



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN 2019**

TEMA: Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”

Autores:

Sra. Sánchez García Andrea María

Srta. Contreras Zambrano Karina Ljubitza

Tutor:

Mgtr. Plúas Salazar Rita Maricela

Milagro, Octubre 2021

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Sánchez García Andrea María, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **DESARROLLO DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS DE DIDÁCTICA EN LOS DOCENTES DE EGB DE MANERA AUTÓNOMA Y SU INCIDENCIA EN LA GESTIÓN DE UN ESPACIO DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 3 de octubre de 2021

Sánchez García Andrea María

Autor 1

CI: 092360193-4

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Contreras Zambrano Karina Ljubitza, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **DESARROLLO DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS DE DIDÁCTICA EN LOS DOCENTES DE EGB DE MANERA AUTÓNOMA Y SU INCIDENCIA EN LA GESTIÓN DE UN ESPACIO DE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 3 de octubre de 2021

Contreras Zambrano Karina Ljubitza

Autor 2

CI: 094434652-7

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Lcda. Rita Maricela Plúas Salazar, MSc en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por la estudiante Sánchez García Andrea María, cuyo título es Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”, que aporta a la Línea de Investigación Desarrollo de destrezas y competencias de didáctica en los docentes de EGB de manera autónoma y su incidencia en la gestión de un espacio de aprendizaje en entornos virtuales previo a la obtención del Título de Grado Licenciada en Educación 2019; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, 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 previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 5 de octubre de 2021

Lcda. Rita Maricela Plúas Salazar, MSc.

Tutor

C.I: 091630562-6

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Lcda. Rita Maricela Plúas Salazar, MSc en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por la estudiante Contreras Zambrano Karina Ljubitzta, cuyo título es Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”, que aporta a la Línea de Investigación Desarrollo de destrezas y competencias de didáctica en los docentes de EGB de manera autónoma y su incidencia en la gestión de un espacio de aprendizaje en entornos virtuales previo a la obtención del Título de Grado Licenciada en Educación 2019; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, 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 previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 5 de octubre de 2021

Lcda. Rita Maricela Plúas Salazar, MSc.

Tutor

C.I: 091630562-6

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Mgr. PLUAS SALAZAR RITA MARICELA - PRESIDENTE(A)

Mgr. COELLO VIEJO JAIME MARCELO - SECRETARIO(A)

Mgr. CASTRO CASTILLO GRACIELA JOSEFINA - DELEGADO(A)

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN EDUCACIÓN 2019 presentado por la estudiante SÁNCHEZ GARCÍA ANDREA MARÍA

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”.

Otorga al presente Trabajo de Integración Curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo Integración Curricular	[60]
Defensa oral	[40]
Total	[100]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO

Fecha: 28 de enero de 2022

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	MSC RITA MARICELA PLUAS SALAZAR	_____
Secretario	MGS JAIME MARCELO COELLO VIEJO	_____
Integrante	MSC GRACIELA JOSEFINA CASTRO CASTILLO	_____

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Mgr. PLUAS SALAZAR RITA MARICELA - PRESIDENTE(A)

Mgr. COELLO VIEJO JAIME MARCELO - SECRETARIO(A)

Mgr. CASTRO CASTILLO GRACIELA JOSEFINA - DELEGADO(A)

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de LICENCIADA EN EDUCACIÓN 2019 presentado por la estudiante CONTRERAS ZAMBRANO KARINA LJUBITZA

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”.

Otorga al presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[60.00]
Defensa oral	[39.33]
Total	[99.33]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO

Fecha: 28 de enero de 2022

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	MSC RITA MARICELA PLUAS SALAZAR	_____
Secretario	MGS JAIME MARCELO COELLO VIEJO	_____
Integrante	MSC GRACIELA JOSEFINA CASTRO CASTILLO	_____

DEDICATORIA

De manera especial dedico mi proyecto de grado a aquellas personas importantes en mi vida.

A mi papá quien fue mi gran apoyo en todo momento sin importar las circunstancias o adversidades.

A mi esposo que siempre estuvo a mi lado animándome hasta en mis situaciones más difíciles, por sus sacrificios y esfuerzos, a mis hijos que son el motivo y fuente de mi superación cada día.

A mi madre y hermanos que a pesar de la distancia sus palabras de aliento siempre estaban presentes, no me dejaban decaer para que siguiera adelante y cumpla con mis ideales.

A mis amigos con quien las risas y sueños nunca terminaban, quienes sin esperar nada a cambio compartimos conocimientos y momentos especiales, alegrías, tristezas, llantos lo que nos hacía más unidos y más fuertes.

A todas aquellas personas que durante este largo proceso estuvieron a mi lado apoyándome y logrando que este sueño se convierta en una bonita realidad.

Sánchez García Andrea

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación, de manera muy especial a mi familia y amigos, quienes han sido el pilar fundamental para completar este duro y largo proceso.

Quienes, con consejos y apoyo moral, lograron brindarme las fuerzas que necesitaba para continuar, ya que, el camino se estaba haciendo cada vez más pesado y tuvieron las palabras para no rendirme y seguir con ahínco y esfuerzo sin darme por vencida.

Y también a aquellas personas que, de una manera u otra, estuvieron presentes.

Karina Contreras Zambrano

AGRADECIMIENTO

La gratitud se da cuando la memoria se almacena en el corazón y no en la mente

Lionel Hampton

Al concluir esta hermosa etapa de mi vida, agradezco a la Universidad por abrirme las puertas de su humilde casa de sabiduría, por permitirme alcanzar un peldaño más de superación profesional y personal y el anhelo de seguir progresando.

Agradezco a mis docentes por los conocimientos brindados durante estos cinco preciados años de aprendizaje teóricos y prácticos.

A mi tutora que más de docente fue mi gran mentora de conocimientos en este largo proceso, un gran ser humano que siempre está dispuesto a ayudar y colaborar para el enriquecimiento de sabidurías.

A nuestra directora de carrera quien supo llevar adelante un gran cuerpo estudiantil brindándonos docentes de calidad para nuestra adquisición de sabios conocimientos.

Sánchez García Andrea

AGRADECIMIENTO

Doy las gracias en primer lugar a Dios, pues a él debemos el tener vida y salud para poder realizar las cosas que nos proponemos, como el terminar esta carrera que nos ha costado sudor, lágrimas y en ocasiones frustraciones, sin embargo, con su infinito amor, misericordia y sabiduría he logrado terminar este proceso.

A mis padres y abuela que, fueron las personas de las que recibí el mejor y más grande de los apoyos.

A mis amigos y compañeros que, entre todas las anécdotas vividas tenemos las de estar siempre el uno para el otro.

A nuestra tutora que, creyó en nosotras desde el inicio y nos brindó su apoyo para completar este duro trabajo.

Karina Contreras Zambrano

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	2
DERECHOS DE AUTOR	3
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	4
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	5
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	6
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	7
DEDICATORIA	8
DEDICATORIA	9
AGRADECIMIENTO	10
AGRADECIMIENTO	11
ÍNDICE GENERAL	12
ÍNDICE DE FIGURAS	15
ÍNDICE DE TABLAS	19
Título de Trabajo Integración Curricular:.....	21
RESUMEN	21
ABSTRACT - SUMMARY.....	23
CAPÍTULO 1.....	25
1.- INTRODUCCIÓN.....	25
1.1 Planteamiento del problema.....	25
1.2 Objetivos	28
1.2.1 Objetivo General	28
1.2.2 Objetivos Específicos	28
1.3 Justificación.....	29
1.4 Marco Teórico.....	31
1.4.1 Antecedentes de la investigación.....	31
1.4.1.1 Internacionales.....	31
1.4.1.2 Nacionales	32
1.5 Base teórica	35
1.5.1 La tecnología de la información y la comunicación tics	35

1.5.2 El impacto de los tics en la sociedad del conocimiento	37
1.5.3 Los tics en la educación.....	38
1.5.4 Recursos digitales	40
1.5.5 Destrezas y competencias digitales para el uso de los recursos tecnológicos.....	42
1.5.6 Proceso enseñanza – aprendizaje.....	44
1.5.7 Teorías que fundamentan el proceso de enseñanza – aprendizaje	46
1.5.8 Estrategias metodológicas	47
1.6 Marco conceptual	47
1.7 Fundamentación epistemológica	50
1.8 Fundamentación Teórica	51
1.8.1 La didáctica: disciplina pedagógica aplicada	51
1.8.2 Perspectivas de la Didáctica: Tecnológica, artística y cultural - indagadora	52
1.9 Marco legal.....	53
CAPÍTULO 2.....	56
METODOLOGÍA	56
Tipo y Diseño de la Investigación.....	56
Población y Muestra.....	58
Población	58
Muestra	58
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	59
Validez y confiabilidad del Instrumento	60
Validez.....	60
Confiabilidad	60
Técnica de Análisis de Datos	60
CAPÍTULO 3.....	62
RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA).....	62
Análisis e Interpretación de los Resultados.....	62
CAPÍTULO 4.....	109
4.1 TEMA	109
GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DIGITALES	109
4.2 Objetivos	109

4.2.1 Objetivo General	109
4.2.2 Objetivos Específicos	109
CONCLUSIONES	128
RECOMENDACIONES.....	129
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130
ANEXOS	135
CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARA CUESTIONARIO	163

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1. Nivel de estudio de los sujetos encuestados	63
Gráfico 2: Experiencia laboral de los encuestados	65
Gráfico 3: Estudios que realizan actualmente los encuestados.....	67
Gráfico 4: Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo.....	69
Gráfico 5: Su nivel educativo asignado por la institución varía según su experiencia profesional	71
Gráfico 6: Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales	73
Gráfico 7: Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales.....	75
Gráfico 8: Que tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos	77
Gráfico 9: Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias.....	79
Gráfico 10: Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño optimo en la enseñanza.....	81
Gráfico 11: Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual	83
Gráfico 12: Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales.....	85
Gráfico 13: Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales han sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes	87
Gráfico 14: Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales	89
Gráfico 15: Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -19	91
Gráfico 16: Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales	93
Gráfico 17: Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos.....	95
Gráfico 18: En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales	97

Gráfico 19: Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual	99
Gráfico 20: ¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?	101
Gráfico 21: ¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?	103
Gráfico 22: ¿Cree usted que con los tipos de herramientas digitales se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?	105
Gráfico 23: ¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las áreas fundamentales?	107
Google Classroom.....	109
PASO 2	110
PASO 3	110
PASO 4	111
PASO 5	111
PASO 6	112
PASO 7	112
Kahoot!	112
PASO 2	113
PASO 3	113
PASO 4	114
PASO 5	114
PASO 6	114
PASO 7	115
PASO 8	115
PASO 9	116
PASO 10	116
PASO 11	116
PASO 12	117
PASO 13	117
PASO 14	117
PASO 15	118

PASO 16	118
PASO 17	119
PASO 18	119
Mentimeter.....	119
PASO 2	119
PASO 3	120
PASO 4	120
PASO 5	121
PASO 6	121
PASO 7	121
PASO 8	122
PASO 9	122
PASO 10	123
PASO 11	123
PASO 12	123
Padlet	124
PASO 1	124
PASO 2	124
PASO 3	125
PASO 4	125
PASO 5	126
PASO 6	126
PASO 7	126
PASO 8	127
PASO 9	127
Gráfico 25	137
Gráfico 26	137
Gráfico 27	138
Gráfico 28	138
Gráfico 29	138
Gráfico 30	139
Gráfico 31	139
Gráfico 32	140

Gráfico 33	140
Gráfico 34	140
Gráfico 35	141
Gráfico 36	141

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	63
Nivel de Estudios	63
Tabla 2	65
Experiencia laboral	65
Tabla 3	67
Estudios que realiza actualmente	67
Tabla 4	69
Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo.....	69
Tabla 5	71
Su nivel educativo asignado por la institución varía según su experiencia profesional	71
Tabla 6	73
Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales.....	73
Tabla 7	75
Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales	75
Tabla 8	77
Que tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos.....	77
Tabla 9	79
Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias.....	79
Tabla 10	81
Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño optimo en la enseñanza.....	81
Tabla 11	83
Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual.....	83
Tabla 12	85
Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales	85

Tabla 13	87
Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales han sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes	87
Tabla 14	89
Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales	89
Tabla 15	91
Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -1991	
Tabla 16	93
Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales	93
Tabla 17	95
Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos.....	95
Tabla 18	97
En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales	97
Tabla 19	99
Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual.....	99
Tabla 20	101
Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual	101
Tabla 21	103
Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales	103
Tabla 22	105
Cree usted que con los tipos de herramientas digitales se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual.....	105
Tabla 23	107
Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades en las áreas fundamentales	107

Título de Trabajo Integración Curricular:

Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general determinar el impacto de la estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la escuela general básica “Antonio José de Sucre”. El mismo surge por la necesidad de utilizar herramientas tecnológicas que promueva la implementación de recursos didácticos digitales para la enseñanza de las diferentes áreas fundamentales de educación para el desarrollo de destrezas y competencias en los entornos virtuales objeto de estudio, a la falta de conocimientos de estrategias digitales. El estudio se enmarcó en la modalidad de investigación de campo con un diseño no experimental y un nivel descriptivo. La población objeto de estudio estuvo conformada por 12 sujetos al igual que la muestra. Para la recolección de la información se empleó el método cuantitativo positivista, el cual fue validado por juicio de expertos en Metodología de la Investigación y tutor a cargo. Posteriormente, el instrumento fue sometido a una prueba piloto con una muestra similar a la del estudio para determinar la confiabilidad. A los resultados de esta prueba se les aplicó el Coeficiente Alfa de Cronbach, a través de programa estadístico SSPS, dando como resultado 0,86, el cual es considerado confiable. Los datos fueron organizados en cuadros de frecuencia y porcentaje y gráficos circulares, concluyendo que existe un bajo conocimiento del uso de las herramientas tecnológicas para la aplicación de estrategias didácticas digitales en los

entornos virtuales lo cual afecta al aprendizaje del estudiante en la modalidad virtual, por lo que se recomienda establecer una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para lograr en los docentes conocimientos más amplios con la finalidad de que sus aprendizajes sean significativos desarrollando destrezas y competencias en los entornos virtuales.

PALABRAS CLAVE:

Didáctica, Estrategia, Metodología, Entornos Virtuales, Herramientas Tecnológicas,

Título de Trabajo Integración Curricular:

Estrategia metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”

ABSTRACT - SUMMARY

The general objective of this research is to determine the impact of the methodological strategy based on technological tools for the development of digital didactic skills and competences in the teaching of the fundamental areas of education in virtual environments, in the basic general school "Antonio José de Sucre". The study arises from the need to use technological tools that promote the implementation of digital didactic resources for the teaching of the different fundamental areas of education for the development of skills and competences in the virtual environments under study, due to the lack of knowledge of digital strategies. The study was framed in the field research modality with a non-experimental design and a descriptive level. The study population consisted of 12 subjects as well as the sample. The positivist quantitative method was used to collect the information, which was validated by experts in research methodology and the tutor in charge. Subsequently, the instrument was subjected to a pilot test with a sample similar to that of the study to determine its reliability. Cronbach's Alpha Coefficient was applied to the results of this test, using the SSPS statistical programme, giving a result of 0.86, which is considered reliable. The data were organised in frequency and percentage tables and pie charts, concluding that there is a low knowledge of the use of technological tools for the application of digital didactic strategies in virtual environments, which affects student learning in the virtual modality, so it is recommended to establish a methodological guide based on technological tools to achieve broader knowledge in teachers so that their learning is significant, developing skills and

competences in virtual environments.

KEY WORDS: Didactics, Strategy, Methodology, Virtual environments, Technological tools,

CAPÍTULO 1

1.- INTRODUCCIÓN

La globalización, los avances tecnológicos y el rápido desarrollo social a nivel mundial, son factores predominantes que influyen las bases educativas y su adecuado proceso de enseñanza enmarcando en todos sus niveles. La importancia de poseer y adquirir conocimientos para el desarrollo de innovadoras estrategias en educación, proyecta a que el docente sea participe activo en la adquisición de nuevas y mejoradas ideas, que en conjunto con el uso de la tecnología actual brinden y guíen al estudiante en el camino idóneo para el desarrollo y adaptación de estos conocimientos, preparándolos así, para lo retos futuros que la sociedad y su entorno les exige.

La presente investigación tuvo como propósito identificar el conocimiento en estrategias metodológicas sustentadas en herramientas tecnológicas de los docentes de Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”, para lo cual se utilizó como metodología instrumentos de observación y recolección de información que se aplicaron en nuestro proceso de investigación, los cuales nos permitieron identificar el problema, desarrollar conclusiones y futuras recomendaciones.

La presente tesis posee cuatro capítulos los cuales fueron desarrollados y analizados de forma sistemática y coherente, cada uno de ellos es de suma importancia y nos brindan la información adecuada para la resolución de los problemas identificados.

1.1 Planteamiento del problema

La educación en tiempos actuales debido a la pandemia del COVID-19 ha propiciado una redimensión en su estructura y forma de impartir la enseñanza y el aprendizaje, de pasar de entornos presenciales a ambientes virtuales donde la tecnología ha brindado aportes significativos para darle continuidad al hecho educativo.

A raíz de esta situación, hoy en día tanto el rol del docente como del estudiante en el contexto educativo han dado un cambio radical en la forma de facilitar la enseñanza, es decir, en cuanto a metodología, recursos, políticas, procedimientos, entre otros, producto del aislamiento domiciliario impuesto que ha volcado todo el sistema a la modalidad virtual estando o no preparados los actores educativos para afrontarlo (Mendez y Palacios, 2020).

Considerando lo antes señalado, se puede inferir que tanto docentes como estudiantes, no estaban preparados para desarrollar un proceso educativo de forma virtual motivado a que la incorporación de la tecnología en la educación había sido lenta y solo se empleaba para la búsqueda de información en las diferentes actividades académicas y no como una metodología de enseñanza.

Es por ello que, los nuevos retos que asume el docente en la actualidad están orientados a la incorporación de los estudiantes en un ambiente aprendizaje virtual empleando herramientas y recursos donde estén involucradas las tecnologías de la información y comunicación (Ministerio de Educación, 2020). A todo esto, el docente debe redimensionar su praxis educativa a través de la creación de contenidos ajustados a la realidad virtual convirtiéndose en un diseñador y creador de contenidos ajustados a la modalidad on-line por lo cual requiere competencias tecnológicas digitales para el trabajo fuera y dentro de las sesiones sincrónicas y que esto incida a su vez en el rol del estudiante quienes están enfocados a la adquisición de nuevos conocimientos. (Guamán , 2020)

A consecuencia de la pandemia que vive el Ecuador, los docentes se vieron en la necesidad de cambiar la manera de impartir su clase, es decir, de una asistencia a la escuela de forma presencial a una modalidad desde casa denominada virtual para darle garantía de la educación a la población estudiantil. Este método de enseñanza fue nuevo para los maestros quienes no estaban preparados para facilitar el proceso instruccional

debido a no tenían la preparación adecuada que le permitiera elaborar material didáctico digital para sus estudiantes.

En este sentido, las propuestas actuales en la adquisición de conocimientos a nivel educativo, ha incentivado a los docentes en desarrollar competencias acordes a las necesidades tecnológicas y a sus competencias diarias, utilizando recursos digitales y plataformas virtuales necesarias para la educación a distancia y virtual que se imparten hoy en día en el sistema educativo ecuatoriano.

Todas estas revoluciones tecnológicas propician la construcción de experiencias digitales entre usuarios conocidos como nativos digitales (personas nacidas y criadas en esta etapa de desarrollo tecnológico) e inmigrantes digitales (usuarios que deben llegar y adaptarse) Descubra sus atributos únicos en el mundo de tecnologías de la información y la comunicación o TIC) mencionado por Prensky como se citó en Aguilar (2012).

Sin embargo, la escuela de educación general básica “Antonio José de Sucre”, no escapa de la realidad antes descrita. En un pre diagnóstico realizado durante la prácticas laborales se pudo evidenciar que los docentes presentan ciertas dificultades en desarrollar el proceso instruccional de forma virtual motivado a que no se dio en el tiempo previsto la preparación adecuada para enfrentar la nueva forma de trabajo, además manifestaron que no poseen las habilidades y destrezas necesarias para incorporar las tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, desconociendo la aplicabilidad de los recursos didácticos digitales la praxis pedagógica.

Esta situación ha traído como consecuencias la improvisación en el hecho educativo, sesiones virtuales repetitivas y magistrales, los cuales no despiertan la necesidad y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de las áreas fundamentales, falencias en la adquisición de las destrezas imprescindibles y un rendimiento académico bajo.

En virtud de lo antes planteado, surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuál es la incidencia de una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Proponer una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”

1.2.2 Objetivos Específicos

- Determinar la importancia de las destrezas y competencias didácticas digitales de las docentes empleadas en los entornos virtuales.
- Identificar si los docentes utilizan técnicas y recursos tecnológicos en el proceso enseñanza en las áreas fundamentales.
- Diseñar una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales del docente en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.3 Justificación

En el siglo XXI a consecuencia de la pandemia, el desarrollo de competencias digitales juega un papel importante en la sociedad actual y más específicamente para los docentes y estudiantes, lo cual ha sido motivo de integración en diversas agendas de foros internacionales como en la UNESCO, Comisión Europea y Proyecto Tuning , donde se ha discutido la importancia de reducir de forma eficiente, la brecha digital mediante el desarrollo de competencias involucradas en el proceso enseñanza- aprendizaje, dirigidas hacia aspectos pedagógicos, de investigación y al desarrollo de habilidades instrumentales (Hernández, Romero, & Ramírez, 2013)

Es por ello que, la presente investigación tiene como objetivo la creación de una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”. La misma se enmarca en un enfoque cuantitativo con un tipo de investigación de campo, sustentada en un diseño no experimental y nivel descriptivo y documental.

La investigación beneficiará a los docentes de la institución objeto de estudio debido a que la guía metodológica está orientada a brindar un acompañamiento y orientación en la implantación de los recursos didácticos digitales para el desarrollo de competencias y destrezas tecnológicas con el propósito de lograr una mejor planificación y aplicación de las herramientas virtuales en las áreas fundamentales de educación básica elemental, entre las cuales constan: Lengua y literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales. El desarrollo de destrezas y competencias en la actualización de recursos didácticos en Educación General Básica, influirán en la construcción de conocimientos y nuevos aprendizajes a docentes y estudiantes que participen de forma activa en la práctica

de esta enseñanza, desarrollando un mejor acompañamiento de la educación en todos sus niveles básico elemental.

La propuesta de intervención, producto de la presente investigación enmarcada en la creación de metodologías para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas virtuales está orientada a brindar un acompañamiento y orientación de los recursos didácticos digitales en los docentes con el propósito de lograr una mejor planificación y aplicación de las herramientas de entornos virtuales en las áreas fundamentales de educación básica elemental, entre las cuales constan: Lengua y literatura, Matemáticas, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

La finalidad de los recursos didácticos digitales será ampliar los conocimientos del docente y su creatividad para el desarrollo de enseñanza-aprendizaje, ya que, esta nueva forma de enseñanza facilita una presentación creativa de las actividades a desarrollar en el aula virtual, donde se incrementarán los medios visuales como son: videos, gif, imágenes y música de manera dinámica que podrán ser presentados a través de dispositivos tecnológicos.

