



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes
de una red educativa de Lima, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Rodriguez Guillen, Milagros Gladys (orci.org/0000-0002-5234-5970)

ASESORA:

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa ([orci.org/ \(0000-0002-5469-2466\)](https://orci.org/0000-0002-5469-2466))

CO-ASESOR

Dr. Pérez Pérez, Miguel Ángel (orci.org/0000-0002-7333-9879)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a, mis hijos Carlitos y Anilu, por su inspiración y bendición y ser la inspiración en todo momento de mi vida, a ti Carlos por su incondicional apoyo de mil maneras, a mi madre y hermanos por su constante apoyo y empuje,. Y a ti papito por haber sido mi ejemplo a seguir.

AGRADECIMIENTO

Un reconocimiento sincero a mi familia. A la Dra. Noemí Julca Vera, por ser mi guía, por su paciencia y apoyo constante en la culminación de este trabajo, así como a mis maestros del postgrado que me aportaron con sus conocimientos.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I INTRODUCCIÓN	1
II MARCO TEÓRICO	7
III METODOLOGÍA	20
3.1 Tipo de diseño de investigación	20
3.2 Variables y operacionalización	21
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5 Procedimientos	28
3.6 Método de análisis de datos	28
3.7 Aspectos éticos	29
IV RESULTADOS	30
V DISCUSIÓN	56
VI CONCLUSIONES	62
VII RECOMENDACIONES	64
REFERENCIAS	66
ANEXOS	77

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudio	22
Tabla 2 Muestra de estudio	24
Tabla 3 tabla de validadores	27
Tabla 4 Confiabilidad de la variable aprendizaje experiencial	27
Tabla 5 confiabilidad de la variable competencia digital	27
Tabla 6 Niveles de aprendizaje experiencial y sus dimensiones	30
Tabla 7 Niveles de aprendizaje experiencial por institución educativa.....	31
Tabla 8 Niveles de competencia digital docente y sus dimensiones	32
Tabla 9 Niveles de competencia digital docente por Institución Educativa	34
Tabla 10 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Competencia digital docente	35
Tabla 11 Asociación entre Aprendizaje experiencial y Técnica	37
Tabla 12 Asociación entre el aprendizaje experiencial y Comunicativa	38
Tabla 13 Asociación entre el aprendizaje experiencial e Informativa	40
Tabla 14 Asociación entre el aprendizaje experiencial y ciudadanía digital	41
Tabla 15 Asociación entre el aprendizaje Experiencial y pedagogía	43
Tabla 16 Asociación entre el aprendizaje experiencial y Actitud ante las TIC.....	44

Tabla 17 Valor del estadístico de Contraste	47
Tabla 18 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencias digital docente	48
Tabla 19 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión técnica	49
Tabla 20 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión comunicativa	50
Tabla 21 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión informacional	51
Tabla 22 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión ciudadanía digital	52
Tabla 23 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión pedagógica	54
Tabla 24 Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión actitud ante las TIC	55

Índice de Figuras

Figura 1 Niveles del aprendizaje experiencial y sus dimensiones	30
Figura 2 Niveles del Aprendizaje experiencial por Institución Educativa	31
Figura 3 Nivel de la Competencia digital docente y sus dimensiones	33
Figura 4 Niveles de competencia digital docente por Institución Educativa.....	34
Figura 5 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Competencia digital docente	36
Figura 6 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Técnica.....	37
Figura 7 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Comunicativa	39
Figura 8 Asociación entre el Aprendizaje experiencial e Informativa.....	40
Figura 9 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Ciudadanía digital	42
Figura 10 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Pedagógica.....	43
Figura 11 Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Actitud ante las TIC.....	45

RESUMEN

El presente estudio se rigió por el objetivo general de determinar la relación del aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, por ende, su metodología se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo básico de diseño no experimental correlacional que optó por ejecutar cuestionarios a una muestra compuesta por 77 docentes, cuyos resultados señalaron que el 96.1% de los docentes muestran un nivel alto de aprendizaje a través de su experiencia docente y 51.9% de los docentes reportaron un nivel regular de desarrollo de las competencias del manejo de recursos digitales, constatado con un coeficiente de Rho de Spearman igual a 0.330 junto a una probabilidad inferior al 5%. En consecuencia, el aprendizaje basado en su experiencia docente conlleva a integrar las destrezas digitales en la metodología de enseñanza que propicie mejorar su desempeño y se alcance mejores rendimientos académicos en los niños y niñas.

Palabras clave: Aprendizaje experiencial, competencias digitales, labor docente.

ABSTRACT

The present study is governed by the general objective of determining the relationship of experiential learning on the digital skills of teachers in an educational network in Lima, 2022, therefore, its methodology is framed in a quantitative approach of a basic type of non-experimental design. Correlational study that chose to execute questionnaires to a sample composed of 77 teachers, whose results indicate that 96.1% of teachers show a high level of learning through their teaching experience and 51.9% of teachers report a regular level of development of the digital resource management skills, verified with a Spearman's Rho coefficient equal to 0.330 together with a probability of less than 5%. In conclusion, learning based on their teaching expertise leads to the integration of digital skills in the teaching methodology that favors improving their performance and achieving better academic performance in students.

Keywords: Experiential learning, digital skills, teaching work.

I. INTRODUCCIÓN

El creciente avance tecnológico en los últimos años ha originado trascendentales cambios en los distintos sectores de la sociedad, llegando a tener una participación en los perfiles de los profesionales sobre todo en los que tienen a cargo brindar una enseñanza a otras personas, como es el caso de los docentes de nivel inicial que para afrontar la pandemia de Covid-19 se vieron en la necesidad y obligación de implementar nuevas estrategias pedagógicas haciendo uso de los medios virtuales (Benavente et al. 2021).

Los docentes que brindan una enseñanza a niños y niñas de educación inicial, afrontaron grandes retos por la Covid-19, puesto que, debían aparte de aprender a tener uso de las herramientas tecnológicas ver la forma en cómo lograr que los menores puedan centrarse en la clase y poder lograr su aprendizaje, ya que, por ser personas que recién estaban empezando con sus estudios no era fácil lograr que estuvieran por mucho tiempo conectados a una computadora, laptop, celular o entre otras herramientas que fueron los medios para recibir una enseñanza (Cárdenas y Ochoa, 2021).

Según Perdomo et al. (2020), contar con competencias digitales implica tener acciones y habilidades en los docentes para aplicarlas durante la enseñanza a los alumnos y que el aprendizaje llegue a ser de calidad, sin embargo, existen deficiencias en los docentes de nivel inicial, puesto que, al ser niños y niñas que no tienen uno de la tecnología no ven que sea necesario, por ello, cuando inició la crisis sanitaria se vieron en la necesidad de aplicar una enseñanza de acuerdo al aprendizaje basado en su experiencia sobre los medios virtuales.

Por tal motivo, Uno de los objetivos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO), es otorgarles apoyo a todos los países del mundo para que hasta el 2030 puedan intensificar las competencias en los docentes y puedan generar su aplicación de las TICS durante sus procesos de enseñanza en

todos los niveles de educación y que no vuelvan a tenerse los problemas presentados durante la pandemia de Covid-19 (Champa et al., 2021).

Conforme con la investigación presentada por (Rocha & Hernández, 2020). manifiesta que en México se están incorporando proyectos como el denominado Kids on Computers para que los docentes puedan adquirir competencias digitales en los estudiantes fortaleciendo su aprendizaje experiencial, ya que un 60% había desarrollado sus labores por más de seis años, sin embargo, solo a un 20% se les otorgo una capacitación formal y es resto se vio en la necesidad de ir aprendiendo de acuerdo a la experiencia que tenía en manejo de aplicaciones en el medio virtual

En cuando a Latinoamérica la Comisión Económica para América Latina (CEPAL), hace mención que se continúa teniendo deficiencias en las competencias digitales de los docentes sobre todo los que tienen especialidades para la educación inicial (Rodríguez, 2021). De acuerdo con un estudio entre los países que tienen estas desventajas son Ecuador con 54% que no brinda un aporte en la resolución de problemas, México en más del 50% con bajos niveles y Brasil un 45% de los docentes no cuentan con las herramientas necesarias, además un 57% de los maestros no continúan con un aprendizaje que contribuya en el logro de sus competencias profesionales (Romero 2021),

En nuestro país el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), se encontraba incentivando la aplicación y fomento de las competencias digitales en un 33% de los docentes por medio de una formación continua, sin embargo, continúan las falacias porque según lo mencionado por Reyna (2022), un 60% de los profesores tienen dificultades para que puedan tener manejo de sus competencias digitales y al momento de aplicarlos en la enseñanza de los niños y niñas conozcan cómo realizarlo y no solo lo tengan que aplicarlos de acuerdo a su aprendizaje experiencial que puede ser muy básico que no contribuirá en la educación de los alumnos.

Rodríguez (2021), hace mención en su estudio que 70% de los docentes en alguna ocasión se le brindó una capacitación sobre los medios tecnológicos y 22% que no lo recibieron, por lo cual, fue necesario que hicieran uso de los medios tecnológicos de acuerdo a su conocimiento básico por medio de su aprendizaje experiencial generando que en ocasiones los niños y niñas de educación inicial no prestaran una eficiente atención a las clases que desarrollaban los docentes.

Fueron evidentes las deficiencias que tuvieron los docentes peruanos para dictar sus clases por los medios virtuales debido a la pandemia de Covid-19, sobre todo en los educadores de nivel inicial, donde no era indispensable hacer uso de las herramientas tecnológicas, ya que, más se requiere de una educación basada en juegos y dinámicas educativas, pero, debido a la crisis sanitaria en la actualidad es indispensable que los docentes adquieran competencias digitales (Quispe y Huamán, 2021).

Estas deficiencias se deben a la falta de preocupación de las autoridades que no brindan las condiciones adecuadas a los docentes que otorgan sus enseñanzas en las instituciones públicas para que puedan por medio del aprendizaje continuar adquiriendo competencias en herramientas digitales y no solo apliquen una enseñanza con el aprendizaje experiencial de los docentes como sucedió en la institución educativa que brinda una enseñanza a niños y niñas de nivel inicial, donde los maestros tuvieron que hacer uso de sus conocimientos básicos para brindar una enseñanza de forma remota necesitando el apoyo de los padres para que puedan los alumnos prestar atención a sus clases.

Los docentes que desempeñan sus labores en la institución pública, de manera apresurada se vieron en la necesidad de aprender a cómo utilizar la tecnología y reestructurar su metodología de enseñanza para que los alumnos puedan lograr sus competencias educativas, por ello, se desarrolló la presente investigación, con el propósito de conocer las condiciones de los profesores para que se incentiven al aprendizaje y desarrollo de sus competencias digitales.

Con la finalidad de que se brinden una educación de calidad a los niños y niñas para que alcancen sus niveles de aprendizaje, porque al ser estudiantes de inicial se deben buscar mayores estrategias para implementar sus competencias digitales que puedan contribuir con el aprendizaje experiencial de los docentes, ya que, al ser docentes mayores es un poco complejo que implementen entre sus enseñanzas los medios tecnológicos. Por ende, los problemas en la conexión que se evidenciaron cuando sucedió la pandemia de covid-19 no sucederán porque las constantes capacitaciones o educación sobre la tecnología en los estudiantes sumado con sus conocimientos en tecnología podrán otorgar una educación eficiente sin deficiencias ni errores logrando las competencias educativas en los niños y niñas que cursan el nivel inicial.

En ese sentido, se formula como problema general ¿Cómo se relaciona el Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022 ?, atribuyéndose los siguientes problemas específicos: (i) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?, (ii) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?, (iii) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?, (iv) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?, (v) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?, (vi) ¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión actitud hacia las TIC`S de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?.

El estudio muestra una justificación teórica pues se realizará un análisis cauteloso de los modelos teóricos que abordan el aprendizaje concebido a través de las experiencias durante el ejercicio profesional docente, así como, el incremento de competencias digitales en un contexto que demanda innovación en las metodologías educativas e incorporación de las tecnologías de información en el

proceso de enseñanza - aprendizaje, cuya evaluación conlleve al otorgamiento de una gama de aportes respecto a la influencia de ambas variables a la literatura registrada.

A nivel metodológico, el estudio contempla un enfoque cuantitativo que registrará la realización del mismo, por tanto, se empleará instrumentos validados con consistencia interna junto a la elección de apropiados métodos estadísticos y pertinente análisis de los hallazgos reportados, lo cual, conforme un referente en la ejecución de indagaciones próximas con similar objeto sometido a investigación.

De manera práctica, los hallazgos registrados en el estudio conllevarán a desarrollar e incorporar propuestas curriculares que fomenten el aprendizaje experiencial como herramienta de fortalecimiento de las habilidades digitales exigidas en el ámbito laboral como el ejercicio de su labor pedagógica en concordancia con las nuevas metodologías educativas instauradas, a fin de reflexionar por el rendimiento académico de los niños y niñas en aras de alcanzar los altos estándares de logro educativo.

De esta forma, se establece como objetivo general, determinar la relación del Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022., siendo los objetivos específicos son los siguientes: (i) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (ii) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (iii) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (iv) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (v) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (vi) Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión actitud hacia las TIC`S de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Por ende, se plantea como hipótesis general el aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, por ello, se propone como hipótesis específicas: (i) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (ii) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (iii) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (iv) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (v) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, (vi) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión actitud hacia las TIC`S de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional se dilucidan los subsecuentes estudios:

Cárdenas y Ochoa (2021), en su investigación desarrollo una propuesta para incrementar las competencias digitales en los docentes en la ciudad Azogues en Ecuador. La metodología utilizada era de enfoque cuantitativo de corte transversal no experimental, ejecutando la aplicación de una encuesta a 100 profesores, obteniendo como resultados que un 87% de los educadores tienen un conocimiento de cómo utilizar los medios virtuales, sin embargo, un 85% no se sentían preparados para ponerlos en práctica y brindar sus enseñanzas, por tanto, el 69% al no tener una manipulación plena de dichas herramientas no estaban a gusto de poder ejercer sus actividades con la tecnología, no obstante, si están de acuerdo en un 99% que la técnica digital tiene un impacto positivo en la educación de los alumnos. En conclusión, al tener un entendimiento por parte de los docentes sobre las herramientas de tecnológicos se necesita de la incorporación de una propuesta de mejora para abrir talleres por medio de capacitaciones para que los estudiantes tengan plena seguridad de utilizar los aplicativos tecnológicos para la educación de los alumnos.

Odundo et al. (2018), estudiaron el predominio del aprendizaje experiencial en el conocimiento condicional de la formación docente, con un método descriptivo no experimental y una encuesta a 68 profesionales de educación, para obtener como parte de los resultados que para un 77.9% de los docentes consideraban que la preparación que ejercieron durante su proceso de inducción fue de calidad y se sienten muy complacidos por que contribuirá favorablemente en el rendimiento de los alumnos, un 20.6% menciona que fue bastante satisfactorio la enseñanza y 1.5% estaban satisfechos, en la aplicación de conocimientos y habilidades para un 1.5% era insignificante, 26.5% favorable y 72.1% tenía demasiada importancia, asimismo, para un 77.9% los juegos presentaba una contribución para que desarrollen mayores experiencias que serían transmitidas a los alumnos. En conclusión, debido a la demanda de un cambio en la calidad educativa, los docentes deben ejercer

desde su formación como profesionales habilidades y conocimientos que permitan brindar una enseñanza eficaz con estrategias que motiven al estudiante a estudiar llegando a obtener logros académicos.

