarios. En este sentido se pone claramente en manifiesto que incorporar las TIC favorece la enseñanza, porque permite ejecutar una clase innovadora que se apoya en los recursos tecnológicos y a su vez se fomenta la cultura digital en los estudiantes desde tempranas edades.

A nivel educativo se han encontrados investigaciones soportan contenido del presente trabajo, entre ellos se tienen los siguientes aportes:

Según un artículo publicado en la Revista Digital Polo del Conocimiento (2020) menciona que una competencia digital permite ser creativos, críticos y seguros de las TIC ya que estas favorecen el logro de los objetivos planteados tanto a nivel laboral como estudiantil, sabiendo hacer uso correcto de ellas no solamente en relación al trabajo sino también en los momentos de ocio, a más de esto fomenta la cooperación y la autonomía. En la actualidad se debe incorporar recurso multimedia en las actividades áulicas porque permite alcanzar los objetivos establecidos con mayor agilidad, facilita la inclusión y participación activa de todos los actores de la comunidad educativa en tiempo real, favorece el desarrollo de la cultura digital para ir cerrando las brechas digitales aun existentes en el sistema educativo.

En lo que va del año tanto docentes como estudiantes se han visto en un confinamiento forzoso dentro de sus hogares, lo que implica una mayor dificultad de lograr el cumplimiento de los objetivos planificados, se exige una mejor preparación de docentes en cuanto al uso de plataformas y aplicaciones que permitan adquirir los aprendizajes.

En el 2019 la revista Sinapsis, publica un texto en el que se establece que las competencias TIC de los docentes deben estar desarrolladas para que sean capaces de diseñar sus propios recursos digitales que permitan potenciar las capacidades tecnológicas de los estudiantes. La aplicación de los recursos digitales educativa mejorar la práctica pedagógica, favorece la interacción del estudiante con

estos recursos, permitiendo ir formando digitalmente a los alumnos de las presentes y futuras generaciones.

2.2 Fundamentación teórica

Se denomina recursos didácticos digitales cuando su diseño tiene intención educativa, cuando su enfoque está encaminado al cumplimiento del objetivo propuesto y cuando tiene características propias del aprendizaje.

El proceso de enseñanza y aprendizaje necesita de ciertos soportes para llevarla a cabo correctamente, entre estos se pueden mencionar el Currículo Nacional para la Educación, los planes anuales, la planificación micro curriculares y los recursos digitales que favorecen la interacción entre el educador y los estudiantes, estos recursos deben cumplir funciones como: facilitar las actividades del aprendizaje para los estudiantes, mejorar el proceso de enseñanza, y medir los aprendizajes de forma creativa.

En la actualidad el sistema educativo necesita entenderse sobre el uso de los recursos didácticos digitales para brindar una mejor enseñanza, todos estos recursos deben ser gestionados, administrados y organizados por los docentes, esto implica estar en una constante preparación para guiar a los estudiantes en el manejo adecuado de la tecnología. No obstante, el limitado conocimiento de los recursos didácticos hace complicado combinar pedagogía y tecnología, el docente debe centrarse en ser mediador entre estos dos aspectos,

Según el Marco Estratégico para la Cooperación Europea en lo referente a educación (2020), menciona que con el paso del tiempo la sociedad se vuelva cada vez más digitales por lo que existe una gran demanda de competencias digitales. A medida que la sociedad evoluciona, junto con ella vienen muchos cambios entre ellos los relacionados a la educación, que exige preparación y formación en materia tecnológica para lograr favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En el 2017 la Revista Electrónica Educare, publicó un texto en el que menciona que las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) facilitan el acceso a la información, mediante el uso de dispositivos electrónicos y programas informáticos que están presentes en la vida diaria, cuyos usos son ilimitados. El uso de la tecnología a través de los ordenadores ofrece una gama de oportunidades a nivel educativo, para ello es necesario aprender sobre su uso y sobre los recursos que dispone para poder hacer manejo correcto de la información.

Teoría del aprendizaje en la era digital

El conectivismo. El aprendizaje en la era digital proporciona información e innovación en los procesos didácticos adaptados a las exigencias del siglo XXI, partiendo de esta premisa se hace referencia al conectivismo como una corriente nueva en la que se destaca al internet como punto esencial del conocimiento cuyo creador es George Siemens. El conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital de la educación. (Siemens, 2004). Esta teoría muestra un escenario distinto donde la tecnología y los recursos digitales que ofrece juega un papel fundamental, no solamente para las experiencias de aprendizaje de los estudiantes sino la práctica docente.

El conectivismo expone la manera como la comunidad educativa aprende hoy, puede ser desde distintos escenarios, como el uso de las redes sociales o las variadas herramientas colaborativas, debido a que el aprendizaje no solamente se da durante cierto periodo de tiempo, sino que se puede aprender tanto dentro de las escuelas como fuera de ellas. Un ejemplo de ello es la educación en línea, donde toda la comunidad educativa está en capacidad de actuar ya sea de forma grupal o individual desde cualquier lugar del mundo y todo gracias al internet.

Teoría del constructivismo

Incorporar recursos educativos digitales en la metodología constructivista es ideal para motivar a cada uno de los actores del sistema educativo, porque ofrece una serie de recursos didácticos digitales educativas que captan una mayor atención por parte de los estudiantes y que pueden ser aplicados en las distintas áreas de estudio. El docente es el encargado de proporcionar a los estudiantes las herramientas (personales y tecnológicas) necesarias para construir el aprendizaje significativo.

El constructivismo sostiene que todas las personas son capaces de gestionar su propio aprendizaje gracias a los estímulos obtenidos del entorno, que todo conocimiento previo sirve para construir uno nuevo, es por eso que los recursos tecnológicos facilitan las experiencias de aprendizaje, el rol del docente en esta teoría es ofrecer a los estudiantes información disponible en la web para que estos puedan interactuar con recursos como YouTube, los blog, infografías entre otros, cada vez enmarcado en la digitalización.

Un artículo publicado en la Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, manifiesta que las nuevas tecnologías tienen mucha utilidad a nivel educativo ya que posee una serie de recursos digitales innovadores (ATTES, 2003).

En este sentido se puede decir que la tecnología ofrece a todos los actores de la educación un cien número de herramientas para innovar en el campo educativo, mejorar el proceso de enseñanza y favorecer la capacidad de construir el propio conocimiento.

Las competencias docentes

Las competencias docentes son el conjunto de habilidades, recursos, y conocimientos que se necesitan tener para responder al desafío de la educación de manera profesional, a lo largo de la historia las competencias de un educador se enfocaban mayormente en transmitir contenidos, evaluar el comportamiento y cuanto habían aprendido en cada área de estudios.

Según el Diario de la Educación (2021), las competencias didácticas es uno de los escenarios donde se evidenció la necesidad de replantear, otra vez, la formación docente desde sus inicios y la práctica que requieren, principalmente frente a las nuevas tecnologías, ante las cuales todos no pudieron responder a sus exigencias.

La pandemia obligo a los docentes a asumir nuevos retos en la educación ya que pasar de las clases presenciales a las virtuales no fue tarea fácil, las falencias en al campo tecnológico fueron visibles, de ahí la importancia de formar a los educadores con conocimientos en el marco de las competencias digitales, para que estos a su vez comiencen a culturizar a los estudiantes y demás miembros de la educación en el área de la digitalización.

El Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación (2020) menciona que para hacer frente a los cambios que se dan en la vida y grandes logros de la ciencia es fundamental adquirir nuevas competencias como el liderazgo, la criticidad y la productividad. El contexto escolar no es la excepción. Ante los rápidos avances de la tecnología todo el sector educativo se ha visto en la necesidad que los docentes desarrolles sus competencias, más específicamente las digitales debido que resultan imprescindibles para el quehacer diario.

La educación actual demanda procesos más dinámicos, flexibles y tolerantes, por ellos se requiere que los docentes posean las habilidades necesarias para propiciar aprendizaje que potencien el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

La emergencia sanitaria que vive el mundo provocó que el sistema educativo salga de su zona de confort, frente a este suceso Schleider y Reimers (2020) comentan que esta situación evidenció la necesidad urgente que tienen los docentes de manejar los espacios virtuales de trabajo y de estudio. Es necesario que los educadores puedan acceder a programas de formación que motiven al desarrollo de sus competencias sobre todo las relacionadas a la tecnología ya que son importantes para estar a la par con educación actual.

En el marco de las competencias de los docentes se puede mencionar las son de carácter metodológico, personales y digitales que corresponden a las características del siglo XXI:

Competencias metodológicas

Se definen como aquellas que el docente aplica en su labor diaria, procedimientos, estrategias, resolución de problemas que deben estar enmarcadas en el logro de objetivos entre otras: se mencionan varias de ellas.

- Planificar las actividades a enseñar.
- Crear y guiar situaciones de enseñanza.
- Fomentar estrategia de inclusión.
- Trabajo en equipo.
- Individualizar la enseñanza,
- Evaluar la progresión del aprendizaje.
- Aprender, aplicar y dominar herramientas de enseñanza y aprendizaje incluidas las relacionadas a las nuevas tecnologías.
- Gestión a la diversidad.
- Capacidad de respuesta.
- Investigador.
- Crítico.
- Colaborador.
- Innovador y creativo.
- Motivador

Competencias personales

Implica ser consciente de las situaciones de su vida personal, las mismas que no pueden interferir en su vida profesional, su compromiso ético en el cumplimiento de sus funciones. Se mencionan varias de ellas:

- Motivador.
- Empático.
- Honestidad.
- Autocritico.
- Ética y responsabilidad.
- Autoaprendizaje.
- Dedicado.
- Comunicativo.
- Adaptabilidad.
- Tolerante si la situación lo requiere.