Dentro de esta perspectiva, las investigadoras consideran que este estudio es de gran beneficio a nivel personal y profesional, ya que está orientada en el diseño de una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales del docente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, favorecerá el desarrollo de competencias investigativas de las autoras a través de la implementación de la investigación en el contexto educativo y más específicamente en la praxis pedagógica.

1.4 Marco Teórico

1.4.1 Antecedentes de la investigación

El presente apartado hace referencia a los estudios investigativos a nivel internacional y nacional que sirven de sustento a la investigación relacionado con el uso de recursos didácticos digitales y estrategias metodológicas usadas por el docente para el desarrollo de destrezas y competencias digitales, los cuales se especifican a continuación:

1.4.1.1 Internacionales

Según Martínez y Garcés (2020), indican que desarrollaron un estudio investigativo, cuyo título es. Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado del Covid-19, en Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Colombia, su objetivo es determinar las habilidades digitales en docentes y la implementación de la misma en la educación virtual en instituciones de educación superior, debido a la pandemia provocada por Covid-19. El estudio usa un diseño descriptivo, por ejemplo, hay cincuenta y dos (52) profesores en el año escolar. El error de muestreo es del 6,5%.

Los autores concluyeron que, la informática y la alfabetización en información, la comunicación, la colaboración y las habilidades para la resolución de problemas son las habilidades más desarrolladas, mientras que, la creación de contenido digital y la seguridad son las más débiles. Pocos profesores han alcanzado el nivel de capacidad innovadora.

Por otra parte, Picón, González y Paredes (2020) elaboraron un estudio investigativo cuyo título fue: Desempeño y formación docente en competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19 cuyo objetivo general fue analizar el desempeño competencial de los docentes de las escuelas de la ciudad de Piribebuy en Paraguay durante la pandemia de COVID-19. La investigación se enmarcó en un estudio no experimental de campo descriptivo transeccional y cuantitativo.

Los investigadores han concluido que el rol de los docentes es fundamental para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en emergencias de salud o la infraestructura técnica que se les brinda para desarrollar experiencias de aprendizaje en ambientes remotos de manera asincrónica en la mayoría de los casos. Los docentes están orientados a que el aprendizaje de los estudiantes aún es esencial.

Sin embargo, es necesario promover el trabajo colaborativo y el apoyo en el aprendizaje profesional de los docentes, especialmente en cuanto a sus habilidades en el uso de la tecnología, con el fin de producir aprendizajes más efectivos basados en la selección racional, procesamiento y conversión de información y generación de conocimiento.

Los antecedentes internacionales antes consultados guardan relación directa con la presente investigación por considerar que en otros países latinoamericanos las tendencias del uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje es significativo en tiempo de crisis sanitaria por lo que la formación del docente es fundamental para el abordaje en la educación virtual.

1.4.1.2 Nacionales

Moncada y Mejía (2018), desarrollaron una tesis titulada: Influencia de los Recursos Didácticos en la Calidad de la Recuperación Pedagógica, Diseño de una guía Didáctica con Enfoque a la Enseñanza con Recursos Didácticos Digitales en el Área de Lengua y Literatura, de la Universidad de Guayaquil, teniendo como objetivo determinar el dominio de los recursos didácticos en la calidad de la recuperación pedagógica. La investigación se enmarcó en un estudio bibliográfico y de campo para el diseño una guía didáctica con enfoque a la enseñanza con recursos didácticos digitales, utilizando como metodología la investigación de campo.

Estos autores concluyen que, la importancia de los recursos didácticos en el proceso de innovación a menudo conduce a la conexión entre recursos e innovación educativa. Principalmente, porque los intermediarios curriculares son los recursos, es decir que, si se quiere resumir en el diseño curricular del docente, los recursos didácticos constituyen un campo importante de actuación.

Por otra parte, Pérez y Parrales (2017) en su trabajo de investigación titulado: Los Recursos Didácticos Digitales en la Calidad del Aprendizaje Significativo en el Área de Matemática. Propuesta: Diseño de una Guía Didáctica Interactiva, de la Universidad de Guayaquil, cuyo objetivo fue conocer la influencia de los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo. La investigación se insertó en un estudio bibliográfico y de un análisis estadístico de campo para diseñar una guía didáctica interactiva.

Los autores llegan a la conclusión que, los recursos didácticos son aquellos materiales digitales que facilitan el desarrollo de actividades para el aprendizaje el cual es adecuado para ayudar al contenido conceptual para adquisición de las habilidades procedimentales que ayuda a mejorar a la persona en actitudes o valores; A diferencia de otros medios que tienen soporte de libros o documentos impresos los medios digitales representan nuevas formas multimedios con características de imagen sonido o videos digitales que por obvias razones necesita un ordenador.

Así mismo, Saltos (2018), en su trabajo de titulación denominado: Recursos Didacticos Digitales en la Calidad del Aprendizaje Significativo de los Estudiantes del Subnivel Medio de Educacion Básica. Propuesta: Guía de Recursos Digitales, de la Universidad de Guayaquil, tuvo como objetivo establecer la importancia de los recursos educativos digitales en la calidad del aprendizaje significativo mediante la investigación

bibliográfica y de campo para diseñar una guía de recursos digitales. El estudio se basó en la modalidad de investigación de campo y bibliográfica.

Saltos concluye que, en Ecuador, se han presentado en mucho tiempo atrás problemas de aprendizaje comprensivo en los educandos a pesar de la serie de cambios y acontecimientos que se han implementado. Lamentablemente, en el medio nacional aún se cuentan con docentes que no emplean los métodos adecuados que faciliten la enseñanza a los educandos, ya sea por falta de conocimiento de los mismos o por falta de recursos educativos, entre ellos los digitales.

En este orden, Empuño y Maridueña (2018) realizaron una investigación denominada: Estudio del uso de recursos digitales desarrollado por los docentes en el proceso pedagógico impartido en establecimientos fiscales del cantón Milagro, en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador, cuyo objetivo fue analizar el uso de la tecnología, utilizado por los docentes, en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de examinar el nivel de interacción educativa con sus estudiantes en tres establecimientos fiscales del cantón Milagro, durante el segundo quimestre del periodo lectivo 2018. La investigación se sustentó bajo un enfoque cualitativo, con un estudio de campo y un diseño no experimental.

Los autores concluyeron que han comprobado por medio de un análisis y estudio de la carencia de recursos digitales que existen en las áreas educativas del cantón Milagro esperando que a futuro se tenga mejorías respecto a las herramientas digitales que son fundamental para la ayuda del aprendizaje. Dada las condiciones que anteceden como puede observarse los recursos educativos comunes, es decir, los utilizados de manera presencial son en su totalidad diferentes a los recursos digitales por la utilización de una red o navegador para la ampliación de conocimientos mediante fuentes informativas.

Las investigaciones referenciadas a nivel nacional guardan relación directa con el presente estudio por considerar que, en el Ecuador, los recursos didácticos digitales están directamente vinculados con las innovaciones educativas virtuales ya que son intermediarios curriculares lo que genera la integración de la misma y de los sistemas de comunicación en la red aplicados a la educación. Para lograr tal propósito, el docente debe poseer las competencias didácticas digitales necesarias para enfrentar el reto de la educación en entornos virtuales.

1.5 Base teórica

1.5.1 La tecnología de la información y la comunicación tics

Según Severin (2010) como se citó en Islas (2015), La crisis pandémica por la que atraviesa el mundo actualmente ha propiciado el auge y la expansión de las tecnologías de la información y comunicación en todos los escenarios de la vida social de los países tanto en lo político, económico, social, educativo y científico. En los sistemas educacionales, la incorporación de las TICs ha significado una alternativa fundamental que sirva de base y los esfuerzos se encaminen en la generación e implementación de iniciativas que impliquen el máximo aprovechamiento de las tecnologías en los procesos formativos.

Para Martínez, Palma y Velásquez (2020), el desarrollo y uso generalizado de tecnologías de la información y comunicación (TICs) ha abierto una dimensión nueva de exclusión para la capacidad de participar efectivamente en el mundo digital y a provechar de los beneficios que brinda la conectividad e información, situación que trasciende los derechos de acceso. El desafío no es solo de mejorar la cobertura y calidad del sistema educativo formal, de hecho, el impacto es a lo largo de la vida, por lo que es necesario contar con habilidades laborales que, se puedan adaptar a los rápidos cambios que existen en el mundo laboral. p. 10

A manera de conclusión, se puede señalar lo que establece Escontrela y Stojanovic (2004) sobre la integración de las tecnologías de la información y comunicación en los ambientes de aprendizaje:

1.- Las TICs son herramientas fundamentales de trabajo y aprendizaje en la sociedad de hoy donde la generación, procesamiento y transmisión de información es un elemento sustancial de poder y productividad, por lo cual, resulta cada vez más primordial educar para la sociedad de la información a partir de los periodos más tempranas de la vida estudiantil.

2.- Las potencialidades que dan los instrumentos de las TICs permiten la colaboración activa del alumno en la obra de su entendimiento, lo que obliga cambiar el tradicional enfoque de educación centrado en el cual presenta por uno centrado en el cual aprende.

3.- La formación por medio de las TICs necesita de una organización de contenidos, un ordenamiento de las ocupaciones educativas, maneras de relación y comunicación y maneras evaluativas diversas a las que se vienen implementando en los sistemas educativos, para poder hacer dichos cambios se necesita prestar la máxima atención al diseño de ambientes educativos que promuevan las novedosas maneras de aprender.

Tomando en cuenta lo antes señalado, es importante estar consciente del papel que juega el docente en los procesos formativos de los entornos virtuales asumiendo con rigurosidad y disciplina, la nueva forma de laborar el cual pide cambios en sus prácticas metodológicas y en la mentalidad que implica sus creencias ante los diversos ámbitos donde se puede conseguir el aprendizaje sustentable y sostenible utilizando las TICs en el quehacer educativo.

1.5.2 El impacto de los tics en la sociedad del conocimiento

La sociedad del entendimiento en la época de la revolución digital está en una etapa que de manera significativa provocará la fijación generalizada de las novedosas tecnologías de la información y de la comunicación en los diferentes entornos que regirán el futuro de los sistemas económicos, la innovación cultural, las relaciones humanas y visiblemente los procesos y situaciones del aprendizaje y de la enseñanza. Sánchez, Boix y Jurado (2009).

Al respecto, Castañeda (2003) como se citó en Díaz, Pérez y Florido (2011) conceptualiza las TICs como:

El resultado de las modalidades creadas por la raza humana alrededor de la digitalización de datos, productos, servicios, procesos y de su transportación por medio de diferentes medios, a enormes distancias y en pequeñas pausas de tiempo, de manera confiable, y con interacción costo-beneficio jamás previamente alcanzadas por el ser humano. (p. 82)

La cita anterior hace referencia a la conceptualización de las TICs, la cual tienen la posibilidad de tener en cuenta como el grupo de procesos y productos derivados de las novedosas herramientas (hardware y software), canales de la información y canales de comunicación involucrados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizada de la información.

La situación internacional regida por la mundialización, origina según Torrent (2006, como se citó en Sánchez, Boix y Jurado (2009), una nueva dinámica de transformación que tiene sus raíces en los procesos de digitalización, en la ampliación temporal y espacial de los mercados y en la retroalimentación, que tiene como base los cambios socio familiares, culturales y del mundo del trabajo (teletrabajo).

El doctor Bello Rafael (2005) como se citó en Delgado Fernández y Solano González (2009) llama a los espacios virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y asegura que es un lugar social virtual, cuyo mejor exponente de hoy es la Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino metacrónico, y no se fundamenta en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que es dependiente de redes electrónicas cuyos nodos de relación tienen la posibilidad de estar diseminados por diferentes territorios. (p. 2)

Tradicionalmente las políticas sobre el acceso y uso de TIC en la educación abordan los ámbitos de infraestructura, desarrollo profesional docente, recursos digitales, currículum y evaluación y monitoreo. (Brito, 2017)

1.5.3 Los tics en la educación

La revolución tecnológica en el mundo contemporáneo está propiciando cambios y transformaciones profundas en todos los ámbitos de la vida social. Las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas de la era digital pueden ser definidas a modo:

Las tecnologías que se requieren para la administración y transformación de la información, en ellas son de especial trascendencia las computadoras y programas que permiten generar, cambiar, guardar, defender y recobrar dicha información de interés para diferentes espacios. Según Sanchez, 2015, como se citó en Granda, Espinoza y Mayon (2019).

En función a lo antes señalado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) menciona que las TICs en el ámbito educativo representan una alternativa viable e imprescindible por su acceso universal al conocimiento, factor determinante en la democratización de la enseñanza; su adecuado empleo contribuye a brindar un aprendizaje de calidad. Por otra parte, las TICs son una

herramienta virtual indispensable para la formación, capacitación y auto-superación de los docentes, así como para la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

Por otra parte, Campaña (2018), afirma que:

Las herramientas virtuales se encuentran apoyadas por las TIC con el propósito de transformar la educación, incorporando nuevos mecanismos que ayuden al proceso de enseñanza-aprendizaje, cubriendo las nuevas necesidades que van surgiendo en las sociedades a medida que la tecnología y la ciencia van avanzando. (pág. 14)

Para corroborar lo señalado por Campaña (2018), los autores (Lima Montenegro y Fernández Nodarse (2017), expresan que, la formación persistente en TIC del profesor debería caracterizarse por: orientarse al desarrollo de los conocimientos en general y capacidades en TIC para integrarlas al proceso profesor –educativo y desarrollar de su cultura personal. El profesor tendrá que explotar de forma pertinente las TIC en funcionalidad de la tarea profesor, investigativa y extensionista, no limitándose a su implementación como medio de educación sino como parte de las tácticas de administración de información, divulgación de los resultados de su ciencia o disciplina y del proceso pedagógico en el cual se implica con la responsabilidad y soberanía que le pide la praxis pedagógica. (p. 34)

En consecuencia, se puede incluir temas actuales referentes a ciencia o disciplina, sin embargo, siempre debe estar vinculado con la parte metodológica y práctica que se da en el proceso de formación de los estudiantes, sobre todo, se debe considerar la forma y los métodos que usa el docente para enseñar y que los niños puedan aprender, a través del autoaprendizaje, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, por medio de las distintas herramientas TICs que existen en la actualidad.

Así mismo, para completar lo antes señalado, se tienen que desarrollar en los profesores en la informatización de los procesos de formación: la capacidad comunicativa, oral y redactada, en los espacios virtuales; el diseño, selección y producción de contenido digital; la administración de información con la publicación y socialización de los resultados, entre otros. (Lima Montenegro & Fernández Nodarse, 2017)

Así mismo, para complementar lo antes señalado, se deben desarrollar en los docentes en la informatización de los procesos de formación: la capacidad comunicativa, oral y escrita, en los entornos virtuales; el diseño, selección y producción de contenido digital; la gestión de información con la publicación y socialización de los resultados, entre otros (Lima Montenegro & Fernández Nodarse, 2017)

1.5.4 Recursos digitales

Los recursos educativos digitales pueden ser definidos como:

Materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores (García, 2010, como se citó en Zapata, 2012).

A este respecto, Zapata (2012) expresa que los recursos educativos digitales tienen bondades diferentes que el enfoque tradicional de la enseñanza por las cualidades visuales y auditivas que posee y que llama la atención de los involucrados en el proceso educativo. Entre las ventajas de los recursos educativos didácticos digitales están las siguientes:

1. Su potencial para inspirar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
2. Su capacidad para allegar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano.
3. Facilitar el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
4. Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto¹.

Peñaloza y Lozano (2018) señala que los recursos digitales tienen cualidades que por lo general no poseen los recursos educativos comunes. No sería lo mismo leer un impreso cuyo discurso fluya de manera lineal, que leer un documento digital escrito en formato hipertextual elaborado como una red de conexiones de bloques informativos por los que el lector "Navega" determinando vías de lectura personalizadas para ampliar las fuentes informativas de acuerdo con sus necesidades e intereses.

Otro aspecto importante en señalar sobre los recursos digitales tiene que ver con el internet o la red de redes. Como lo indica Quirós (2009):

El Internet o la red de redes, como además se le ha denominado, es un medio que da una enorme pluralidad de recursos digitales para una infinidad de usos y que tienen propiedades diferentes, por lo cual fue primordial clasificarlos según el medio para el cual fueron creados. (p. 48)

Implica valores, reacciones y motivaciones, además de conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, todo conformando parte del ser integral que es el individuo, una persona inserta en un definido entorno, en el cual participa e interactúa, tomando en cuenta además que aprende de forma reiterada y progresiva durante toda su historia.

Todos los recursos didácticos, sean estos tecnológicos, simbólicos o concretos, favorecen de forma significativa en la construcción sobre todo en la reconstrucción del conocimiento (...), es decir los materiales o recursos didácticos, no solo son un medio para lograr un objetivo sino deben ser evaluados mejorados si es necesario, solo así se podrá obtener los logros propuestos. (Moncada & Mejía, 2018, pág. 19)

1.5.5 Destrezas y competencias digitales para el uso de los recursos tecnológicos.

El ser humano por naturaleza desarrolla y adquiere un conjunto de experiencias y vivencias por medio del desenvolvimiento en los diferentes contextos sociales que lo certifican como un individuo con capacidades, actitudes, aptitudes, entre otros y va perfeccionando a través del tiempo que está viviendo actualmente y ajustado a los estándares de realidad social.

En este proceso entran en juego las destrezas y las competencias que lo categorizan como un individuo con las capacidades actitudinales, conceptuales y procedimentales que lo facultan como un ser capaz de realizar cualquier actividad en función a las potencialidades que posee. Flores (2006) como se citó en Pérez y Vivas (2012), define la destreza como:

Quien sabe hacer una cosa bien y con entendimiento de lo cual hace, de lo que se reconoce a los alumnos llevando a cabo las etapas de un proceso, como lo es la actividad de siembra con entendimiento de las condiciones, en cuanto: al suelo preparado, hondura para la semilla, proporción de semilla, entre otras tareas. (p. 230)

Tomando en cuenta la cita anterior se puede deducir que, las destrezas son la capacidad que tiene un sujeto para desarrollar una actividad de forma simple, instantánea y eficiente; estas se adquieren mediante la práctica y la vivencia, las cuales potencian una capacidad en un grado más alto. Una vez que se suman a las destrezas los conocimientos que la rigen se convierten en competencias.

Medina (2009) define la competencia como: aquello que hemos de aprender, cómo hemos de aplicar y poner en práctica lo que hemos aprendido y las actitudes, emociones y valores que subyacen al proceso de enseñar y aprender” (p.13). Otra definición relacionada con la competencia es la de Sevillano (2009) quien señala que:

Implica valores, reacciones y motivaciones, además de conocimientos, habilidades, capacidades y destrezas, todo conformando parte del ser integral que es el individuo, una persona inserta en un definido entorno, en el cual participa e interactúa, tomando en cuenta además que aprende de forma reiterada y progresiva durante toda su historia. (p. 7)

En función de las definiciones señaladas, las investigadoras pueden señalar que las competencias juegan un papel importante en el ser humano al facultarlo para desarrollar cualquier actividad empleando las experiencias previas; en el mundo actual la revolución tecnología ha propiciado la adquisición de las destrezas y competencias digitales en los actores educativos especialmente en el docente, para dar respuesta a situación educativa de los estudiantes en tiempo de pandemia.

La competencia digital de acuerdo con (Rodríguez, 2015), se podría definir como “aquella que no se trata únicamente de una habilidad sino de un conjunto de habilidades que facilitan el trabajo en equipo, el aprendizaje autodirigido, el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación” (p.75).

Tomando en consideración lo antes planteado y para lograr tal propósito, se hace indispensable la garantía de una formación tecnológica y didáctica para los maestros, así como la utilización de modelos eficaces que logren reproducir sin más grande complejidad en el medio en el cual se desenvuelven y que también les sirvan realmente como apoyo en su tarea maestro. (Rodríguez, 2015)

Además, señala el referido autor que, la competencia digital ha de ser entendida comprendiendo una noción de multialfabetizaciones de lo digital, es decir, considerando las aristas audiovisual, tecnológica e informacional. A este respecto, aparte de las competencias básicas, también hay que proponerles formación en aspectos que vayan más allá de ello en los del desarrollo del máximo potencial de los seres humanos, que es la educación.

En síntesis, un docente con competencia digital, se considera aquel que sería capaz de indagar, gestionar, analizar, reflexionar, decidir y transformar la información en conocimiento de manera crítica, así como de trabajar en equipo de trabajo y compartir dicho conocimiento con ética y responsabilidad social integrando adecuadamente los medios y las tecnologías de información y comunicación en su desarrollo personal y profesional, no sólo como meros objetos, instrumentos o accesorios para su actividad, sino como parte integral de su realidad, de sus escenarios de actuación en donde configura su actividad y legitima su profesión, es decir, el aula de clase (Rodríguez, 2015).

1.5.6 Proceso enseñanza – aprendizaje

La implementación del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza juega un papel determinante para el futuro escolar, el docente debe diseñar los recursos educativos digitales que ayuden a resolver este problema (Saltos, 2018). De acuerdo con lo que señala Razo y Cabrero (2015 como se citó en Mejía, 2020):

Las tecnologías de información son un recurso cada vez más común en el trabajo de los alumnos en clase, aun cuando son usadas primordialmente como medios para la difusión y comunicación de datos, o sea, en proyecciones, en la exposición de la clase, en la descripción y resolución de cuestiones y en ocupaciones de transcripción. (p. 26)

Las tecnologías de información son un recurso cada vez más común en el trabajo de los estudiantes en clase, aunque son utilizadas principalmente como medios para la difusión y comunicación de datos, es decir, en proyecciones, en la exposición de la clase, en la explicación y resolución de preguntas y en actividades de transcripción (p. 26).

Con base a lo expresado, Zenteno y Mortera (2011, como se citó en Mejía, 2020) afirman que la integración de las TICs al proceso de enseñanza-aprendizaje implica cambios en la educación, en donde alumno y profesor necesitan incorporar habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología educativa dentro del aula. De ahí que, los docentes busquen información constantemente acerca de cómo utilizar las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para lograr tal propósito, es fundamental que el docente se involucre en actividades formativas a través de cursos, talleres, guías metodológicas que le permitan el dominio a través del desarrollo de destrezas y competencias digitales para estar en consonancia con la realidad social y en los entornos virtuales de clases.

Por otra parte, Martínez (2021), plantea que el profesor, en el quehacer educativo, requiere de esfuerzos para crear a través de la preparación de su clase el espacio y el ambiente para motivar emocionalmente y despertar su interés por aprender (...) En este sentido, el docente planea la estrategia, organiza el aula de clases, organiza a sus estudiantes, los recursos digitales y materiales, orienta el discurso y puede decirse que hasta prevè las relaciones interpersonales que se dan en el aula. (pág. 36)

1.5.7 Teorías que fundamentan el proceso de enseñanza – aprendizaje

El proceso enseñanza – aprendizaje se encuentra enmarcado en diferentes teorías de aprendizaje que lo fundamentan. Cada de estos principios teóricos tiene sus propias características que lo identifican al igual que representantes que dieron sus aportes en beneficios del conocimiento en función de la realidad social presente en esa época y que aún se mantienen vigente. Para el abordaje de la presente investigación en función a los objetivos propuestos se tomó en consideración la teoría de socio constructivista.