Grau & Turula (2019), desarrollaron una investigación con el propósito de conocer en cuanto los docentes incurren poner en práctica su aprendizaje experiencial para las competencias de los docentes, por medio de una metodología descriptiva no correlacional con una encuesta a 40 participantes, de los cuales, se obtuvo como parte de los resultados de acuerdo a los ítems planteados, en 32% presentaban competencias y actitud positiva, sin embargo, en las competencias pedagógicas digitales se llegó a tener un diagnóstico menor de acuerdo a la experiencia que habían tenido con los aplicativos tecnológicos. En conclusión, los docentes si adquieren competencias de acuerdo al aprendizaje experiencial, por tanto, se indica que los futuros profesores no deben conformarse solo con las enseñanzas que se han obtenido en las universidades.

Fuentes et al. (2018), en su estudio tenía como propósito ejecutar un estudio de las competencias digital docente en un centro educativo de España, a través de una metodología descriptiva con diseño no experimental y método cuantitativo aplicando una encuesta a 2631 profesores. Entre los resultados se encontró que un 69% de las personas encuestadas tenían como ampliación de formación adicional a su profesión de 2 a 3 cursos, sin embargo, el 54% solo desea tener uso de la educación presencial y un 39% tiene conocimiento de los medios tecnológicos en la enseñanza. En conclusión, los docentes tienen deficiencias en la aplicación de las competencias digitales para brindar una educación en el sector pública de nivel primaria.

A nivel nacional se exponen los siguientes estudios

Carrión y Carrión (2022), en su investigación propuso determinar las variables competencias digitales y el aprendizaje servicio en un centro educativo público de Lima, 2021. La metodología es descriptiva de nivel correlacional con diseño no experimental transversal y de enfoque cuantitativo. Aplicó un cuestionario

a 111 docentes, en cuyos resultados se obtuvo un nivel medio del 73% competencia digital y en sus componentes 80.2% tecnológica, 67.6 % comunicación y apoyo en la red, 54.1% creación de contenido digital y 55.9% seguridad en red y 53.2% solución de conflictos. Asimismo, el valor de Chi cuadrado tiene una significancia igual a 0.042 por lo tanto p es menor. En conclusión, se afirma la asociación entre aptitudes digitales y aprendizaje servicio de los profesores, por consiguiente, una mejora en las competencias desarrolladas supone un nivel superior de aprendizaje servicio del maestro en la casa superior de estudios.

Quispe y Huaman (2021), en su estudio planteó como objetivo principal establecer el nivel de competencias digitales en los profesores de un colegio, con una metodología de enfoque cuantitativo de diseño no experimental, además de tipo descriptivo y corte transversal, asimismo, se hizo uso de una encuesta a 95 docentes, permitiendo obtener los siguientes resultados: en los niveles de competencia digital, un 56.8% tenía un promedio medio, 28.4% estaba en alto y 14.7% en deficiente, de acuerdo a sus dimensiones estuvieron, el 36.8% en regular, 34.7% decadente y 28.4% en bueno, en comunicación el 43.2% presentaba una respuesta moderada, 34.7% elevado y 22.1% en bajo, referente a la creación de contenidos, el 41.1% mencionaron en nivel de alto y medio frente al 17.9% de disminuido, asimismo, en la seguridad, el 44.2% en controlado y 32.6% excelente y por último, en resolución de problemas técnicos, un 56.8% en considerable, 26.3% de óptimo y 16.85 con problemas. En conclusión, los docentes deben incrementar sus capacitaciones en las herramientas digitales para elevar sus niveles de conocimientos y así brinde una educación eficiente a los estudiantes.

Ascona (2020), cuyo análisis tenía determinar una asociación entre el aprendizaje experiencial y la utilización de whatsapp en los docentes durante el confinamiento social, con una metodología cuantitativa de diseño no experimental, descriptivo de nivel correlacional. Además, utilizó como muestra a 60 profesores para desarrollo de una encuesta, obteniendo como parte de sus resultados en los niveles de aprendizaje experiencial con 30% en alto, 53.3% medio y 16.7% bajo. En cuanto a las dimensiones de convergente en 41.7% elevado, 33.3% decadente y

25% en regular, en divergente un 46.7% bueno, 30% deficiente y 23.7% promedio, respecto al asimilador 41.7% era positivo, 36.7% de problemas y 21.7% no tenía buenos resultados y en acomodador un 41.7% estaba en excelente, 33.3% bajo y 25% de medio y en la correlación de Rho de Spearman 0.843 y significancia inferior al 5%, por tanto, se corrobora una relación entre las variables. En conclusión, se determinó una conexión entre el aprendizaje experiencial de los profesores frente al uso de whatsapp.

Herrera, (2020), en su investigación diagnóstica la relación entre el aprendizaje experiencial de los docentes y su práctica en los centros educativos públicos de Rioja, a través de una metodología cuantitativa, descriptiva, correlacional de diseño no experimental y como fuente de estudio una encuesta a 70 docentes, permitiendo obtener los siguientes resultados, en cuanto al método del AE los indicadores fueron con 25.7% casi nunca, 22.9% siempre, 18.6% nunca, 17.1% a veces y 15.1% casi siempre y en práctica docente, un 28.6% refirió que en todo momento, 21.4% jamás, 17.1% en ocasiones y rara vez y con 15.7% usualmente. En las dimensiones de experiencia concreta se evidenció una estadística de 27.1% en constantemente igual al de preparación para el aprendizaje con 28.6% de promedio más significativa, en referencia a observación reflexiva fue un 25.7% de vez en cuando asimismo como con enseñanza para el aprendizaje en 2.6%, conceptualización abstracta se determinó un 27.1% para frecuentemente y en todo momento con 28.6% en participación de la gestión institucional, de la misma manera para la experiencia activa con 30% en alternantes, el cual, fue el porcentaje de desarrollo de profesionalidad en continuidad. La correlación de Chi cuadrado de Pearson obtuvo un valor de 49.799 y significancia menor al 5% con una prueba de Gamma en 0.421 indicando una conexión directa media, llegando a la conclusión que existe una relación positiva en el aprendizaje y la práctica de los profesores.

Respecto a la primera variable del aprendizaje experiencial, es considerada como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas (Fuentes, 2020), en este caso serían los docentes, encargados de brindar una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su

proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia sin haber tenido una enseñanza previa. (Gleason y Rubio 2020) El aprendizaje experiencial proviene de la experiencia que tiene la personas a través de los años y circunstancias que atraviesa, lo cual, permite que el individuo pueda lograr un crecimiento individual conforme a sus conocimientos propios e incrementar su sabiduría para lograr ser personas eficientes, por ello, es importante que puedan recibir una instrucción capacitada que fortalezcan sus capacidades personales (Domingo, 2019). Según Baena, (2021), indica que el aprendizaje experiencial se encuentra relacionado con desarrollar un trabajo en equipo de acuerdo al uso de la tecnología, para lo cual, se necesita de un conocimiento básico que debe ser complementado con capacitaciones para que se obtengan mejoras en sus habilidades y rendimiento académico.

En cuento a cada uno de los aportes brindados sobre el aprendizaje experiencial se indica que se obtiene de acuerdo a las vivencias que cada individuo puede tener con las actividades cotidianas que desarrolla y a los desafíos a los que se afronta, puesto que, para buscar una solución a distintas circunstancias se necesita de buscar entre los conocimientos como poder resolverlo, sin tener que haber tenido a otra persona como instructor o que se ejecute una enseñanza previa.

En Kolb (2015), manifiesta que el aprendizaje experiencial, viene a ser una forma de aprender de la propia experiencia que se desarrolla entre el vivir como persona. Es definido como la habilidad de obtener un aprendizaje con su propia experiencia, por ello, es importante que la personas mantenga una interacción constante con lo que desea llegar a desarrollar capacidades, en todo momento contando con una retroalimentación para conocer cuánto se logró avanzar (Dellaportas & Hassall, 2013). Conforme a Heinemann (2019), en todo momento se va ejerciendo un aprendizaje porque las personas durante el pasar de su vida, con los sucesos que atraviesen van ganando experiencias y con ello un conocimiento nuevo de cómo afrontar las cosas nuevas a las que se enfrenten aquel aprendizaje se agrupa con la enseñanza cuando es otra persona quien lo otorga (Anwar & Nawzad, 2021), lo cual, permite que se adquiera una mejor comprensión y

habilidades para tener una base más confiable en cómo llevar a cabo las acciones para darle solución a los problemas (Villarreal et al., 2021), por tanto, en el caso de las herramientas virtuales se obtiene un aprendizaje basado en las experiencias de la misma manera que como se atraviesa la vida cotidiana (Kwon, 2019)

En relación a ello, aprendizaje se inicia desde que los seres humanos son niños, porque al relacionarse con otras personas y haber presenciado temas, ya conocen en caso les suceda como deben actuar y darles solución a sus dificultades sin haber recibido una enseñanza netamente de aquel tema.

Entre las teorías que sustentan el aprendizaje experiencial se tiene al ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb, quien menciona al aprendizaje experiencial, como capacidades que llegan a destacar frente a las demás, que provienen como un modelo hereditario de acuerdo a las experiencias que atraviesa la persona (Rodríguez, 2018). Para Kolb es un método que vincula la educación, el trabajo y el desarrollo del personal, es decir, tanto el ámbito laboral como los objetivos que se desean lograr en la educación (Kong, 2021), ya que, se relaciona el trabajo que es desarrollado en la educación con el nivel del personal docente de acuerdo a cuatro fases: la experiencia, observación, conceptualización y experimentación activa (Granados & García, 2016).

Conforme a lo expuesto, el individuo ya nace con una capacidad de aprendizaje, porque desde que ya se está en contacto con el círculo social se observa, reflexiona, experimentando para brindar una comprensión sobre lo que están atravesando y con ello se ejerce un aprendizaje directamente de la experiencia sin haber tenido una enseñanza calificada o directamente relacionada para la persona.

Teoría en campo de Kurt Lewin, manifiesta que el ser humano se desarrolla y toma un comportamiento de acuerdo al campo psicológico en el que se relaciona que puede contribuir en su aprendizaje conforme a las percepciones sociales, , es decir, que para Lewin se llega a tener un aprendizaje en el comportamiento social conforme a las situaciones actuales y no necesariamente dependen de las

experiencias pasadas sino como las perciben en momento actual que se encuentran atravesando los docentes (Oliva , 2015).

De acuerdo con el personaje, la experiencia se toma del momento para superar alguna situación, no necesariamente se va acumulando con el pasar del tiempo sino depende directamente de la situación a la que se enfrente.

Teoría de la experiencia de John Dewey, haciendo mención que el aprendizaje experiencial proviene de las experiencias que puede poseer los individuos añadiéndoles las reflexiones que se generan de aquellas experiencias, a pesar de ser criticado con su teoría hubo estudios que se centraron en su aporte y actualizaron los indicadores a conceptualización, experiencia, experimentación activa y observación que involucran a los niños y niñas como a los educadores (Ruiz, 2013).

Para obtener como finalidad un aprendizaje experiencial se necesita de haber cruzado una experiencia y las reflexiones que se haya ejecutado del problema que se atravesó emitiendo como parte de los factores la comprensión de los sucesos.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, quien manifiesta que el aprendizaje experiencial se adquiere con las experiencias que el individuo a construido desde la interacción que ha tenido con el entorno que lo rodea, por tanto, manifiesta que de acuerdo a las experiencias que los docentes han atravesado con los medios tecnológicos les ya ha permitido adquirir un conocimiento que más adelante aportara en su desarrollo personal (Arias y Oblitas, 2014).

Que la persona cuente con un aprendizaje experiencial significa que se ha relacionado con su círculo social, de donde le ha concedido obtener una capacidad de comprender las situaciones y en caso más adelante nuevamente se encuentre con ella podrá saber cómo darle solución.

Teoría constructivista, de acuerdo con Bereiter (1994, citado por Steve 2015), indicando que el aprendizaje depende de la actividad que ejerzan las propias personas conforme a sus prácticas de su vida cotidiana, no solo depende de que se les enseñe algo nuevo sino por uno mismo, con las preguntas o cuestiones que se realicen sobre algún tema que no logren comprender y obtengan una solución ante

dicho problema, asimismo, serán argumentados con las aportaciones de su círculo social para unificar los conocimientos.

En cuanto a esta teoría, los seres humanos deben estar en constante actividad que les permitirá tener un conocimiento nuevo y para ello, cuando se desconozca algo se debe preguntar para que se logre comprender y conocer cómo se solucionara la situación.

Las dimensiones que se tomarán en cuenta para medir el aprendizaje experiencial estarán de acuerdo al modelo de David Kolb: Dimensión convergente, que nacen de los estados básicos que tiene el aprendizaje en la conceptualización abstracta (concreta-abstracta) y la experiencia activa (activa-reflexiva), las cuales, indican que los individuos tienen habilidades para poder encontrar soluciones a los distintos problemas (García et al., 2018). La siguiente dimensión es divergente teniendo como características principales la experiencia concreta y la observación reflexiva, ya que, la persona ejecuta una mayor producción de ideas sobre alguna situación por medio de una imaginación y al ser expuesto ante otras personas puede generar también una retroalimentación (Torres et al., 2020). Tercera dimensión estaría el asimilador, tiene que ver con la conceptualización abstracta y la observación reflexiva basándose en usar el razonamiento de tipo inductivo a través de la observación incluso se llegan a adaptar a los retos que demandan la situación (Ortega et al., 2019). Dimensión acomodadora, el cual, predomina de acuerdo con la experimentación activa y la experiencia concreta, las personas se arriesgan a las situaciones y de acuerdo a sus experiencias dan solución a los problemas (Morales et al., 2019).

De acuerdo a lo mencionado, para tener como resultado un aprendizaje experiencial, debe el individuo ejercer cuatro elementos importantes conforme a como estén relacionándose con la actividad o situación para saber afrontarla, por ello, se inicia sabiendo que todos son capaces de dar respuesta a un problema, por tanto, se ejercen una serie de ideas de son asimiladas en relación al razonamiento de que alternativa se pondrá en marcha para que se brinde una conclusión y manejar las circunstancias.

En cuanto a la segunda variable de competencia digital docente, es entendida como el conglomerado de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez y Fernández, 2016). Al ser indispensable en la actualidad, se llegan a considerar como una de las ocho competencias claves que se debe tener en el aprendizaje porque involucra tener un acceso para conocer cómo comunicarse en el lenguaje nativo e incluso interactuar con personas extranjeras que utilizan otro idioma (Brevik et al., 2019), es útil para que los docentes los apliquen en el trascurso de la vida en distintas materias (Guran et al., 2021), incluso mencionan que la tecnología brinda oportunidades para la crítica y la reflexión que pueden tener no solo los docentes, los niñas o niños sino todas las personas que puedan contar con estas habilidades (Cojocar et al., 2018). Una persona al ser uso de la tecnología o las herramientas virtuales se vuelve más creativa, capaz de analizar distintas situaciones para otorgarle una solución, es por ello, que en la actualidad representa un verdadero cambio para los centros educativos, donde el docente es el responsable de incentivar su uso en los alumnos (Nouri et al., 2020).