Competencias digitales

Son aquellas que requieren que los maestros estén actualizados en materia de tecnología, en cuanto al uso de herramientas digitales que le permitan ejercer sus labores de manera eficaz e innovadora para poder captar la atención del estudiantado y favorecer el aprendizaje a largo plazo. Tales competencias ofrecen muchas posibilidades de enseñanza que son capaces de responder a los desafíos de la educación actual.

Pozo y Tejada (2018) proponen que el desarrollo de las competencias digitales se ha vuelto necesarias, gracias a la relevancia que tienen las TIC en la sociedad actual y los futuros escenarios en los que se desenvuelve la tecnología. Actualmente la tecnología avanza a pasos agigantado por ello es imprescindible desarrollar múltiples competencias entre estas las digitales para poder desenvolverse en distintos sectores de la sociedad como son la educación, el comercio, la publicidad entre otros.

García-Quismondo y Cruz-Palacios (2018) mencionan que las competencias digitales ofrecen variados recursos educativos que permiten a los ciudadanos hacer uso de ellos en sectores como la educación, economía, política, la cultura del siglo XII y también en los momentos de ocio. Las competencias digitales a más de facilitar la participación activa de la sociedad en distintos sectores que tiene , ayuda a mejorar la educación a través de las variadas herramientas educativas, también puede ser utilizadas con fines recreativos desde muy tempranas edades.

La Unesco (2019) menciona que las habilidades digitales estimulan la creación e intercambio de contenidos y conocimientos favoreciendo así la interacción entre

docente y estudiantes, fomenta la participación, el trabajo colaborativo, mejora la evaluación entre otros, es decir contribuye a mejorar la educación desarrollando en los alumnos las habilidades tecnológicas necesarias para responder a la educación actual.

Según el INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado), (enero, 2017, pág. 4), se dispone trabajar en las siguientes competencias:

Información. Se define como la capacidad de buscar información, almacenar organizar y el análisis de la misma pero digitalmente, a través del uso de repositorios y bibliotecas digitales disponibles en la web, las mismas que pueden ser de almacenamiento local o en red, están disponibles al público de manera gratuita las 24 horas del día.

Comunicación. Hace referencias a la comunicación y colaboración en ambientes digitales con los estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa mediante el uso de plataformas o aplicaciones tecnológicas que favorecen la interacción entre el tutor, padres de familia y estudiantes, la colaboración, el trabajo en equipo y compartir información a través de herramientas en línea.

Creación de contenidos (digital). Son muchos los recursos digitales que permiten la creación de contenidos que facilitan al docente ejercer sus funciones de manera creativa e innovadora, favorecen la asimilación de los contenidos impartidos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se puede crear nuevos contenidos con información previa, editar videos, agregar imágenes, textos, audios, evaluaciones, foros, entre otros.

Seguridad. Permite la protección de datos como es la identificación personal, nombres de los usuarios y contraseñas, y la información almacenada en la red.

Resolución de problemas. En este sentido los docentes pueden identificar y resolver situaciones generadas durante el proceso de enseñanza, en torno a las distintas áreas de estudio, debido a que permite la creación de contenidos usando la herramienta tecnología adecuada, tienen como finalidad el refuerzo de las actividades, pero de manera digital, que direccionan al estudiantado en la asimilación oportuna de la información dada.

Recursos didácticos digitales aplicados a la educación

Al llevarse a cabo las actividades en el salón de clases, son números los recursos didácticos digitales que pueden ser usados por los docentes para impartir sus

clases, los mismos que tienen un fin educativo y que requieren del uso de la tecnología para su aplicación y reproducción. Es importante partir desde los navegadores de internet.

Navegadores de búsqueda de información

Un navegador es un programa informático que permite al usuario ver la información contenida en una página web, para esto es necesario conocer la dirección URL, se despliega información en la pantalla del monitor y se pueda acceder a ella. Entre sus funciones principales se tiene la visualización de todo tipo de textos, descargas, presentación de recursos multimedia, compartir información entre otras. Se mencionan, por ejemplo: Google Chrome, Mozilla Firefox, Lynx, Mosaic, Opera, Internet Explorer, Netscape entre otros.

Herramientas de comunicación

Sincrónica

Son aquellas que favorecen la colaboración entre los actores de la educación en tiempo real, como son los chats y las videoconferencias.

Los chats son un servicio de mensajerías instantánea que permite la comunicación entre varias personas a la vez.

Las videoconferencias son un sistema interactivo en donde las personas pueden establecer conversaciones de manera virtual, permite la proyección de imágenes, sonidos y textos.

Asincrónica

Favorecen la interacción entre cada uno de miembros del sistema escolar, pero en cualquier momento y lugar, facilita el intercambio de comunicación a través de los foros, las wikis, correos electrónicos, el drive entre otras.

Los foros se usan para citar las opiniones de los usuarios y favorecen el debate de ciertos temas.

El correo electrónico es una herramienta que permite recibir y enviar mensajes, compartir información en distintos formatos.

Las wikis son herramientas de colaboración donde se puede encontrar repositorios, enlaces web, enciclopedias, permite editar, crear o borrar un texto.

El portal educativo Eduteka (2021) cita las premisas de Suzie Boss y Jane Kraus en su libro Reinventando el Aprendizaje por Proyectos “un wiki es una herramienta maravillosa para planear y construir con otros”. Las wikis son herramientas de uso

compartido entre varios usuarios, puede ser entre grupos de trabajo o estudiantes, sin necesidad de reunirse presencialmente.

Para el trabajo de aula existen una serie de recursos didácticos digitales que permiten crear, editar, y reproducir contenidos con fines educativos. Entre los cuales se mencionan los de mayor uso:

Herramientas para videoconferencias

Google Meet Es una herramienta que en la educación permite conectarse con la comunidad educativa en tiempo real a través de videoconferencias, se puede compartir la pantalla para que los usuarios puedan visualizar el contenido o acceder a una pizarra digital (jam), permite crear reuniones instantáneas, programarlas para otros horarios o agendarla en el Google Calendar.

Favorece la interacción y se pueden compartir la información con los participantes.

La misma revista cita a Schuager M. (2020), afirma que esta es una herramienta que tiene gran acogida en la educación y a nivel empresarial, donde se puede interactuar de manera gratuita. Esta aplicación favorece la interacción entre grupos de trabajo, de estudiantes o docentes de manera rápida, gratuita y sincrónica.

Zoom: Esta herramienta que ofrece un servicio de videoconferencia, con múltiples usuarios conectados en tiempo real y desde muchas partes del mundo, es gratuitas y posee múltiples funciones como compartir pantalla, realizar chat, compartir archivos, grabar las sesiones, anotaciones entre otras. Permite la participación de cien personas hasta 40 minutos de manera gratuita, si se desea añadir más participantes la herramienta ya no será gratuita. Se puede acceder a la sesión directamente desde el navegador o desde dispositivos Android, Windows, y Mac a través de un código o un enlace.

Vivanco (2020) afirma que las instituciones tanto secundarias como de educación superior gracias a Zoom han podido enfrentar la paralización de la educación presencial. Desde esta perspectiva se evidencia que esta aplicación ha permitido que la educación siga su curso, pero de manera virtual.

Microsoft Teams: Herramienta diseñada para mejorar el trabajo colaborativo basados en video conferencias, los chats y el uso compartido de archivos. Permite crear equipos de trabajo, compartir pantalla para socializar el contenido, crear tareas, agendar reuniones en el calendario, se integra con otras aplicaciones para

mejorar su productividad, como el Google Forms, Mindomo, Comunidades, Zoom, YouTube, Adobe Acrobat entre otros.

Según la Revista Polo del Conocimiento (2020) este es un espacio de trabajo cuya principal función está basada en el chat y delineado para fortalecer el trabajo en equipo. Esta herramienta a más de ser útil a nivel empresarial su principal acogida ha sido a nivel educativo, es por este medio que los docentes fiscales del Ecuador por disposición del Ministerio de Educación deben trabajar en ella, ya que permite crear equipos de trabajos por áreas de estudio y por subniveles entre otros.

Mentimeter: Es una herramienta online gratuita que se utiliza para crear cuestionarios, el mismo que serán respondidos de manera inmediata por los participantes, se puede realizar desde dispositivos móviles o dispositivos de escritorio. Permite la creación de evaluaciones que pueden ser diagnósticas, formativas o sumativas con el objetivo de ir monitoreando la progresión de los aprendizajes, creada la sesión el tutor lanza la presentación en el cual se visualizara un código para que los participantes puedan ingresar, una vez terminada la presentación se puede compartir los resultados obtenidos.

Herramientas de gamificación

Educaplay: Es una plataforma web gratuita que permite crear actividades educativas multimedia aplicadas en las diferentes áreas de estudio, y en todos los niveles educativos, sopas de letras, crucigramas, ruletas, relacionar mosaicos, relacionar columnas, video Quiz, mapa interactivo, presentaciones, dictado, ordenar palabras, test, completar y adivinanzas.

Permite Compartir las actividades creadas en otras aplicaciones como Google Classroom y Microsoft Teams, los estudiantes puedan acceder y desarrollar las actividades. Se pueden generar retos entre los estudiantes, seleccionar el orden en que aparecerán, y estas generan un game pin para acceder a las actividades y generar informes de los resultados de los participantes.