Como lo señala Valdez (2012), el enfoque del constructivismo social señala que el aprendizaje se produce por medio del contacto con otras personas de forma interactiva, lo que corresponde a un aprendizaje social. El representante que defiende la teoría socio constructivista o teoría del constructivismo social es Lev Vygotsky, quien propone que la sociedad es un punto importante en el aprendizaje del ser humano motivado que como individuos se puede ser sociable y comunicativo durante el desarrollo; además, explica el desarrollo como el modo de internalizar recursos culturales como el lenguaje, propio de las personas que no forma parte de una sola persona sino a la sociedad o sociedad a la cual se está inmerso.

Valdez (2012) señala que el aprendizaje en el constructivismo social es de tipo colaborativo por consiguiente es importante en los espacios colaborativos que usan las TICS los siguientes aspectos:

1. La interacción con el ámbito social comunitario es de real significancia.
2. El escolar es un actor incluido y activo, por consiguiente, el profesor debería promover la relación y solución conjunta de inconvenientes construyendo ambiente de aprendizajes socializados.
3. Se propicia la construcción de sociedades de aprendizaje desde el uso de herramientas tecnológicas que posibiliten el trueque de información, la entrada a

recursos compartidos y la redacción de documentos entre diversos miembros de una sociedad.

En conclusión, se puede señalar que al abordar el razonamiento se debería realizar alusión a los componentes que en él intervienen como por ejemplo el lenguaje, el saber, la memoria, el raciocinio, la percepción, la atención, así como la resolución de inconvenientes, que llegan a tener gran trascendencia en el comportamiento de las personas, ya que, orientan de forma correcta su vivencia y su desarrollo intelectual. Borja, Vásquez y Zeballos (2017).

Referente a las TICs, Valdez (2012) concluye que por sus propiedades el socio constructivismo es la teoría educativa cuyos postulados facilitan la utilización de las TICs tanto en las modalidades presencial, online como a distancia. Esta teoría permite la relación social y el trabajo en conjunto que hace falta para producir entendimiento y aprendizaje en un ambiente educativo mediado por la tecnología.

1.5.8 Estrategias metodológicas

En el proceso instruccional confluyen un conjunto de elementos que tienen relación directa con el acto educativo, entre ellos, las estrategias metodológicas, las cuales permiten la identificación de los principios y criterios, por medio de procedimientos, técnicas y métodos que conforman una sucesión ordenada y planificada permitiendo la obra de conocimientos a lo largo de el proceso educación – aprendizaje.

Quintero (2011) como se citó en Arguello & Sequeira (2016) define las estrategias metodológicas como “una secuencia ordenada de técnicas, procedimientos de enseñanza y actividades que utilizan los profesores en su práctica educativa con el claro objetivo de que los estudiantes puedan aprender” (p.19).

En el contexto de las tecnologías de la información y la comunicación y el proceso de enseñanza – aprendizaje, Plúas, Valencia y Del Pino (2020), la tecnología digital está

cambiando el modelo educativo con base en un modelo pedagógico orientado a la integración y la abertura, donde la interacción maestro - alumno es interactiva y el aprendizaje es recíproco. Esto involucra una totalmente nueva concepción del alumno como mánager productor de conocimientos y no sencillamente como receptor de la información. La tecnología cambia la concepción de una distancia que separa el razonamiento del maestro de la “ignorancia” del alumno. El alumno es considerado un prosumidor y la educación se crea y transmite a modo de red: de forma horizontal y no vertical. (p. 61)

Por otro lado, Elles y Gutiérrez (2021), mencionan que, en el proceso de renovación educativa, según los requerimientos de la globalización y la normativa prospectiva del Ministerio de Enseñanza, en lo en cuanto a la soberanía, el desarrollo social y sustentable, la integración y el aprendizaje importante, se pretende, que el alumno sea el conductor de su propio aprendizaje, por lo tanto, nace el interés por la utilización de herramientas digitales para optimizar y repensar los aprendizajes, como el raciocinio numérico y los sistemas numéricos en resolución de inconvenientes incluyendo la utilización de aplicaciones creativas e incentivos motivacionales, generando interés y apropiación en el proceso formativo de tal forma que incite el fervor en los alumnos por aprender. (p. 9)

1.6 Marco conceptual

Competencias tecnológicas: son el conjunto de conocimientos y habilidades que tiene el personal docente y que le permiten el dominio adecuado de diversos recursos tecnológicos necesarios para su práctica docente.

Destreza Tecnológica: es una nueva combinación de diseño de organización y talento para un mejor entorno laboral o educativo, es decir que se trata de un lugar de trabajo digital de alto rendimiento que obliga a la empresa a cambiar de interno a externo

Guía metodológica: se define como un conjunto de documentos técnicos que describen los estándares a seguir en el trabajo relacionado con los sistemas de información académicos y procedimientos de capacitación para alcanzar la meta propuesta.

Se define como el documento técnico que describe el conjunto de normas a seguir en los trabajos relacionados con los sistemas de información, procedimientos académicos y formativos con miras a lograr un objetivo.

Google Classroom: es una herramienta alternativa a Edmodo que puede ser utilizada de forma gratuita por profesorado y alumnado que dispongan de cuentas en una comunidad educativa de Google Apps for Education. De reciente creación (agosto 2014), se trata de una red social educativa basada en el intercambio de documentos (léase textos, presentaciones, hojas de cálculo, entre otros) alojados en Google Drive.

Herramienta tecnológica: es un conjunto de programas informáticos diseñados para facilitar la ejecución de tareas sobre equipos tecnológicos, estas herramientas ayudaran a conseguir resultados deseados, ahorrando tiempo y recurso.

Las herramientas técnicas en internet se caracterizan por la posibilidad de cambios de alcance, la misma que tiene una gran influencia permitiendo entrar en el mundo de las comunicaciones digitales.

Kahoot: es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en App o versión Web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

Mentimeter: es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación a un público, una clase de alumnos o en una reunión. Los participantes responden mediante los teléfonos móviles, tablets o pc's y finalmente los resultados se pueden ver en la pantalla en tiempo real.

Padlet: es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its.

1.7 Fundamentación epistemológica

Según (Latorre, 2018) la web (World Wide Web, o www) es un conjunto de documentos (red) interconectados por enlaces de hipertexto, que se pueden utilizar en internet y se pueden comunicar a través de tecnología digital, el término “hipertexto” se refiere a la mezcla de varios textos, gráficos y archivos en el mismo documento.

A continuación, se especifican como ha sido la evolución histórica o nacimiento a través de los tiempos. La web 1.0, fue la primera (apareció hacia 1990) y solo podía consumir contenido, era información accesible pero no existía posibilidades de interacción

La web 2.0, (apareció en 2004), en este encontraremos foros, blogs, comentarios y luego las redes sociales, esta web posibilita compartir información y aquí encontramos al instante a la mayoría de los clientes.

Por otra parte, la web 3.0 (fue operativa en el 2010) y se asocia a la web semántica, un criterio que hace referencia al uso de un lenguaje en la red ejemplificando la averiguación de contenidos usando un código o una palabra clave o estratégica.

Así mismo, la web 4.0, inicio en el 2016 y se concentra en dar un comportamiento mas inteligente y mas predictivo, en consecuencia, se logre únicamente hacer una aseveración o una llamada para implementar un grupo de ocupaciones que van a tener como resultado lo exigido, lo que quiere o dice.

1.8 Fundamentación Teórica

1.8.1 La didáctica: disciplina pedagógica aplicada

La pedagogía y la didáctica son disciplinas que se complementan entre sí en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La pedagogía de acuerdo a su concepción epistemológica se puede señalar como la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas (Rivilla, 2009).

Del mismo modo, la didáctica es una disciplina de naturaleza pedagógica, dirigida por las finalidades educativas y comprometidas con el logro de la optimización de todos los seres vivos, por medio de la comprensión y transformación persistente de los procesos socio – económicos, la habituación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza aprendizaje (Rivilla, 2009). La definición literal de didáctica en su doble raíz docere: enseñar y discere: aprender, se corresponde con la evolución de dos vocablos esenciales, que reclaman a la vez la interacción entre los agentes que las realizan (Medina, 2009).

En este aspecto, la didáctica desarrolla el conocimiento pedagógico y psicopedagógico aportando los modelos socio-comunicativos y las teorías más explicativas y comprensivas de las tareas docentes-discentes, dedicando la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso de enseñanza - aprendizaje (Rivilla, 2009).

Desde esta visión activo – participativa, el docente no sólo enseña sino sobre todo aprende. Al relacionarse con sus estudiantes dentro y fuera del aula y con sus colegas en las diversas actividades académicas que debe cumplir, comparte e interioriza saberes y experiencias que enriquecen la tarea de enseñar y aprender.

Por su parte, el estudiante, además de ser el protagonista del proceso educativo y por tanto artífice y constructor de sus propios aprendizajes, debe exigir una enseñanza de

calidad (acorde a sus intereses y necesidades), comprenderse a sí mismo y responder a los continuos desafíos de un mundo en permanente cambio (Aparicio, 2014).

Tomando en cuenta lo antes señalado, las tecnologías de la información y comunicación juegan un papel importante en la dinámica instruccional por cuanto las habilidades y destrezas digitales forman parte de la interacción entre docentes y estudiantes como una forma de desarrollo del aprendizaje significativo.

1.8.2 Perspectivas de la Didáctica: Tecnológica, artística y cultural - indagadora

Medina y Salvador (2009) definen la didáctica como “la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” (p. 7). Tomando en cuenta la concepción ontoepistemológica de la didáctica, se debe tomar en cuenta tres aspectos fundamentales que la caracterizan y que sirven de sustento para el desarrollo de la guía metodológica, propósito fundamental de la presente investigación a saber:

El enfoque tecnológico implica la vinculación de la teoría con la práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tomando en cuenta los medios, técnicas y recursos necesarios para el desarrollo de un ambiente de aprendizaje constructivo. En el contexto de la tecnologías de la información y de la comunicación se fundamenta en lo que propone Medina y Salvador (2009), sobre que el conocimiento y la acción tecnológica tuvieron en el raciocinio positivista y en las novedosas tecnologías sus apoyos teóricos aplicados mas fundamentados, tomando en cuenta que el proceso de enseñanza – aprendizaje ah de ser correctamente planificado y ajustadamente llevado a cabo de acción y desarrollo del saber hacer mas apropiado para conseguir el modelo instructivo formativo máspreciado.

Desde la perspectiva artística, el proceso de enseñanza – aprendizaje debe ser visto como la posibilidad estética de lograr la adquisición del conocimiento producto de la articulación poética y artística, donde los actores involucrados confluyen en sinergias

productivas que permiten el logro de los objetivos trazados. El saber didáctico emergente desde esta perspectiva, implica al profesorado en el estrecho camino y la continua disciplina intercultural y socio-laboral del artista, que se esfuerza en conectar su trabajo con los grandes desafíos de los seres humanos y plantea su enseñanza como una tarea siempre inacabada, pero orientada por la fecundidad de la estética creadora, el buen gusto y el esfuerzo continuo por alumbrar la mejor obra posible, la práctica más gratificante y el deleite poético (Medina & Salvador, 2009)

Finalmente, la postura cultural – indagadora se enfoca la comprensión e interpretación de los procesos de adquisición de conocimiento a través de la reflexión y la contratación de ideas y opiniones. En ese proceso, los agentes educativos se complementan y buscan la asimilación y acomodación de la nueva información a los conocimientos previos y por medio del anclaje lograr la actualización en la estructura cognitiva. La transformación del estudiante desde la concepción cultural - indagadora implica favorecer las destrezas adquiridas en función al conocimiento adquirido en la dinámica del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En resumen, se puede señalar que en palabras de Medina y Salvador (2009) la didáctica es una disciplina pedagógica que se enfoca en el estudio de los procesos de enseñanza – aprendizaje, con la finalidad de formar y desarrollar el aprendizaje del alumno, la concepción y practica de la docencia, mediante la creación de un ambiente cultural puramente doctrinal, fundado y recreado a partir de la inexorable actitud investigadora de los docentes y los autores responsables del proceso educativo.

1.9 Marco legal

La investigación se sustenta jurídicamente en los siguientes instrumentos legales que se especifican a continuación: La Constitución de la República del Ecuador (2008), la

Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2019) y la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2019)

La Constitución de la República del Ecuador (2008) señala lo siguiente:

El Art. 16.- plantea que todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Por otra parte, el Art. 26.- expresa que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Finalmente, el Art. 343.- hace referencia a que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Así mismo, la Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2019), en los artículos que se especifican a continuación trata de las redes de telecomunicaciones, el derecho a la intimidad y, la reducción de la brecha digital, respectivamente.

El Art. 9 señala que las redes de telecomunicaciones, se entiende por redes de telecomunicaciones a los sistemas y demás recursos que permiten la transmisión, emisión y recepción de voz, vídeo, datos o cualquier tipo de señales, mediante medios físicos o inalámbricos, con independencia del contenido o información cursada.

Aunado a ello, el Art. 39.1, expresa en función de la reducción de la brecha digital. Que el Estado promoverá, a través del ente rector en Telecomunicaciones, proyectos para la reducción de brecha digital y que promuevan la conectividad especialmente en zonas rurales marginales y fronterizas.

Así mismo, el Art. 78.- relacionado con el derecho a la intimidad, señala que para la plena vigencia del derecho a la intimidad, establecido en el artículo 66, numeral 20 de la Constitución de la República, las y los prestadores de servicios de telecomunicaciones deberán garantizar, en el ejercicio de su actividad, la protección de los datos de carácter personal.

Por otra parte, Ley Orgánica de Educación Intercultural (2019) expresa en los artículos 4 y 10 que tienen que ver con el derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita, el siguientes con que, el estado garantizará al personal docente, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico.

En este orden, el Art. 4.- referido al derecho a la educación, manifiesta que la educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Para concluir el Art. 10. Referido a los derechos, establece que las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos: a. Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación; b. Recibir incentivos por sus méritos, logros y aportes relevantes de naturaleza educativa, académica, intelectual, cultural, artística, deportiva o ciudadana; c. Expresar libre y respetuosamente su opinión en todas sus formas y manifestaciones de conformidad con la Constitución de la República y la Ley; d. Ejercer su derecho constitucional al debido proceso, en caso de presuntas faltas a la Constitución de la República, la Ley y reglamentos.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

En el presente capítulo se detallan los elementos fundamentales que tienen que ver con el abordaje metodológico de la investigación, a saber: tipo y diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad del instrumento y técnica de análisis de datos.

Tipo y Diseño de la Investigación

La investigación se ha insertado en un modelo cuantitativo o positivista asumiendo que existe un método específico con el que el sujeto puede acercarse al conocimiento del objeto de comprender los términos absolutos. El método es el mismo para todas las áreas de experiencia, tanto en las ciencias naturales como en las sociales. Además, asume que

el investigador puede estar en una posición neutral y que sus valores no afecten los resultados de la investigación.

Con relación a lo expresado, el estudio se insertó en una investigación de campo, ya que, tuvo por objetivo proponer una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”.

En este sentido, Arias (2016), define la investigación de campo como:

Se basa en la recolección de datos directamente de los sujetos estudiados, o de los hechos en los que ocurren los eventos (datos primarios), sin manipular ni mantener control sobre las variables, es decir, el investigador recibe información, pero esto no cambia las condiciones existentes (p. 31)

Asimismo, la investigación consistió en un estudio no experimental, el cual corresponde, según Kerlinger (como se citó en Hernández, Fernández y Baptista, 2014), a “cualquier encuesta en la que no sea posible manipular variables o asignar objetos o condiciones al azar” (p. 184). En concordancia con lo expresado, los sujetos encuestados fueron observados directamente tal cual como se desenvuelven en su contexto natural, sin provocar ninguna situación intencionada, en este caso, en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”.

De acuerdo con los objetivos del estudio, la investigación de campo tuvo un nivel descriptivo, ya que se buscó identificar importantes atributos humanos, grupos o fenómenos sometidos a análisis (Dankhe, como se citó en Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En relación con esto, se especifican las destrezas y competencias didácticas digitales de las docentes empleadas en los entornos virtuales.

Por otra parte, el estudio estuvo orientada a una propuesta de investigación. Al respecto, Arias, (2016), señala sobre la propuesta o proyecto factible: “Que se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación, que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización” (p. 134). Asimismo, el sustento teórico de la investigación se construyó con base en consultas de fuentes bibliográficas relacionadas con el tema.

Población y Muestra

Población

Una población está determinada por sus características definitorias. Por lo tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo. Población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, que dan lugar a datos de investigación.

De acuerdo con lo planteado por Sabino (2007), la población o universo, es aquella constituida por “...la totalidad del conjunto que se desea investigar y de la cual se estudia una función (muestra) con la idea que reúna las mismas características en igual proporción” (p. 38). Asimismo, Morles (2002) señala que el término población se refiere “...al conjunto finito o infinito de elementos o unidades (personas, instituciones, documentos, variables u ocasiones) a las cuales se refiere una discusión o investigación” (p. 84).

En este orden, la población estuvo conformada por 12 docentes de la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre”.

Muestra

El paso siguiente que debe resolver el investigador es el del diseño y la elección de la muestra. Ambas acciones están íntimamente unidas puesto que dependiendo del diseño

que utilice el investigador así será la elección de los sujetos de estudio. Los elementos, personas, fenómenos, constituyen la muestra de la investigación. Estos elementos forman parte de un grupo de conceptos básicos que conviene clarificar y que deben ser definidos en cada investigación. Según Hernández, Fernández y Baptista, (2014), se define una muestra como “un subgrupo de la población total que sirve para representarla” (p. 92).

En virtud de que la población es pequeña, se encuentran en el mismo lugar y de fácil acceso para las investigadoras, se tomará la totalidad de población para el estudio lo que corresponde a muestra censal, según Chávez (2010), la muestra censal “es aquella donde todas las unidades de estudio son consideradas como muestra, o donde el subconjunto representa la población entera” (p. 75).

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas para la recolección de datos, según Bisquerra (1999), son “aquellos medios técnicos que se utilizan para registrar las observaciones o facilitar el tratamiento experimental” (p. 289). De acuerdo con las características del estudio, se empleó la técnica de la encuesta. Ander-Egg, (2006) define la encuesta como aquella “...cuya finalidad es obtener datos e información a partir de documentos escritos” (p. 113); con el empleo de la misma se facilita la obtención de los datos y se convierte en un proceso relativamente económico y rápido, pues resulta fácil llegar a un grupo de personas y obtener gran cantidad de datos en poco tiempo. En este sentido, en la técnica de la encuesta se utilizará la modalidad de instrumento: cuestionario.

En este orden de ideas, el cuestionario es un instrumento que, según la opinión de Hernández, Fernández y Baptista, (2014), “consiste en un conjunto de preguntas referidas a una o más variables a medir” (p. 276). El mismo permite obtener la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.

En tal sentido, se diseñó un instrumento con escala de opciones múltiples y escala

con cinco alternativas de respuesta (Siempre, Casi Siempre, Algunas Veces, Pocas Veces Nunca), dirigido a los sujetos de la investigación, con la finalidad de recopilar información sobre las destrezas y competencias didácticas digitales de las docentes empleadas en los entornos virtuales.

Validez y confiabilidad del Instrumento

Validez

Según Ary, Jacobs y Razavich, (2004), “la validez se refiere a la eficacia con que el instrumento mide lo que se desea medir” (p. 236). Para la presente investigación, la validez del instrumento estuvo a cargo de juicio de expertos en Metodología de la investigación y Educación, quienes hicieron las observaciones pertinentes al instrumento de recolección de datos. Hernández, Fernández y Baptista (2014) definen el juicio de expertos como “un grupo de profesionales con conocimientos metodológicos en la construcción y validación de instrumentos de medición, quienes someterán, de acuerdo a criterios establecidos, la aceptación o no de un cuestionario, entrevistas, etc.” (p. 288).

Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la confiabilidad se define como “el grado en el que la aplicación repetida de un instrumento de medición al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados” (p. 332). En este sentido, la confiabilidad del instrumento (cuestionario) se determinó del coeficiente Alfa de Cronbach.

Técnica de Análisis de Datos

Las técnicas de análisis de datos, según (Arias (2016), son “las distintas operaciones a que serán sometidos los datos que se obtengan, clasificación, registro, tabulación y codificación, si fuera el caso” (p. 55).

En función de lo expresado, la información recopilada fue organizada en cuadros de frecuencia y porcentaje y gráficos circulares, a los cuales se les aplicó un análisis

tomando en cuenta la estadística descriptiva e inferencial.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), por estadística descriptiva se entiende “la descripción de los datos, valores o puntuaciones obtenidas para cada variable” (p. 343). Por estadística inferencial, “la generalización de los resultados obtenidos en la muestra a la población o universo” (p. 366).

La selección de la estadística descriptiva e inferencial obedece a que, primeramente, se describieron los resultados obtenidos en relación con las variables del estudio y, posteriormente, se hicieron generalizaciones o inferencias de acuerdo con los resultados obtenidos.

CAPÍTULO 3

RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

Análisis e Interpretación de los Resultados

En este capítulo se analizan e interpretarán los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento a la muestra seleccionada en la instrucción de objeto de estudio. La información se presenta de acuerdo con los objetivos de la investigación y se procedió a organizarla en cuadros de frecuencia, porcentajes y gráficos circulares y de barras cuantitativas o positivistas asumiendo que existe una forma particular para que el sujeto pueda acceder al conocimiento en un objeto de conocimiento absoluto.

Tabla 1

Nivel de Estudios

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Tecnólogo	2	16.7%
Licenciatura o profesor	7	58.3%
Especialización	0	0%
Maestría	3	25%
Doctorado	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

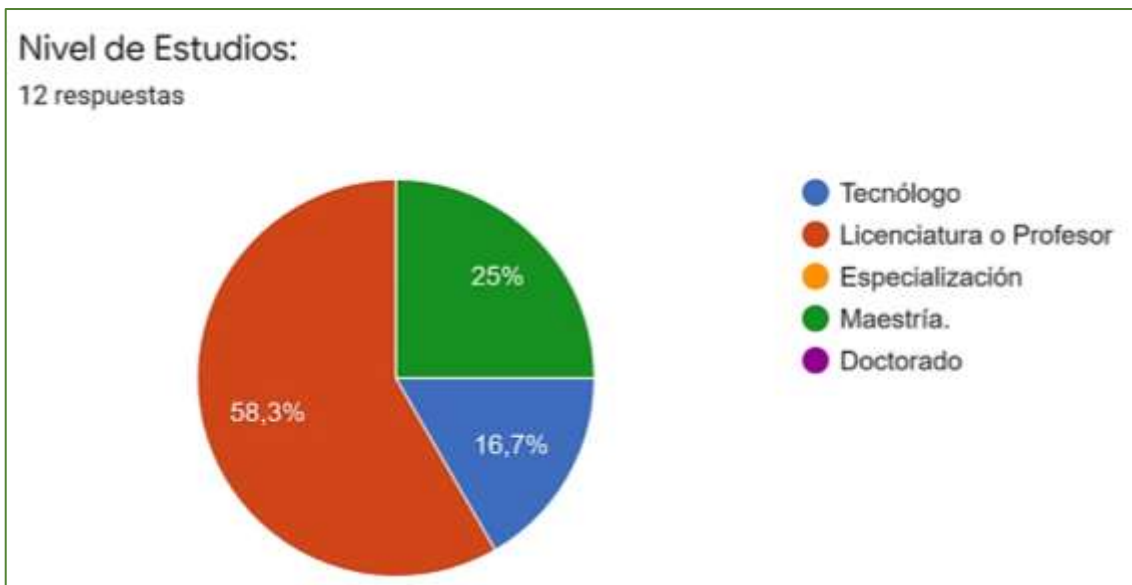


Gráfico 1. Nivel de estudio de los sujetos encuestados

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 1 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 58.3% presentan un nivel educativo en licenciatura o profesor, mientras el 25% de los encuestados obtienen una maestría, sin embargo, un 16.7% obtienen un nivel educativo como tecnólogo.