En las competencias digitales, se tiene especial uso de la tecnología porque se utilizan en todos los campos, sobre todo si se trata de la educación, por tanto, es necesario que los profesores sepan cómo manejar estas herramientas, desde los niveles iniciales hasta los grados superiores, ya que, también les abre mayores posibilidades de obtener reconocimientos porque incrementan sus capacidades como profesionales.

Es importante que los docentes cuenten con competencias digitales que tenga presente que se tiene que seguir de por vida instruyéndose sobre como poder aplicarlo en sus estudiantes (Fernández y Fernández, 2016), no solo fomentar el trabajo en los niños y niñas sino en sí mismo como profesional para que contribuya en sus propios conocimientos porque se encuentra relacionada en poder adquirir otras competencias, ya que, se tiene un acceso a todos los campos conociendo

sobre el uso de las Tics (Kelentrić et al., 2017). Cuando los docentes aplican sus conocimientos de tecnología desde la edad temprana en los niñas y niños les ayuda en que ellos puedan desarrollar sus conocimientos más rápido y eficiente con el cuidado que se debe tener, por ello, también se considera el apoyo de los padres para no tener problemas en su seguridad y por lo contrario contribuya en su educación (Hardersen, 2012).

En todo momento los profesionales deben continuar aprendiendo, instruyéndose y relacionándose con su cirulo para que en conjunto puedan interactuar y descubrir cómo se da solución a los problemas que anteriormente no conocían. En los docentes, servirá para brindar una educación de calidad a los estudiantes que necesitan obtener mejores competencias académicas.

Entre las teorías que sustentaran el estudio de las competencias digitales estará la teoría de la conectividad de Siemens, donde se menciona que la persona es el centro y el punto para dar inicio a la conectividad, ya que, es quien va a generar nuevos aprendizajes y quien mayormente lo realiza de acuerdo al medio en que se relaciona, ya que, en la actualidad la mayor cantidad de individuos se encuentran conectadas por los medios digitales y son los recursos que llegan a facilitar el acceso al conocimiento para que los docentes puedan ejercer un enfoque pedagógico práctico e interactivo para que lo apliquen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y garantizar una educación de calidad en los menores (Idrovo, 2019). Es la teoría con mayor empoderamiento cuando se dio inicio la pandemia de covid-19, puesto que, los docentes al brindar una reducción remota necesariamente se vieron en la obligación de desarrollar sus clases por medio de las herramientas tecnológicas (Romero, 2021).

Conforme a la teoría, las competencias digitales no podrían existir si las personas no tienen un uso de ella y debido a la globalización es necesario que todos los profesionales de educación puedan conocer cómo utilizarlas para que se haga más factible brindar sus conocimientos, puesto que, ya se puede ejercer una enseñanza a larga distancia a través de las herramientas virtuales y deben ejercer una práctica constante de ello, así podrán lograr un entendimiento y comprensión total de dichas herramientas.

También se tiene en cuenta la teoría constructivista, ya que, los docentes hacen uso de los medios de información para desarrollar sus procesos de enseñanza a los niños y niñas teniendo un aprendizaje constante y reciproco porque cada vez van existiendo nuevas actualizaciones en los medios virtuales llegando a ser necesario que los educadores vayan conociendo sobre aquellos cambios para brindar una buena enseñanza a los estudiantes de tal forma que se logre una eficiente educación, en los últimos años la educación a distancia fue el único recurso para que los maestros dictaran sus clases debido a la crisis sanitaria y fue necesario que se aprenda a tener un uso sobre la tecnología en todos los niveles de educación (Holguin et al., 2020).

En todo momento se va construyendo un nuevo aprendizaje porque la globalización se encuentra en un cambio constante, por tanto, para obtener competencias digitales docentes, es esencial que el profesor esté relacionado con dichas herramientas permitiendo que se obtengan incremento en sus capacidades, los cuales, serán transmitidas hacia los estudiantes cuando se les otorgue su enseñanza.

Teoría sociocultural de Vygotsk, planteando que los docentes son los elementos clave para generar un desarrollo en las competencias digitales que pueden ser brindado a los estudiantes por medio de sus clases y los docentes al pertenecer a una sociedad van adquiriendo un aprendizaje, mientras mayor interacción se tenga sobre la tecnológica y sus recursos más rápido será que los profesores puedan llegar a obtener competencias digitales, puesto que, se dará un uso constante de las herramientas tecnológicas sobre todo ahora que debido a la pandemia de coronavirus se dio inicio a la educación a larga distancia, por ello, es indispensable que cuenten con competencias digitales (Colás et al., 2019).

En relación a la teoría, para obtener una competencia digital los profesores necesitan estar en una interacción constante con la tecnología, así podrán aprender más rápido su manejo y como deben ser utilizados durante las enseñanzas de los alumnos, de lo contrario puede llegar a ser dificultoso su aplicación y no aprovecharan los beneficios para una educación de calidad de aquellos recursos virtuales.

Se tomarán en cuenta el modelo presentado por Marques (2000 citado por Calle, 2021) para las dimensiones sobre la competencia digital docente: dimensión técnica, que son los conocimientos que puede tener el docente en cuanto a los sistemas de informáticos, así como su manejo y gestión para poder almacenar archivos, desinstalación y creación de contenidos de imágenes, videos entre otros (Del Hoyo, et al., 2021). Dimensión informacional, es la capacidad que tendrá el profesor de contextualizar y organizar la información que puedan permitir solucionar los problemas cuando se requiera (Chunga & Rumiche, 2019). Dimensión comunicación para poder ejecutar su trabajo con la creación y difusión de textos, audios, imágenes o videos que pueden ser emitidos por los canales de comunicación que tienen las Tic hacia otras personas (Cantón et al., 2017). Siguiendo la dimensión ciudadanía digital, conforme a la utilización y los aprovechamientos que se tengan de los recursos virtuales promoviendo la legalidad de los contenidos y ética en la comunicación con otros miembros (Marín et al., 2021). En dimensión pedagógica, basada en tener competencias para poder manejar las herramientas virtuales por medio de diseños y planes para poder brindarlas enseñanzas a los niños y niñas (Rangel, 2015). Dimensión Actitud Ante las Tic, es fundamental que el docente pueda contar con habilidades, conocimiento y competencias en el uso del Tics, por ello, tiene que estar abierto a las nuevas actualizaciones (García et al., 2022).

Respecto a lo expuesto, se indica que para dar a conocer las competencias digitales que mantengan los docentes, se relaciona a la práctica que tengan de los recursos virtuales, no se aprende si en caso no se lleva a cabo un accionar. Debe saber cómo ejecutar una organización de todos los sistemas para que establezca cual será el más necesario de aplicarlos en sus clases y quienes deben esperar para que se mantenga una comunicación fluida con sus estudiantes y se valla aprendiendo de manera conjunta y ambas partes sepan que la tecnología también implica conocer que paginas son seguras que contribuirán en el aprendizaje de los escolares. También es importante que el profesor pueda manejar estrategias pedagógicas para que la interacción sea más fluida y los alumnos no se aburran de

las enseñanzas que les están trasmitiendo y ello se logra cuando los profesionales toman parte de sus enseñanzas a la tecnología formando parte de sus aliados para brindar una enseñanza de calidad.

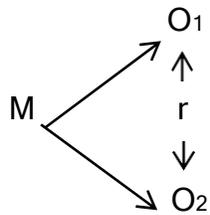
III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación: es de tipo básico pues se efectuó una especificación de las particularidades del fenómeno de interés en su estado actual, cuya examinación de sus peculiaridades y vinculaciones entre ambas variables conllevó a otorgar una serie de información que profundice el conocimiento reportado en la literatura (Sánchez & Reyes, 2015).

Contempla un enfoque cuantitativo porque se empleará métodos estadísticos en el tratamiento de una serie de datos sujetos a medición numérica que propicie corroborar o descartar la hipótesis propuesta respecto a la teoría seleccionada en el estudio en aras de emitir generalizaciones pertinentes (Hernández & Mendoza, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación: es de diseño no experimental pues se realizará un análisis minucioso de las particularidades del fenómeno de interés en su contexto actual sin administrar tratamientos o ejecutar intervenciones que altere el comportamiento de una variable asociada a una problemática determinada (Hernández & Mendoza, 2018). Asimismo, se enmarca a un corte transversal pues el estudio enfocará su propósito en compilar información asociada al aprendizaje experiencial como a las competencias digitales en docentes que ejecutan labores en una red educativa de Lima en un momento dado. Además, comprende un nivel correlacional porque se realizará una medición numérica de cada variable que conllevará a su cuantificación y posterior establecimiento de asociaciones, a fin de afirmar o rechazar la hipótesis formulada. De esta manera, el esquema de trabajo corresponde al siguiente:



Donde:

M= Muestra de estudio sometida a análisis

O₁: Aprendizaje experiencial

O₂: Competencias digitales

r: Relación o asociación entre ambas variables.

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1. Aprendizaje experiencial

Definición conceptual. Es considerada como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas que en este caso serían los docentes que brindan una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia si haber tenido una enseñanza previa (Gleason & Rubio, 2020).

Definición operacional. Acorde con Rodríguez (2018) se medirá la variable en relación a las dimensiones: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa.

Variable 2. Competencias digitales

Definición conceptual. Conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez & Fernández, 2016).

Definición operacional. Según Calle (2021), la variable se analizará a través de la dimensión técnica, comunicativa, informacional, ciudadanía digital, pedagógica y actitud ante las TIC. (Anexo 3)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: La población comprenderá a la totalidad de docentes que desempeñan su labor en una red educativa situada en Lima, cuyo número asciende a 95 docentes.

Tabla 1

Población de estudio

Institución Educativa	N
I.E.I. N°1	10
I.E.I. N°2	22
I.E.I N°3	3
I.E.I N°4	12
I.E.I. N°5	25
I.E.I. N°6	12
I.E.I. N°7	11
Total	95

Nota. Población de estudio de una red educativa situada en Lima

3.3.2. Muestra Según Hernández et al (2014), la muestra simboliza a una parte de la población que tienen semejantes características que son materia de la investigación,

Por ende, se aplicará la siguiente fórmula relacionada a poblaciones finitas, correspondiendo a:

$$n = \frac{N \cdot Z_a^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N-1) + Z_a^2 \cdot p \cdot q}$$
$$n = \frac{110 \cdot 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{0.05^2 \cdot (110-1) + 1.96^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}$$
$$n = 77$$

Donde:

N= Población del estudio abarca a 95 docentes.

p= Eventos favorables corresponde a 0.5

q= Probabilidad de fracaso asciende a 0.5

z= Parámetro relacionado a un nivel de significancia del 5%

d= Margen de error igual a 0.05

n= Muestra incluyó a 77 docentes.

De esta manera, la muestra abarcará un subconjunto de la totalidad mencionada, el cual, se constituirá por 77 docentes del nivel inicial que realizan labores en una red educativa localizada en Lima.

Tabla 2

Muestra de estudio

Institución Educativa	n
I.E.I. N°1	8
I.E.I. N° 2	18
I.E.I. N° 3	2
I.E.I. N°4	10
I.E.I. N°5	20
I.E.I. N°6	10
I.E.I. N° 7	9
Total	77

Nota. Muestreo estratificado de IE de una red educativa situada en Lima

3.3.3. Muestreo: Por ello, se optará por un muestreo probabilístico aleatorio simple que implicará la ejecución de métodos al azar donde todos podrían ser seleccionados en la elección de los docentes a participar en el estudio, cuyo número será representativo, este muestreo será estratificado ya que se tomara en cuenta que en el universo de este estudio hubo subgrupos a los cuales llamaremos estratos para que así la muestra sea más uniforme. (Toledo, 2016). El grupo seleccionado del análisis fueron docentes del nivel inicial de instituciones educativas de un red educativa de Lima.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la compilación de un acervo de datos se empleará la encuesta pues implica intercambiar una serie de información con la muestra de docentes escogida, la cual, se sujeta a una medición numérica que facilita su procesamiento y emisión de resultados y esta será de carácter anónima.

De esta manera, el instrumento se atribuye a cuestionario por conformar una herramienta clave en la compilación de una serie de datos oportunos de la interacción con los docentes. Por tanto, en el análisis de la variable aprendizaje experiencial se optó por realizar una adaptación del cuestionario propuesto por

Castro (2021) que abarcó un total de 12 ítems distribuidos en 4 dimensiones correspondiendo a experiencia concreta que comprendió a 3 ítems, observación reflexiva abarcó 3 ítems, conceptualización abstracta englobó 3 ítems y experimentación activa 3 ítems. Instrumento de recolección de datos: Teniendo la técnica de la encuesta, se procedió a aplicar el instrumento de investigación, el cual, para este estudio fue un cuestionario constituido en escala de Likert. Tamayo (2008), sugiere que un cuestionario es una herramienta que acoge las propiedades del fenómeno que se toman en cuenta como principales; admite, a su vez, encerrar ciertos problemas que tomamos mayor en cuenta; recorta la situación a cierto número de información primordial y concisa el tema de investigación.

Ficha técnica del instrumento de la variable aprendizaje experiencial

Nombre: Cuestionario de Aprendizaje experiencial

Autores: Creado por Castro Zavala, Maritza Gyustyn Lucero .

Adaptado por el autor de esta investigación.

Año: 2021

Lugar: Lima

Objetivo: Determinar el nivel de Aprendizaje Experiencial

Administración: Individual

Tiempo de duración: 20 min.

Contenido: El cuestionario tiene un total de 12 ítems.

La escala e índice es:

Siempre (5),

Casi Siempre (4),

A Veces (3),

CasiNunca (2)

Nunca (1).

De la misma manera, se empleará el cuestionario relacionado a la examinación de la variable competencias digitales elaborado por Calle (2021) con respectiva adaptación, cuyo número de ítems ascendió a 27 ítems desagregados en 6 dimensiones siendo técnica con 4 ítems, comunicativa compuesta por 5 ítems,

informativa abarcó 4 ítems, ciudadanía digital acarreó 4 ítems, pedagógica 6 ítems y actitud ante las TIC comprendió 4 ítems.

Ficha técnica del instrumento de la variable Competencias digitales

Nombre: Cuestionario de Competencias digitales

Autores: Creado por Calle Peña, Werner Alexei

.Adaptado por el autor de esta investigación.

Año: 2021

Lugar: Lima

Objetivo: Determinar el nivel de competencia

Administración: Individual

Tiempo de duración: 20 min.

Contenido: El cuestionario tiene un total de 27 ítems.

La escala e índice es:

siempre (5),

casi siempre (4),

a veces (3),

casinunca (2) y

nunca (1).

Validez: Hernández et al (2014), hacen referencia que la validez es el grado en que el instrumento a utilizar verdaderamente mida la variable que se desea medir. Asimismo, se someterá los instrumentos a la validación efectuada por tres especialistas llamados Juicio de expertos, quienes evaluarán los criterios correspondientes a pertinencia, coherencia, claridad, relevancia y suficiencia por cada ítem que confirmarán la congruencia del cuestionario en la medición del aprendizaje experiencial como competencias digitales desarrolladas por los docentes.

Tabla 3*Validación de los instrumentos*

Juez validador	Grado académico	Calificación
Raúl Delgado Arenas	Doctor	Aplicable
Teresa Narvaez Aranibar	Doctora	Aplicable
Gardenia Bustamante Romani	Doctora	Aplicable

Nota: Elaboración propia

Confiabilidad: Por otro lado, se determinará la confiabilidad mediante el cálculo del coeficiente de alfa de Cronbach, cuya puntuación superior al 0.70 indicará la consistencia del cuestionario, así como, su idoneidad en el arrojo de resultados apropiados con la aplicación del instrumento.