Una de sus desventajas es que para ser descargada la actividad se debe ser usuario premium y no se puede modificar.

Jamboard: Es una pizarra digital que permite dibujar y escribir con un marcador, buscar imágenes e insertarlas en el jam desde la web, o desde el equipo directamente, del Google Drive, cámara web y mediante url, modificando su tamaño se der necesario, se pueden compartir con otros usuarios a través un registro de ellos o mediante un vínculo, la información se guardara en la nube y se puede

acceder a ellas en todo momento y en cualquier dispositivo. Permite la descarga en formato pdf.

EDpuzzle: Es una herramienta web interactiva gratuita con fines educativos diseñada para editar, modificar videos y adaptarlos a las necesidades de los estudiantes, se puede crear test con preguntas abiertas, favorece el trabajo colaborativo, desde EDpuzzle se puede integrar los videos en el Google Classroom, Google Drive, YouTube e invitar a los estudiantes a participar a través de un link o correo electrónico.

Edmodo: Es una plataforma educativa que se destaca por ser similar a una red social, permite la creación de clases en las distintas áreas de estudios, ejercicios, retos, compartir materiales, distribuir cuestionarios y tareas.

Según Díaz (2017) esta herramienta permite crear espacios de trabajo colaborativo a través de chat, ya que se puede compartir información como archivos, enlaces, crear actividades en el calendario, diseñar evaluaciones entre otras.

Esta plataforma favorece la participación activa entre los docentes, estudiantes y comunidad educativa, para esto es necesario únicamente crear una cuenta en caso de no tenerla previamente.

Google Classroom: Es una plataforma web educativa creada para aplicar en el trabajo colaborativo en línea y facilitar la gestión de clases, tareas y calificaciones se puede usar con otras herramientas como Gmail, Documentos de Google, Google Calendar, YouTube entre otras.

Según UNIR (2020) esta aplicación favorece la autonomía en los estudiantes a través de la práctica y ser más responsables al tener acceso a la información. Polo del Conocimiento (2020).

Quizizz: la herramienta permite crear cuestionarios en líneas donde el estudiante tiene tres formas de responder, a manera de juego, como una tarea o de manera individual. Para la participación de los estudiantes el docente debe proporcionar un pin, no necesita instalación, se puede conectar desde cualquier navegador. En cada una de sus preguntas se puede poner imágenes que aparecen después de las respuestas si son correctas o incorrectas, ponerle tiempo para responder y permite generar informes de los resultados de participación. Se puede agregar texto, imágenes y audios.

El portal web Ayuda para Maestros en septiembre del (2021), menciona que Quizizz es un recurso que genera satisfacción entre los estudiantes ya que permite crear evaluaciones de forma divertida.

Genially: Permite la creación de distintos contenidos interactivos, crear imágenes, presentaciones, infografías, catalogas, mapas, animaciones, videos, cuestionarios entre otros, se puede acceder de manera gratuita desde cualquier dispositivo y navegador, su uso se da a través de plantillas prediseñadas, no necesita ser descargada, solo se pueden descargar las creaciones si es usuario premium.

El portal web Geniallyblog (2021), menciona que esta herramienta sirve para crear contenido rápido y sencillo ya que posee una variedad de temáticas divertidas llamativas a los estudiantes.

Padlet: Es una aplicación que permite crear murales colaborativos, a nivel de educación funciona como una pizarra digital donde el docente y los estudiantes pueden trabajar al mismo tiempo, es gratuita, su contenido se puede compartir a través de correo electrónico, de enlace, en redes sociales como Twitter, Facebook, también en Google Classroom. Los Padlet se pueden guardar como Pdf, imagen, hoja de cálculo entre otras.

El portal web Educación 3.0 (2021) manifiesta que esta herramienta tiene efecto positivo en el ámbito educativo, favorece la interacción en tiempo real, permite crear murales colaborativos. Los murales presentados en padlet son llamativos a los ojos del estudiante porque presentan gran variedad de contenidos y se puede establecer fondos creativos y acordes al tema.

Timeline: Es una herramienta que se utiliza para recopilar información, sucesos históricos, o hechos ordenados cronológicamente.

El portal educativo Educación 3.0 (2021) opina que Timeline es una herramienta que permite crear líneas de tiempo de manera creativa y ágil. Es interesante a la hora de presentar sucesos históricos que requieren ser proyectada de manera simplificada.

Mindomo: Es una herramienta didáctica pedagógica que sirve para crear mapas conceptuales, favorece la técnica de lluvia de ideas, se puede convertir un mapa mental en una presentación, estudiantes y docentes pueden trabajar en tiempo real. Un artículo publicado en Scielo (2021) afirma que los mapas mentales ayudan en el aprendizaje de los estudiantes ya que permite desarrollar en ellos capacidades,

habilidades y destreza para que lo aprendido se vuelva significativo, es una manera organizada de presentar los contenidos para una clase.

Moodle: Es una plataforma educativa, diseñada para crear ambientes de aprendizajes online, adaptable a las necesidades de docentes y estudiantes, permite hacer seguimiento a las actividades desarrollada por los alumnos, posee una cantidad muy variada de actividades y contenidos multimedios, facilita la organización de archivos, permite realizar evaluaciones en línea y es gratuita.

En esta misma línea el portal Geniallyblog (2021), afirma que esta plataforma nace del constructivismo para potenciar la participación dinámica del estudiante, es por eso que fue creada con fines psicopedagógicos.

Unesco (2021) manifiesta que es necesario asumir nuevos roles con respecto a su formación profesional encaminadas a desarrollar sus competencias digitales, obteniendo buenos resultados en la educación, es decir a través de la profesionalización pedagógica basada en tecnología se pueden innovar las actividades y fomentar en los alumnos la cultura digital.

Ante lo expuesto se puede decir que es de vital importancia que la educación tome un nuevo giro en donde los maestros estén en plena capacidad de responder a la educación en materia de tecnología, para a través de estos fomentar la cultura digital en todos los actores del sistema educativo, principalmente en los estudiantes, se requiere además de equipamiento de equipos tecnológicos en las instituciones para poder trabajar desde los espacios escolares y no únicamente desde la casa, para favorecer la práctica pedagógica del docente y la investigación educativa.

Las redes sociales en la educación de Ecuador

Las redes sociales se han convertido en espacio interactivo para los actores de la educación, tal es caso que se evidencia un marcado uso de ellas en el intercambio de información y colaboración.

Un artículo publicado por la Revista Apertura de la universidad de Guadalajara (2017), las redes sociales a más de tener fines recreativos y sociales también pueden ser usadas a nivel educativo, estas tienen gran acogida entre los niños, jóvenes y adolescentes en edad escolar, estas promueven la interacción entre toda la comunidad educativa

Según Altera (2011) frente a educación actual las redes sociales posibilitan un entorno educativo interactivo y esto se debe a fascinación que la comunidad siente por ellas.

Facebook. Goza de la aceptación de docentes, padres de familia y estudiantes, es gratuita, de fácil manejo, no necesita ser descargada para acceder a ella. Pero para su uso se requiere del control de los representantes de los estudiantes en cuanto perfiles y claves, permite compartir todo tipo de material interactivo como son videos, audios, juegos, fotos, documentos en varios formatos, entre otros.

Para Chugh y Ruhi (2018) y Sheeran y Cummings (2018), coinciden en que Facebook es una herramienta que favorece la interacción entre grupos de trabajo, estudiantes y docentes. A nivel de la educación tienen una gran acogida, permite compartir mucha información multimedia que es de fácil manejo para la gran mayoría de los actores de la educación.

Moghavvemi et al., (2017); Niu, (2019), afirman que Facebook en entornos educativos es muy efectivo debido a que se lo puede integrar con otros recursos digitales.

WhatsApp: Es una de las herramientas más usadas actualmente en la educación, muchos estudiantes no poseen un ordenador, pero la mayoría posee un teléfono inteligente, esta aplicación permite la mensajería instantánea, compartir imágenes, videos, audios, documentos y videollamadas.

El portal educativo Evirtualplus (2017) sostiene que WhatsApp como herramienta educativa puede tener muchos beneficios en las actividades del aula debido a que incide en el dinamismo del proceso de enseñanza y aprendizaje, los usuarios pueden trabajar en ella tanto en un entorno educativo como fuera de él.

YouTube: Es una plataforma netamente para compartir video con casi cualquier tema, aquí los estudiantes pueden encontrar todo tipo de contenido para sus clases, investigación y documentales, es gratuita y no requiere de previa descarga para su uso. Es una de las principales fuentes de investigación a nivel escolar, aplicados a las distintas áreas de estudio.

Un artículo publicado en la Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (2019) menciona que esta es una plataforma con mucha capacidad de interacción entre los usuarios y que contiene un gran contenido de información audiovisual útil a la educación, es así como la comunidad educativa puede acceder a este contenido como por ejemplo documentales, videos educativos para todas las áreas de estudio, todo tipo de tutorías.

Twitter: Es una plataforma que facilita el trabajo colaborativo, permite compartir información en tiempo real entre docentes y estudiantes, favorece el desarrollo de la lectoescritura, fomenta la libertad de expresión y el respeto a la opinión ajena.

Agenda digital 2017 - 2021

La mencionada agenda es la encargada de implementar en el sistema educativo nacional una cultura de paz enfocada en la práctica de enseñanza ya aprendizaje, fomenta el uso de las competencias digitales, favorece la práctica docente, la alfabetización digital para ir paso a paso mermando la brecha digital existente entre la educación y la tecnología, provee de recursos y contenidos digitales educativos para que pueda existir la innovación en la práctica docente.