Análisis

Los resultados presentados evidencian que el personal docente encuestado en su mayoría el nivel educativo corresponde a una licenciatura o profesor y en un menor porcentaje corresponde a una tecnología, de esta manera se puede evidenciar que la población de los sujetos encuestados obtiene una licenciatura permitiéndole ejercer la profesión.

Tabla 2

Experiencia laboral

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
0 a 5 años	2	16.7%
6 a 10 años	4	33.3%
11 a 15 años	3	25.0%
16 a 20 años	1	8.3%
21 o más años	2	16.7%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

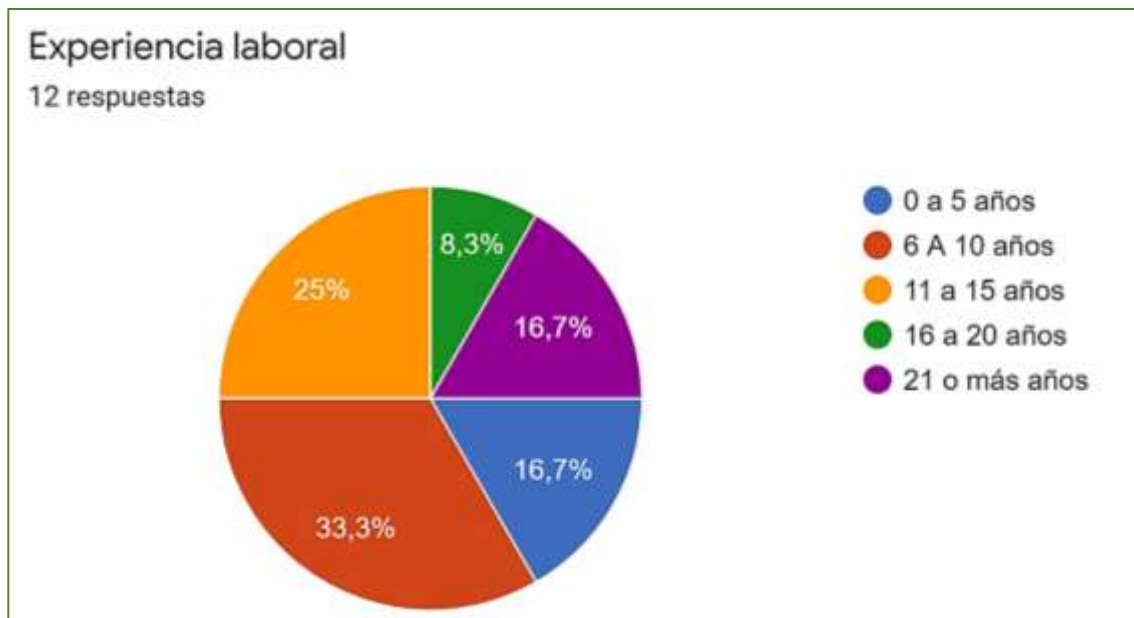


Gráfico 2: Experiencia laboral de los encuestados

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 2 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 33.3% obtienen una experiencia laboral entre 6 a 10 años, a su vez un 25% de los encuestados mantienen una experiencia laboral entre 11 a 15 años, el 16.7% varían entre 21 o más años y otro que va de 0 a 5 años, sin embargo, el 8.3% mantienen una experiencia laboral 16 a 20 años presentan un nivel educativo en licenciatura o profesor, mientras el 25% de los encuestados obtienen una maestría, sin embargo, un 16.7% obtienen un nivel educativo como tecnólogo.

Análisis

Como resultado de la encuesta a este apartado podemos visualizar que la mayoría de los docentes encuestados obtienen una experiencia laboral entre seis a diez años mientras en su minoría de docentes cumplen con un tiempo entre dieciséis a veinte años laborables.

Esto deja como resultado que en casi su totalidad los encuestados son personas de una edad promedio entre 30 y 40 años capaces de adaptarse con más facilidad a la implementación de herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales.

Tabla 3

Estudios que realiza actualmente

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Licenciatura o profesor	3	25.0%
Especialización	0	0%
Maestría	2	16.7%
Doctorado	0	0%
Ninguno	7	58.3%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

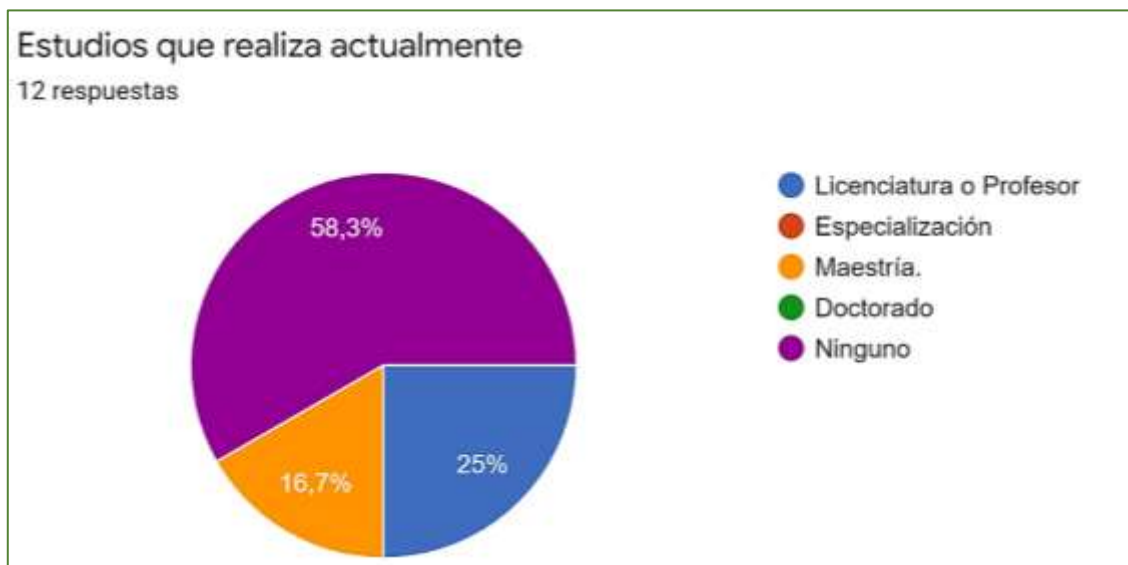


Gráfico 3: Estudios que realizan actualmente los encuestados

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 3 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que en la actualidad el 58.3% no se encuentran actualmente obteniendo nuevos conocimientos a través del estudio, sin embargo, el 25% de los encuestados muestran estar en capacitaciones constantes, mientras el 16.7% manifiestan que se encuentran realizando una maestría.

Análisis

Como conclusión se obtuvo en los resultados que la mayoría de los encuestados no se encuentran en preparación de nuevos conocimientos para la enseñanza – aprendizaje en educación, mientras que en un mínimo porcentaje si se encuentran actualmente realizando estudios para la adquisición de una maestría.

Como consecuencia de esto se puede entender que los encuestados actualmente no se encuentran en una preparación constante de conocimientos de herramientas tecnológicas para la aplicación de didácticas digitales en un aula virtual.

Tabla 4

¿Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	8	66.7%
Casi siempre	3	25.0%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 4: ¿Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo?

Introducción

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 4 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 66.7% afirman que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo, sin embargo el 25% de los encuestados que casi siempre son necesarias dichas estrategias, mientras que la opinión no tan positivas (algunas veces) de los mismos es de 8.3% al no creer que las estrategias didácticas digitales no son necesarias para su nivel educativo impartido en las aulas de clase.

Análisis

Los resultados evidenciados indican que la mayoría de los encuestados creen que las estrategias didácticas digitales son necesarias y fundamentales para lograr o conseguir la atención del estudiante en un aula virtual mientras que, en su minoría el punto de vista es totalmente diferente causando ciertas dudas en el manejo de herramientas tecnológicas en la nueva era digital.

Tabla 5

Su nivel educativo asignado por la institución ¿varía según su experiencia profesional?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	2	16.7%
Casi siempre	4	33.3%
Algunas veces	3	25.0%
Pocas veces	3	25.0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 5: Su nivel educativo asignado por la institución ¿varía según su experiencia profesional?

Introducción

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 5 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 33.3% son asignados a su nivel educativo según su experiencia profesional, mientras el 25% aseguran que algunas veces se genera dicha asignación y otro 25% informan que pocas veces se realiza dicha aplicación, sin embargo, el 16.7% afirman que siempre se aplican este método de asignación en la Escuela General Básica donde laboran.

Análisis

De acuerdo con los resultados demostrados en la tabla y gráfico 5 se puede concluir que la mayoría de los encuestados notifican que casi siempre sus asignaciones en los diferentes niveles educativos varían según su experiencia profesional, mientras que una minoría afirma que dichas asignaciones siempre son distribuidas de esta manera.

Tabla 6

¿Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	3	25.0%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	3	25.0%
Pocas veces	0	0%
Nunca	1	8.3%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 6: ¿Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?

Introducción

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 6 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 41.7% casi siempre cree que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales, mientras que un 25% afirma que siempre es suficiente dicha enseñanza al igual que otro 25% cuya opinión ante lo expuesto es de algunas veces, sin embargo el 8.3% de los encuestados notifican que nunca es suficiente su experiencia laboral para la enseñanza en entornos virtuales.

Análisis

Concluyendo los resultados demostrados se puede manifestar que la mayoría de docentes encuestados aseguran que casi siempre es suficiente la experiencia laboral para la enseñanza en entornos virtuales, por otro lado en una minoría exponen que nunca es suficiente dicha experiencia para la enseñanza, esto quiere decir que la poca población de encuestados creen la experiencia no es siempre suficiente, ya que a consecuencia de la pandemia COVID – 19 existieron muchos cambios que afectaron de diversas maneras y en todos los ámbitos y el más importante a nivel educativo fue implementar las herramientas tecnológicas en las aulas de clases lo cual conllevó a que el docente tuviera que desaprender para volver aprender estrategias didácticas digitales en los nuevos entornos virtuales.

Tabla 7

Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, ¿tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	3	25.0%
Casi siempre	4	33.3%
Algunas veces	3	25.0%
Pocas veces	2	16.7%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por **SÁNCHEZ ANDREA** y **CONTRERAS KARINA**



Gráfico 7: Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, ¿tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?

Introducción

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 7 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 33.3% casi siempre tienen algún tipo de conocimiento de estrategias digitales, mientras que el 25% afirma que siempre tienen conocimientos de las mismas y otro 25% algunas veces, sin embargo, un 16.7% manifiestan que pocas veces conocen de las estrategias digitales y lo fundamentales que son para la enseñanza virtual.

Análisis

En el análisis de este resultado se puede evidenciar que la mayoría de encuestados casi siempre tienen algún tipo de conocimientos de estrategias digitales, mientras que, la minoría pocas veces se relacionan o familiarizan con las diferentes estrategias didácticas digitales, esto da como resultado que los docentes carecen de conocimientos amplios acerca de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales.

Tabla 8

¿Qué tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	8	66.7%
Casi siempre	3	25.0%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por **SÁNCHEZ ANDREA** y **CONTRERAS KARINA**



Gráfico 8: ¿Qué tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos?

Introducción

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 8 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 66.7% afirman que siempre es necesario tener conocimientos del uso de estrategias digitales para los entornos virtuales educativos, mientras que el 25% de los encuestados casi siempre confirman la importancia de las mismas, sin embargo, el 8.3% manifiestan que algunas veces son necesarias las estrategias digitales aplicadas en el aula virtual.

Análisis

Según lo observado en los gráficos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados manifiesta que tan importante y necesario es tener conocimientos sobre el uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos mientras que una minoría considera que estas herramientas tecnológicas solo pueden ser utilizadas algunas veces en las aulas virtuales, esto resultados dan a conocer que si existe preocupación e interés por obtener nuevos conocimientos acerca de estrategias digitales en la nueva modalidad virtual.

Tabla 9

¿Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	4	33.3%
Casi siempre	7	58.3%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 9: ¿Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 9 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 58.3% manifiestas que casi siempre se logra una ejecución exitosa aplicadas en las destrezas y competencias para la realización de tareas, mientras que el 33.3% afirman que siempre se alcanza el éxito esperado, sin embargo, el 8.3% informan que estos acontecimientos suceden algunas veces.

Análisis

Con los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de encuestados manifiestan que casi siempre las destrezas y competencias digitales son un éxito al momento de ser desempeñadas en la realización de tareas, por otro lado, en una gran minoría observamos según encuesta que dichos resultados se logran de manera exitosa algunas veces.

Esto da como resultado que las herramientas tecnológicas planteadas con el respaldo de una guía metodológica para su funcionamiento logran desarrollar destrezas y competencias de manera exitosa en la realización de tareas.

Tabla 10

¿Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	4	33.3%
Casi siempre	6	50.0%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

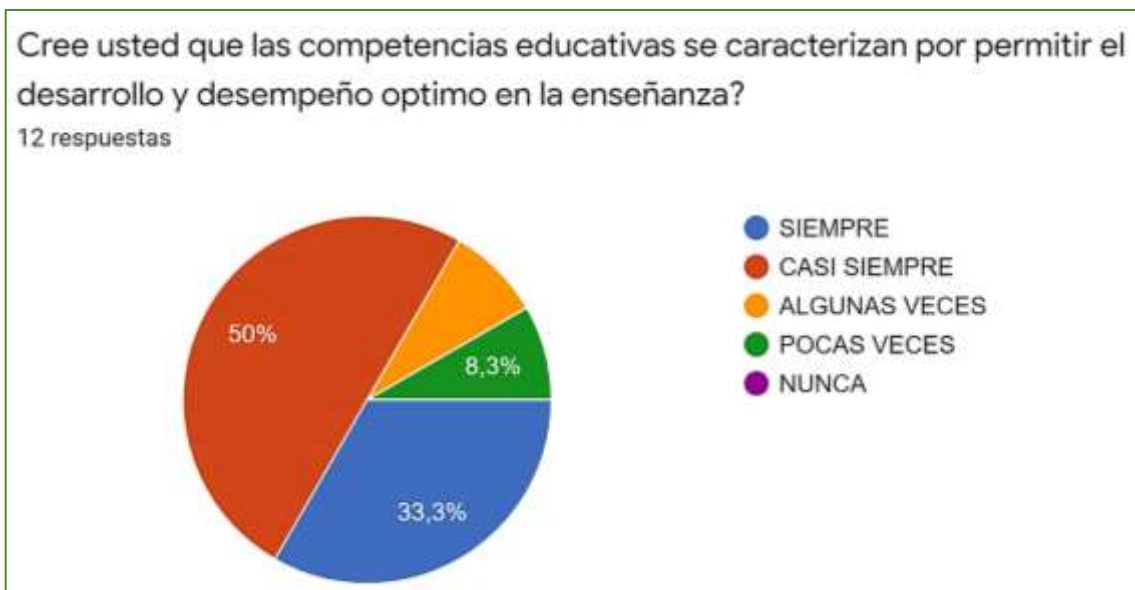


Gráfico 10: ¿Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 10 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 50% manifiestan que casi siempre las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza, mientras que, el 33.3% afirman que siempre van a permitir el desarrollo y desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza dichas competencias educativas, sin embargo, el 8.3% informa que esto solo sucede algunas veces.

Análisis

Los resultados obtenidos en el presente gráfico muestra que la mayoría de los encuestados afirman que las competencias educativas permiten un desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza, por otra parte, una gran minoría manifiesta que el desarrollo en la enseñanza por medio de las competencias educativas solo se logra algunas veces.

Como resultado de este análisis se puede decir que en esta nueva era tecnológica las competencias educativas digitales son necesarias y de gran importancia ya que permite desarrollar y lograr mejorar el desempeño en la enseñanza virtual.

Tabla 11

¿Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	2	16.7%
Casi siempre	4	33.3%
Algunas veces	4	33.3%
Pocas veces	2	16.7%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 11: ¿Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 11 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 33.3% manifiestan que casi siempre las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual, a su vez otro 33.3% de encuestados indican que algunas veces se puede lograr un mejor desempeño de las mismas, sin embargo, el 16.7% afirman que siempre un mejor desempeño de dichas destrezas educativas, por otra parte existe un 16.7% de las encuestas que informan que esto solo se logra pocas veces.

Análisis

Con los resultados evidenciados se puede indicar que la mayoría de los encuestados creen que casi siempre y algunas veces están mejor desempeñadas las destrezas educativas en la modalidad virtual, por otra parte, la presencia de la minoría manifiesta que siempre y en ocasiones pocas veces se alcanza en las destrezas educativas un desempeño óptimo en la modalidad virtual.

Como resultado de este análisis se puede indicar que no siempre las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual, dando lugar a la búsqueda de la innovación de recursos didácticos digitales.

Tabla 12

¿Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	1	8.3%
Casi siempre	8	66.7%
Algunas veces	3	25.0%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 12: ¿Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 12 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 66.7% manifiestan que casi siempre utilizan algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales, mientras que, el 25% informan que algunas veces emplean las estrategias didácticas en las aulas virtuales, sin embargo, el 8.3% afirman que siempre realiza la ejecución de las mismas.

Análisis

Acorde a la encuesta establecida se puede analizar que la mayoría de ellos encuestados casi siempre utiliza algún tipo de recurso o estrategia didáctica para la enseñanza de entornos virtuales, mientras que en una minoría siempre realiza la aplicación de dichas estrategias didácticas en las aulas virtuales.

Como resultado se define que las estrategias didácticas digitales son fundamentales para la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales, lo cual hace necesario el uso de herramientas tecnológicas.

Tabla 13

Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales ¿han sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	3	25.0%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	4	33.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 13: Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales ¿han sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 13 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 41.7% manifiestan que casi siempre los tipos de estrategias didácticas digitales ha sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes, mientras que el 33.3% de las encuestas informan que algunas veces han sido de gran beneficio los tipos de estrategias digitales, sin embargo, el otro 25% restante afirma que siempre han sido de gran beneficio y utilidad.

Análisis

Los resultados presentados evidencian que la mayoría de los encuestados manifiestan que casi siempre son de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes el uso de los diferentes tipos de estrategias didácticas digitales, sin embargo, la minoría aseguran que estos tipos de estrategias digitales son de gran beneficio y ayuda para la enseñanza en entornos virtuales.

Con estos datos se puede llegar a la conclusión que los tipos de estrategias didácticas digitales en las herramientas tecnológicas son de gran importancia y un benefactor importante en la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales.

Tabla 14

¿Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	4	33.3%
Algunas veces	2	16.7%
Pocas veces	4	33.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

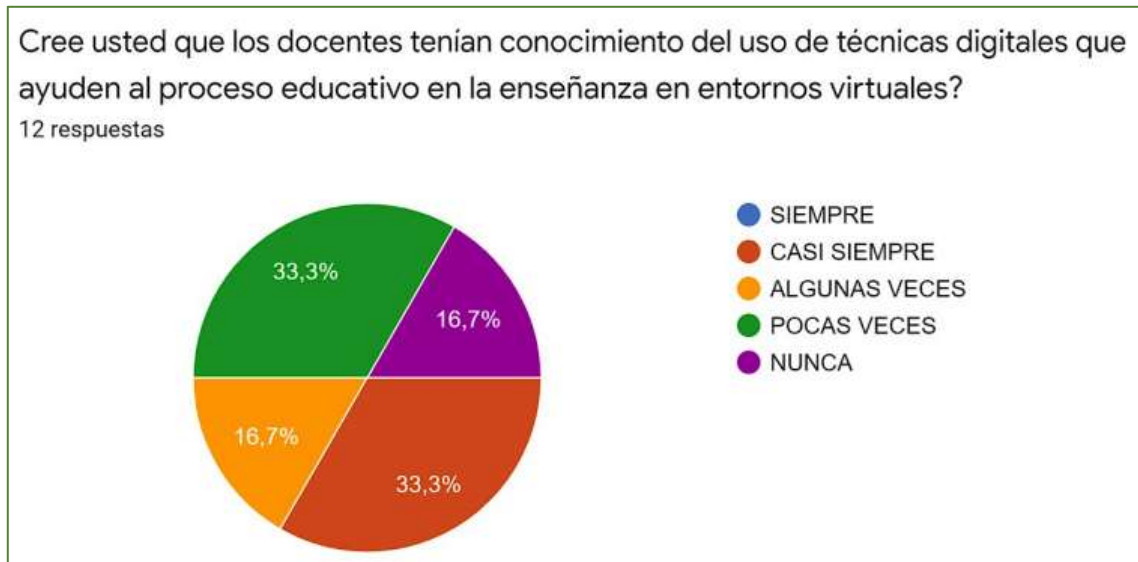


Gráfico 14: ¿Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 14 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 33.3% manifiestan que los docentes si tenían conocimientos del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales, a su vez otro 33.3% indican que pocas veces tuvieron conocimiento de los mismos, sin embargo, el 16.7% notifican que algunas veces tuvieron información del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo.

Análisis

Como resultado de la encuesta a este apartado podemos visualizar que la mayoría de los encuestados casi siempre obtuvieron conocimientos sobre el uso de técnicas digitales que faciliten el proceso educativo, mientras que, en su minoría esta información fue de alguna manera escasa dando a entender que algunas veces obtuvieron dichos conocimientos.

Estos resultados dan a entender en resumidas palabras que no todos los docentes tienen conocimientos amplios y detallados sobre el uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales.

Tabla 15

¿Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -19?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	1	8.3%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	4	33.3%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	1	8.3%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 15: ¿Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -19?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 15 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 41.7% casi siempre emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales generadas a raíz del COVID – 19, mientras que el 33.3% manifiestan que algunas veces se emplea dichas técnicas, sin embargo un 8.3% afirma que siempre son empleadas estas técnicas digitales, a su vez con el mismo 8.3% indica que esto es empleado pocas veces y otros de igual manera con un 8.3% informa que nunca son empleadas esta técnicas dentro de la institución.

Análisis

Según los resultados evidenciados se puede manifestar que la mayoría de los encuestados casi siempre emplean técnicas digitales dentro de la institución dada a la nueva modalidad virtual generada a raíz del COVID – 19, por otra parte, en su minoría informaron que pocas veces o nunca se emplearon dichas técnicas.

Con dichos resultados se puede analizar que casi siempre se emplearon técnicas digitales en la institución que ayuden a la enseñanza de las áreas fundamentales en la nueva modalidad virtual.