Tabla 4.*Confiabilidad de la variable Aprendizaje experiencial*

Alfa de Cronbach	N de Ítems	n
,842	12	25

Nota. SPSS versión 25

El Alfa de Cronbach es igual a 0,842 por tanto la confiabilidad del instrumento es Buena ya que existe una consistencia entre las preguntas.

Tabla 5.*Confiabilidad de la variable Competencia Digital Docente*

Alfa de Cronbach	N de Ítems	n
,770	27	25

Nota. SPSS versión 25

El Alfa de Cronbach es igual a 0,770 por tanto la confiabilidad del instrumento es aceptable ya que existe una consistencia entre las preguntas.

3.5. Procedimientos

A partir de la detección de una problemática identificada en una red educativa localizada en Lima, se procedió a realizar indagaciones de los estudios previos como de las teorías relacionadas que conllevó a formular una hipótesis a comprobarse, por ende, luego de la ejecución de los instrumentos se procederá al procesamiento estadístico en un programa especializado SPSS versión 26 que arrojará hallazgos pertinentes acorde a objetivo propuesto y encaminará a emitir conclusiones apropiadas.

Cabe mencionar que, se gestionó preliminarmente a través de llamadas telefónicas con las diferentes directoras de las IE, para su autorización a la aplicación del instrumento a las docentes de su institución y posteriormente se presentaron las cartas de presentación de la UCV a las directoras de las Instituciones educativas donde se aplicarían los cuestionarios el día que fue llevado los instrumentos para su aplicación, antes de la ejecución de los instrumentos sometidos a validez como a la estimación de la confiabilidad. Una vez recogido los resultados de las Instituciones educativas se procesó los datos en un formato de Excel para su análisis de las dimensiones y variables a través del programa estadístico SPSS.

3.6 Método de análisis de datos

Con la aplicación de los cuestionarios a la muestra de docentes se procederá a la elaboración de una matriz de datos organizada acorde con las dimensiones e indicadores que expone la codificación por cada ítem en una hoja de cálculo de Excel que agilizará su exportación al paquete estadístico SPSS versión 26, el cual, propiciará la estimación de estadísticos descriptivos a mostrarse mediante tablas de frecuencia junto a figuras en barras en su presentación, además de calcular los estadísticos inferenciales paramétricos o no paramétricos a elegirse a través de las pruebas de normalidad, cuyos hallazgos conllevarán a determinar la aceptación o descarte de la hipótesis propuesta.

3.7 Aspectos éticos

En el desarrollo del estudio se procurará exponer resultados fehacientes, realizar cada apartado con honestidad intelectual por medio del apropiado citado de los contenidos, figuras y tablas en las norma APA en 7 edición, además de resguardar información confidencial y otorgar un consentimiento informado a cada docente participante, además, se impartirá un trato igualitario a los miembros de la muestra y se velará por el bienestar integral de los participantes, asimismo, se orientará los esfuerzos en conceder aportes en beneficio de fortalecer el conocimiento científico respecto a la temática sometida en análisis.

IV. RESULTADOS

Se muestra el análisis descriptivo de la investigación desarrollada a las variables y las dimensiones estudiadas

Análisis univariado

Tabla 6

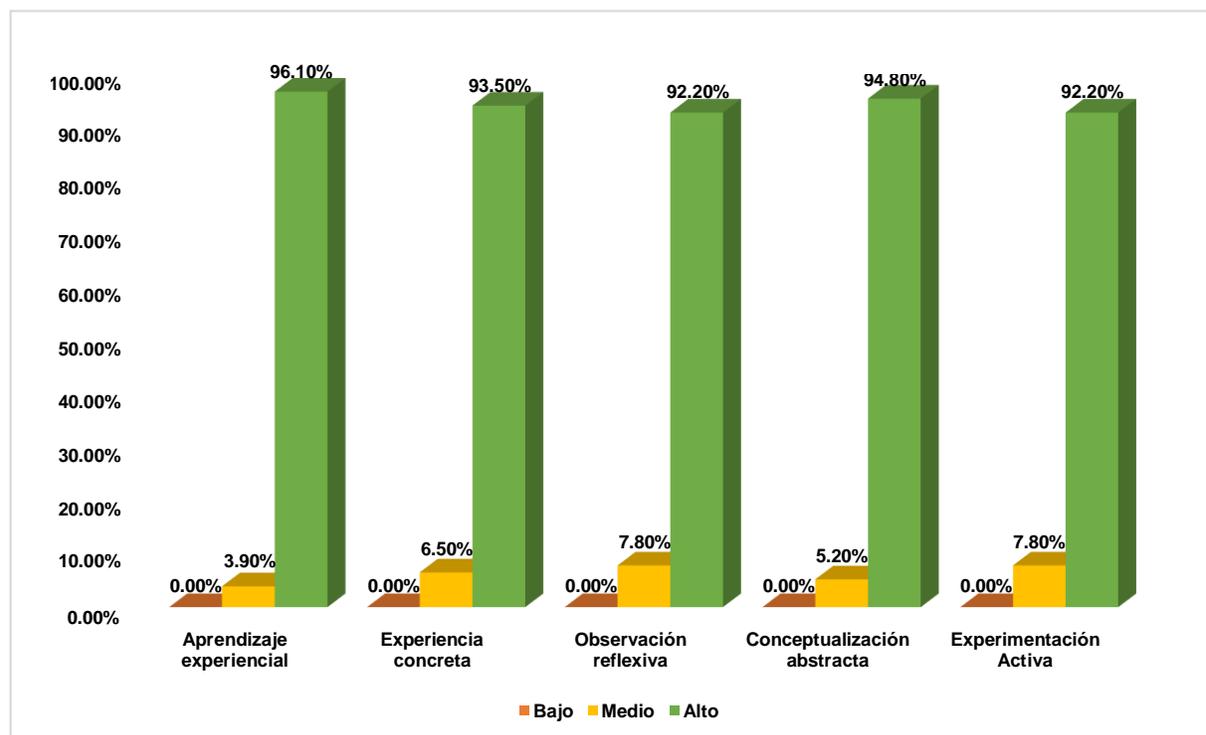
Niveles del aprendizaje experiencial y sus dimensiones

Variable / Nivel	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Aprendizaje experiencial	0	0,0%	3	3,9%	74	96,1%	77	100%
Experiencia concreta	0	0,0%	5	6,5%	72	93,5%	77	100%
Observación reflexiva	0	0,0%	6	7,8%	71	92,2%	77	100%
Conceptualización abstracta	0	0,0%	4	5,2%	73	94,8%	77	100%
Experimentación Activa	0	0,0%	6	7,8%	71	92,2%	77	100%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 1

Niveles del aprendizaje experiencial y sus dimensiones



Del análisis de la tabla 6 y figura 1 se concluye que el nivel en Aprendizaje experiencial y de sus dimensiones en los docentes, es Alto con 96,1%, siendo para la dimensión Experiencia concreta se tiene 93,5%, 92,2% para la dimensión Observación reflexiva, 94,8% en Conceptualización abstracta y finalmente la dimensión Experimentación Activa, muestra un 92,2% en el nivel alto.

Tabla 7

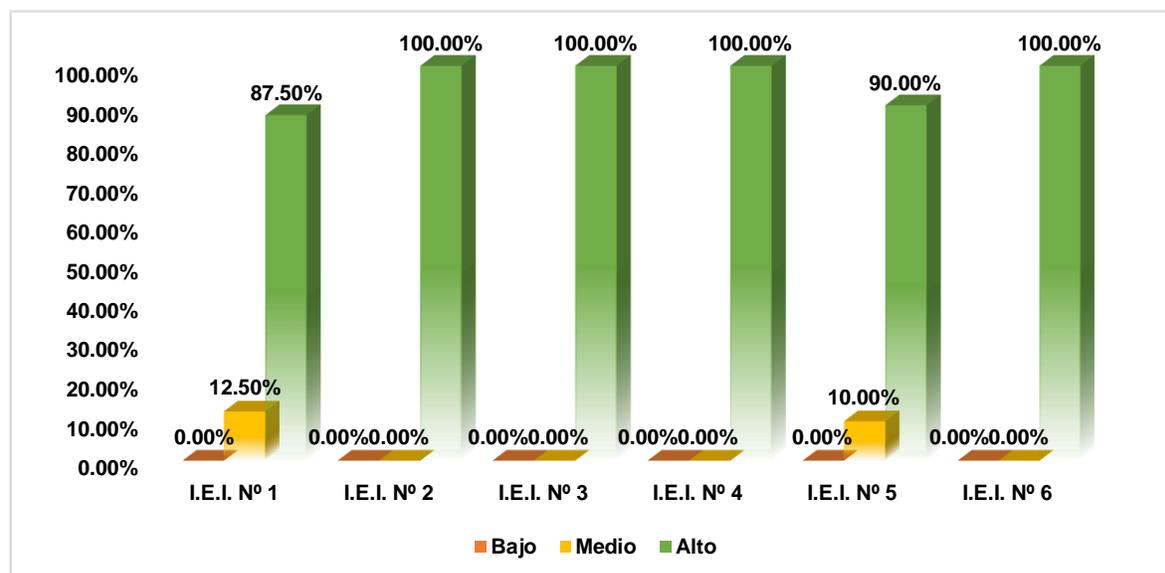
Niveles de aprendizaje experiencial por Institución Educativa

Variable / Nivel	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
I.E.I. Nº 1	0	0,0%	1	12,5%	7	87,5%	8	100%
I.E.I. Nº 2	0	0,0%	0	0,0%	18	100,0%	18	100%
I.E.I. Nº 3	0	0,0%	0	0,0%	2	100,0%	2	100%
I.E.I. Nº 4	0	0,0%	0	0,0%	10	100,0%	10	100%
I.E.I. Nº 5	0	0,0%	2	10,0%	18	90,0%	20	100%
I.E.I. Nº 6	0	0,0%	0	0,0%	10	100,0%	10	100%
I.E.I. Nº 7	0	0,0%	0	0,0%	9	100,0%	9	100%

Nota. f. frecuencia; %: porcentaje

Figura 2

Niveles del Aprendizaje experiencial por Institución Educativa



Del análisis de la tabla 7 y Figura 2 variable por Institución Educativa se tiene que para la I.E.I. N°1, se tiene que estos presentan 87,5% en el nivel alto y medio con 12,5%; en el caso de los docentes de la I.E.I. N°2 se tiene un 100% en el nivel alto, similarmente los docentes de la I.E.I. N°3 con 100% en el nivel alto, los docentes de la I.E.I N°4 presentan 100% en el nivel alto, para los docentes de la I.E.I N°5 se presenta 90% en el nivel alto y 10% en el nivel medio; para la I.E.I. N°6 se presenta un 100% en el nivel alto, finalmente los docentes de la I.E.I. N°7 presentan un 100% en el nivel alto.

Tabla 8

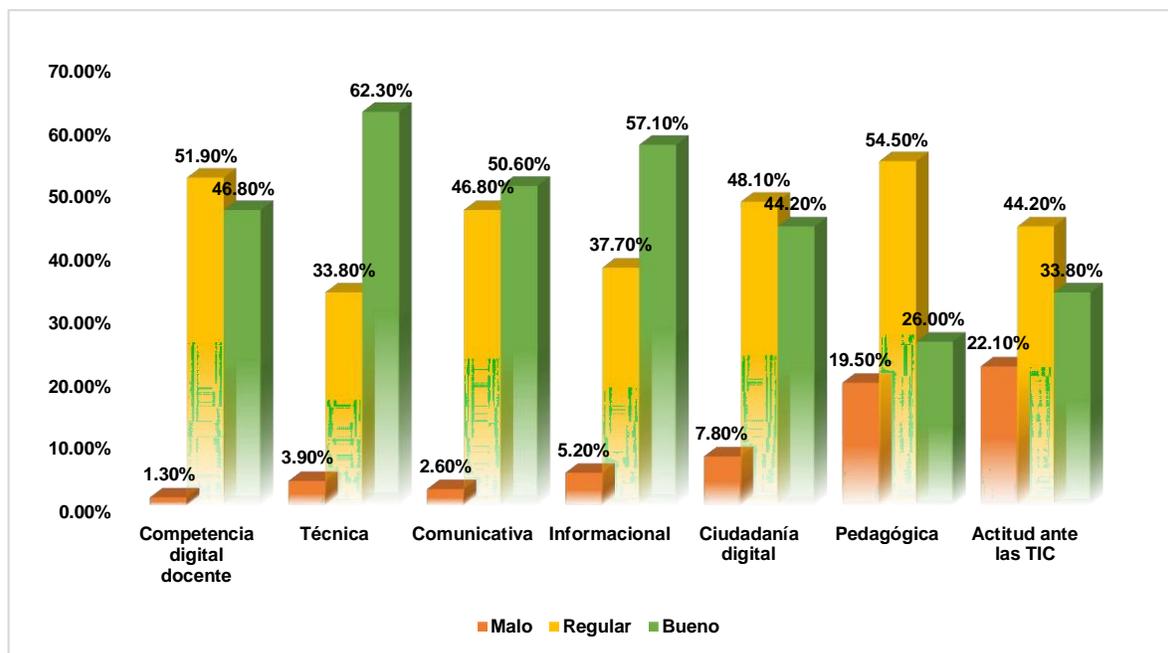
Niveles de competencia digital docente y sus dimensiones

Variable / Nivel	Malo		Regular		Bueno		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Competencia digital docente	1	1,3%	40	51,9%	36	46,8%	77	100%
Técnica	3	3,9%	26	33,8%	48	62,3%	77	100%
Comunicativa	2	2,6%	36	46,8%	39	50,6%	77	100%
Informativa	4	5,2%	29	37,7%	44	57,1%	77	100%
Ciudadanía digital	6	7,8%	37	48,1%	34	44,2%	77	100%
Pedagógica	15	19,5%	42	54,5%	20	26,0%	77	100%
Actitud ante las TIC	17	22,1%	34	44,2%	26	33,8%	77	100%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 3

Nivel de la Competencia digital docente y sus dimensiones



Del análisis de los resultados de la tabla 8 y figura 3, para la variable Competencia digital docente se tiene que los mayores porcentajes lo representa el nivel Regular con 51,9% y bueno con 46,8%. Para la dimensión Técnica se tiene un nivel bueno con 62,3%, regular con 33,8% y 3,9% en el nivel malo. En el caso de la dimensión Comunicativa este presenta 46,8% en el nivel regular; 50,6% en el nivel bueno y 2,6% en el nivel malo. En el caso de la dimensión Informativa se presenta 37,7% en el nivel regular; 57,1% en el nivel bueno y 5,2% en el nivel malo. Para la dimensión Ciudadanía digital este presenta 48,1% en el nivel regular; 44,2% en el nivel bueno y 7,8% en el nivel malo. Siendo para la dimensión Pedagógica con 54,5% en el nivel regular; 26,0% en el nivel bueno y un considerable 19,5% en el nivel malo. Por último, para la dimensión Actitud ante las TIC los docentes encuestados presentan un 44,2% en el nivel regular, 33,8% en el nivel Bueno y un 22,1% en el nivel malo.