Esta agenda se compone de cinco ejes que son:

Eje físico

Se incluye dentro de este eje la conectividad y el equipamiento tecnológico, los mismos que hacen referencia a que todos los docentes y las instituciones deben ser dotados de equipos tecnológicos con accesos a internet de banda ancha, no solamente en los ordenadores existentes en los laboratorios sino a cada una de las aulas y los teléfonos móviles de los maestros.

Eje de aprendizaje digital

Dentro de este se incluye el currículo, la metodología pedagógica, los contenidos y los recursos digitales educativos, se puede decir que el eje mencionado permite que los alumnos y los educadores desarrollen el pensamiento crítico para aprender a solucionar problemas de la vida cotidiana. Actualmente estos recursos se encuentran disponibles en el portal educativo <https://recursos2.educacion.gob.ec/>.

Eje de desarrollo docente

Radica en la formación continua independientemente de la especialidad, es decir desde el trabajo implementado en el aula hasta la parte personal, pero que requiere la profesionalización en TIC para fortalecer las competencias digitales docentes y mejorar la práctica pedagógica.

Eje de fomento y comunicación

Tiene como objetivo la difusión e innovación de todos los recursos disponibles en su portal educativo, los mismos que están disponibles a toda la comunidad educativa las 24 horas del día y al público en general. La difusión también se hará a través de cada uno de los proyectos que se plantea en la agenda 2017-2021.

Eje de innovación

Finalmente se menciona el equipamiento de equipos tecnológicos a todo el sistema educativo fiscal, la adecuación de bibliotecas, mejorar la infraestructura, y el hecho de capacitar a los maestros para lograr una transformación digital para la creación y reproducción de contenidos, fomentando en los alumnos aprendizajes nuevos a través de los previos y se conviertan en significativos.

En este punto es importante mencionar que la asesoría técnica puede proveer de ideas innovadoras aplicables a la educación.

CAPÍTULO III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

Una vez revisados la información documental, se define que el presente informe es de tipo no experimental porque las variables no son manipulables, se expone el fenómeno de estudios en cuestión, el mismo que será observado en el contexto donde se desarrolla, se levantara información importante con enfoque cuantitativo, para ello se realizara la recolección de datos en el programa SPSS el mismo que es un software para análisis estadístico para posteriormente comprobar las hipótesis mediante un análisis correlacional entre la variable independiente y la variable dependiente, el diseño estadístico, es de tipo transversal porque se recolectará datos en un tiempo único y en su solo momento. Se culminará tal proceso con las conclusiones según sea los resultados obtenidos.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

Una vez que se ha planteado el problema, cuáles son sus objetivos y la justificación, es necesario establecer la población con la que se va a llevar a cabo la investigación.

Según Arias (2012) la población es un total de individuos con particularidades comunes que son objeto de estudio de una investigación.

La revista Dilemas Contemporáneos cita a Gamboa (2018). La población es necesaria para la investigación pues de ahí surgen las características que se desea estudiar, para posteriormente a través del estudio de la misma obtener resultados o tomar decisiones oportunas.

Para Balestrini (2008) la muestra es el subconjunto de la población (pág. 130). Es una parte representativa, su importancia radica en que a partir de su estudio se pueden obtener datos y aspectos concretos de la población.

Para la presente investigación se consideró la población de la “Escuela de Educación Básica “iMarcel Laniado de Wind” perteneciente al Recinto Puerto Inca, Cantón Naranjal, provincia del Guayas, donde los participantes son los docentes cuya edad varía de entre 25 y 60 años.

3.2.2 Delimitación de la población

La población considerada como objeto de estudio del informe de investigación corresponde a un total de 30 docentes divididos entre 5 varones y 25 mujeres.

3.2.2 Tipo de muestra

La muestra es de tipo probabilístico debido a que los miembros de la población pueden ser considerada como muestra y porque poseen características similares para llevar a cabo el presente estudio, las mismas que servirán para dar origen a los resultados.

3.2.3 Tamaño de la muestra

Esta corresponde al total de docentes seleccionados de la institución dando un total de 30 personas.

3.2.4 Proceso de selección de la muestra

La población es un total de 30 participantes por eso no es necesario seleccionar una muestra, porque para realizar dicha selección se requiere de una población al menos de 100 personas.

Los docentes seleccionados poseen limitado conocimiento sobre recursos digitales educativos que ayuden a mejorar las actividades del aula, la educación actual requiere de maestros preparados en materia tecnológica para que puedan ser creadores de nuevos aprendizajes.

No será excluido ningún docente, todos ellos requieren desarrollar sus habilidades y competencias tecnológicas para tener un mejor desempeño en su labor diaria. A más de ellos todos los que deseen ser voluntarios también podrán ser encuetados.

3.3 Los métodos y las técnicas

Método deductivo – inductivo

Estos métodos permiten establecer relación entre las variables; recursos didácticos tecnológicos, competencias digitales, las mismas que se basa en el estudio de los hechos, de acuerdo a Ander Egg, (1997) es un método que permite partir de datos particulares hasta llegara a datos generales. El razonamiento es la característica principal de este método ya que a través de él se puede llegar a conclusiones claras.

Para Hernández Sampieri (2006) el método inductivo permite procesar los datos obtenidos mediante la aplicación de la encuesta para luego analizar la información.

Método exploratorio

La investigación presenta un estudio exploratorio porque permite estudiar un problema que no está claramente definido o ha sido poco estudiado.

Según Rodríguez, Pérez, Bustamante y Sauras (2017) para poner de manifiesto el interés de los investigadores sobre un tema concreto los investigadores centran su atención en el estudio de un caso, mismo que puede ser desconocido o poco estudiado y que requieren de una revisión.

Método ecorrelacional.

El método correlacional se realiza cuando no se pueden manipular ambas variables por dos razones; no se puede manipular físicamente las variables, por qué los hechos observados ya han sucedido.

Método Cuantitativo

Permitirá analizar y comprobar la información, así como los datos

3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información

Para la recolección de datos estadísticos se realizó un cuestionario mediante de la herramienta Google Forms, se realizó a los docentes que forman parte de la población estudiada, para poder obtener respuestas a las preguntas planteadas.

La validación se realizó a través de una experta en el tema tratado a quien se le hizo la entrega de la ficha de validación, para determinar que la encuesta sea aplicable según los objetivos planteados en la investigación, para el posterior análisis de cada una de los ítem establecidos en la ficha como son la claridad, coherencia y relevancia que serán valoradas en tres niveles, de cien - ochenta es muy confiable, de setenta y nueve – cincuenta es confiable, y de cuarenta- cero poco confiable, esta valoración.

Luego de realizada la valoración por parte del juez, se procesaron los datos en el programa SPSS estableciendo la validez del instrumento utilizando la escala de Likert considerada por Mónica Grillo (2018) en su tesis doctoral como el grado de precisión con que un cuestionario mide el aspecto para el cual fue creado.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

El capítulo presenta los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta aplicada a los docentes de la escuela Marcel Laniado de Wind perteneciente al Cantón Naranjal Recinto Puerto Inca.

4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados

Tabla 1.

¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes?

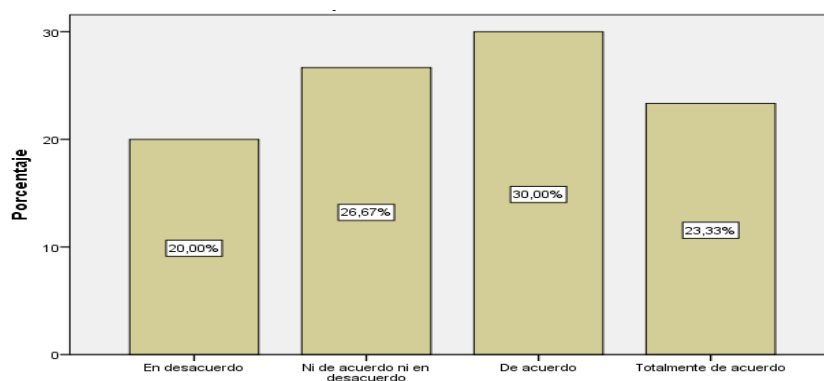
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	6	18,8	20,0	20,0
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	25,0	26,7	46,7
	De acuerdo	9	28,1	30,0	76,7
	Totalmente de acuerdo	7	21,9	23,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind"

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Figura 1

¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo-

Análisis e Interpretación: la tabla 1 evidencia que el 30% de los encuestados consideran que los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes, el 26,67% se muestra indiferente, no están de acuerdo ni en desacuerdo, el 23,33% se mantiene totalmente de acuerdo, y el 20% en desacuerdo.

Tabla 2.

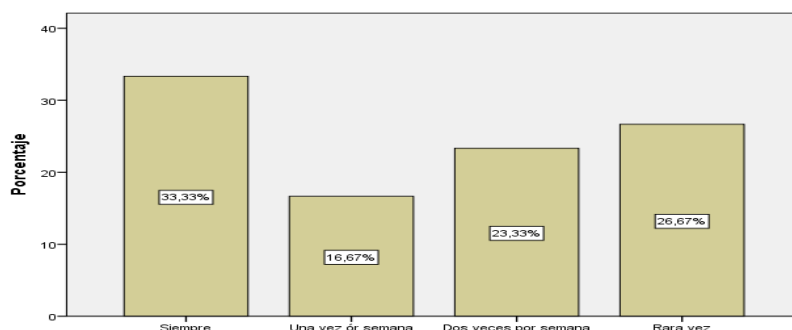
¿Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	10	31,3	33,3	33,3
	Una vez por semana	5	15,6	16,7	50,0
	Dos veces por semana	7	21,9	23,3	73,3
	Rara vez	8	25,0	26,7	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind”;
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Figura 2.