Tabla 16

¿Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	1	8.3%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	2	16.7%
Pocas veces	0	0%
Nunca	4	33.3%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

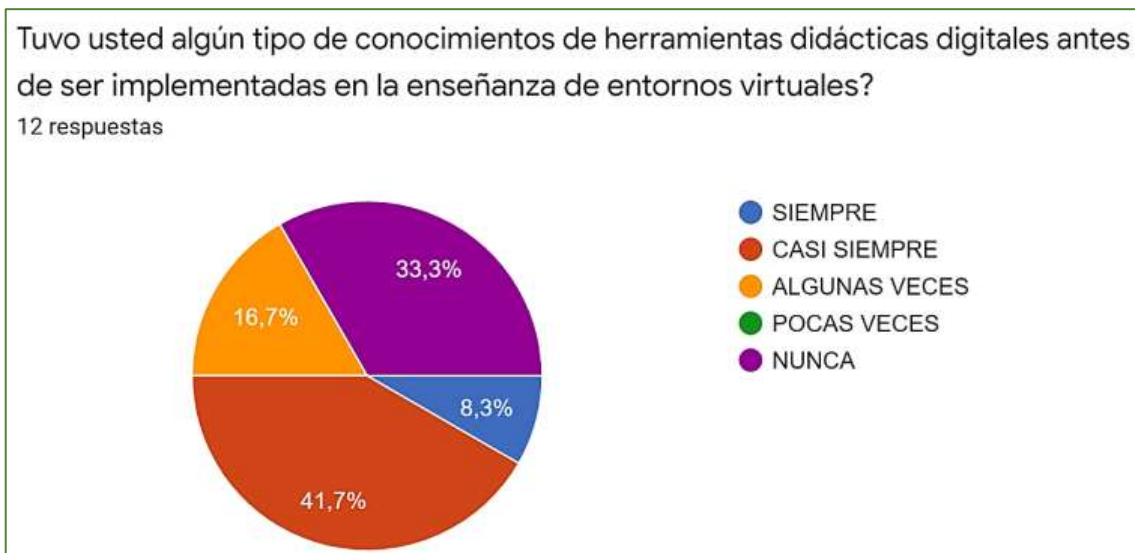


Gráfico 16: ¿Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 16 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 41.7% casi siempre tuvieron algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales, mientras que el 33.3% manifestaron que no tenían conocimientos de los mismos, por otra parte el 16.7% informa que algunas veces existió cierta información sobre las herramientas didácticas digitales, sin embargo, el 8.3% afirma que siempre tuvieron amplios conocimientos de los mismos.

Análisis

Con los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de encuestados casi siempre tienen conocimientos acerca de herramientas didácticas digitales antes que estas sean implementadas en la enseñanza virtual, sin embargo, en una minoría afirman que existían conocimientos amplios mucho antes que estos fueran implementados en las aulas virtuales.

Con este análisis se puede llegar a la conclusión que es necesario el estudio de herramientas didácticas digitales en la enseñanza de entornos virtuales para ser aplicados en las áreas fundamentales de educación.

Tabla 17

¿Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	5	41.7%
Casi siempre	7	58.3%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

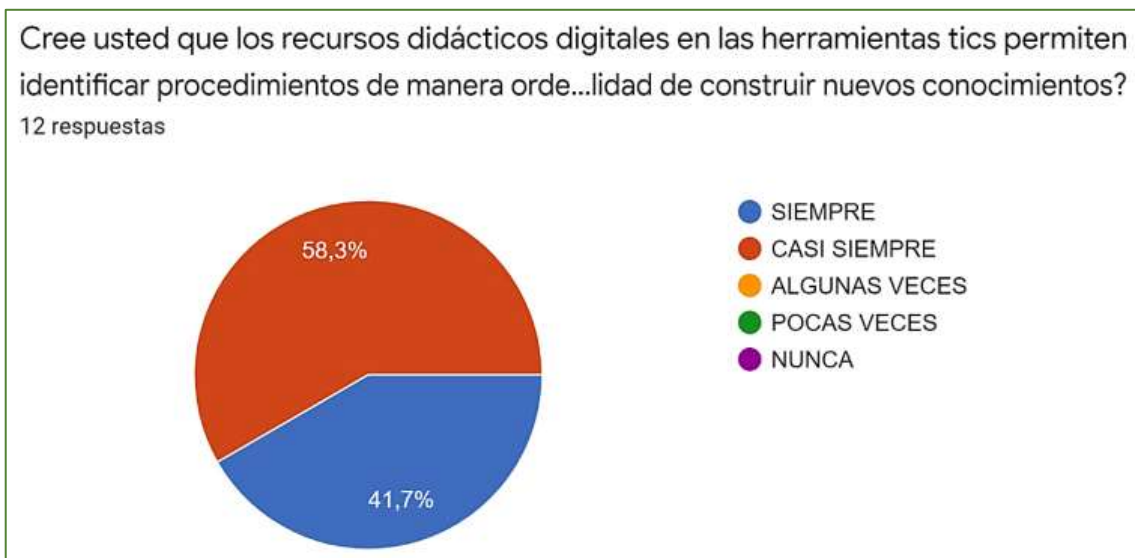


Gráfico 17: ¿Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 17 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 58.3% casi siempre creen que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos, sin embargo, el 41.7% aseguran mediante encuesta que las herramientas tics siempre permiten identificar procedimientos para la construcción de nuevos conocimientos en los recursos didácticos digitales.

Análisis

Con los resultados obtenidos mediante encuesta se puede definir que la mayoría de encuestados casi siempre concluyen que las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos en los recursos didácticos digitales, mientras que la minoría afirman que dichas herramientas siempre permiten la construcción de nuevos conocimientos.

Dichos análisis dejan como resultados que las herramientas tics en educación son fundamentales para la construcción de conocimientos a través de los recursos didácticos digitales.

Tabla 18

En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, ¿aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	3	25.0%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	3	25.0%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 18: En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, ¿aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 18 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 41.7% indican que las herramientas didácticas digitales casi siempre son aplicadas en la enseñanza de entornos virtuales, mientras que, un 25% afirman que siempre se aplican estos recursos en las aulas virtuales, por otra parte otro 25% manifiestan que algunas veces hacen uso de las mismas, sin embargo, el 8.3% de los encuestados notifican que estas herramientas pocas veces son aplicadas en las aulas virtuales.

Análisis

En los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los encuestados que tienen conocimientos de herramientas digitales si aplican estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales, sin embargo, con una gran minoría pocas veces utilizan estos recursos.

Ante estas evidencias se puede analizar que las herramientas didácticas digitales han sido de gran aporte para la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales

Tabla 19

¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	6	50.0%
Casi siempre	5	41.7%
Algunas veces	0	0%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 19: ¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 19 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 50% afirma que son necesarias las herramientas didácticas digitales para la actual modalidad de enseñanza virtual, mientras que el 41.7% cree que las mismas casi siempre son necesarias, sin embargo, el 8.3% no considera que estas herramientas sean totalmente necesarias, aunque pocas veces pueden ser aplicadas en la enseñanza virtual.

Análisis

De acuerdo con los resultados demostrados en la tabla y gráfico 19 se puede llegar a la conclusión que la mayoría de los encuestados consideran que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual, a diferencia que una pequeña minoría cuya encuesta indica que dichas herramientas didácticas digitales pocas veces pueden ser necesarias.

Concluyendo con los resultados se puede analizar que en esta nueva era tecnológica las herramientas didácticas digitales son fundamentalmente necesarias para alcanzar y lograr un aprendizaje significativo en la modalidad virtual.

Tabla 20

¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	2	16.7%
Casi siempre	8	66.7%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 20: ¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 20 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 66.7% manifiestan que casi siempre los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual, mientras que el 16.7% de los encuestados afirman que existe una mejor comprensión de los conceptos en la modalidad virtual, sin embargo, el 8.3% considera que algunas veces se presenta una mejor comprensión en los conceptos, de la misma manera lo manifiesta otro 8.3% indicando que pocas veces se genera esta mejoría en las aulas virtuales.

Análisis

Concluyendo los resultados demostrados se puede manifestar que la mayoría de los encuestados consideran que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual, por otra parte, una minoría manifiesta que la comprensión de los diferentes conceptos impartidos en las aulas virtuales alguna o pocas veces dan buenos resultados en el aprendizaje de conocimientos de manera virtual.

De esta manera, se puede concluir que la enseñanza virtual tiene una mejor comprensión e interpretación por parte de los estudiantes debido a que los docentes logran un aprendizaje significativo a través de las herramientas tecnológicas utilizadas mediante las estrategias didácticas digitales.

Tabla 21

¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	1	8.3%
Casi siempre	7	58.3%
Algunas veces	2	16.7%
Pocas veces	2	16.7%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA

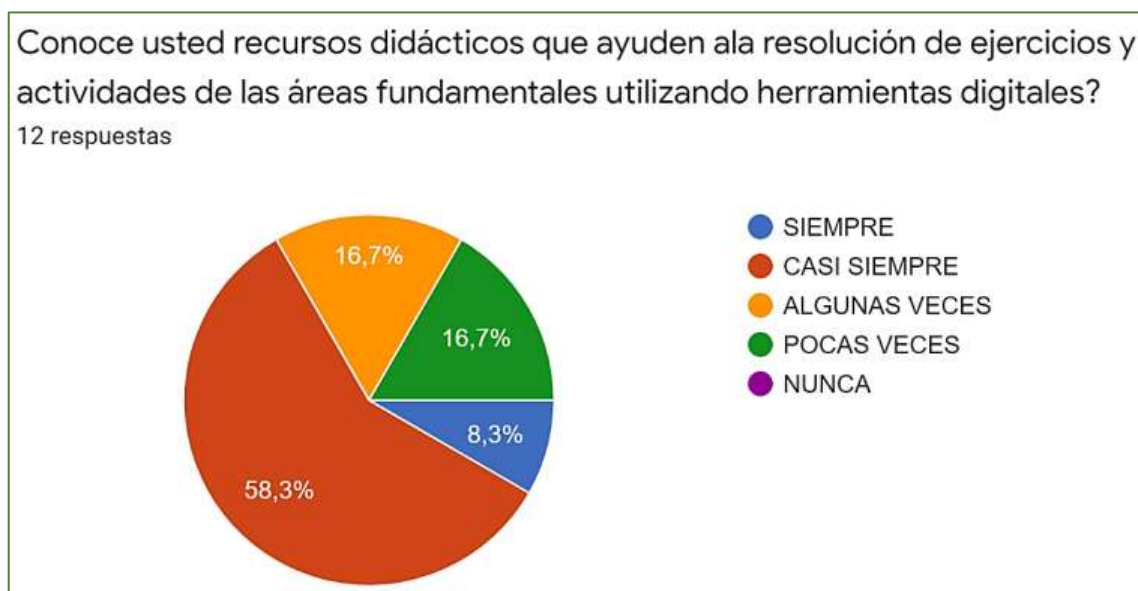


Gráfico 21: ¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 21 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 58.3% tienen ciertos conocimientos sobre recursos didácticos que ayudan a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando las herramientas digitales, mientras un 16.7% de una parte de las encuestas manifiestan que en algunas veces obtuvieron estos conocimientos, así mismo otra parte de las encuesta con un 16.7% indican que muy pocas veces tuvieron estos conocimientos sobre los recursos didácticos que se pueden aplicar para la ejecución de ejercicios y actividades, sin embargo, un 8.3% de los encuestados tienen amplios conocimientos del uso de los mismos.

Análisis

Con los resultados obtenidos se puede evidenciar que, la mayoría de encuestados tienen conocimientos sobre la aplicación de recursos didácticos para la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales, mientras que una minoría tienen amplios conocimientos de la aplicación de las mismas utilizando las herramientas digitales en los entornos virtuales.

Con este análisis se puede concluir que, los docentes tienen un amplio conocimiento de los tipos de recursos que existen para la resolución de ejercicios y actividades que se ejecutan en las diferentes áreas fundamentales en educación.

Tabla 22

¿Cree usted que con los tipos de herramientas digitales se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	2	16.7%
Casi siempre	7	58.3%
Algunas veces	2	16.7%
Pocas veces	1	8.3%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 22: ¿Cree usted que con los tipos de herramientas digitales se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 22 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 58.3% manifiestan que los tipos de herramientas digitales casi siempre se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual, mientras que el 16.7% asegura que si se puede realizar esta implementación de problemas matemáticos en distintos tipos de herramientas digitales, aunque otro 16.7% indican que esto solo de puede plantear algunas veces en los recursos didácticos digitales, sin embargo, el 8.3% informa que este proceso muy pocas veces se puede implementar en las aulas virtuales.

Análisis

Según lo observado en los gráficos se puede evidenciar que, la mayoría de los encuestados manifiestan que existen herramientas digitales que ayuden a la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual, a su vez una minoría indican que pocas veces estas herramientas digitales ayudan a la resolución de los mismos en la enseñanza de entornos virtuales.

Con estos resultados se puede analizar y llegar a la conclusión que, en la nueva era tecnológica, el uso de herramientas digitales si son de gran ayuda para resolver ejercicios y problemas matemáticos mediante estrategias didácticas en la enseñanza de entornos virtuales.

Tabla 23

¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades en las áreas fundamentales?

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Siempre	5	41.7%
Casi siempre	6	50.0%
Algunas veces	1	8.3%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Elaborado por SÁNCHEZ ANDREA y CONTRERAS KARINA



Gráfico 23: ¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las áreas fundamentales?

Interpretación

Los resultados mostrados en la tabla y gráfico 23 con un total de doce docentes encuestados que conforman la Escuela General Básica indican que el 50% manifiestan que las estrategias y recursos didácticos digitales casi siempre son de gran utilidad para la resolución de actividades en las áreas fundamentales, mientras que el 41.7% afirman que, para la resolución de actividades en las aulas virtuales siempre es necesario la utilización de las dichas estrategias digitales, sin embargo, el 8.3% considera que en la enseñanza virtual el uso de estrategias digitales algunas veces son de gran utilidad.

Análisis

Con los resultados evidenciados se puede indicar que la mayoría de los encuestados consideran de gran utilidad el uso de estrategias y recursos didácticos digitales aplicado en las aulas virtuales para la resolución de actividades en las áreas fundamentales de educación.

De esta manera se llega a la conclusión que, el uso de estrategias didácticas digitales dentro de las aulas virtuales en esta nueva era tecnológica es de gran utilidad para la resolución de actividades en las áreas fundamentales de educación.

CAPÍTULO 4

4.1 TEMA

GUÍA METODOLÓGICA PARA EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DIGITALES

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivo General

Diseñar una guía metodológica sustentada en herramientas tecnológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales del docente en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

4.2.2 Objetivos Específicos

- Brindar capacitaciones de calidad donde el oyente quede satisfecho con la enseñanza y aplicaciones de estrategias y recursos digitales.
- Proveer a los docentes con capacitaciones que ayuden a la implementación de recursos digitales en cada una de las áreas básica de educación
- Proporcionar capacitaciones claras y específicas para lograr su aplicación exitosa

Google Classroom

Google Classroom es una herramienta tecnológica como servicio web gratuito, dedicado a la educación, el cual, puede ser utilizado por profesores, estudiantes, académicos e incluso padres de familia, para el aprendizaje virtual que, permite crear aulas virtuales en las que, se integran el ambiente flexible y cómodo, independientemente de la entidad educativa que quiera usar esta plataforma, pues es libre, con el fin de optimizar la educación convencional, otorgándoles a los docentes nuevas técnicas y herramientas.

Es una plataforma dedicada a optimizar la educación formal a través de herramientas de aprendizaje virtual, utilizadas por los maestros para crear archivos de instrucción de texto, video, imagen y audio con sus estudiantes.

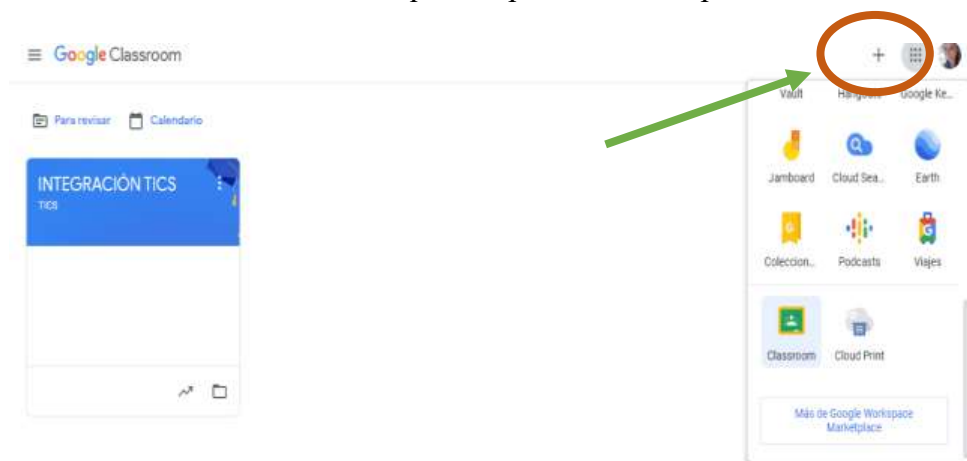
PASO 1

Ingresar al link de la plataforma Classroom

<https://classroom.google.com/u/1/h>

PASO 2

Hacer clic en el botón “+” en la esquina superior derecha para crear una nueva clase



PASO 3

Adicionar información de la nueva clase

Crear una clase

Nombre de la clase (obligatorio)

Sección

Materia

Aula

Cancelar Crear

PASO 4

Creada la clase se puede personalizarla, añadiendo lo siguiente:

Código de la clase

Generar enlace de meet

Responder publicaciones de los estudiantes

Crear y programar anuncios

Entregas futuras



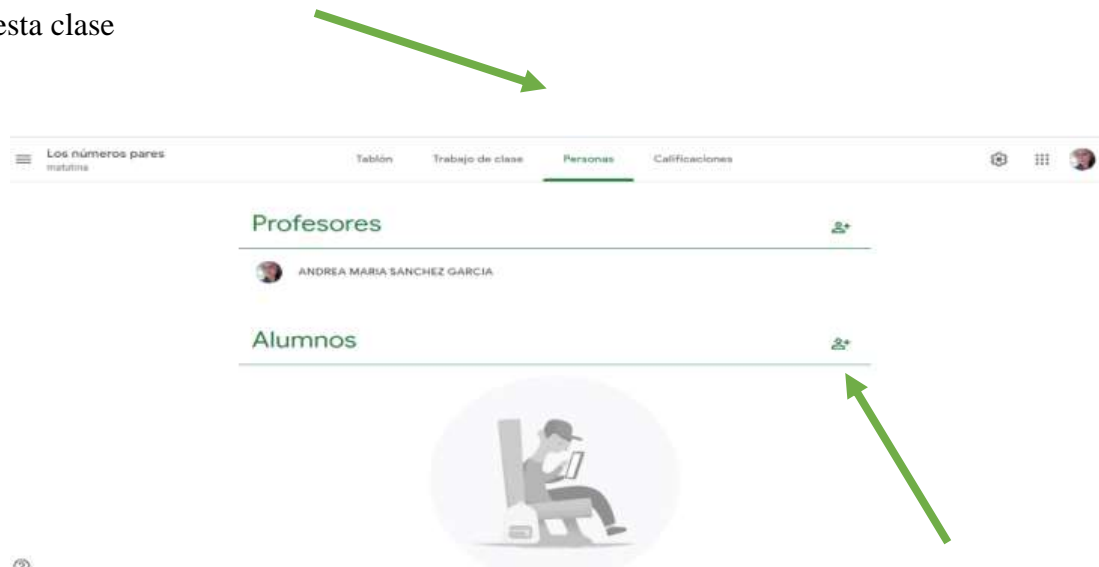
PASO 5

En la opción trabajo de clase se pueden crear y asignar las tareas para la clase



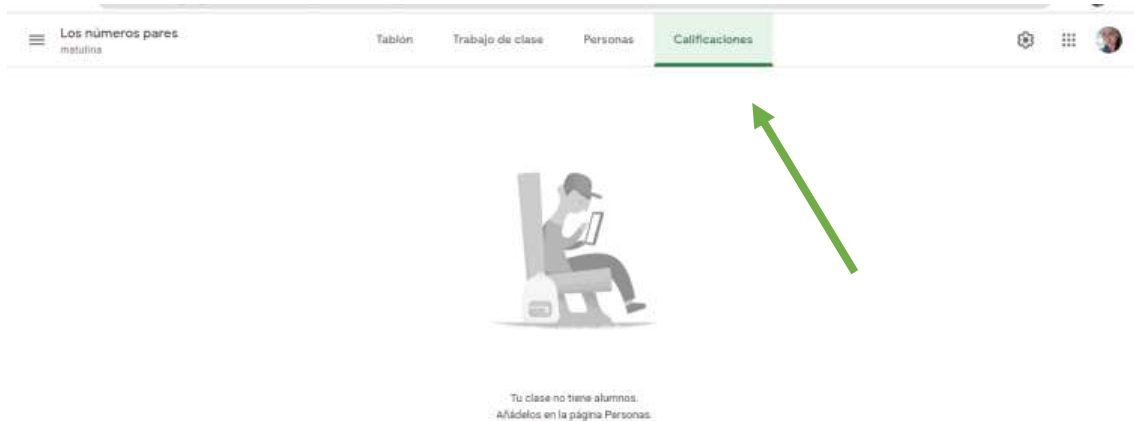
PASO 6

En la opción “personas” podemos agregar la cantidad de estudiantes que se tendrá en esta clase



PASO 7

En la opción de “calificaciones” se refleja las notas de cada tarea recibida.



Kahoot!

Cualquier persona tiene la facilidad de crear un tablero de Kahoot!, a su vez, pueden crear tableros con cualquier tema que se haya visto en una clase y, se lo quiera reforzar, por medio de, esta herramienta digital.

Esta herramienta tecnológica, tiene la finalidad de ser usado en ambientes educativos, ya que, no solo se basa en lo conceptual, sino, también en lo dinámico y divertido para los estudiantes. Ya que, muchas veces se ha escuchado que los niños aprenden jugando,

así que, esta es una de las mejores opciones para que sea aplicado en clases, mientras la clase se divierte aprendiendo.