Tabla 9

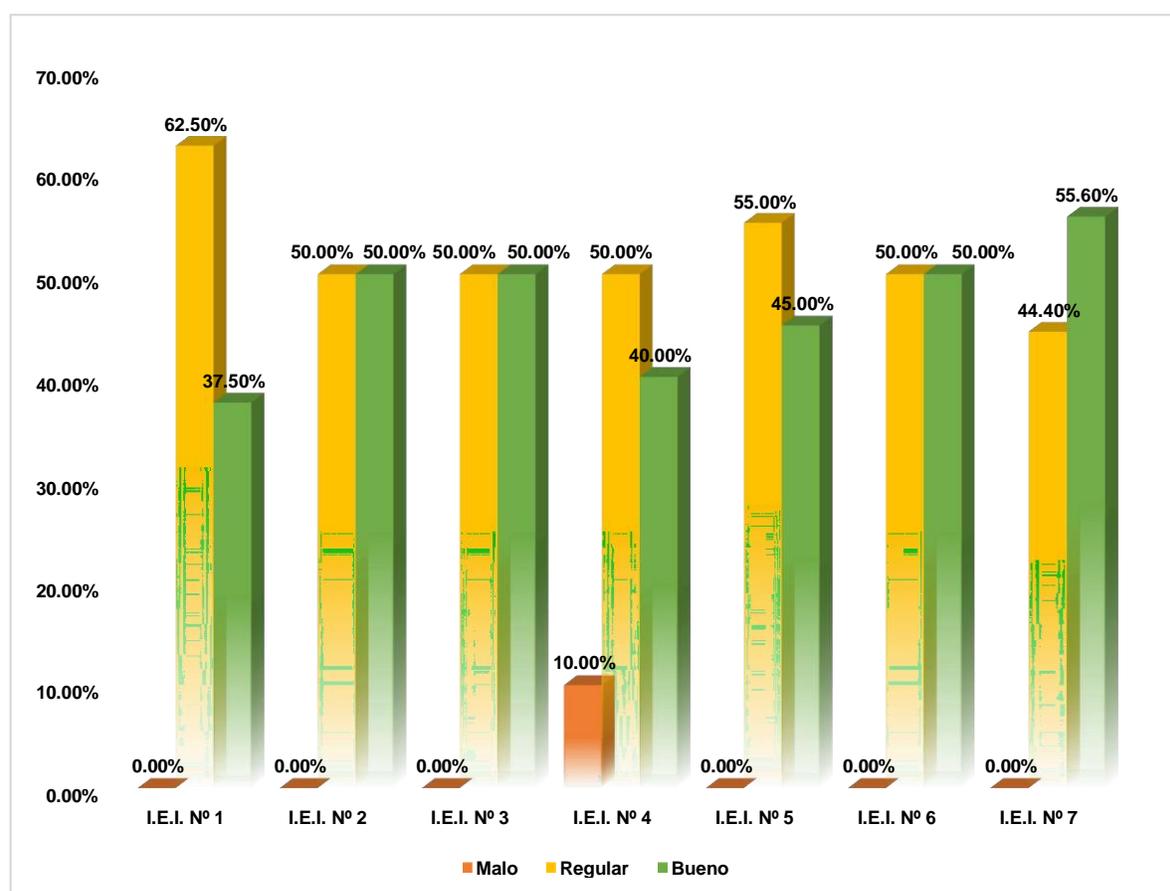
Niveles de competencia digital docente por Institución Educativa

Variable / Nivel	Malo		Regular		Bueno		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
I.E.I. N° 1	0	0,0%	5	62,5%	3	37,5%	8	100%
I.E.I. N° 2	0	0,0%	9	50,0%	9	50,0%	18	100%
I.E.I. N° 3	0	0,0%	1	50,0%	1	50,0%	2	100%
I.E.I. N° 4	1	10,0%	5	50,0%	4	40,0%	10	100%
I.E.I. N° 5	0	0,0%	11	55,0%	9	45,0%	20	100%
I.E.I. N° 6	0	0,0%	5	50,0%	5	50,0%	10	100%
I.E.I. N° 7	0	0,0%	4	44,4%	5	55,6%	9	100%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 4

Niveles de competencia digital docente por Institución Educativa



De la tabla 9 figura 4 En la I.E.I. N°1 un 62,5% de los docentes muestra un nivel regular de competencia digital docente y el 37,5% en el nivel bueno; para la I.E.I. N°2, se presentó una distribución equitativa de valores con 50% el nivel regular y bueno. Para el caso de la I.E.I. N°3 igualmente el 50% de docentes demuestra un nivel tanto regular como bueno. Para el caso de la I.E.I N°4 se reporta un 10% en el nivel malo, 50% en el nivel regular y 40% en el nivel bueno. Los docentes de la I.E.I. N°5 registran un 55% en el nivel regular y 45% en el nivel bueno. Para los docentes de la I.E.I. N°6, el 50% manifiesta un nivel regular y similar porcentaje en el nivel bueno. Finalmente, la I.E.I. N°7 presenta el 44,4% de docentes un nivel regular y 55,6% un nivel bueno.

Análisis bivariado

Tabla 10

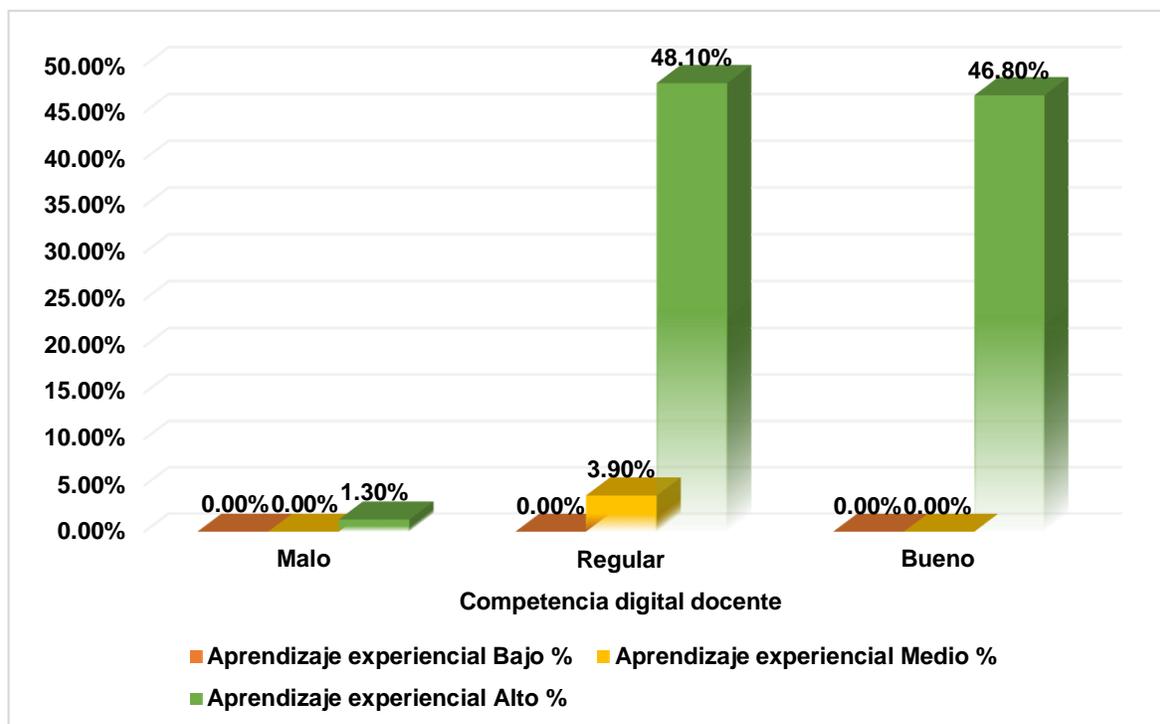
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Competencia digital docente

Variables/ Niveles		Competencia digital docente			Total
		Malo	Regular	Bueno	
Aprendizaje experiencial	Bajo	0	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	0	3	0	3
		%	0,0%	3,9%	0,0%
	Alto	1	37	36	74
		%	1,3%	48,1%	46,8%
Total		1	40	36	77
	%	1,3%	51,9%	46,8%	100,0%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 5

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Competencia digital docente



De la tabla 10 figura 5 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles regulares 48,1% y bueno en 46,8% en la competencia digital docente.

Estos resultados demuestran que mientras va subiendo el nivel de los docentes en el Aprendizaje experiencial, la variable competencia digital docente, sube de nivel tanto en regular como bueno.

Tabla 11

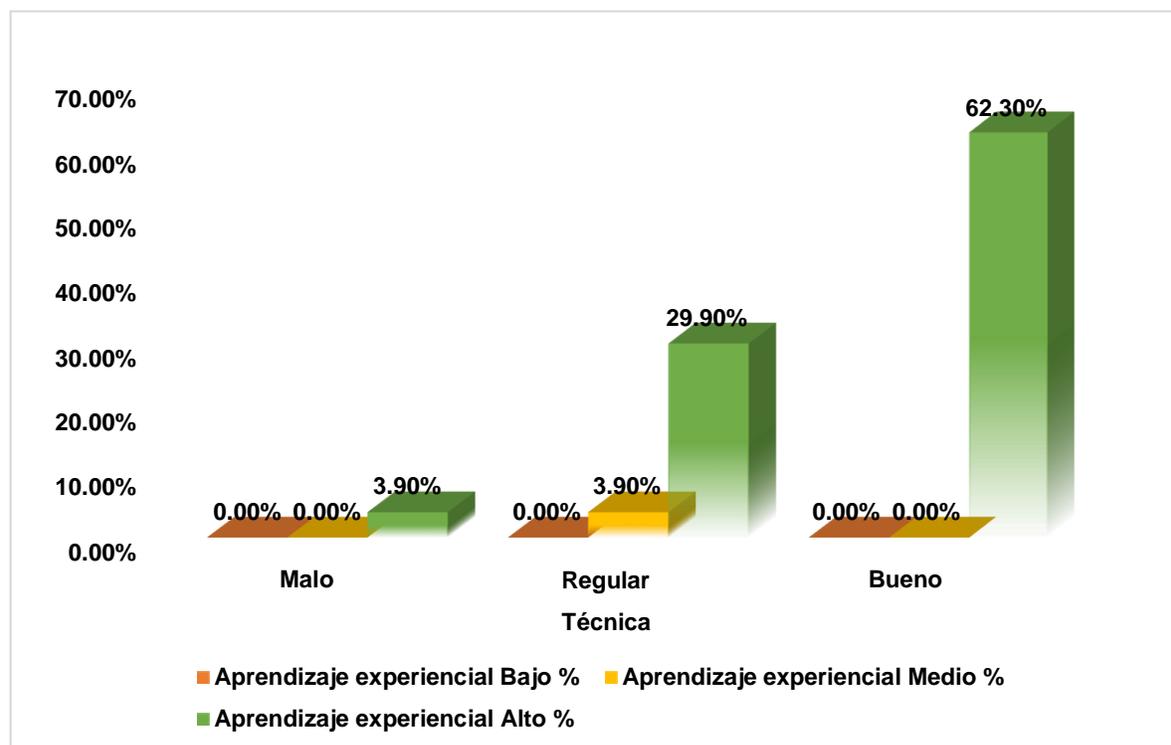
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Técnica

Variables/ Niveles		Técnica			Total
		Malo	Regular	Bueno	
Aprendizaje experiencial	Bajo	f	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	f	0	3	3
		%	0,0%	3,9%	3,9%
	Alto	f	3	23	48
		%	3,9%	29,9%	62,3%
Total	f	3	26	48	77
	%	3,9%	33,8%	62,3%	100,0%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 6

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Técnica



Del estudio de la tabla 11 y figura 6 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles buenos de 62,3% y niveles 29,9% regular en la dimensión Técnica.

Estos resultados demuestran que mientras va subiendo el nivel de los docentes en el Aprendizaje experiencial, la Técnica, sube de nivel en a bueno.

Tabla 12

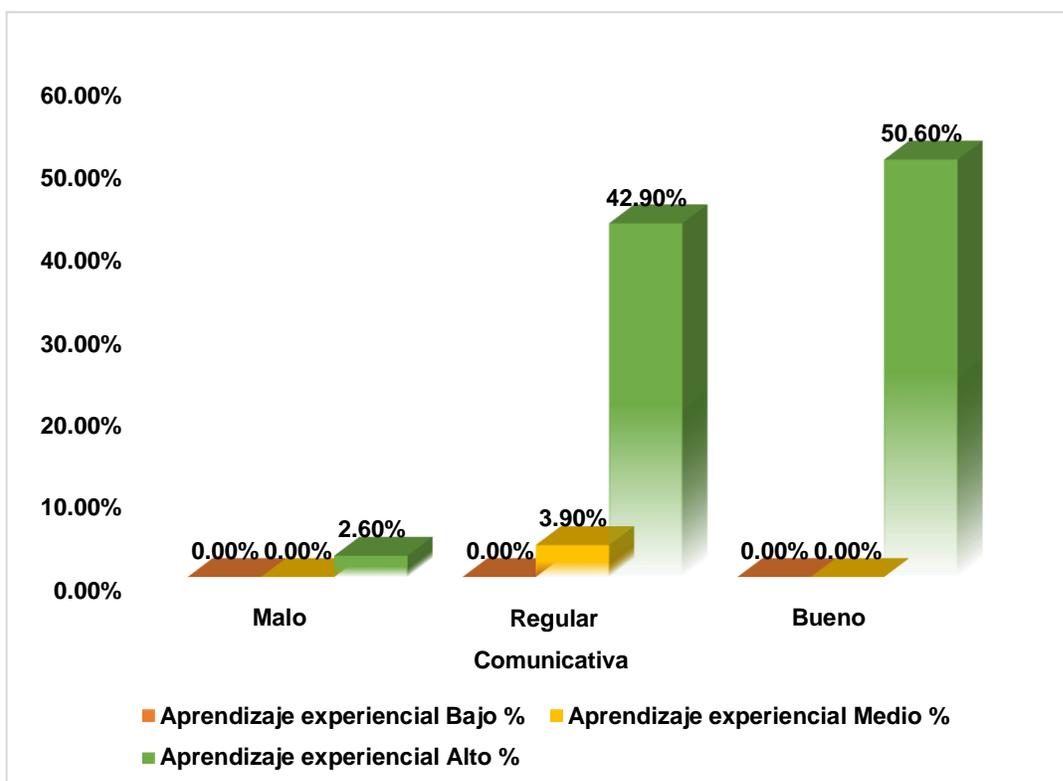
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Comunicativa

Variables/ Niveles		Comunicativa			Total	
		Malo	Regular	Bueno		
Aprendizaje experiencial	Bajo	f	0	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	f	0	3	0	3
		%	0,0%	3,9%	0,0%	3,9%
	Alto	f	2	33	39	74
		%	2,6%	42,9%	50,6%	96,1%
	Total	f	2	36	39	77
		%	2,6%	46,8%	50,6%	100,0%

Nota. f. frecuencia; %: porcentaje

Figura 7

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Comunicativa



Del estudio de la tabla 12 y figura 7 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen bueno 50,6% y niveles regulares 42,9% en la dimensión Comunicativa.

Estos resultados demuestran que mientras va subiendo el nivel de los docentes en el Aprendizaje experiencial, la variable Comunicativa, sube de nivel tanto en regular como bueno.