¿Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind.”
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: la tabla 2 evidencia que el 33,33% usa siempre recursos didácticos digitales para impartir clases, el 26,67% rara vez lo usa, el 23,33% dos veces por semana y el 16,67% una vez por semana. Según los resultados obtenidos muestran muchos docentes usan con regularidad dichos recursos porque son útiles al momento de impartir las clases, sin embargo, hay otros maestros que afirman que rara vez hacen uso de ellos y no aprovechan los benéficos que estos ofrecen a la educación, así mismo los educadores que usan una o dos veces por semana, lo hacen porque tienen un limitado conocimiento sobre ellos por tanto se les complica crear contenidos digitales.

Tabla 3.

¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente?

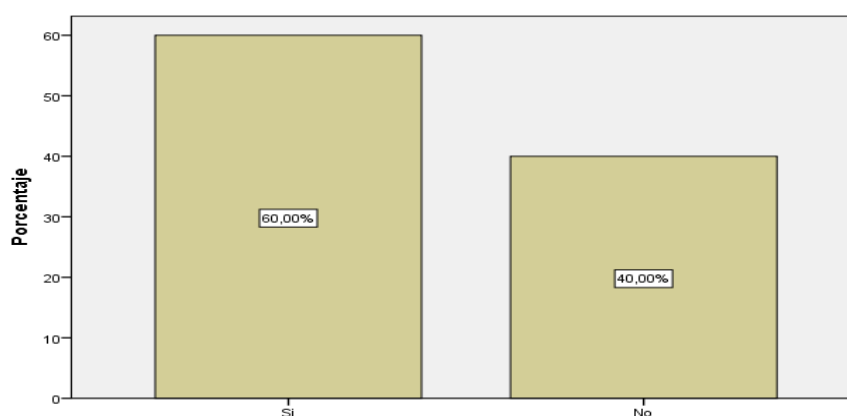
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	18	56,3	60,0	60,0
	No	12	37,5	40,0	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 3.

¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: la tabla 3 evidencia que el 60% afirma conocer recursos didácticos digitales que pueden ayudar a mejorar la práctica como docente tanto dentro como fuera del aula, pero no los usan con regularidad debido a que se les complica el manejo de ellos, el 40% dicen no conocer esos recursos, pero si han escuchado mencionar algunos de ellos, pero para trabajar dichos recursos es necesario hacer una análisis de que recursos son los más adecuados para trabajar dependiendo el área que se imparta o el grado que se tenga a cargo.

Tabla 4.

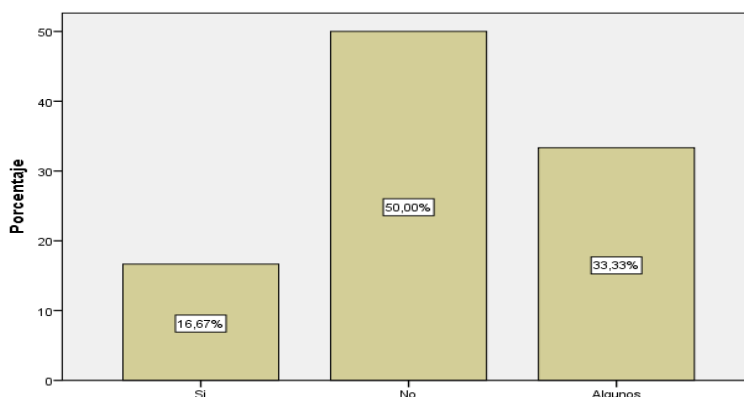
¿Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	15,6	16,7	16,7
	No	15	46,9	50,0	66,7
	Algunos	10	31,3	33,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind”
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 4.

¿Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica “Marcel Laniado de Wind”.
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: Se evidencia en la tabla 4 que el 50% de los encuestados afirman que los educadores no dispones de recursos didácticos digitales necesarios para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, el 33,33% sostiene si cuentan pero solo con algunos de ellos, pero no saben cómo utilizaros que es lo mismo que no tenerlos, el 16,67% dicen que si cuentan con esos recursos ya que en su gran mayoría se encuentra en la web y solo es cuestión de tener interés en aprender cómo trabajar con ellos, pero para impartir sus clases se deben primeramente hacer una identificación de que recursos es le mas utilizado por los docentes para también enmarcarse en aprender sobre ese recurso específicamente.

Tabla 5.

¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son más adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

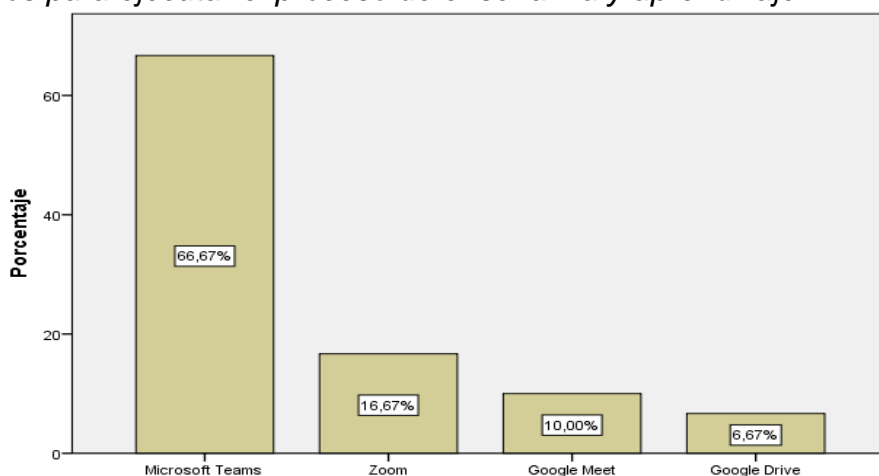
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Microsoft Teams	20	62,5	66,7	66,7
	Zoom	5	15,6	16,7	83,3
	Google Meet	3	9,4	10,0	93,3
	Google Drive	2	6,3	6,7	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind"

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Figura 5.

¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son más adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: en la tabla 5 se observa que el 66,7% de los maestros consideran que Microsoft Teams es el recurso más adecuado para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que posee muchas actividades que se adaptan a las distintas áreas y grados con los que se trabaja, el 16,7% sostiene que el Zoom por es más conocido y más fácil de manejar, el 10% se dice que el Google Meet debido que es muy sencillo, y el 6% menciona que el Google Drive es útil para las clases porque los estudiantes pueden enviar sus actividades sin necesidad de conectarse.

Tabla 6.

¿Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a los requerimientos de los alumnos?

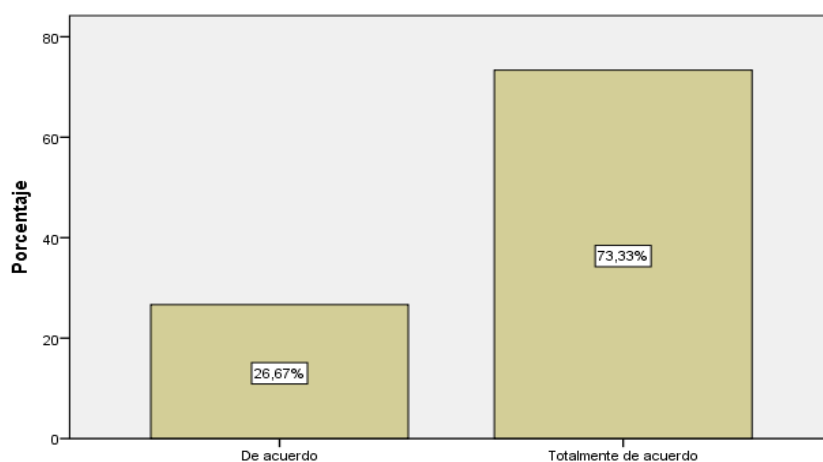
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	8	25,0	26,7	26,7
	Totalmente de acuerdo	22	68,8	73,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind"

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 6.

¿Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a los requerimientos de los alumnos?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Análisis e Interpretación: la tabla 6 evidencia que el 73, 33% aseguran que los docentes necesitan acceder a programas de formación en relación al manejo de los recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a las necesidades educativas de los estudiantes y que se adapten a las diferentes áreas, el 26,67% también se encuentran de acuerdo con que es importante que se acceda a cursos de formación en relación a las TIC, esto ayudara a mejorar su formación profesional.

Tabla 7.

Del presente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?

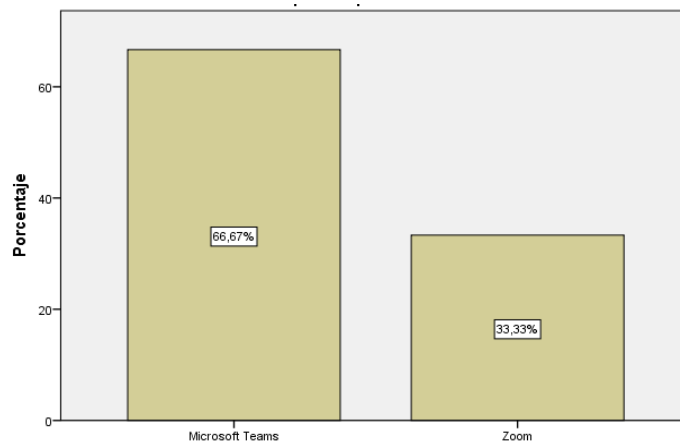
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Microsoft Teams	20	62,5	66,7	66,7
	Zoom	10	31,3	33,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 7.