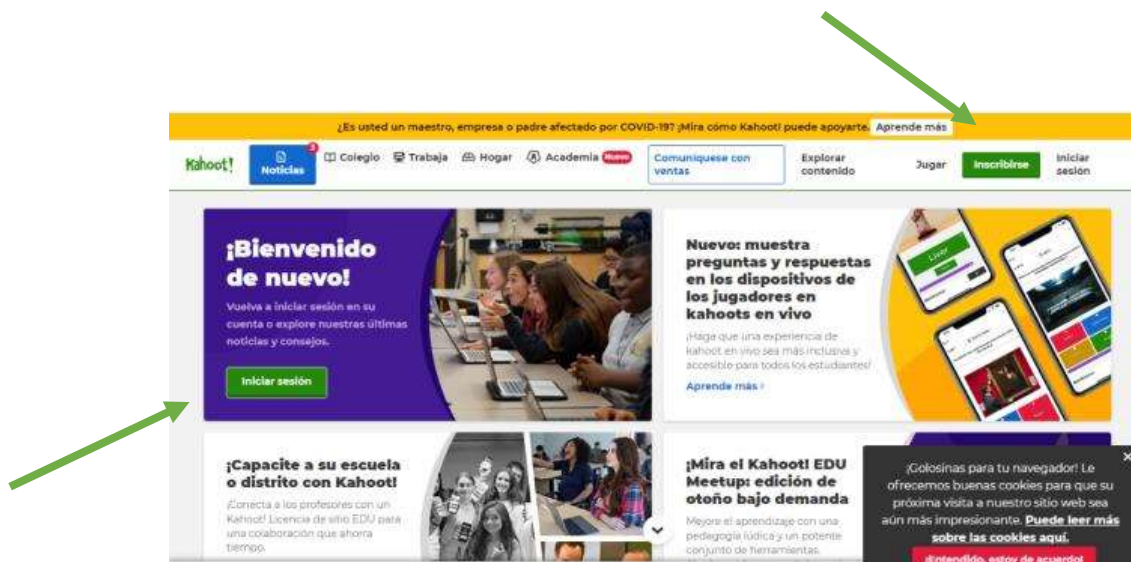
PASO 1

Ingresar al link de la plataforma Kahoot!

<https://kahoot.com/schools-u/>

PASO 2

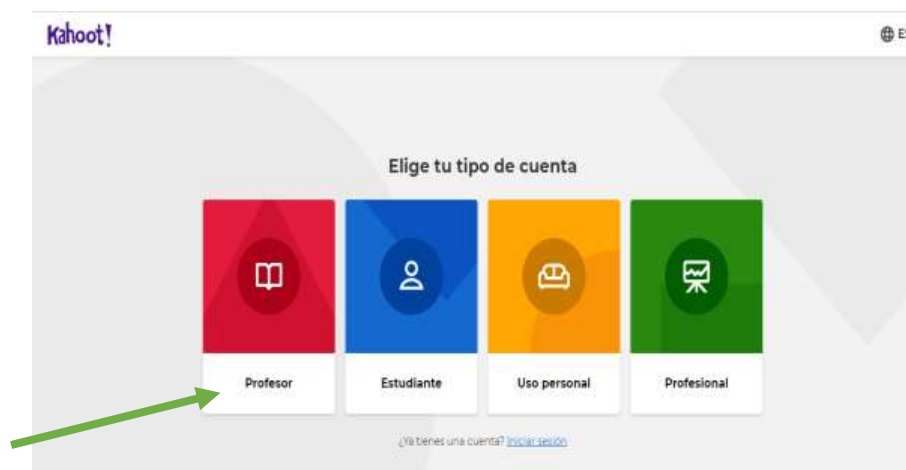
Ingresamos mediante link a la plataforma Kahoot! y nos registramos



Si ya se encuentra registrado, ingresamos a la opción iniciar sesión.

PASO 3

Damos clic al botón registrarse y escogemos la opción profesor o docente



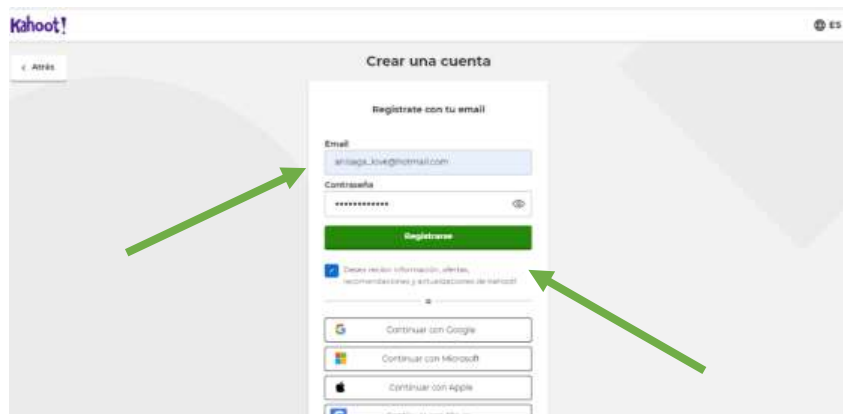
PASO 4

Selecciona el espacio de trabajo que se va a desarrollar, en este caso daremos clic en “ESCUELA”



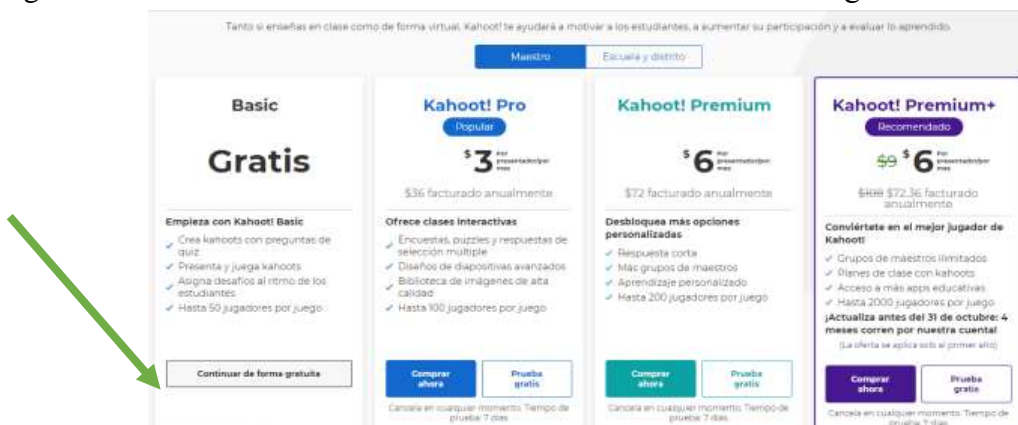
PASO 5

Para registrarte, escribe tu cuenta de correo UP y crea una nueva contraseña para acceder a Kahoot y damos clic en el botón registrarse



PASO 6

Ingresamos a Kahoot! dando clic en el botón “continuar de forma gratuita”



PASO 7

En esta ventana, llena los datos solicitados por la herramienta y damos clic en el botón guardar y continuar

Bienvenido a Kahoot!
Empieza con un par de clics

Nombre (Opcional)

Nombre de usuario (Opcional)

Conecta con tu escuela

Pais/Región

Nombre de la escuela

Quizás más tarde **Guardar y continuar**

PASO 8

Una vez ingresado a la plataforma, podemos se escoge la opción que se crea necesario para realizar nuestra actividad

Ejemplo: crear Kahoot!

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Actualizar Compartir Crear

ANDREA
anisaga_love

Plan: Actualizar
Membro de: DIRDEC
Mis intereses: Añadir intereses

Tu solicitud de perfil verificado se guarda como borrador. ¡Completala hoy mismo!

Completar solicitud

Resumen de desafíos

Los estudiantes juegan de forma independiente durante un tiempo determinado con preguntas y respuestas que se muestran en sus

Ahora, a la siguiente tarea

1 2 3

Jugar demostración **Crear kahoot** Presentar kahoot

Colecciones

Bienvenido a Colecciones. Aquí puedes crear colecciones y añadirles varios kahoots. Empezá creando tu primera colección y asignasela a tus estudiantes.

Crear colección

Mis kaho... Espacio de equ...

¡Crea tu primer kahoot usando una de nuestras plantillas!

Crear kahoot

NEW
Kahoot! Academy Connect, a network for content sharing!
Learn more

Últimos informes

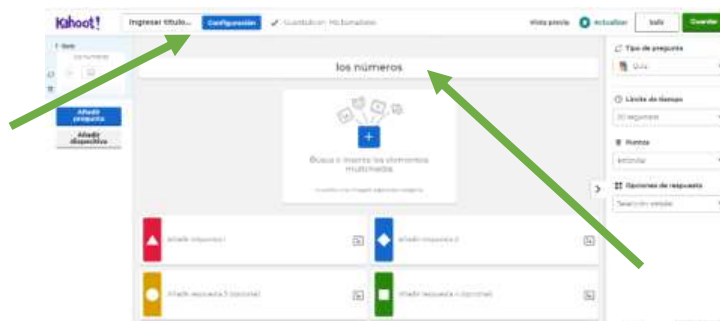
PASO 9

Damos clic en el botón “crear”



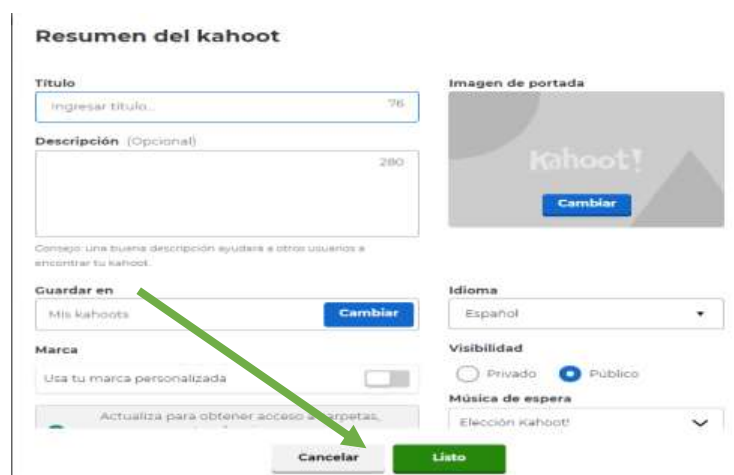
PASO 10

Coloca un título al juego, para lo cual haz clic en el botón “ajustes”



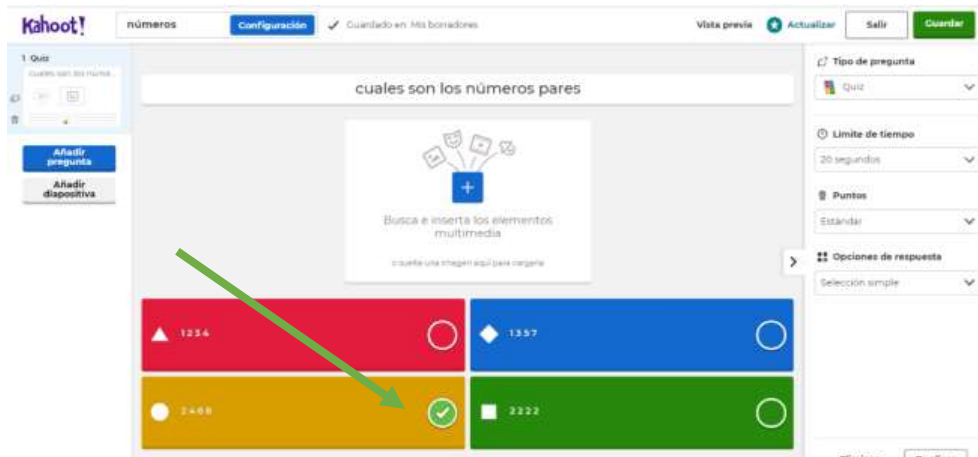
PASO 11

Una vez colocado el título, haremos clic en “Done”



PASO 12

Se procede a realizar la actividad



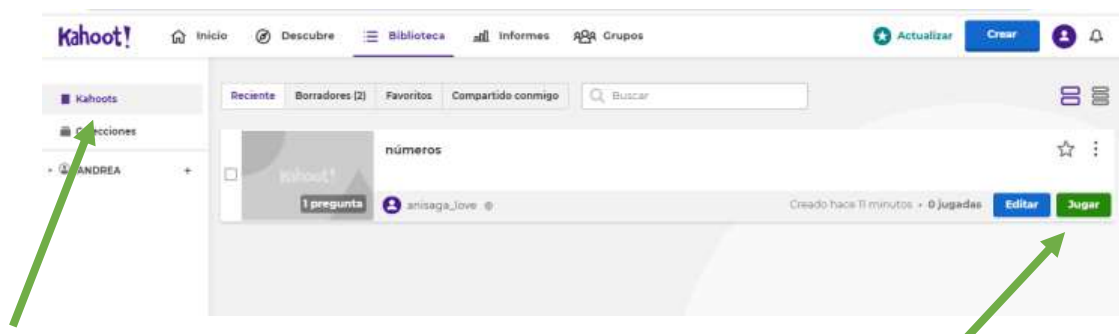
PASO 13

Guardamos la actividad dando clic en el botón “listo”



PASO 14

Ingresa a “Kahoots” o desde la sección My Kahoots, haz clic en “ver todo” para seleccionar el Kahoot a usar



PASO 15

Para dar inicio a la presentación del inicio del juego, debe seleccionar el botón “enseñar”



PASO 16

Para dar inicio deberemos seleccionar el tipo de ejecución damos clic en el botón “clásico” en esta opción también se puede modificar las configuraciones básicas del cuestionario.



PASO 17

Se mostrará un PIN de juego único en la parte superior de la pantalla, los estudiantes deberán ingresar a kahoot.it desde su laptop, pc o dispositivo móvil y escribir el PIN que aparece para unirse al juego



PASO 18

Una vez que todos los nombres de los jugadores aparezcan en la pantalla, haz clic en el botón “inicio” para dar inicio al juego, Al finalizar el juego, se mostrará el pódium con los tres primeros jugadores que obtuvieron la puntuación más alta.



Mentimeter

PASO 1

Ingresa al link de la plataforma mentimeter

<https://www.mentimeter.com/es-ES>

PASO 2

Ingresa mediante link a la plataforma mentimeter y procedes a registrarte



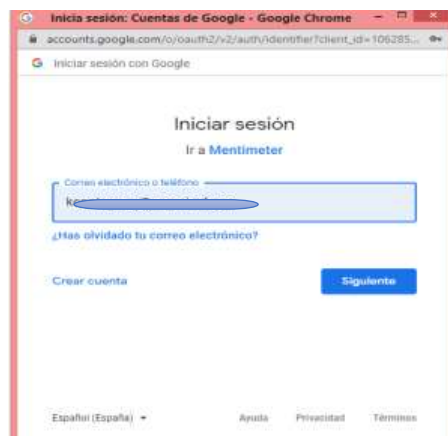
PASO 3

Para registrarte, puedes acceder desde tu correo personal o de la institución educativa para la que laboras.



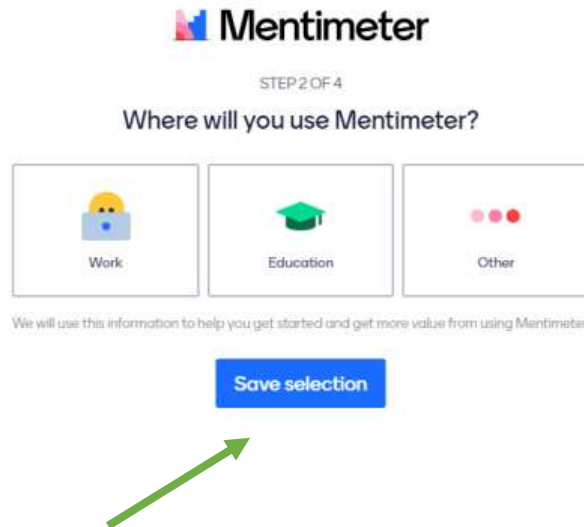
PASO 4

Eliges el correo con el que quieres trabajar desde Mentimeter, posterior se coloca la contraseña y siguiente.



PASO 5

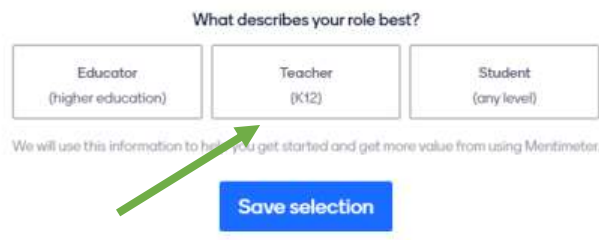
En este paso, elegirás desde qué ámbitos quieres usar la plataforma de Mentimeter. En el caso del docente, deberá escoger “Educación”



PASO 6

Posterior a eso, se le desplegarán unos íconos que les dará la opción de elegir si es profesor universitario, docente de educación básica o estudiante.

Por lo que deberás escoger “Profesor” y luego, guardar selección.



PASO 7

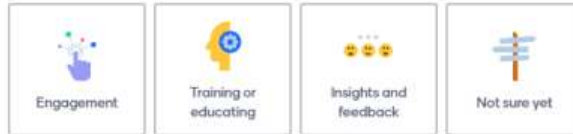
Luego, deberás escoger tus principales objetivos para usar la plataforma Mentimeter. Entre los que tienes, Compromiso, Formación y educación, Perspectiva y comentarios o si todavía no estás seguro, también lo puedes escoger.



STEP 3 OF 4

What are your main goals for using Mentimeter?

Select all that apply



We will use this information to help you get started and get more value from using Mentimeter.

Save selection

PASO 8

A continuación, podrás elegir los planes que tiene Mentimeter para ofrecer a sus usuarios, o también les da la opción de escoger un plan gratuito.



STEP 4 OF 4

Choose a plan

Free For anyone trying out Mentimeter. \$0 No credit card needed. Continue with free Unlimited audience Up to 2 presentations Up to 2 question slides Up to 5 quiz slides	Basic All the essentials for interactive presentations. \$9⁹⁹/month Billed yearly Price per presentation, incl. tax. Buy Basic All Free features, plus: Unlimited questions Import presentations Export results to Excel	Pro Full access to all features for individuals or teams. \$24⁹⁹/month Billed yearly Price per presentation, incl. tax. Buy Pro All Basic features, plus: Create teams Collaborate with others Add your own branding	Enterprise For using Mentimeter in your team or organization. Custom Learn more All Pro features, plus: Company-wide branding Single Sign-On Success manager
---	--	--	---

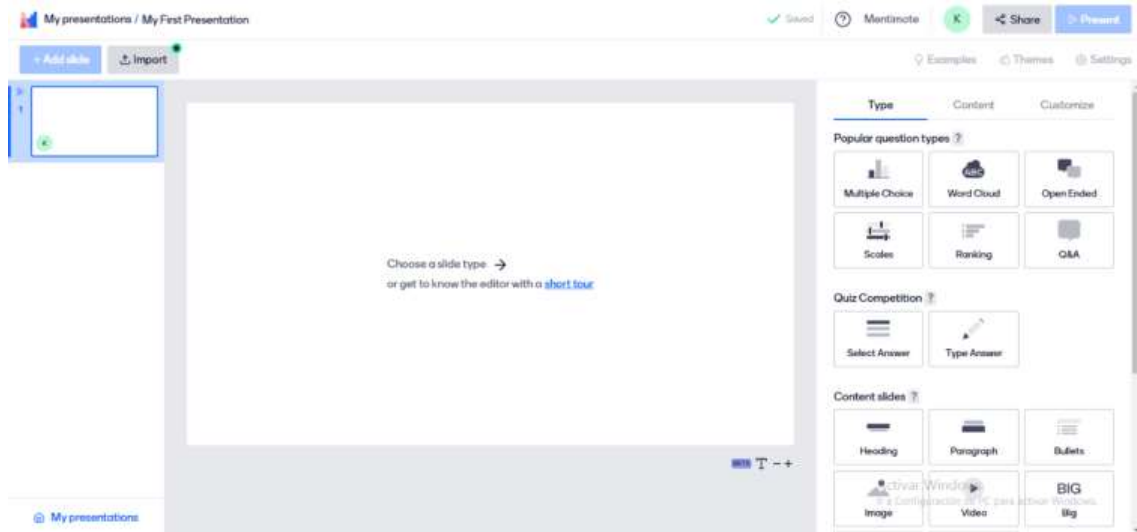
Compare plans

PASO 9

A partir de ahora, empezarás a crear tus presentaciones, ya sea, por una plantilla otorgada por la herramienta tecnológica o crear una personal.

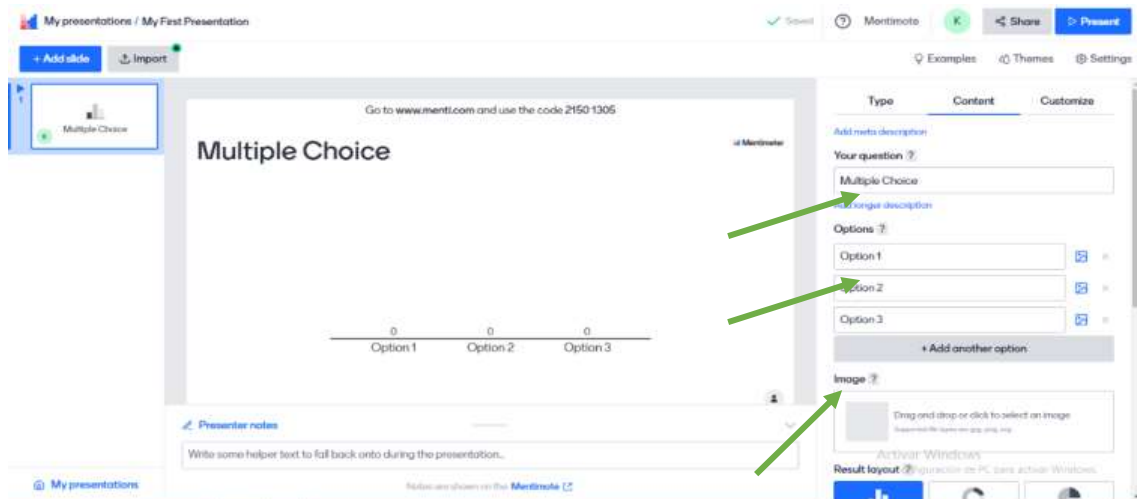
PASO 10

Tus presentaciones las empezarás a crear desde aquí.



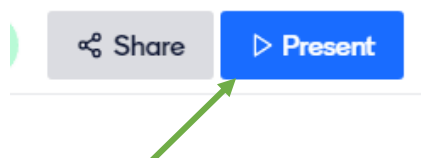
PASO 11

Escogiendo entre las opciones que tiene Mentimeter, podrás elegir la que mejor se adapte a tu clase, empezando por colocar la pregunta para posterior las respuestas e incluso insertar imágenes.



PASO 12

Para compartirlo con tu clase, lo puedes guardar dando clic en “Presentar” ubicado en la parte superior derecha.



Padlet

Es una herramienta o plataforma virtual que ofrece a sus usuarios, poder crear un mural de ideas con el fin de generar el trabajo colaborativo. Dentro de la institución educativa, tiene la funcionalidad de ser una pizarra digital, donde los docentes y estudiantes pueden trabajar al mismo tiempo, desarrollando la posibilidad de adaptarse a entornos virtuales educativos diferentes.

Al usar esta plataforma digital, el manejo es muy sencillo, pues le permite a todo interactuar de manera sincrónica y asincrónica y, podrán cada uno de los participantes editar al gusto que mejor le parezca su idea que, es representada en forma de post-it, a su vez, pueden agregar imágenes.