Tabla 13

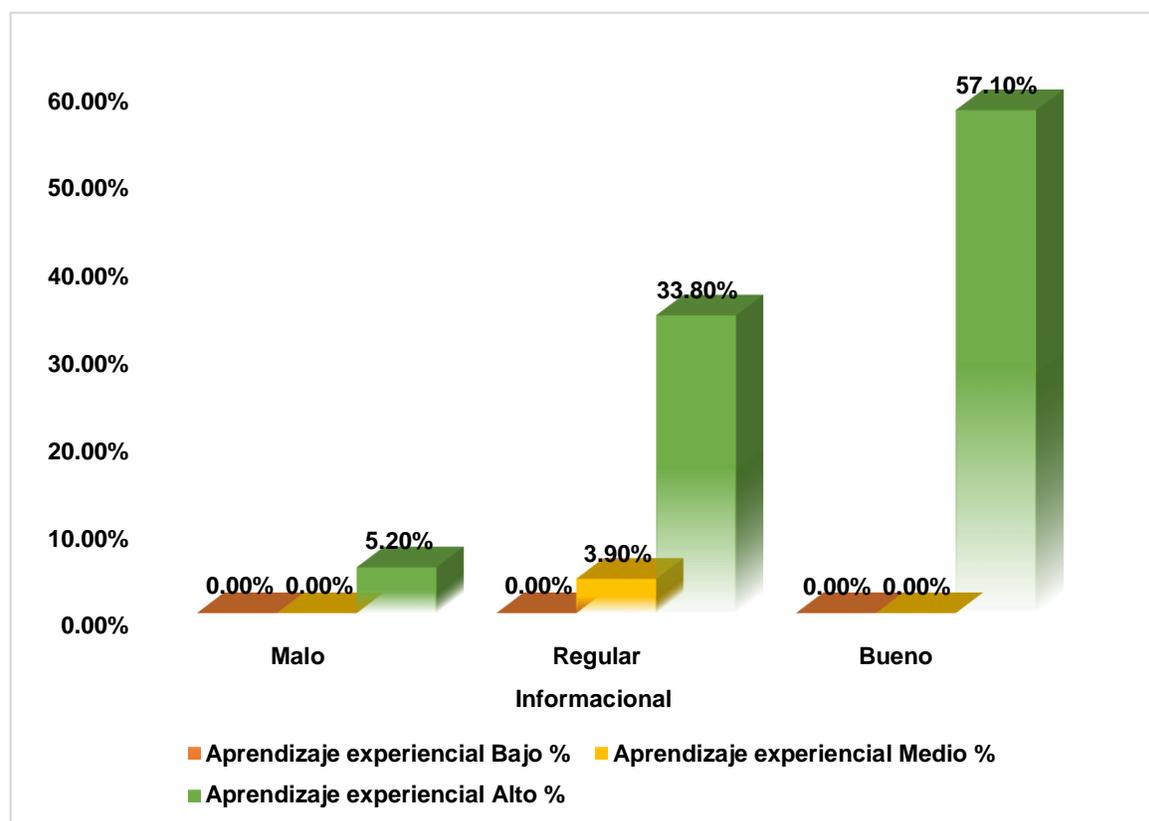
Asociación entre el Aprendizaje experiencial e Informativo

Variables/ Niveles		Informativo			Total
		Malo	Regular	Bueno	
Aprendizaje experiencial	Bajo	0	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	0	3	0	3
		%	0,0%	3,9%	0,0%
	Alto	4	26	44	74
		%	5,2%	33,8%	57,1%
Total		4	29	44	77
	%	5,2%	37,7%	57,1%	100,0%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 8

Asociación entre el Aprendizaje experiencial e Informativo



Del estudio de la tabla 13 y figura 8 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles buenos de 57,1% y niveles regulares de 33,8% en la dimensión Informativa.

Estos resultados demuestran que mientras va subiendo el nivel de los docentes en el Aprendizaje experiencial, la variable Informativa, sube de nivel en bueno.

Tabla 14

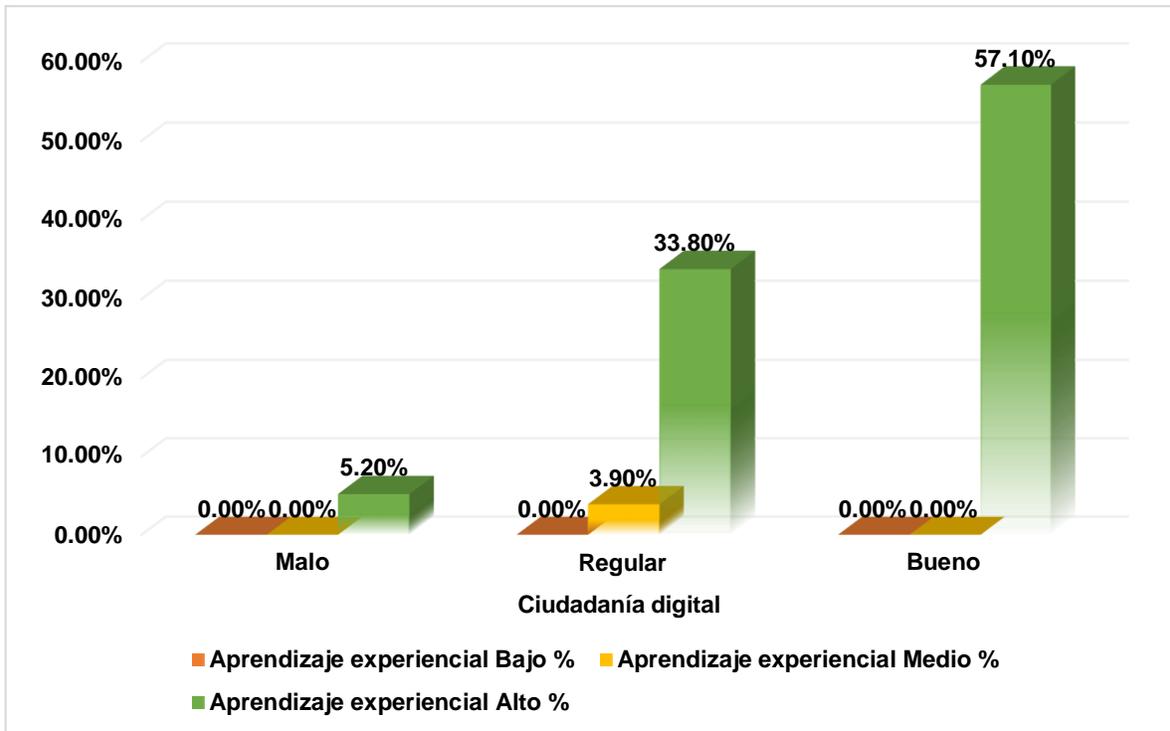
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Ciudadanía digital

Variables/ Niveles		Ciudadanía digital			Total	
		Malo	Regular	Bueno		
Aprendizaje experiencial	Bajo	0	0	0	0	
		%	0,0%	0,0%	0,0%	
	Medio	0	3	0	3	
		%	0,0%	3,9%	0,0%	
	Alto	4	26	44	74	
		%	5,2%	33,8%	57,1%	
	Total	4	29	44	77	
		%	5,2%	37,7%	57,1%	100,0%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 9

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Ciudadanía digital



Del estudio de la tabla 14 y figura 9 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles regulares 33,8% y bueno de 57,1% en la dimensión Ciudadanía digital.

Estos resultados demuestran que mientras va subiendo el nivel de los docentes en el Aprendizaje experiencial, la variable Ciudadanía digital, sube de nivel tanto en regular como bueno.

Tabla 15

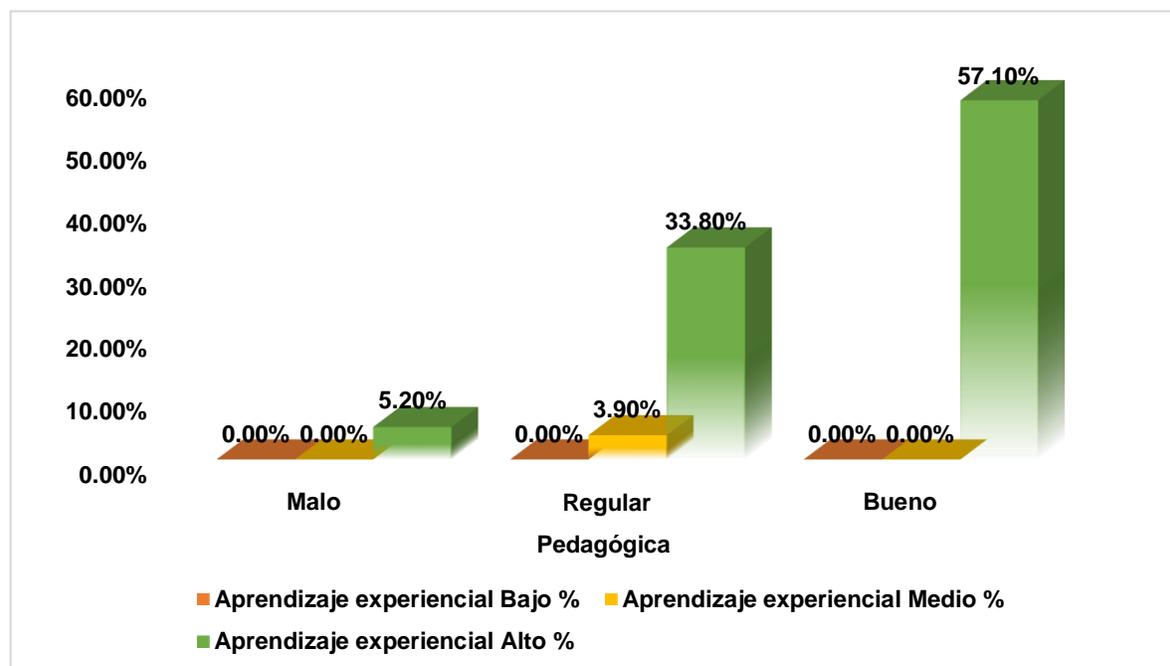
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Pedagógica

Variables/ Niveles		Pedagógica			Total
		Malo	Regular	Bueno	
Aprendizaje experiencial	Bajo	0	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	0	3	0	3
		%	0,0%	3,9%	0,0%
	Alto	4	26	44	74
		%	5,2%	33,8%	57,1%
Total		4	29	44	77
	%	5,2%	37,7%	57,1%	100,0%

Nota. f: frecuencia; %: porcentaje

Figura 10

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Pedagógica



Del estudio de la tabla 15 y figura 10 se denota como aspecto más importante

que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles regulares de 33,8% y bueno 57,1% en la dimensión Pedagógica.

Estos resultados demuestran que mientras los docentes encuestados presentan niveles altos en el Aprendizaje experiencial esto no es reflejado en similar magnitud en la dimensión Pedagógica diferentes valores en los 3 niveles en la dimensión Pedagógica.

Tabla 16

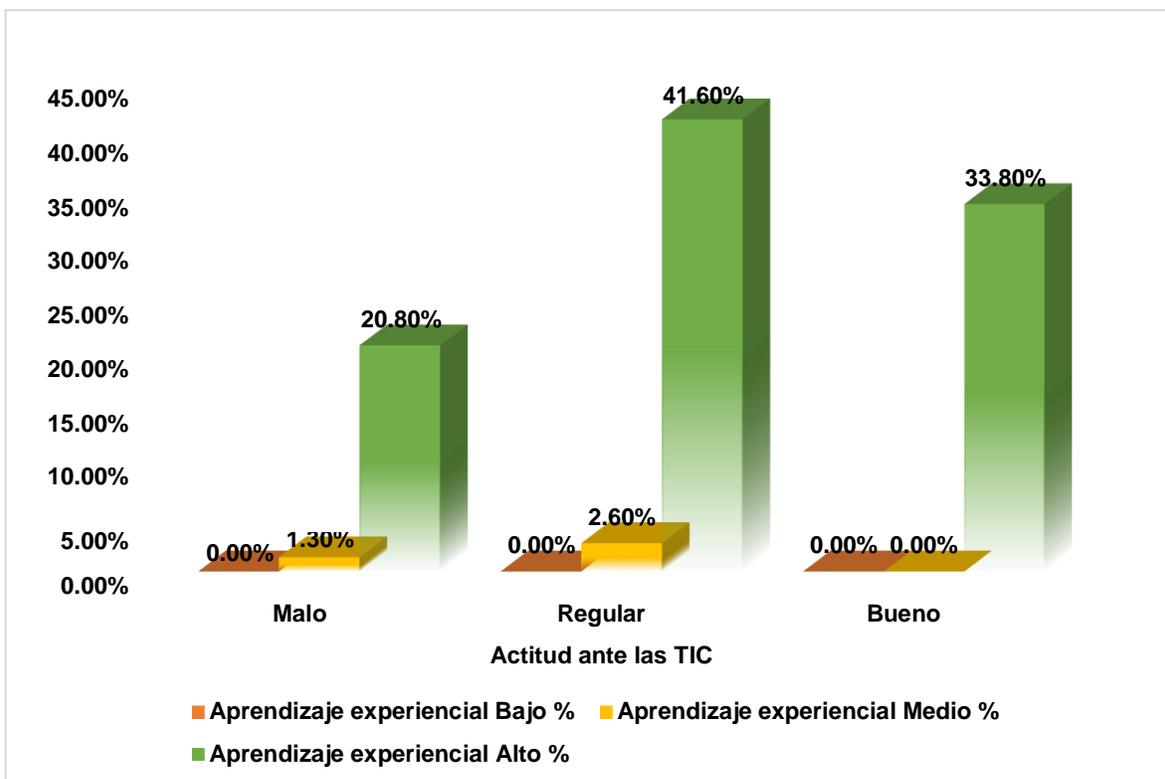
Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Actitud ante las TIC

Variables/ Niveles		Actitud ante las TIC			Total
		Malo	Regular	Bueno	
Aprendizaje experiencial	Bajo	f	0	0	0
		%	0,0%	0,0%	0,0%
	Medio	f	1	2	0
		%	1,3%	2,6%	0,0%
	Alto	f	16	32	26
		%	20,8%	41,6%	33,8%
	Total	f	17	34	26
		%	22,1%	44,2%	33,8%
					77
					100,0%

Nota. f. frecuencia; %: porcentaje

Figura 11

Asociación entre el Aprendizaje experiencial y Actitud ante las TIC



Del estudio de la tabla 16 y figura 11 se denota como aspecto más importante que del total de docentes encuestados que presentan niveles altos en Aprendizaje experiencial, estos tienen niveles malos de 20,8%, regulares de 41,6% y bueno de 33,8%. En la dimensión Actitudes ante las TIC.

Estos resultados demuestran que mientras los docentes encuestados presentan niveles altos en el Aprendizaje experiencial esto no es reflejado en similar magnitud en la dimensión Pedagógica teniendo diferentes niveles en la dimensión Actitudes ante las TIC.

Prueba de normalidad de los datos.

Someter los datos recolectados al análisis de normalidad nos permite determinar que prueba estadística es la más recomendada para el análisis de los mismos, es por ello que si los datos se distribuyen de forma normal se utilizaran las pruebas paramétricas de lo contrario las no paramétricas.

En la presente investigación se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov por tener en cada muestra de estudio $n > 50$.

Las Hipótesis del contraste para la prueba de normalidad vienen dado por:

Ho - Los Datos presentan Una Distribución Normal

H1 - Los datos no presentan una distribución normal

Nivel de significancia. 5% (0,05)

Regla de decisión.

$p \geq 0,05$ datos se distribuyen de forma normal.

$p < 0,05$ datos no se distribuyen de forma normal.