Del presente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind"

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Análisis e Interpretación: la tabla 7 muestra que el 66,67 de los encuestados sostiene que Microsoft Teams es la herramienta que utiliza para impartir clases, el 33,33% se mantiene en que Zoom es la que más usa para sus actividades.

Tabla 8.

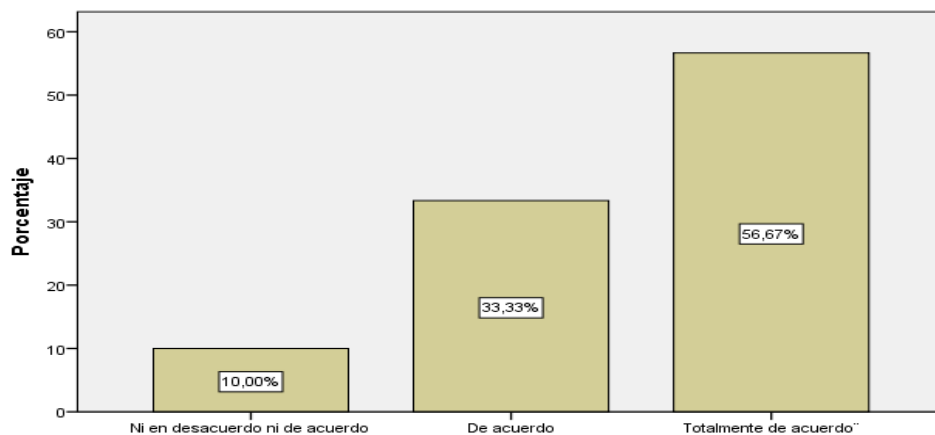
¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las exigencias de los estudiantes se podrá mejorar el proceso educacional de los mismos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni en desacuerdo ni de acuerdo	3	9,4	10,0	10,0
	De acuerdo	10	31,3	33,3	43,3
	Totalmente de acuerdo"	17	53,1	56,7	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 8.

¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las exigencias de los estudiantes se podrá favorecer el proceso educacional de los mismos?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".
Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: la tabla 8 muestra que el 56,67% afirma estar totalmente de acuerdo que si el docente selecciona los recursos didácticos digitales adecuados a las necesidades de los estudiantes si se puede mejorar la educación de los mismos, el 33,33% también se encuentra de acuerdo debido a que considera que no es cuestión de los recursos sino de la predisposición que tengan los estudiantes para aprender y el 10% se mantiene indiferente ya que no está de acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla 9.

¿Considera usted que los diferentes recursos didácticos digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?

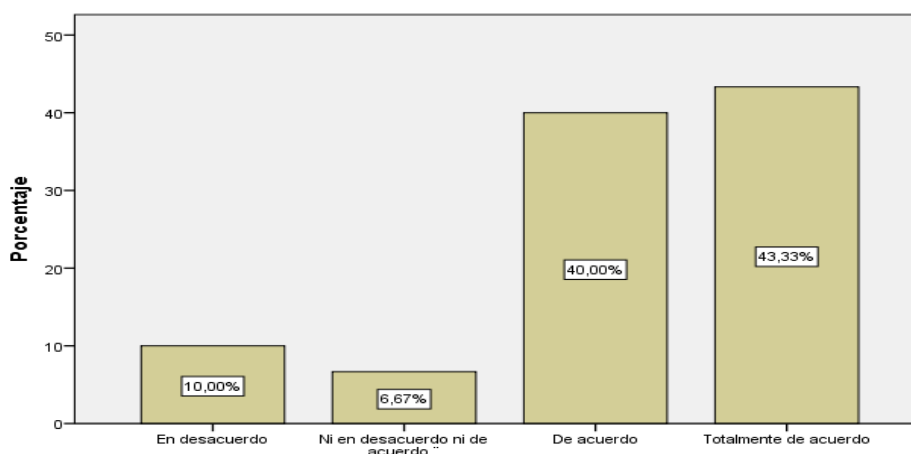
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	3	9,4	10,0	10,0
	Ni en desacuerdo ni de acuerdo "	2	6,3	6,7	16,7
	De acuerdo	12	37,5	40,0	56,7
	Totalmente de acuerdo	13	40,6	43,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Figura 9.

¿Considera usted que los diferentes recursos didácticos digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: la tabla 9 evidencia que en su mayoría, el 43,33% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que los diferentes recursos didácticos digitales favorece la evaluación del aprendizaje, el 40% está de acuerdo, el 10% en desacuerdo y el 6,67% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Según se observa el resultado el uso de los recursos didácticos digitales pueden mejorar la evaluación estudiantil a través de las muchas actividades que se pueden crear, las mismas que por su contenido novedoso e interactivo como juegos, retos, completar, unir entre otros, llaman la atención y participación del estudiante, a más de ellos se puede hacer la retroalimentación dentro de las actividades creadas

Tabla 10.

¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, ¿son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?

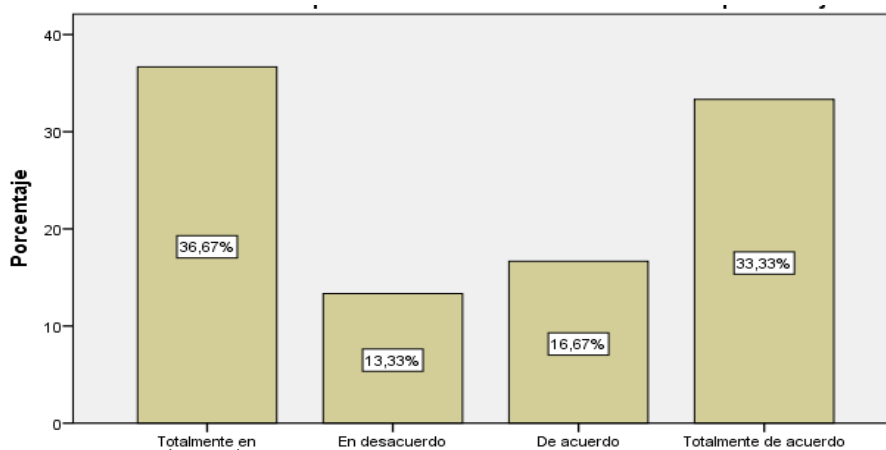
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en desacuerdo	11	34,4	36,7	36,7
	En desacuerdo	4	12,5	13,3	50,0
	De acuerdo	5	15,6	16,7	66,7
	Totalmente de acuerdo	10	31,3	33,3	100,0
	Total	30	93,8	100,0	
Perdidos	Sistema	2	6,3		
Total		32	100,0		

Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind"

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo

Figura 10.

¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsoft Teem, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, ¿son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?



Fuente: Encuesta a los docentes Escuela de Educación Básica "Marcel Laniado de Wind".

Elaborado por: Lic. Janice Carrillo.

Análisis e Interpretación: la tabla 10 evidencias que el 36,67% está totalmente en desacuerdo que los recursos mencionados son los más adecuados para llevar a cabo el proceso de evaluación de los aprendizajes, el 33,33% está totalmente de acuerdo, el 16,67 afirma estar de acuerdo y el 13,33% está en desacuerdo.

4.1 Análisis correlacional de los resultados

Según Hernández (2014) citado por Gómez Chipana, E (2020) en la Revista Universitaria y Sociedad de Perú, el estudio correlacional tiene como finalidad demostrar la relación existente entre dos o más variables en una muestra o contexto en particular, la investigación determinara si las variables están correlacionadas o no.

Tabla 11

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
V.I Competencias docentes	30	100%	0	0%	30	100,0%
V.D Recursos didácticos digitales	30	100%	0	0%	30	100,0%

Durante la investigación de campo se pudo evidenciar que las variables estudiadas tanto dependiente como independiente tiene relación debido a que en la tabla 1 se observa que los resultados establecen el dominio de los recursos didácticos digitales potencia el desarrollo de las competencias docentes, tal como la Revista de Investigación Educativa en un artículo titulado Experiencia Docente en Innovación Educativa publicado en el (2018) refiere que las TIC son una estrategia que permiten fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, esto es gracias al uso de contenidos digitales.

De la misma manera se verifico en la tabla 3 , los docentes en su mayoría están de acuerdo que los recursos digitales los ayudaría mejorar sus actividades áulica, tal como menciona Triquell (2007) los RED permiten trabajar la pedagogía con la tecnología fusionadamente, así mismo Duque (2018) considera que estos recursos estimulan el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje sino que su aplicación puede mejorar notablemente el éxito escolar, confirmando de esta manera que lo expuesto por autores mencionados y la investigación

realizada durante su desarrollo se comprueba que las variables están correlacionadas.

En la siguiente tabla se confirma mediante la herramienta SPSS Statistics, el coeficiente de correlación de Pearson, en donde la relación de las variables recursos didácticos digitales y competencia docente se encuentran en 0,937 indicando una concordancia positiva y a su vez el valor que da como resultado da 0,00, el cual al ser menor que 0,05 rechaza que la hipótesis sea nula estableciendo la aceptación de la hipótesis del investigador.