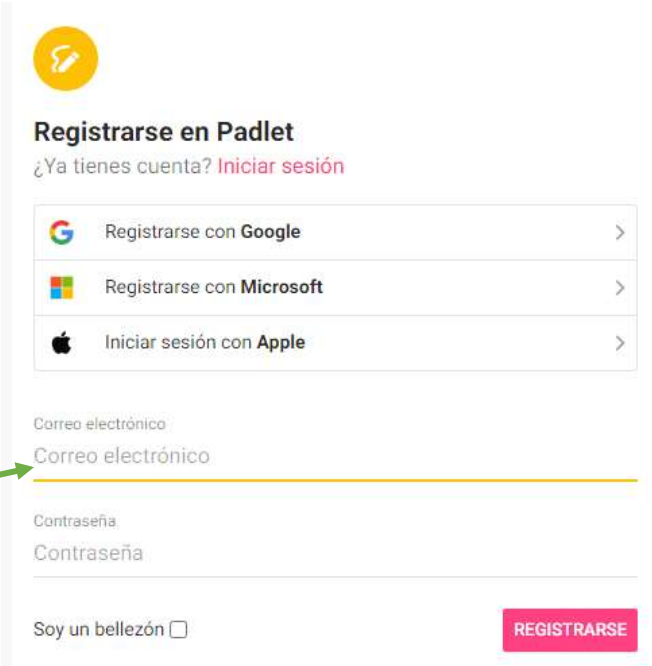
PASO 1


Ingresar al link de la plataforma Padlet:

<https://es.padlet.com/auth/signup>

PASO 2


Acceder a través del correo personal o de la institución educativa para la que laboras.







Registrarse en Padlet

¿Ya tienes cuenta? [Iniciar sesión](#)

 Registrarse con **Google** >

 Registrarse con **Microsoft** >

 Iniciar sesión con **Apple** >

Correo electrónico
Correo electrónico

Contraseña
Contraseña

Soy un bellezón

REGISTRARSE

PASO 3

Luego, aparecerá en pantalla las opciones que quiera elegir, si pagar un plan o si lo escoge gratis.

Welcome to Padlet!


Which plan would you like to start on?

Pro	Unlimited padlets 250MB /upload	\$6 /month \$60 /year	Continue
Basic	3 padlets 25MB /upload	Free	Continue



PASO 4

Automáticamente, les dará la bienvenida a la plataforma, así que, deben dar clic en “Vamos”



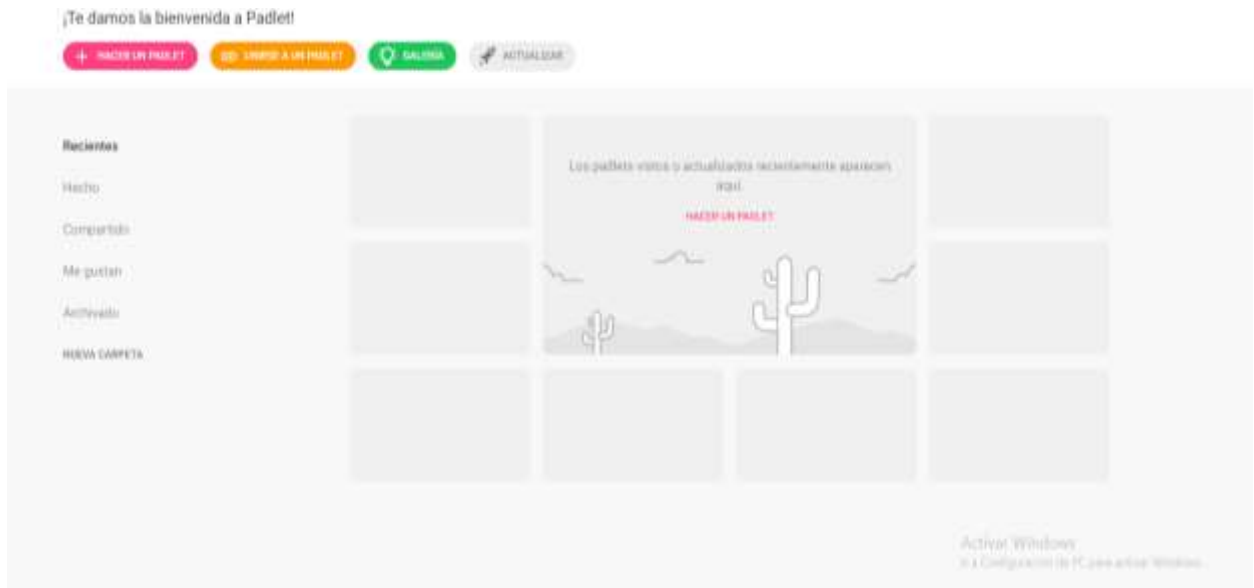
Welcome to Padlet! You're on our Basic membership

We are so glad you are here! Have fun creating and sharing your padlets!

[Let's go](#)

PASO 5

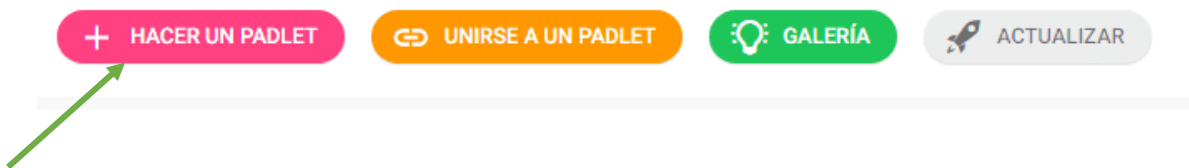
A continuación, les aparecerá las opciones para crear Padlet o si quieren unirse a alguno ya creado con anterioridad.



PASO 6

Para crear un Padlet, solo debe dar clic en la opción “Hacer un Padlet”

¡Te damos la bienvenida a Padlet!



PASO 7

Posterior, debes elegir la temática con la que quieres crear tu Padlet. Dando clic en “Seleccionar”



PASO 8

Después, deberás llenar cada uno de los ítems que solicita, por ejemplo:

El título/tema de la clase.

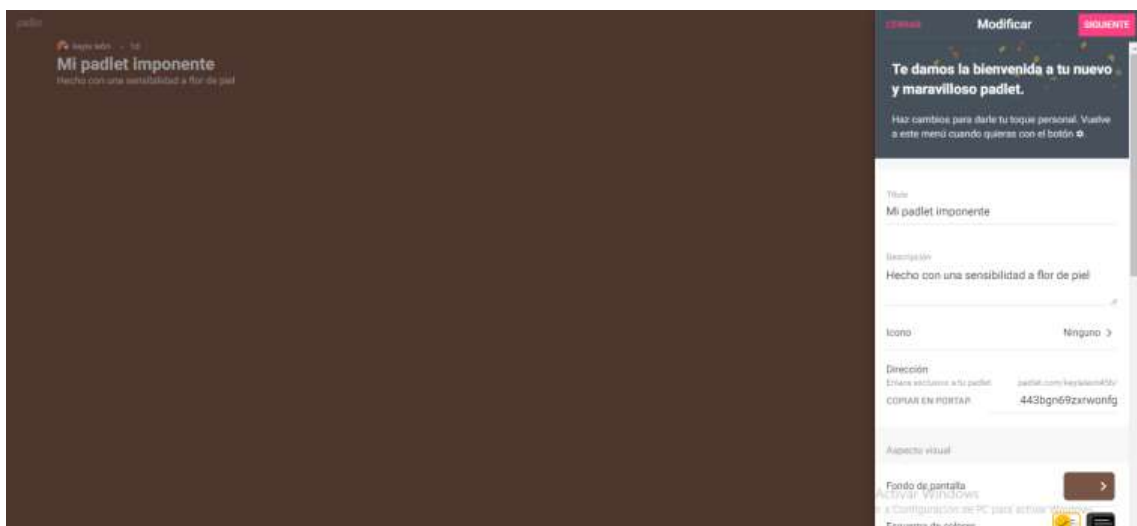
Una breve descripción del tema/título.

El fondo de pantalla.

Esquema de colores (letras claras/fondo oscuro – letras oscuras/fondo claro)

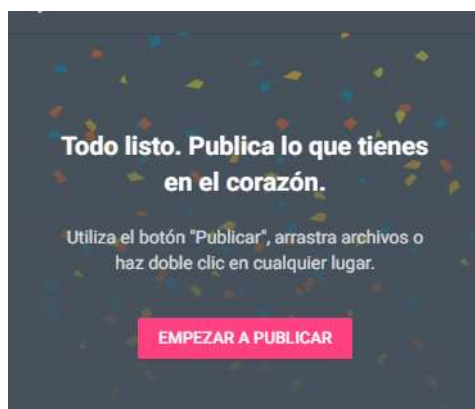
Tipo de fuente.

Clic en publicar



PASO 9

Ya podrás compartir tu Padlet con tus estudiantes.



CONCLUSIONES

Se logró identificar que la escasez de actualización y orientación en la aplicación de nuevas destrezas didácticas, afectan el desarrollo en la adquisición de conocimientos aplicados a los entornos virtuales, mermando de tal manera un correcto y adecuado proceso educativo, basado en herramientas tecnológicas, las cuales, engloban las áreas fundamentales de educación.

Se pudo determinar la importancia de las destrezas y competencias didácticas digitales aplicados por los docentes, en las diferentes áreas de enseñanza debido a la variación que ha existido según las necesidades tecnológicas y el auge del desarrollo social, logrando así que las enseñanzas impartidas vayan de la mano a las condiciones actuales de sus estudiantes.

El uso de las técnicas y recursos digitales por parte de los docentes, dentro del proceso enseñanza – aprendizaje tuvo un resultado beneficioso para los estudiantes, ya que, se acoplaban a sus necesidades y nivel de aprendizaje.

La realización de la guía metodológica logrará, orientar, capacitar y desarrollar destrezas, acorde a las nuevas tecnologías y en referencia a los nuevos aprendizajes exigidos por los estudiantes.

RECOMENDACIONES

En el presente proyecto integrador se realizó una investigación en la Escuela General Básica “Antonio José de Sucre” lo cual se recomienda:

La utilización de una guía metodológica con la finalidad de aportar nuevos conocimientos en las estrategias didácticas digitales en los entornos virtuales, a su vez, la ampliación de capacitaciones de los docentes para el uso de herramientas tecnológicas digitales en sus clases virtuales con los diferentes tipos de herramientas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes en las aulas virtuales.

Dentro de los recursos didácticos digitales, las destrezas y competencias deben ser un pilar fundamental para la creación de contenido digital, de manera que, tanto estudiantes como docentes tengan la seguridad y confianza al momento de ejecutar las herramientas tecnológicas, al mismo tiempo que, se divierten y adquieren conocimiento, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones y necesidades de los estudiantes.

De esta manera se busca la actualización de conocimientos tecnológicos para la aplicación de los mismos, haciendo que este proceso de enseñanza – aprendizaje llegue a cada uno de los estudiantes de los entornos virtuales.

Se recomienda la aplicación de la guía metodológica, con el fin de impartir una clase virtual, teniendo en cuenta los pasos a seguir que se establecen en la misma, donde se logre orientar a los estudiantes hacia un aprendizaje significativo, por medio de, las herramientas tecnológicas que se presentan en el trabajo investigativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Martínez, R., Palma, A., & Velásquez, A. (2020). *Revolución tecnológica e inclusión social*. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45901/1/S2000401_es.pdf
- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *SciELO: Estud. pedagóg. vol. 46 no.3 Valdivia*.
- Aguilar, G. A. (2012). Competencias digitales y docencia. *Innovación Educativa*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v12n59/v12n59a9.pdf>
- Ander-Egg, E. (2006). *Técnicas de investigación social (1° ed.)*. Alicante, España: Gráfica Díaz.
- Aparicio, J. C. (2014). *Escenarios de la Educación, la enseñanza y el aprendizaje*. Colombia: redlpe. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58923120/TOMO_17_COMPLETO-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630112853&Signature=FljBua476vV8bHMp62LzPZQYGLIVcSHJ8357Ub7cJIsQflsV6wbO-DRaJq8jzF~kqSreEG7SvJ5jmRh328jOvxnejY1E01E-ZeP3cqQk0YzeB0~CCrOE3vg~8-ojRt48wrKvXSJ2JHu
- Arguello, B., & Sequeira, M. (enero de 2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. Obtenido de Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica.: <https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>
- Arias, F. (2016). *Proyecto de investigación: Guía para su elaboración (7° ed.)*. Caracas: Episteme.
- Ary, Jacobs, & Razavich. (2004). *Introducción a la investigación pedagógica*. México: McGraw-Hill.
- Bisquerra, M. (1999). *Método de investigación educativa*. Barcelona, España: CEAC.
- Borja, M., Vásquez, R., & Zeballos, J. (2017). La Filosofía Analítica: su enfoque hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Sophia, colección de Filosofía de la Educación*, 22, 149-169. Obtenido de La Filosofía Analítica: su enfoque hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Brito, L. (2017). TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe. *POLICY PAPERS UNESCO*, 1-30. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5802/TIC%2c%20educaci%2c%20y%20desarrollo%20social%20en%20Am%2ca9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campaña Toaquiza, M. J. (agosto de 2018). *Repositorio digital: HERRAMIENTAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA*

HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO POLICIAL DE LA CIUDAD DE QUITO EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018.

Obtenido de Repositorio digital: HERRAMIENTAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO POLICIAL DE LA CIUDAD DE QUITO EN EL AÑO LECTIVO 2017-2018.:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16899/1/T-UCE-0010-FIL-148.pdf>

Chávez, A. (2010). Muestreo. *Unet.edu: TEUNET*.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (25 de enero de 2021).

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. Obtenido de CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR:

https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" Volumen 9, Número 2*, 1-21.

Díaz, J., Pérez, A., & Florido, R. (2011). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para disminuir la brecha digital en la sociedad actual. *cultrop vol.32 no.1 La Habana*, 81-90.

Elles, L., & Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza –aprendizaje através de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Interacción Revista digital de AIPO*, 2(1), 7-16. Obtenido de <http://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/view/30/42>

Empuño, J., & Maridueña, C. (octubre de 2018). *Estudio del uso de recursos digitales desarrollado por los docentes en el proceso pedagógico impartido en establecimientos fiscales del cantón Milagro*. Obtenido de Estudio del uso de recursos digitales desarrollado por los docentes en el proceso pedagógico impartido en establecimientos fiscales del cantón Milagro.: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4412/3/Urkund%20Report%20-%20Proyecto%20de%20investigacion%20A.%20Empu%20y%20Gabriel%20Maridue%20corregido%20%28recuperado%29.docx%20%28D42956589%29.pdf>

Escontrela, R., & Stojanovic, L. (2004). La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. *Rev. Ped v.25 n.74 Caracas*, 481-502.

Granda, L., Espinoza, E., & Mayon, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza - aprendizaje. *Conrado vol.15 no.66*, 104-110.

Guamán, R. E. (2020). El Docente En Tiempo De Cuarentena. *Revista Internacional TECNOLÓGICA-INFORMATIVA DOCENTES 2.0 ISSN: 2665-0266 VOL. 8*.

- NÚM.2, 21-27. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/154/347>
- Hernández, E., Romero, S., & Ramírez, M. (2013). Desarrollo de competencias digitales didácticas en un seminario MOOC. Track MEAPEB . *Tecnologías y Aprendizaje, Avances en Iberoamérica*, 359-364.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación 6ª edición*. México: McGraw-Hill.
- Islas, C. (2015). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva. *Ride: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo Vol. 8 Num, 15*.
- Latorre, M. (2018). HISTORIA DE LAS WEB, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. *Universidad Marcelino Champagnat*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74_Historia_de_la_Web20190706-123188-141xd95-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630126102&Signature=Ok9cT5tp9REiB9qWNiyEUXFqb6OnDIPKHw9jbY6-slyzbKFL6dSWgc-HJi-MoqzjQRfU89YHP9KETRJ~9gltIGL-2RHvPOM5OcuXwX1qNqOc6zI
- LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL. (14 de marzo de 2018). *LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL*. Obtenido de LEY ORGANICA DE EDUCACION INTERCULTURAL: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/06/LOEI.pdf>
- LEY ORGANICA DE TELECOMUNICACIONES. (31 de diciembre de 2019). *LEY ORGANICA DE TELECOMUNICACIONES*. Obtenido de LEY ORGANICA DE TELECOMUNICACIONES: <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/ley-organica-de-telecomunicaciones.pdf>
- Lima Montenegro, S., & Fernández Nodarse, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas, vol. 3, núm. 39*,, 31-47. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>
- Martínez, J., & Garcés, J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-16.
- Martinez, Y. (febrero de 2021). *Repositorio: Estrategias Pedagógicas y su pertenencia, en la enseñanza y aprendizaje del inglés en el Grado Sexto de la Institución Educativa San José de Majagual Sucre-Colombia*. Obtenido de Repositorio: Estrategias Pedagógicas y su pertenencia, en la enseñanza y aprendizaje del inglés en el Grado Sexto de la Institución Educativa San José de Majagual Sucre-Colombia: <https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3629/Yudis%20Yanet%20Mart%20c3%adnez%20Bueno.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, A. (2009). Fundamentación de las competencias discentes y docentes. *Formación y desarrollo de la competencias básicas. Madrid: Universitas*, 11-44.

- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica general*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN.
- Mejía, G. (2020). La aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de nivel medio superior en Tepic, Nayarik. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21), e008. Epub, 1-20.
- Mendez, C., & Palacios, N. (2020). Impacto en la función docente y el proceso académico por el cambio a la modalidad virtual. *Revista Científica*.
- Moncada, J., & Mejía, G. (2018). *Repositorio institucional de la universidad de Guayaquil: Influencia de los recursos didácticos en la calidad de la recuperación pedagógica*. Obtenido de Repositorio institucional de la universidad de Guayaquil: Influencia de los recursos didácticos en la calidad de la recuperación pedagógica:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25724/1/Moncada%20-%20Mejia.pdf>
- Morles, V. (2002). *Planeamiento y análisis de investigaciones*. Caracas: El Dorado.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2018). *Unesco: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación*. Obtenido de Unesco: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación.
- Peñaloza, D., & Lozano, R. (septiembre de 2018). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil: Recursos didácticos digitales para el proceso de lectoescritura de los estudiantes en Lengua y Literatura*. . Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil: Recursos didácticos digitales para el proceso de lectoescritura de los estudiantes en Lengua y Literatura.: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/36174/1/BFILO-PSM-18P276.pdf>
- Pérez, J., & Parrales, A. (2017). *Repositorio institucional de la universidad de Guayaquil: Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemáticas*. Obtenido de Repositorio institucional de la universidad de Guayaquil: Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemáticas.:
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27349/1/BFILO-PD-INF25-17-338.pdf>
- Pérez, L., & Vivas, M. (2012). Destrezas y habilidades como condiciones necesarias para el desarrollo de las actividades de campo. Caso: estudiantes de Sexto Año de la Escuela Técnica Agropecuaria Colegio Dr. Neftali Duque Méndez; Táchira-Venezuela. *Heurística: Revista digital N°15*.
- Picón, G., González, G., & Paredes, J. (2020). Desempeño y formación docente e competencias digitales en clases no presenciales durante la pandemia COVID-19. *SciElo*, 1-16.
- Quirós Meneses, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica@ Educare Vol. XIII, N° 2, [47-*

- 62], ISSN: 1409-42-58, 47-62. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4781052>
- Rita, P., Valencia, D., & Del Pino, D. (2020). Espol: Propuesta de E-Branding académico focalizado a instituciones de educación superior por medio de un plan estratégico caso: Universidad de Guayaquil (UG). / *FADCOM / REVISTA BRANDON* / Vol 1. No. 2, octubre 2020 ISSN: 2697-3219 / E-ISSN: 2697-3227, 59-103. Obtenido de Espol: Propuesta de E-Branding académico focalizado a instituciones de educación superior por medio de un plan estratégico caso: Universidad de Guayaquil (UG).
- Rivilla, A. M. (2009). *Didáctica general* (Vol. 2.ª Edición). (A. Cañizal, Ed.) Madrid: Pearson. Obtenido de <https://ceum-morelos.edu.mx/libros/didacticageneral.pdf>
- Rodríguez, I. (2015). La importancia de las competencias digitales de los docentes, en la sociedad del conocimiento. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* 2, 1-12.
- Sabino, C. (2007). *El proceso de investigación*. Caracas: Panapo.
- Saltos, M. (febrero de 2018). *Repositorio Institucional de la universidad de Guayaquil: Recursos educativos digitales en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio de educación básica*. . Obtenido de Repositorio Institucional de la universidad de Guayaquil: Recursos educativos digitales en la calidad del aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel medio de educación básica. : <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/29130/1/BFILO-PD-LP1-19-182.pdf>
- Sánchez, A., Boix, J., & Jurado, P. (2009). La sociedad del conocimiento y las tics: una oportunidad inmejorable para el cambio docente. . *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación (en línea)*, 179-204.
- Sevillano, M. L. (2009). Competencias para el uso de herramientas virtuales en la vida, trabajo y formación permanentes. *Madrid: Pearson, Prentice-Hall*.
- Valdez, F. (octubre de 2012). *Universidad Nacional Autónoma de México: Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)*. Obtenido de Universidad Nacional Autónoma de México: Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).: <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/L13.pdf>
- Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Programa Integración de Tecnologías a la docencia. Universidad de Antioquia*.

ANEXOS

Operacionalización de variables

Objetivo general

Implementar estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación general básica en los entornos virtuales.