Tabla 17

Valor del Estadístico de Contraste

	Máximas diferencias extremas				Estadístico de prueba	Sig. asintótica(bilateral)
	N	Absoluto	Positivo	Negativo		
Aprendizaje experiencial	77	,540	,421	-,540	,540	,000 ^c
Experiencia concreta	77	,538	,397	-,538	,538	,000 ^c
Observación reflexiva	77	,536	,386	-,536	,536	,000 ^c
Conceptualización abstracta	77	,536	,386	-,536	,536	,000 ^c
Experimentación Activa	77	,536	,386	-,536	,536	,000 ^c
Competencia digital docente	77	,338	,338	-,317	,338	,000 ^c
Técnica	77	,390	,233	-,390	,390	,000 ^c
Comunicativa	77	,333	,301	-,333	,333	,000 ^c
Informacional	77	,360	,236	-,360	,360	,000 ^c
Ciudadanía digital	77	,287	,278	-,287	,287	,000 ^c
Pedagógica	77	,279	,279	-,267	,279	,000 ^c
Actitud ante las TIC	77	,225	,225	-,220	,225	,000 ^c

Nota. Sig.: Significancia bilateral al 5%

Conclusión. Por la naturaleza de los datos de la tabla 17 al ser medidos en una escala de tipo ordinal, y al no cumplirse los supuestos de la distribución normal ($p < 0,05$), tanto para la variable Aprendizaje experiencial, Competencia digital docente ; y de sus dimensiones se concluye que la prueba inferencial para comprobar la correlación entre las ambas variables debe ser no paramétrica y la más recomendable es el estadístico de correlación Rho de Spearman, que es un estadístico que mide la relación entre las variables que tienen un nivel de medición ordinal, esto quiere decir que las unidades de análisis pueden tener un orden o jerarquía, utilizado en escalas de tipo Likert (Hernández, 2014).

Contraste de hipótesis

Hipótesis General

Ho ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Ha. ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 18

Correlación entre el aprendizaje experiencial y competencia digital docente

		Competencia digital docente
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.330
	Sig. (bilateral)	0.003
	n	77

Nota. Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 18 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que existe una relación directa y significativa ($p=0,003<0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,330$ determinando una relación significativa directa baja pero significativa, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de no relación) y aceptamos la alterna (H_1) concluyendo que: El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 1

Ho ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Ha. ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 19

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión técnica

		Técnica
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.375
	Sig. (bilateral)	0.001
	n	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 19 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que existe una relación directa y significativa ($p=0,001<0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,375$ determinando una relación significativa directa baja pero significativa, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de no relación) y aceptamos la alterna (H_1) concluyendo que: El aprendizaje experiencial influye

significativamente la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 2

Ho ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Ha. ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 20

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión comunicativa

		Comunicativa
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.257
	Sig. (bilateral)	0.024
	n	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 20 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que existe una relación directa y significativa ($p=0,024<0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,257$ determinando una relación significativa directa baja pero

significativa, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de no relación) y aceptamos la alterna (H_1) concluyendo que: El aprendizaje experiencial influye significativamente en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 3

H_0 ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

H_a . ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 21

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión informacional

		Informacional
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.403
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 21 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que existe una relación directa y significativa

($p=0,000<0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,403$ determinando una relación significativa directa moderada significativa, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de no relación) y aceptamos la alterna (H_1) concluyendo que: El aprendizaje experiencial influye significativamente en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 4

Ho ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Ha. ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial influye significativamente en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 22

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión ciudadanía digital

		Ciudadanía digital
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.355
	Sig. (bilateral)	0.002
	n	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 22 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que existe una relación directa y significativa ($p=0,002<0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,355$ determinando una relación significativa directa baja pero significativa, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de no relación) y aceptamos la alterna (H_1) concluyendo que: El aprendizaje experiencial influye significativamente en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 5

H_0 ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

H_a . ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 23

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión pedagógica

		Pedagógica
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.084
	Sig. (bilateral)	0.465
	n	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 23 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que no existe una relación directa y significativa ($p=0,465>0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,084$ determinando una relación mínima no significativa, por lo tanto no encontramos evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0 de no relación), concluyendo que: El aprendizaje experiencial no influye significativamente en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Hipótesis específica 6

H_0 ($r_{sxy} = 0$). El aprendizaje experiencial no se relaciona significativamente en la dimensión actitud hacia las TIC`s de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

H_a . ($r_{sxy} \neq 0$) El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión actitud hacia las TIC`s de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

Nivel de Significancia: 5% (0,05)

Regla de Decisión

$r_s=0$; no existe relación entre variables.

$r_s \neq 0$; existe relación entre las variables.

Tabla 24

Correlación entre el aprendizaje experiencial y la competencia digital docente en la dimensión actitud ante las TIC.

		Actitud ante las TIC
Aprendizaje experiencial	Rho de Spearman	0.181
	Sig. (bilateral)	0.115
	n	77

Nota: Rho de Spearman: Coeficiente de correlación; n: muestra

De la tabla 24 Mediante la prueba inferencial de contraste de hipótesis de las variables en estudio se comprobó que no existe una relación directa y significativa ($p=0,115>0,05$) entre estas variables de estudio, cuyo coeficiente de correlación de spearman de $r_s= 0,181$ determinando una relación mínima no significativa, por lo tanto no encontramos evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0 de no relación) concluyendo que: El aprendizaje experiencial no influye significativamente en la dimensión actitud hacia las TIC`s de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.

V. DISCUSIÓN

Después de los resultados obtenidos en la investigación aplicada en docentes de instituciones educativas del nivel inicial, se presentó el análisis y la discusión de los hallazgos.

En mayor escala en los docentes quienes estaban acostumbrados a emitir una enseñanza tradicional y de manera presencial, sin embargo, a causa del confinamiento se dio un giro a la educación y los docentes a través de su aprendizaje experiencial tuvieron que utilizar los medios virtuales adquiriendo un incremento en sus competencias digitales y de esta manera puedan continuar desempeñando eficientemente sus labores, por tanto, se realizó una investigación para la obtención de resultados que a continuación serán mencionados y comparados con las de otros especialistas.

En el objetivo general se basaba en determinar como el aprendizaje experiencial podía tener una relación en las competencias digitales de los docentes de una RED educativa situada en Lima, cuyos resultados mostraron que el nivel de aprendizaje experiencial fue de 96.1% en eficiente frente a un 46,8% en adecuado de las competencias con un coeficiente de correlación de 0,330 en el Rho de Spearman y sig. menor al 5%, lo cual, permitió indicar que existía una asociación directa y significativa confirmándose la hipótesis planteada que se necesitaba de un aprendizaje en los profesores para que se ejercieran buenas aptitudes en los materiales tecnológicos.

Se realizó una comparación con la información de Carrión y Carrión (2022), cuyos resultados mostraron que los promedios de las competencias estaban en un 73% dentro de lo conveniente, 80,2% con su elemento más elevado de tecnología y chi cuadrado aprobatorio de la misma forma que sucedió con la sig. en 0.042, estando dentro de lo permitido para que mencionara la conexión entre el aprendizaje de los docentes y las competencias. También en el estudio de Ascona (2020) sobre la aplicación del medio virtual de whatsapp y el A. E de los docentes durante el

periodo de pandemia, puesto que, sus resultados evidenciaron una correlación de Rho de Spearman en 0.843 y p-valor menor al 5%, por tanto, se estableció una afinidad entre las variables evaluadas en el informe, mencionando que la aplicación virtual es importante para que los docentes puedan ejercer un AE conforme a su utilización para brindar su enseñanza a los estudiantes. En consecuencia, se necesita una mayor interacción con los recursos virtuales para continuar generando un aprendizaje basado en la experiencia que puedan mejorar las competencias digitales en todos los educadores.

Conforme al sustento teórico de las variables evaluadas se ejercieron de acuerdo a los aportes de Kolb (citado en Rodríguez 2018), el cual manifiesta que el Aprendizaje experiencial ejercido en los individuos empieza desde que se tiene una mayor interacción y practica en los recursos y su círculo donde puede ejercer una comunicación en como lo están utilizando.

Asimismo sucede con la teoría de Siemens (citado por Idrovo, 2019), estipulando que son las personas quienes ejercen una actividad de los recursos digitales y quienes obtienen un aprendizaje, porque de lo contrario la tecnología no aportaría si no tienen un uso de ella, pero en la actualidad para todo se necesita y por tanto, es importante que los docentes también lo tengan como parte de sus enseñanzas y así junto a los alumnos incrementen sus competencias digitales conforme a sus experiencias con aquellas herramientas.

Como primero objetivo, se constató una conexión del nivel de aprendizaje que tenían los docentes conforme a la dimensión técnica, indicando un referente adecuado con 62,3% y 33,8% en favorable, además de una correlación de Rho de Spearman de 0,375 y p-valor en 0,001 aceptándose la hipótesis alterna en el estudio que ante un aumento de la dimensión técnica de la misma forma sucedería con la manera en cómo hubieran demostrado sus capacidades durante sus clases por los medios tecnológicos, ya que, se confirmó su asociación e importancia para la educación de todas las personas sobre todo cuando se tratan de estudiantes que se encuentran iniciando con sus estudios.

De la misma forma sucedió con el informe de Herrera, (2020), cuyos resultados demostraron que la práctica ejercida de los medios virtuales conforme al aprendizaje de los profesores se encontraban relacionados, es así como se confirmó con el coeficiente de Pearson igual a 0.421 y sig. de 0.00, lo cual, demostró una relación entre ambos elementos llegando a fundamentar su importancia en que los docentes en todo momento deben continuar adquiriendo aprendizaje sobre la era digital que les permitiera siempre estar dispuestos a aplicarlas en sus funciones, a través de las investigaciones se puede garantizar que los docentes necesitan contar con una utilización constante para que a través de la práctica puedan obtener una técnica de como hacer uso de los recursos que brindan las Tics.

Conforme a su sustento teórico se presenta el aporte de Lewin (citado en Oliva 2015), quien informo que es importante que para obtener un conocimiento es indispensable contar con un entorno, en caso de los profesores, establecer en sus compañeros si están teniendo un uso de los medios digitales y como lo están añadiendo a sus clases con los alumnos que permitan tener beneficios en sus competencias digitales, ya que, para el autor, es importante que acciones se toman en el momento para emitir sus enseñanzas en caso se necesite de los recursos tecnológicos, de la misma manera se suma el enfoque constructivista, mencionando que como la tecnología están en constantes cambios, es necesario tener una práctica persistente de los medios para que se lleguen a tener competencias de lo contrario podría aminorar sus conocimientos y cuando lo necesiten no sabrán cómo manejar los recursos.

Conforme al objetivo específico número dos, determino un predominio entre el A.E y la dimensión comunicativa ejercida por los profesores, donde los promedios arrojados estuvieron en el primero de 46,8% de regular y 50,6% en medio, refiriendo sobre una relación cuyo sistema se corroboró de acuerdo con el Rho de Spearman en 0,257 y sig. de 0.024, lo cual, atribuye la aprobación de la hipótesis anunciada que ante el elevamiento del aprendizaje experiencial en los educadores de la misma forma hubiera sucedido con los elementos de los competencias digitales para que

emitan sus enseñanzas a través de materiales tecnológicos necesarios para todos los ámbitos.

Sus datos se confrontó con las de Odundo et al. (2018), de acuerdo al conocimiento que tenían los docentes, puesto que, para un 77,9% de las personas que encuestó, las herramientas tecnológicas eran importantes para impartir conocimientos, asimismo, mencionaron que deseaban haber interactuado más por medio de juegos con los recursos. Para que se obtenga mayor competencia comunicativa se necesita que los directivos brinden las herramientas a los profesores para que continúen impartiendo una educación de calidad a los estudiantes por medio de las clases virtuales.

En a los enfoques de sustento se tomaron la teoría de John Dewey (citado por Ruiz, 2013), informando que para generar un conocimiento nuevo es importante que el docente tome una reflexión sobre las herramientas que están utilizando como parte de sus enseñanzas de lo contrario no podrán comprenderlas y impleméntense las utilizaran sin un fin concreto. Teoría de Vygotsk (mencionado por Colás et al., 2019), donde indica que es necesario que los docentes mantengan una actividad de las herramientas digitales y así les permitan tener competencias en los sistemas virtuales de lo contrario solo será usado cuando lo necesiten y se verán en problemas cuando los necesiten para las enseñanzas de los estudiantes.

Respecto al tercer objetivo específico se conoció que entre el A.E llegó a tener altos indicadores mientras en la D. informacional un 57,1% en favorable, por ende, se demostró que ante una elevación de la capacidad de los profesores de la misma forma sucedería con la dimensión, ya que, su coeficiente de correlación fue de 0,403 y sig. en 0,000, descartando la hipótesis nula. Sus datos fueron comparados con los de Quispe & Huaman (2021), cuya función de obtención de datos señalaron que para un 41,1% de los docentes tenían un nivel adecuado de poner en práctica sus competencias para la creación de sesiones con los aplicativosvirtuales y poder ser compartidas entre todos. Con la información recogida en la investigación se conoce que existe una gran asociación entre el AE y las

competencias que pueden ser aportar en obtener un rendimiento mas eficiente en los escolares.

Cada una de las vivencias para Piaget (citado por Arias & Oblitas, 2014), han permitido que los profesores puedan tener un aprendizaje que se basa en la experiencia, en cómo han afrontado la situación de no saber usar los medios digitales, pero en la práctica han tenido que dar una respuesta certera ante su uso y pudieran realizar sus enseñanzas a los alumnos. Para Marques (mencionado por Calle 2021), es necesario que para tener un aporte significativo en los conocimientos digitales se genere un manejo ininterrumpido, que a pesar de no siempre utilizarlo en las clases de los estudiantes sea parte de su vida cotidiana como profesional que desea seguir buscando nuevos métodos de enseñanza.

Asimismo, en el cuarto objetivo específico se reafirmó una conexión del aprendizaje E de los profesores con un nivel de 44,2% de conveniente, 48,1% adecuado en la dimensión ciudadanía, puesto que, su coeficiente de Rho de Spearman estuvo en 0.355 y sig. inferior al 5%, constatando la hipótesis de una relación entre ambos componentes. De la misma manera se realizó un cotejo Fuentes et al. (2018), donde se tenía un conocimiento en un 39% poniendo en marcha sus competencias en los recursos tecnológicos.

De la misma forma en cuanto al enfoque de García et al (2018), se debía tener una comprensión para que se emitiera un aprendizaje de lo contrario no se obtendría ideas de solución, asimismo concuerda con lo expuesto por Marín et al. (2021), que teniendo como parte de sus actividades fuentes confiables incrementarían las capacidades de los docentes de la misma forma que de los estudiantes quienes van a mantener una educación de calidad.

A continuación, en el siguiente objetivo se señaló que no existía un poder del aprendizaje de los docentes en como ejecutaban sus actividades de acuerdo a la dimensión pedagogía, ya que sus factores estuvieron en 54,5% de moderado demostrado también con un coeficiente de correlación de Rho de Spearman = 0.084

y p igual a 0,465, concluyendo en el rechazo de la hipótesis sobre una relación, manifestando que es indispensable que los docentes en todo momento cuente con creaciones de contenido teniendo uso de los medios virtuales donde se incentive el aprendizaje también de los estudiantes.