Tabla 12

Correlaciones

		V.I Competencias Docentes	V.D Recursos didácticos digitales
V.I Competencias Docentes	Correlación de Pearson	1	,937**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
V.D Recursos didácticos digitales	Correlación de Pearson	,937**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

El objetivo de la presente investigación fue analizar los recursos didácticos digitales educativos que estimulen el desarrollo de las competencias en los docentes para fortalecer las habilidades requeridas en la era digital, para este proceso se seleccionó una población de 30 personas que es el equivalente al 100% de encuestados.

Los resultados evidenciaron que los docentes poco emplean los recursos didácticos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque varios de los docentes mostraron tener ciertas habilidades tecnológicas, en su mayoría presentan limitado conocimiento en cuanto al uso de las Tic tal como lo menciona un artículo publicado por Benjamín Araujo en la Revista Científica “Dominio de la Ciencia” donde menciona que los docentes han desarrollados sus competencias digitales en un nivel muy bajo lo que implica que depende del accionar del cada uno. El desarrolla de las competencias digitales docentes constituyen un factor esencial en la práctica pedagógica y necesita ser apuntalada por quienes imparten la docencia.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Una vez finalizada la investigación y luego de haber analizado los resultados se establecen las siguientes conclusiones:

- El nivel de conocimiento que tienen los docentes de los recursos didácticos digitales y su aplicación en sus labores educativas es limitado debido a que necesitan formación en materia de tecnología, por tal motivo es necesario realizar un análisis sobre que recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias en los docentes para favorecer las habilidades tecnológicas.
- Se debe identificar que recursos didácticos digitales son los más usados por los docentes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, cabe mencionar que el desarrollo de las competencias docentes es de suma importancia porque a través de ellas se puede mejorar su profesionalismo ya que el docente del siglo XXI debe estar preparado para responder al desafío de la educación actual que le permitan promover nuevos aprendizajes tanto dentro como fuera del aula.
- Es necesario seleccionar los recursos didácticos digitales más adecuados que permiten a los maestros crear contenidos innovadores para las clases, fomenta el trabajo colaborativo, favorece el proceso de evaluación, ayuda a reforzar los contenidos y facilita al estudiantado adoptarse poco a poco a la utilización de contenido multimedia.
- Se necesita hacer una valoración para conocer con qué frecuencia los docentes usan los recursos didácticos digitales durante las clases, ya que la tecnología proporciona múltiples beneficios a la educación, ofrece una gran cantidad de contenidos disponibles en la web las veinticuatro horas del día y en su mayoría son gratuito, favorece la interacción alumno maestro, en tiempos de pandemia la tecnología y sus recursos solo han reafirmado su utilidad en el espacio educativo.

5.2 Recomendaciones

- Realizado un análisis sobre cuáles son los recursos didácticos digitales que estimulan el desarrollo de las competencias docentes, se recomienda

la capacitación en cuanto al manejo de estos recursos, ya que a través de ellos se puede proveer las herramientas a los maestros y estudiantes para fomentar el uso de la tecnología.

- Se recomienda hacer una identificación sobre cuáles son los recursos didácticos digitales más usados por los docentes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje y motivarlos a hacer uso de ellos para ayudar en el proceso educacional de los estudiantes, a su vez que permiten que desarrollo de sus competencias sobre todo las referentes a tecnología.
- Utilizar los recursos didácticos digitales más adecuados para impartir las clases, esto como parte de su metodología de trabajo tanto dentro del aula como fuera de ella.
- Valorar la frecuencia con que los docentes usan los recursos didácticos digitales en el proceso educativo de los estudiantes para adaptar la metodología de enseñanza a las competencias digitales para ir mermando los vacíos que existen entre la tecnología y la educación.

Bibliografía

15 herramientas para crear líneas de tiempo gratis. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/herramientas-crear-lineas-tiempo/>.

Alarcon, C. (2012). República del Ecuador universidad estatal de milagro. 137.

Aplicación de recursos y metodologías de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en la didáctica de “ La composición , estructura y función celular de los seres vivos ” en 1o de ESO. (2017).

AYUDA PARA MAESTROS: Quizizz - Herramienta para crear cuestionarios gamificados para el aula. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://www.ayudaparamaestros.com/2016/03/quizizz-herramienta-para-crear-juegos.html>.

Benavente-vera, S. Ú., Alberto, L., Lira, N., Nacional, U., & San, M. De. (2021). Desarrollo de las competencias digitales de docentes a través de programas de intervención 2020 Role of the speech therapy cabinet in the educational inclusion of young university students with a diagnosis of stuttering. 9.

Butcher, N. (2019). Marco de competencias docentes en materia de TIC UNESCO Versión 3.

Cedeño-Escobar, M. R., Lucas-Flores, Y. A., Ponce-Aguilar, E. E., & Peredo-Alonzo, V. E. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 5(07), 388–405. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i7.1525>.

Chugh, R., & Ruhi, U. (2018). Social media in higher education: A literature review of Facebook. *Education and Information Technologies*, 23(2), 605–616. <https://doi.org/10.1007/S10639-017-9621-2>.

Construcción, T., Una, Y. V. D. E., En, S., & Industriales, E. (2013). Construcción y validación de una herramienta de gestión para evaluar la cultura de seguridad en entornos industriales. 1–3.

Creando vídeos. (n.d.).

Europea, U. (2020). Diario oficial UE 15-12-15. 25–35.

Gómez Chipana, E. (2019). Análisis Correlacional De La Formación Académico-Profesional Y Cultura Tributaria De Los Estudiantes De Marketing Y Dirección De

Empresas. Universidad y Sociedad, 9(2), 313–318.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v11n1/2218-3620-rus-11-01-265.pdf>.

Hernández Requena, S. R. (2008). The constructivist model and the new technologies, applied to the learning process. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26–35. <https://doi.org/10.7238/rusc.v5i2.335>.

Hernandez, R. (2017). Metodología de investigación, tipo de investigación. 81–92.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/barroeta_n_c/capitulo3.p.

Herramientas educativas para docentes | EDUCACIÓN 3.0. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-educativas-docentes-ahorrar-tiempo/>.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024/PDF/371024spa.pdf.multi>

Husada, F. R. K. (2019). No TitleE\ENH. *Ayan*, 8(5), 55.

INTEF. (2017). Digital Docente. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf.

INTEF. (2017). *Digital Docente*. https://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf.

Janeth, L., Díaz, P., Delia, L., Peña, S., Mora, D. M., & Córdova, G. M. (2019). *Issn 1390 – 9770*. 1.

Jenny, A., León, P., Cuenca, U. C. De, Fernando, P., Quintanilla, C., & Cuenca, U. C. De. (2021). Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior.

Las mejores plataformas educativas para el aprendizaje online | Genially Blog. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://blog.genial.ly/plataformas-educativas-online/>.

Linea del tiempo ▷ Historia tu recurso educativo en 2021. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://ined21.com/linea-del-tiempo/>.

Mapas mentales sobre tronco encefálico: su pertinencia en la dirección del trabajo independiente desde Morfofisiología. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742021000200006

MARIA GRACIA ACOSTA HEREDIA. (2020). Uso de las Herramientas Genially y Pdlet para la Enseñanza Virtual Emergente a niños de primer de Educación General Básica. In U (Vol. 148, , pp. 148–162).

Mena, B. & Marcos, M. (1994). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad En Educación Virtual y Ad Istancia, 38, 13. http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf.

Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2017). Agenda Educativa Ecuador. Enfoque de La Agenda Educativa Digital, 10–47. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>.

Morales, F., Pazmiño, M., & San Andres, E. (2021). Competencias digitales de los docentes en la educación media del Ecuador. [Digital Competences of Teachers in Secondary Education in Ecuador]. Polo Del Conocimiento, 6(2), 185–203. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2246>.

Parra Cortés, R. (2018). La Agenda 2030 y sus Objetivos de Desarrollo Sostenible. In Revista de Derecho Ambiental (Issue 10). <https://doi.org/10.5354/0719-4633.2018.52077>.

Pérez López, E., Vázquez Atochero, A., & Cambero Rivero, S. (2020). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 331. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.27855>

Posligua-Anchundia, R., & Zambrano, L. (2020). El Empleo Del Youtube Como Herramienta De Aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 10–18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408914>.

Profesionalización docente: Competencias en el siglo XXI — Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. (n.d.). Retrieved September 12, 2021, from <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/profesionalizacion-docente-competencias-siglo-xxi>.

Qué es Padlet y cómo empezar a utilizarlo en el aula. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/padlet-aula/>.

Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&nrm=iso.

Reyes, E., & Gálvez, J. C. (2010). Experiencias Docentes en Innovación Educativa como Mejora de una Enseñanza Tradicional de los Materiales de Construcción. *Formación Universitaria*, 3(5). <https://doi.org/10.4067/S0718-50062010000500003>.

Rodr, G. (2016). Niñas Y Adolescentes.

Rodríguez, A. L. (2013). Uso de las redes sociales como estrategia de aprendizaje. In *Akademias* (Vol. 2, Issue 19, pp. 59–76).

Rodríguez, J Heredia, C. (2021). Educación En Línea En El Marco De La Emergencia Sanitaria. Universidad Casa Grande, Modalidad investigación, 42. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2630>.

Sánchez Ambriz, M. L., Fabián Acevedo, L., & Melgoza Mendoza, D. M. (2021). Competencias digitales docentes: Una experiencia en el nivel Universitario. *Hamut' Ay*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.21503/hamu.v8i1.2236>.