Objetivos específicos	Variable	Definición	Dimensión	Indicador	Cuestionario o ítems.
1.- Diagnosticar las destrezas y competencias digitales que poseen los docentes para la enseñanza de las áreas fundamentales.	Destrezas y competencias digitales para la enseñanza de las áreas fundamentales.	Conjunto de conocimientos, actitudes, estrategias y habilidades que se necesitan para usar los medios digitales y las TIC.	Identificación de la muestra	Nivel educativo	1
				Experiencia	2,3
			Teórica	Conocimientos digitales	4,5
			Práctica	Definición de destrezas y competencias.	6,7,8
				Tipos	9,10
2.- Identificar las técnicas y recursos que se utilizan en el proceso de enseñanza de las áreas fundamentales.	Técnicas y recursos que se utilizan en el proceso de enseñanza de las áreas fundamentales.	Son los procedimientos y medios empleados para apoyar el proceso educativo en la enseñanza de las áreas fundamentales.	Técnica	Índice de empleo de técnicas en la enseñanza	11, 12
3.- Diseñar estrategias metodológicas sustentadas en herramientas digitales para el desarrollo de destrezas y competencias del docente en el proceso de enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales.	Estrategias metodológicas sustentadas en Herramientas digitales para el desarrollo de destrezas y competencias.	Permiten la identificación de criterios y principios, por medio de, procedimientos de una manera ordenada y planificada, con la finalidad de construir nuevos conocimientos.	Recursos	Herramientas didácticas digitales	13, 14, 15, 16
			Conceptual	Definición de	17
			Procedimental	Resolución de ejercicios y actividades	18,19,20



Gráfico 25

Encuestas Realizadas



Gráfico 26

Resultados de las Encuestas Realizadas





Gráfico 27

Tutoría #1

Orientación de segundo capítulo metodología de recolección de datos

13-08-2021 (1 HORA)

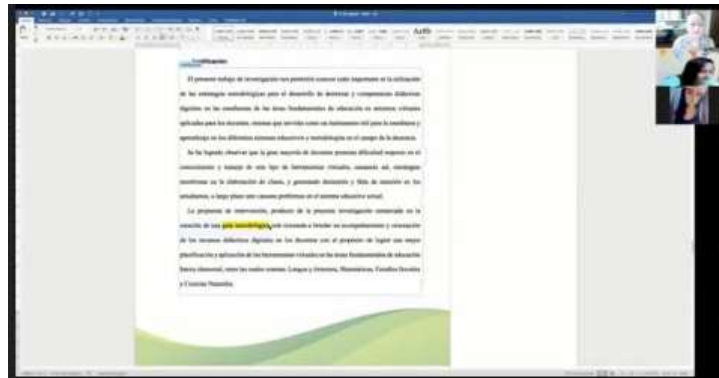


Gráfico 28

Tutoría #2

Revisión y corrección de capítulo 1

18-08-2021 (1 HORA)

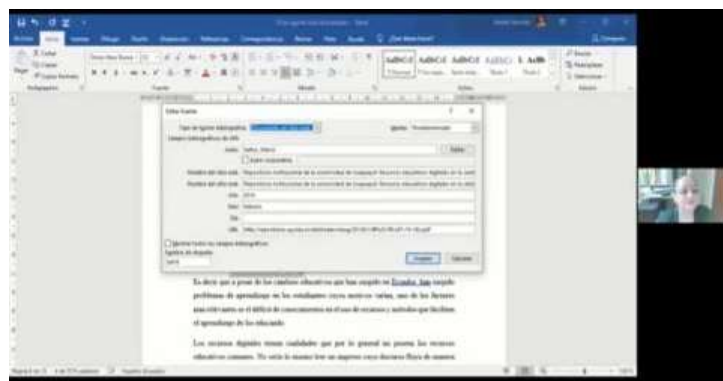


Gráfico 29

Tutoría #3

Direccionamiento de metodología a aplicar

20-08-2021 (1 HORA)



Gráfico 30

Tutoría #4

Revisión de instrumentos cuestionario encuesta

23-08-2021 (2 HORAS)



Gráfico 31

Tutoría #5

Revisión de población, encuestas

03-09-2021 (2 HORAS)

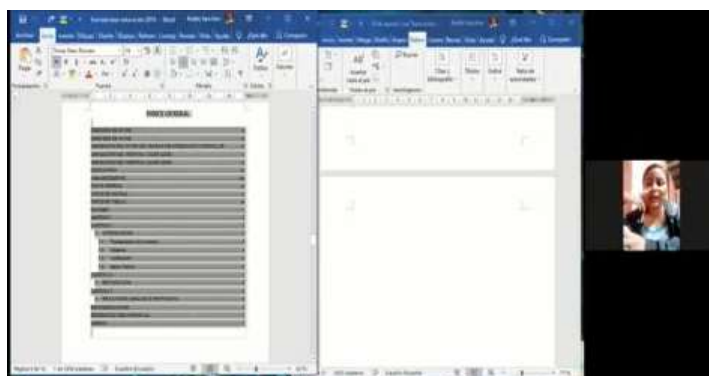




Gráfico 32

Tutoría #6

Validación externa terminada – instrumentos

10-09-2021 (1 HORA)



Gráfico 33

Tutoría #7

tabulación de método cuantitativo de las preguntas a los docentes de la institución

23-09-2021 (2 HORAS)

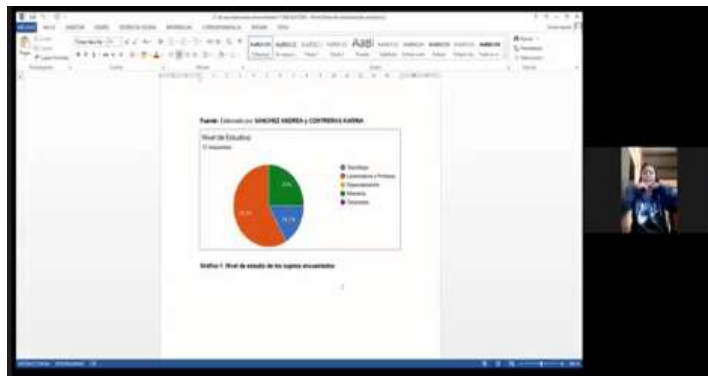


Gráfico 34

Tutoría #8

Revisión de definición tema de tesis, objetivos, justificación, planteamiento, problemática

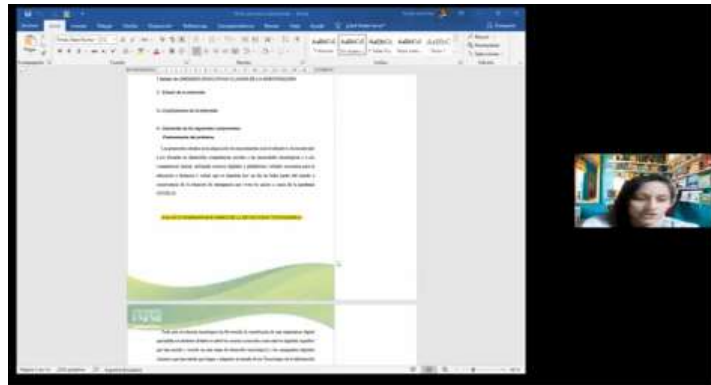


Gráfico 35

Tutoría #9

Capitulo tres análisis de resultado de las preguntas tabuladas

29-09-2021 (2 HORAS)



Gráfico 36

Tutoría #10

Conclusiones y recomendaciones.

01/10/2021 (2 HORAS)





Milagro, 31 de agosto del
2021

MSc. Marjorie Mullo

Directora

Escuela de Educación Básica Antonio José de Sucre

Por medio de la presente me dirijo a usted solicitando autorización para realizar la investigación que tiene por finalidad recopilar información valiosa sobre un estudio investigativo cuyo objetivo fundamental es diseñar estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo, Guayas.

La investigación constituirá un aporte significativo, ya que permitirá evidenciar las destrezas y competencias digitales que poseen los docentes para la enseñanza de las áreas fundamentales.

Los resultados serán confidenciales y se emplearán sólo para fines investigativos. En caso de solicitar esta información, con mucha responsabilidad y puntualidad se realizará la entrega de la misma.

Con la convicción de contar con la aprobación nos despedimos de usted.

Saludos Cordiales

Las investigadoras



PARTE I. IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA.

INSTRUCCIONES: A continuación, encontrará varias proposiciones. Marque con una equis (X) la respuesta que se adapte a su condición.

1. Nivel de Estudios:()
Tecnólogo
() Licenciatura o Profesor.
() Especialización
() Maestría.
() Doctorado.

2. Experiencia
laboral:() 0 a 5
años
() 6 A 10 años
() 11 a 15 años
() 16 a 20 años
() 21 o más años

3. Estudios que realiza
actualmente()
Licenciatura o Profesor.
() Especialización
() Maestría.
() Doctorado.
() Ninguno



PARTE II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS DIGITALES

INSTRUCCIONES:

- Lea cuidadosamente cada planteamiento y marque con una equis (X) la opción que indique su opinión según la siguiente escala:
 - 1 Siempre (S)
 - 2 Casi siempre (CS)
 - 3 Algunas veces (AV)
 - 4 Pocas veces (PV)
 - 5 Nunca (N)
- Asegúrese de leer cada uno de los ítems.
- Tómese el tiempo necesario para sus respuestas y sea lo más objetivo posible.

Planteamientos	1 S	2 CS	3 AV	4 PV	5 N
7. Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo?					
8. Su nivel educativo asignado por la institución varía según su experiencia profesional?					
9. Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?					
10. Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?					
11. Que tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos?					
12. Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias?					
13. Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza?					
14. Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?					
15. Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales?					



Planteamientos	1 S	2 CS	3 AV	4 PV	5 N
16. Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales a sido de gran veneficio para el aprendizaje de los estudiantes?					
17. ¿Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?					
18. ¿Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -19					
19. ¿Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales?					
20. ¿Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos?					
21. ¿En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?					
22. ¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?					
23. ¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?					
24. ¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?					
25. ¿Cuántos tipos de herramientas digitales cree que se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?					
26. ¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las áreas fundamentales?					



CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARACUESTIONARIO

Yo, Germánico Reneé Tovar Arcos, cédula de identidad N.º 1203160914, de profesión: docente universitario, actualmente Doctorante en Ciencias Pedagógicas; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento de recolección de datos de Trabajo Especial de Grado titulado: **Metodologías para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.**

Presentado por el Investigador :**SÁNCHEZ GARCÍA ANDREA**, cursante regular de la Carrera de Licenciatura en Educación con mención a Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro; los resultados de la revisión realizada corresponde a aspectos como la adecuación (correspondencia del contenido de la pregunta con los objetivos de la investigación); la pertinencia (relación estrecha de la pregunta con la Investigación); la redacción (interpretación unívoca del enunciado de la pregunta a través de claridad y precisión del uso del vocabulario técnico) de cada uno de los ítems presentados; el detalle se presenta en el cuadro a continuación:



CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARACUESTIONARIO

Yo, Germánico Reneé Tovar Arcos, cédula de identidad N° 1203160914, de profesión: docente universitario, actualmente Doctorante en Ciencias Pedagógicas; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento de recolección de datos de Trabajo Especial de Grado titulado: **Metodologías para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.**

Presentado por el Investigador : **CONTRERAS ZAMBRANO KARINA**, cursante regular de la Carrera de Licenciatura en Educación con mención a Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro; los resultados de la revisión realizada corresponde a aspectos como la adecuación (correspondencia del contenido de la pregunta con los objetivos de la investigación); la pertinencia (relación estrecha de la pregunta con la Investigación); la redacción (interpretación unívoca del enunciado de la pregunta a través de claridad y precisión del uso del vocabulario técnico) de cada uno de los ítems presentados; el detalle se presenta en el cuadro a continuación:



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO																			
VARIABLES	DIAGNOSTICAR IDENTIFICAR DISEÑAR	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	PERTINENCIA					REDACCIÓN					ADECUACIÓN				
					EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DIAGNOSTICAR LAS DESTREZAS Y COMPETENCIAS DIGITALES QUE POSEEN LOS DOCENTES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ÁREAS FUNDAMENTALES	IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA	NIVEL EDUCATIVO	Nivel de Estudios: Bachiller Técnico Superior Universitario Licenciatura o Profesor. Especialización Maestría. Doctorado.	X					X					X				
			EXPERIENCIA	Experiencia laboral: 0 a 5 años 6 A 10 años 11 a 15 años 16 a 20 años 21 o más años.	X					X						X			



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**



			CONOCIMIENTOS DIGITALES	Estudios que realiza actualmente Licenciatura o Profesor. Especialización Maestría. Doctorado. Ninguno	X											X			
--	--	--	-------------------------	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

VARIABLES	DIAGNOSTICAR IDENTIFICAR DISEÑAR	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	PERTINENCIA					REDACCIÓN					ADECUACIÓN				
					EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DIAGNOSTICAR LAS DESTREZAS Y COMPETENCIAS DIGITALES QUE POSEEN LOS DOCENTES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS AREAS	IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA	NIVEL EDUCATIVO	¿Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo?	X					X					X				
			EXPERIENCIA	¿Su nivel educativo asignado por la institución varía según su experiencia profesional?	X					X					X				

	FUNDAMENTALES			¿Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?	X					X					X						
		TEÓRICA	CONOCIMIENTOS DIGITALES	¿Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?	X					X					X						
				¿Qué tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias digitales para los entornos virtuales educativos?	X					X						X					
		PRACTICA	DEFINICIÓN DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS	¿Al referirnos de destrezas y competencias nos referimos a la capacidad e inteligencia para realizar una tarea y la ejecución exitosa de la misma?	X					X					X						
				¿Cree usted que las competencias educativas se	X					X						X					



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**



			caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño optimo en la enseñanza?															
			¿Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?	X					X						X			
		TIPOS	¿Utiliza algún tipo de estrategia didáctica para la enseñanza en entornos virtuales?	X					X						X			
			¿Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales a sido de gran veneficio para el aprendizaje de los estudiantes?	X						X						X		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

VARIABLES	DIAGNOSTICAR IDENTIFICAR DISEÑAR	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	PERTINENCIA					REDACCIÓN					ADECUACIÓN				
					EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	IDENTIFICAR LAS TÉCNICAS Y RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS ÁREAS FUNDAMENTALES	TÉCNICAS	INDICE DE EMPLEO DE TÉCNICAS EN LA ENSEÑANZA	¿Cree usted que los docentes tenían conocimientos del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?	X					X					X				
				¿Cree usted que las instituciones educativas fiscales emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales?	X					X					X				

			¿En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?	X						X					X				
			¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?	X						X					X				
		CONCEPTUAL	DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?	X					X					X				



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**



				¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?	X					X					X				
				RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS Y ACTIVIDADES						X					X				
				¿Cuántos tipos de herramientas digitales cree que se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?	X					X					X				
				¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las	X					X					X				

				áreas fundamentales?															
--	--	--	--	-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Firmado electrónicamente por:

GERMANIC
O RENEE
TOVARARCOS

Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé, MSc.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

: Encuesta para identificar los conocimientos de estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias digitales.

OBJETIVO

: Implementar estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de Educación General Básica en los entornos virtuales.

DIRIGIDO A

: Docentes de básica elemental, básica media y básica superior de la escuela de

Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR

: Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé, MSc.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister

VALORACIÓN INADECUADO	REGULAR	ADECUADO X
----------------------------------	----------------	-----------------------



Firmado electrónicamente por:
GERMANIC
O RENEÉ
TOVARARCOS

Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé, MSc.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Milagro, 31 de agosto del 2021

MSc. Marjorie Mullo

Directora

Escuela de Educación Básica Antonio José de Sucre

Por medio de la presente me dirijo a usted solicitando autorización para realizar la investigación que tiene por finalidad recopilar información valiosa sobre un estudio investigativo cuyo objetivo fundamental es diseñar estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo, Guayas.

La investigación constituirá un aporte significativo, ya que permitirá evidenciar las destrezas y competencias digitales que poseen los docentes para la enseñanza de las áreas fundamentales.

Los resultados serán confidenciales y se emplearán sólo para fines investigativos. En caso de solicitar esta información, con mucha responsabilidad y puntualidad se realizará la entrega de la misma.

Con la convicción de contar con la aprobación nos despedimos de usted.

Saludos Cordiales

Las investigadoras



PARTE I. IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA.

INSTRUCCIONES: A continuación, encontrará varias proposiciones. Marque con una equis (X) la respuesta que se adapte a su condición.

1. Nivel de Estudios: ()
Tecnólogo
() Licenciatura o Profesor.
() Especialización
() Maestría.
() Doctorado.

2. Experiencia laboral: () 0 a 5 años
() 6 A 10 años
() 11 a 15 años
() 16 a 20 años
() 21 o más años

3. Estudios que realiza actualmente ()
Licenciatura o Profesor.
() Especialización
() Maestría.
() Doctorado.
() Ninguno



**PARTE II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE
DESTREZAS Y COMPETENCIAS DIGITALES**

INSTRUCCIONES:

- Lea cuidadosamente cada planteamiento y marque con una equis (X) la opción que indique su opinión según la siguiente escala:
 - 1 Siempre (S)
 - 2 Casi siempre (CS)
 - 3 Algunas veces (AV)
 - 4 Pocas veces (PV)
 - 5 Nunca (N)
- Asegúrese de leer cada uno de los ítems.
- Tómese el tiempo necesario para sus respuestas y sea lo más objetivo posible.

Planteamientos	1 S	2 CS	3 AV	4 PV	5 N
7. Cree usted que son necesarias las estrategias didácticas digitales en su nivel educativo?					
8. Su nivel educativo asignado por la institución varía según su experiencia profesional?					
9. Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?					
10. Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?					
11. Que tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias didácticas digitales para los entornos virtuales educativos?					
12. Se da una ejecución exitosa para la realización de las tareas, cuando nos referimos a destrezas y competencias?					
13. Cree usted que las competencias educativas se caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño óptimo en la enseñanza?					
14. Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?					
15. Utiliza algún tipo de estrategia didáctica digital para la enseñanza en entornos virtuales?					

Planteamientos	1 S	2 CS	3 AV	4 PV	5 N
16. Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales a sido de gran beneficio para el aprendizaje de los estudiantes?					
17. ¿Cree usted que los docentes tenían conocimiento del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?					
18. ¿Dentro de la institución se emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID -19					
19. ¿Tuvo usted algún tipo de conocimientos de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales?					
20. ¿Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos?					
21. ¿En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?					
22. ¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?					
23. ¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión e interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?					
24. ¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?					
25. ¿Cuántos tipos de herramientas digitales cree que se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?					
26. ¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las áreas fundamentales?					



CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARA CUESTIONARIO

Yo, Oswaldo José Jiménez Bustillo, cédula de identidad N° 0962899902 de profesión: docente; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento de recolección de datos de Trabajo Especial de Grado titulado: **Metodologías para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.**

Presentado por la investigadora :**SÁNCHEZ GARCÍA ANDREA**, cursante regular de la carrera de Licenciatura en Educación con mención a Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro; los resultados de la revisión realizada corresponde a aspectos como la adecuación (correspondencia del contenido de la pregunta con los objetivos de la investigación); la pertinencia (relación estrecha de la pregunta con la Investigación); la redacción (interpretación unívoca del enunciado de la pregunta a través de claridad y precisión del uso del vocabulario técnico) de cada uno de los ítems presentados; el detalle se presenta en el cuadro a continuación:



CONSTANCIA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO PARA CUESTIONARIO

Yo, Oswaldo José Jiménez Bustillo , cédula de identidad N° 0962899902 de profesión: docente; por mediode la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento de recolección de datos de Trabajo Especial de Grado titulado: **Metodologías para el desarrollo de destrezas y competencias didácticas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de educación en entornos virtuales en la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.**

Presentado por la investigadora :**CONTRERAS ZAMBRANO KARINA**, cursante regular de la carrera de Licenciatura en Educación con mención a Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro; los resultados de la revisión realizada corresponde a aspectos como la adecuación (correspondencia del contenido de la pregunta con los objetivos de la investigación); la pertinencia (relación estrecha de la pregunta con la Investigación); la redacción (interpretación unívoca del enunciado de la pregunta a través de claridad y precisión del uso del vocabulario técnico) de cada uno de los ítems presentados; el detalle se presenta en el cuadro a continuación:



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO																			
VARIABLES	DIAGNOSTICAR IDENTIFICAR DISEÑAR	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	PERTINENCIA					REDACCIÓN					ADECUACIÓN				
					EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	DIAGNOSTICAR LAS DESTREZAS Y COMPETENCIAS DIGITALES QUE POSEEN LOS DOCENTES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ÁREAS FUNDAMENTALES	IDENTIFICACIÓN DE LA MUESTRA	NIVEL EDUCATIVO	Nivel de Estudios: Bachiller Técnico Superior Universitario Licenciatura o Profesor. Especialización Maestría. Doctorado.	X					X					X				
			EXPERIENCIA	Experiencia laboral: 0 a 5 años 6 A 10 años 11 a 15 años 16 a 20 años 21 o más años.	X					X					X				

	FUNDAMENTALES			¿Cree usted que su experiencia laboral es suficiente para la enseñanza de las áreas fundamentales en entornos virtuales?	X						X										
		TEÓRICA	CONOCIMIENTOS DIGITALES	¿Las estrategias metodológicas son fundamentales para la enseñanza virtual, tiene usted algún tipo de conocimiento de estrategias digitales?	X						X					X					
				¿Qué tan importante cree usted que es necesario tener conocimientos del uso de estrategias digitales para los entornos virtuales educativos?	X					X				X							
		PRACTICA	DEFINICIÓN DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS	¿Al referirnos de destrezas y competencias nos referimos a la capacidad e inteligencia para realizar una tarea y la ejecución exitosa de la misma?	X						X					X					
				¿Cree usted que las competencias educativas se	X						X						X				



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA



				caracterizan por permitir el desarrollo y desempeño optimo en la enseñanza?														
				¿Cree usted que las destrezas educativas estarán mejor desempeñadas en la modalidad virtual?	X					X					X			
			TIPOS	¿Utiliza algún tipo de estrategia didáctica para la enseñanza en entornos virtuales?	X					X					X			
				¿Los tipos de estrategias didácticas digitales que ha utilizado para la enseñanza en entornos virtuales a sido de gran veneficio para el aprendizaje de los estudiantes?	X						X					X		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CUESTIONARIO

VARIABLES	DIAGNOSTICAR IDENTIFICAR DISEÑAR	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	PERTINENCIA					REDACCIÓN					ADECUACIÓN				
					EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	IDENTIFICAR LAS TÉCNICAS Y RECURSOS QUE SE UTILIZAN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS ÁREAS FUNDAMENTALES	TÉCNICAS	INDICE DE EMPLEO DE TÉCNICAS EN LA ENSEÑANZA	¿Cree usted que los docentes tenían conocimientos del uso de técnicas digitales que ayuden al proceso educativo en la enseñanza en entornos virtuales?	X					X					X				
				¿Cree usted que las instituciones educativas fiscales emplean técnicas digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales	X					X					X				



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA



				dada a la nueva modalidad virtual que se generó a raíz del COVID - 19?															
DISEÑAR ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS SUSTENTADAS EN HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE DESTREZAS Y COMPETENCIAS DEL DOCENTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LAS ÁREAS FUNDAMENTALES EN ENTORNOS VIRTUALES	TÉCNICA	HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS DIGITALES	¿Tuvo usted algún tipo de conocimiento de herramientas didácticas digitales antes de ser implementadas en la enseñanza de entornos virtuales?	X					X						X				
			¿Cree usted que los recursos didácticos digitales en las herramientas tics, permiten identificar procedimientos de manera ordenada con la finalidad de construir nuevos conocimientos?	X				X					X						

			¿En caso de tener conocimientos de herramientas didácticas digitales, aplica estos recursos en la enseñanza de entornos virtuales?	X							X					X			
			¿Cree usted que las herramientas didácticas digitales son necesarias para la actual modalidad de enseñanza virtual?	X							X					X			
		CONCEPTUAL	DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	¿Cree usted que los conceptos impartidos en las aulas virtuales tienen mejor comprensión w interpretación por los estudiantes en la nueva modalidad virtual?	X						X					X			



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA



		PROCEDIMENTAL	RESOLUCIÓN DE EJERCICIOS Y ACTIVIDADES	¿Conoce usted recursos didácticos que ayuden a la resolución de ejercicios y actividades de las áreas fundamentales utilizando herramientas digitales?	X						X				X						
				¿Cuántos tipos de herramientas digitales cree que se puedan implementar para la resolución de ejercicios y problemas matemáticos de manera virtual?	X							X				X					
				¿Cree usted que las estrategias y recursos didácticos digitales sean de gran utilidad para la resolución de actividades de las	X							X				X					

				áreas fundamentales?																
--	--	--	--	-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Firmado electrónicamente por:

**OSWALDO
JOSEJIMENEZ
BUSTILLO**

Dr. Jiménez Bustillo Oswaldo José



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Encuesta para identificar los conocimientos de estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias digitales

OBJETIVO : Implementar estrategias metodológicas para el desarrollo de destrezas y competencias digitales en la enseñanza de las áreas fundamentales de Educación General Básica en los entornos virtuales

DIRIGIDO A : Docentes de básica elemental, básica media y básica superior de la escuela de Educación Básica “Antonio José de Sucre” del cantón El Triunfo.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Dr. Jiménez Bustillo Oswaldo José

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Magister

VALORACIÓN :

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
-------------------	----------------	-----------------



Firmado electrónicamente por:

**OSWALDO
JOSEJIMENEZ**

Dr. Jiménez Bustillo Oswaldo José