Sanchez Duarte Esmeraldas. (2017). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (tic) desde la perspectiva social. XII, 3.

Saura, J. R., Rey, U., Carlos, J., Palos-sanchez, P., Reyes-menendez, A., Rey, U., & Carlos, J. (n.d.). Marketing a través de Aplicaciones Móviles de Yurismo (m-tourism). un Estudio Exploratorio.

Schwartz, P. J., & Settimi, C. (2008). Perspective. *Forbes*, 182(7), 52–53. <https://doi.org/10.1016/b978-0-240-80740-9.50147-1>.

Serdar, D. (2019). No Sustainability (Switzerland), 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_pemb_etungan_terpusat_strategi_melestari.

Torres P., C. J. (2017). Educere la revista Venezolana de Educación. *Educere*, 21(68), 31–40. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf%0Ahttps://www.redalyc.org/html/356/35652744004/>.

Torres P., C. J. (2017). Educere la revista Venezolana de Educación. *Educere*, 21(68), 31–40. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf%0Ahttps://www.redalyc.org/html/356/35652744004/>.

Torrico, B. A. L. (2021). Competencias Digitales Y Herramientas Esenciales Para Transformar Las Clases Y Avanzar Profesionalmente. *Universidad Pública de El Alto, Dirección de Postgrado, Sede Cochabamba*, 1–34.

Unesco. (n.d.). Unesco advierte de catastrofes generacional si se mantienen cerradas las escuelas. *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/unesco-catastrofe-generacional-cierre-escuelas.html>.

Uso Educativo de los Wikis. (n.d.). Retrieved September 15, 2021, from <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/WikisEducacion>.

Vargas, J., Chumpitaz, L., Suárez, G., & Badia, A. (2014). Relación Entre Las Competencias. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 18(3), 361–376. <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev183COL9.pdf%0Ahttp://http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56733846020->

Vista de Competencias y recursos digitales para la enseñanza aprendizaje en educación básica superior. (n.d.). Retrieved September 12, 2021, from http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/642/1277

Whatsapp como herramienta educativa - EVirtualplus. (n.d.). Retrieved September 16, 2021, from <https://www.evirtualplus.com/whatsapp-como-herramienta-educativa/>

Yair, G., Álvarez, C., Darío, I., & Correa, A. (n.d.). Características didácticas de un ambiente de aprendizaje colaborativo para la resolución de problemas con tecnología en la educación media. <https://doi.org/10.30554/pe.1.4198.2021>.

Benjamín Araujo, E., Mera, L., Salle, L., Luis Martínez, E. A., Diego Alberto López-Altamirano, E. I., José Andrade-Manguay, M. V., Santiago Chicaiza-Paredes, D. v, Mauricio Morales-Zambrano III, A., María Paredes-Zhirzhan, Z. I., & Gabriel Toapanta-Cunalata, O. I. (2021). Competencias digitales en docentes: Una mirada a su desarrollo en tiempos de pandemia. *Dominio de Las Ciencias*, 7(4), 681–693. <https://doi.org/10.23857/DC.V7I4.2118>.

Anexos 1. Ficha de validación del instrumento para recolección de datos

Naranjal, 6 de septiembre del 2021

Msc. Daysi Galarza Terán
DIRECTORA ESCUELA DE EDUCACION BASICA TIA DAYSI

Ciudad

De mis consideraciones:

Yo, Carrillo Guerrero Janice Patricia, egresada del **Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa**, Segunda Cohorte, me dirijo a usted muy cordialmente por este medio, para solicitarle favor valide mi instrumento de encuesta, misma que forma parte del marco metodológico del Informe de investigación que actualmente me encuentro desarrollando.

Esperando recibir respuesta favorable a mi petición me suscribo no sin antes desearle éxito en sus labores, su aporte será muy valioso para el presente trabajo.

Atentamente,



Janice Carrillo
C.I. 019215038

Anexos 2. Encuesta dirigida a los docentes



Encuesta dirigida a docentes sobre recursos didácticos digitales

Objetivo; determinar el uso de loa recursos didácticos digitales

Instrucciones: Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado.

1.- ¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes?

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4: De acuerdo

2. ¿Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases?

- 1: Siempre
- 2: Una vez por semana
- 3: Dos veces por semana
- 4: Rara vez

3.- ¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente?

- 1: Si
- 2: No

4, ¿Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

- 1: Si
- 2: No

5- ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son más adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Microsoft Teams

Zoom

Google Meet

Jamboard

Google Classroom

Google Drive

6- ¿Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a las necesidades de los estudiantes?

1: Totalmente en desacuerdo

2: En desacuerdo

3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo

4: De acuerdo

5: Totalmente de acuerdo

7- Del presente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?

Microsof Teams

Zoom

Google Meet

Jamboard

Google Classroom

Google Drive

Ninguno

8.- ¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las necesidades de los estudiantes se podrá mejorar el proceso educacional de mismos?

1: Totalmente en desacuerdo

2: En desacuerdo

3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo

4: De acuerdo

5: Totalmente de acuerdo

9,- ¿Considera usted que los diferentes recursos didácticos digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

10 ¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, ¿son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

Anexos 3. Hoja de registro para la validación de expertos



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

MAESTRIA EN MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCION TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Recursos didácticos digitales para estimular el desarrollo de las competencias docentes.

Instrucciones:

Esta encuesta anónima y personal con consentimiento informado

Se analizan las siguientes variables: Recursos didácticos digitales -- Competencias docentes

Este cuestionario está dirigido a autoridades y docentes de la Escuela de Educación Básica Marcel Laniado de Wind

ANÁLISIS DE JUECES y EXPERTOS VALIDACION DE INSTRUMENTO				
APROBADO - NO APROBADO		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
Objetivo 1 Analizar los recursos didácticos digitales educativos que estimulen el desarrollo de las competencias en los docentes	1.- ¿Considera usted los recursos didácticos digitales estimulan el desarrollo de las competencias docentes? 1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/> 2: En desacuerdo <input type="checkbox"/> 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/> 4: De acuerdo <input type="checkbox"/> 5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/>			
	2.- ¿Con qué regularidad usa usted recursos didácticos digitales para impartir sus clases? 1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/> 2: En desacuerdo <input type="checkbox"/> 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/> 4: De acuerdo <input type="checkbox"/> 5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/>			
Objetivo 2 Identificar los recursos didácticos digitales que son utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje	3- ¿Conoce usted recursos didácticos digitales que le ayuden a mejorar su práctica como docente? 1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/> 2: En desacuerdo <input type="checkbox"/> 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/> 4: De acuerdo <input type="checkbox"/> 5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/>			
	4. ¿Considera usted que los maestros cuentan con los recursos didácticos digitales necesario para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje? 1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/> 2: En desacuerdo <input type="checkbox"/> 3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/> 4: De acuerdo <input type="checkbox"/> 5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/>			
	5- ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales considera usted son adecuados para ejecutar el proceso de enseñanza y aprendizaje?			

	<p>Microsof Teams <input type="checkbox"/></p> <p>Zoom <input type="checkbox"/></p> <p>Google Meet <input type="checkbox"/></p> <p>Jamboard <input type="checkbox"/></p> <p>Google Classroom <input type="checkbox"/></p> <p>Google Drive <input type="checkbox"/></p>			
<p>Objetivo 3</p> <p>Seleccionar los recursos didácticos digitales más adecuados para el desarrollo de las clases</p>	<p>6- ¿6 Considera usted que los maestros necesitan de acceder a programas de formación en relación a manejo de recursos didácticos digitales para poder seleccionar los más adecuados a los requerimientos de los alumnos?</p> <p>1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>2: En desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>4: De acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/></p>			
	<p>7- Del presente listado ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos digitales utiliza usted para impartir sus clases?</p> <p>Microsof Teams <input type="checkbox"/></p> <p>Zoom <input type="checkbox"/></p> <p>Google Meet <input type="checkbox"/></p> <p>Jamboard <input type="checkbox"/></p> <p>Google Classroom <input type="checkbox"/></p> <p>Google Drive <input type="checkbox"/></p> <p>Ninguno <input type="checkbox"/></p>			
	<p>8- ¿Considera usted que si el docente selecciona el o los recursos didácticos digitales adecuados a las exigencias de los estudiantes se podrá favorecer el proceso educacional de mismos?</p> <p>1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>2: En desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>4: De acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/></p>			
<p>Objetivo 4</p> <p>Evaluar el uso o la frecuencia usan los recursos digitales por parte de los docente en el proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>9,- ¿Considera que los diferentes recursos didácticos digitales favorecen la evaluación del aprendizaje?</p> <p>1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>2: En desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>4: De acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/></p>			
	<p>10 ¿Considera usted que los recursos didácticos digitales, mencionados como Microsoft Teams, Zoom, Google Meet, Jamboard, Google Classroom, Google Drive, ¿son los más adecuados para llevar a cabo la evaluación del aprendizaje?</p> <p>1: Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>2: En desacuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>3: Ni en desacuerdo ni de acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>4: De acuerdo <input type="checkbox"/></p> <p>5: Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/></p>			



RUBRICA DE CONFIABILIDAD

Total: 89,6

APROBADO	100 - 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 -50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: DAYSI CECILIA GALARZA TERAN

TITULO ACADEMICO: MAGISTER EN ADMINISTRACION EDUCATIVA

TRABAJA: ESCUELA DE EDUCACION BASICA TIA DAYSI

CI: 0702175390

TELF: 0993075403


FIRMA