Se corroboró con la investigación de Grau & Turula (2019), se logró precisar que del total de 40 maestros una cantidad de 32 mantenían un aprendizaje y competencias de forma positiva para ponerlos en prácticas a través de sus enseñanzas virtuales no dejando de lado que debían continuar aprendiendo para obtener mayor cantidad de inteligencia y aptitud positiva frente a los recursos y sean los alumnos los que en gran medida se benefician.

Conforme a su aporte teórico de Rangel (2015), manifiesto que para que lo docentes puedan ser parte de sus clases la tecnología es importante también que sepan cómo realizar las clases de lo contrario los niños podrían encontrarlo aburrido y nada llamativo, lo cual, no les permitiría tenerlo como un sistema de aprendizaje. Para Torres et al. (2020), se emite un aprendizaje cuando se tienen ideas que brinden una solución, para ello, es importante tener una retroalimentación con las demás personas y conocer como están empleándolas y están aprendiendo.

En el último objetivo específico, se puntualizó que el A.E no tenía una relación sobre y la dimensión actitud hacia la tecnología que los docentes mostraban en 44,2% de ajustado, 33,8% de oportuno y 20,1% en deficiente, asimismo, con una correlación de 0.181 y sig. de 0.115, por ende, el predominio era minino y no significativo. Teniendo como parte de su sustento lo mencionado en García et al. (2022), que mientras los docentes se encuentren relacionados a la tecnología no tendrías problemas en aprenderlas siempre y cuando su actitud sea positiva y sepan que con la práctica podrán saber utilizarlas y enseñarles a sus alumnos. Conforme a Morales et al. (2019), se debe tomar riesgos para conocer si los medios utilizados son los correctos o deben mejorarse, los cuales, permitan en todo momento mantener un resultado positivo en competencias.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Se llegó a determinar la relación significativa directa, pero baja entre las variables aprendizaje experiencial y competencia digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022 dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un $r_s=0,330$ con p valor $=0,003<0,05$, indicando que se cumple con la hipótesis alterna de una conexión entre las variables cumpliéndose el objetivo.

Segundo: Para el caso de la dimensión Técnica, se llegó a determinar que la relación significativa directa pero baja, de los docentes de una red educativa de Lima, 2022 dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un $r_s=0,375$ con p valor $=0,001<0,05$, por tanto, se aprueba el objetivo porque se seleccionó la hipótesis alterna donde menciona que se tiene una asociación entre los indicadores evaluados.

Tercero: Para el caso de la dimensión comunicativa, se llegó a determinar que la relación significativa directa pero baja, de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un $r_s=0,257$ con p valor $=0,024<0,05$, aprobándose la hipótesis alterna de la investigación de una relación de la misma manera que el objetivo planteado.

Cuarto: Para el caso de la dimensión informacional, se llegó a determinar que la relación significativa directa moderada, de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman un $r_s=0,403$ con p valor $=0,000<0,05$, manifestando la aprobación de la hipótesis H_1 , en el cual, se indica una coherencia entre los indicadores y en consecuencia el objetivo.

Quinto: Para el caso de la dimensión ciudadanía digital, se llegó a determinar una relación significativa directa baja, de los docentes de una red educativa de Lima, 2022, dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un

$rs=0,355$ con $p \text{ valor}=0,002 < 0,05$, aprobándose la hipótesis alterna que fue planteada en el estudio sobre una coherencia de la misma manera que el objetivo.

Sexto: Para el caso de la dimensión pedagogía, se llegó a determinar la no relación entre las variables de estudio, de los docentes de una red educativa de Lima, dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un $rs=0,084$ con $p \text{ valor}=0,465 > 0,005$, de acuerdo a los estadísticos no se rechazó la hipótesis nula de la investigación y no se cumplió con el objetivo.

Sétimo: Finalmente, para la dimensión actitud hacia las TIC`s, se llegó a determinar la no relación entre las variables de estudio, de los docentes de una red educativa de Lima, dado que la correlación aplicada del coeficiente de Spearman obtuvo un $rs= 0,181$ con $p \text{ valor}=0,115 > 0,005$, conforme a los estadísticos obtenidos no se desaprueba la hipótesis nula de la misma forma que el objetivo.

VII. RECOMENDACIONES

Basándose en los resultados obtenidos en la investigación aplicada en docentes de instituciones educativas del nivel inicial, presento las siguientes recomendaciones:

Primero: Se recomienda a los directivos encargados de las instituciones educativas impartir talleres o capacitaciones académicas de estrategias pedagógicas innovadoras basadas en las experiencias de los docentes, durante las sesiones de clases que fortalezcan las competencias en el manejo de los diferentes recursos tecnológicos digitales.

Segundo: Se sugiere a los docentes participar en talleres y/o capacitaciones donde se puedan relacionar e interactuar y socializando con sus pares sus experiencias exitosas en el uso y manejo de sus competencias técnicas de poder utilizar los recursos digitales.

Tercero: Se recomienda a los entes superiores de los centros educativos programar capacitaciones a los docentes respecto a la importancia del aprendizaje experiencial en la elección de información a través de los recursos digitales, a fin de mejorar sus competencias de comunicación requeridas para su labor pedagógica y docente.

Cuarto: Se sugiere a los líderes académicos en las instituciones educativas promover actividades con estrategias didácticas por medio de los recursos virtuales donde el docente obtenga un aprendizaje experiencial con el propósito de incrementar sus competencias informacionales para compartir sus métodos pedagógicos haciendo uso de las herramientas digitales.

Quinto: Se recomienda a los coordinadores académicos supervisar el desenvolvimiento docente respecto a la utilización de las herramientas digitales para posibles usos ante las emergencias que pueda llegar a travesar la educación, en el desarrollo de las sesiones de clases de manera que se garantice el cuidado

de la ciudadanía digital cuando se comparte información a través de los recursos virtuales.

Sexto: Se recomienda a los docentes generar grupos de trabajos donde se comparta información sobre los medios virtuales y como ejecutan su uso para que se obtenga un aprendizaje de manera conjunta y se obtengan beneficios para el adquirir de competencias pedagógicas entre los profesores.

Sétimo: Se sugiere a los docentes integrar las diferentes competencias digitales en la realización de su labor pedagógica a través del empleo de recursos digitales disponibles en su metodología de enseñanza o preparación de recursos didácticos que puedan ser enviados a los niños para realizarlos en casa demostrando una actitud ante las TIC de forma positiva.

REFERENCIAS

- Anwar, G., & Nawzad , N. (2021). Inspiring future entrepreneurs: The effect of experiential learning on the entrepreneurial intention at higher education. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 6(2), 183-193. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3824693
- Arias, W., y Oblitas, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Bol. Acad. Paulista de Psicologia*, 34(87), 455-471. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v34n87/a10.pdf>
- Ascona, S. (2020). *Aprendizaje experiencial y el uso de Whatsapp durante el aislamiento social en docentes de la IE. Daniel Alcides Carrión, Chancayllo – 2020*. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49128/Ascona_TSG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baena, G. (2021). El Aprendizaje Experiencial como metodología docente. *Practicum Libros*, 6(2), 131-133. <https://revistas.uma.es/index.php/iop/article/view/11131/14325>
- Benavente, S., Flores , M., Guizado, F., y Núñez, L. (2021). Desarrollo de las competencias digitales de docentes a través de programas de intervención 2020. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 1-23. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1034.pdf>
- Bhati, A., & Song, I. (2019). New Methods for Collaborative Experiential Learning to Provide Personalised Formative Assessment. *JET*, 14(7), 179- 195. https://researchonline.jcu.edu.au/58127/1/58127_Song_and_Bhati_2019.pdf

- Brevik, L., Bjork, G., Lund, A., & Aanesland, T. (2019). Transformative agency in teacher education: Fostering professional. *Teaching and Teacher Education*, 86, 1-15.
<https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/75503/1/Brevik%252C%2B Gudmundsdottir%252C%2BLund%2B%2526%2BStr%25C3%25B8mme%2B%25282019%2529.pdf>
- Calle, W. (2021). Competencia digital docente y enseñanza-aprendizaje en estudiantes de contabilidad en una universidad privada de la región San Martín. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/70401/Calle_P WA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cantón, I., Cañón, R., y Grande, M. (2017). La comunicación como subdimensión de la competencia digital en futuros maestros de primaria. *Revista de Medios y Educación*, (50), 33-47. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36849882002.pdf>
- Cárdenas, C., y Ochoa, S. (1 de Julio de 2021). Competencias Digitales en docentes de Educación inicial: Desafíos en época de pandemia. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 370-379.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582020/index.html>
- Carrión, R., y Carrión, J. (2022). Competencias digitales y el aprendizaje-servicio en docentes de Educación de una universidad pública de la ciudad de Lima en tiempos de SARS- CoV-2. *Rlee NUEVA ÉPOCA*, 52(3), 270-290.
<https://rlee.iberro.mx/index.php/rlee/article/view/517/1447>
- Carrión, R., y Carrión, J. (2022). Competencias digitales y el aprendizaje-servicio en docentes de Educación de una universidad pública de la ciudad de Lima en tiempos de SARS- CoV-2. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*.
<https://www.redalyc.org/journal/270/27071219009/html/>

- Castro, M. (2021). *Andragogía y aprendizaje experiencial en alumnos de un instituto tecnológico superior de Lima Norte, 2021*. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72395#:~:text=Finalmente%20se%20concluy%C3%B3%20que%20existe,tecnol%C3%B3gico%20superior%20de%20Lima%2C%202021>.
- Champa, E., Zarate, D., Sifuentes, N., & Zarate, R. (2021). Nivel de competencias digitales de docentes del Perú. *Revista Frank Tamayo*, 3(8), 345-359. <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/751/1986>
- Chunga , G., y Rumiche, R. (2019). 29Evaluación de la dimensión informacional en la competencia digitalde estudiantes universitarios. *Educare et Comunicare*, 7(2), 18-29. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/295/736>
- Cojocar, G., Guran, A., & Moldovan, A. (2018). Initiative to Support Basic Digital Skills Development of Romanian Preschool Children. *RoCHI*. <http://rochi.utcluj.ro/articole/6/RoCHI2018-Guran.pdf>
- Colás, P., Conde, J., y Reyes, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 27(61), 21-32. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=61&articulo=61-2019-02>
- Del Hoyo, E., Quiñone, S., y Reyes, W. (2021). Competencia digital del docente de nivel secundaria: El caso de una escuela pública de Yucatán, México. *Revista Publicando*, 8(28), 92-98. <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/2160>
- Dellaportas , S., & Hassall, T. (2013). Experiential learning in accounting education: A prison visit. *Science Direct*, 45(1), 24-36. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0890838912000819>

- Domingo, Á. (2019). La profesión docente desde una mirada sistémica. *Revista Panamericana de Pedagogía Saberes y Quehaceres del Pedagogo*,(28), 15-35. <https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/1618/1351>
- Fernández, F., & Fernández, M. (2016). Generation Z's Teachers and their Digital Skills. *Comunicar. Media Education Research Journal*, 46, 1-12. https://www.scipedia.com/public/Fernandez_Fernandez_2016a
- Fuentes, A., López, J., y Pozo, S. (2018). Análisis de la Competencia Digital Docente: Factor Clave en el Desempeño de Pedagogías Activas con Realidad Aumentada. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.*, 17(2), 27-42. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/reice2019.17.2.002>
- Fuentes , D. (2020). Aportes del aprendizaje experiencial a la formación de estudiantes de enfermería en psiquiatría: Estudio cualitativo. *Revista mexicana de investigación educativa*, 24(82), 833-851. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v24n82/1405-6666-rmie-24-82-833.pdf>
- Garay, C., Rodríguez, E., & Salinas, D. (2019). Experiential learning at Lean-Thinking-Learning Space. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing*, 13, 1129-1144. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s12008-019-00578-3.pdf>
- García , J., Rodríguez , A. y Forero, A. (2018). Diagnóstico de estilos de aprendizaje para estudiantes del SENA en formación técnica y tecnológica en el área agropecuaria y agroindustrial en Boyacá (Colombia). *Espacios*, 39(35), 1-11. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n35/a18v39n35p27.pdf>
- García, M., Varcárcel, A., y Arévalo, M. (2022). Competencias digitales de los docentes en formación: dimensiones y componentes que promueven su desarrollo. *Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas*, 22(42), 1-18.

<https://revistas.usergioarboleda.edu.co/index.php/ccsh/article/view/Competencias-digitales-docentes-formacion/1865>

Gleason, M., y Rubio, J. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 1-20. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184033>

Granados, H., y García, C. (2016). El modelo de aprendizaje experiencial como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula. *Ánfora*, 23(4), 37-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5755371>

Grau , M., & Turula , A. (2019). Experiential learning of telecollaborative competences in pre-service teacher education. *Language Learning & Technology*, 23(3), 98-115. <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/d76728c7-13e6-4319-84cb-a7764e3ea7ba/content>

Guran, A., Cojocar , G., & Moldovan , A. (2021). Seeding Digital Competencies from Early Childhood: a competence based approach. New York: *EASEAI: Actas del 3er Taller Internacional sobre Educación a través de Ingeniería de Software Avanzada e Inteligencia Artificial*. https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3472673.3473962?casa_token=e_iXj7mr-cnEAAAAA:DgqJkdDEFKFW9IyjuR2Jh-IBjYthl1nqwvq6xfFnaOloOYUM0kDe2gd90I319NzETtIHHffPynzeg

Hardersen, B. (2012). Digital Competence in the Kindergarten Sector. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 7(3), 227-230. <https://www.idunn.no/doi/epdf/10.18261/ISSN1891-943X-2012-03-07>

Heinemann, W. (2019). *Learning from Experience*. New York: Routledge. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=1_tNEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=experiential+learning&ots=fz0wVEEAqP&sig=Dt9P9ah_40oyA7SoOXDgHkXlb7M#v=onepage&q&f=true

- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjCxuKSwYv8AhUvqZUCHXhcAY4QFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fvirtual.cuautitlan.unam.mx%2Frudics%2F%3Fp%3D2612&usg=AOvVaw1-RhIZ4vay6xqp2O9Xjkf4>
- Herrera, H. (2020). *Aprendizaje experiencial y su relación con la práctica docente en instituciones educativas públicas del nivel secundario del distrito Elías Sopln Vargas, Provincia de Rioja, Departamento de San Martín, 2020*. [tesis de maestría, Universidad Católica sedes Sapientiae. Repositorio Institucional UCSS. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1093/Herrera_Hayde_tesis_maestria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Holguin, J., Rodríguez, M., y Romero, R. (2020). Competencias digitales y resiliencia: una revisión teórica enfocada en el profesorado. *Apuntes Universitarios*, 11(4), 269 - 295. <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/433>
- Idrovo, F. (2019). Las competencias digitales. Una propuesta de integración con el ciclo de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 5(1), 431-450. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152643>
- INEE. (2018). The concept of quality in education: its structure, dimensions and evaluation. *GACETA*, 4(10), 3-15. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/G10IN.pdf>
- Kelentrić, M., Helland, K., & Arstorp, A. (2017). Professional Digital Competence Framework for Teachers. Noruega: *The Norwegian Centre for ICT in Education*.

<https://www.udir.no/contentassets/081d3aef2e4747b096387aba163691e4/pfdk-framework.pdf>

Kolb, D. (2015). *Experiential Learning Experience as the source of learning and development*. Pearson Education.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jpbeBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=experiential+learning&ots=Vo9NtVYTJc&sig=7vaddEuvsvV_pl6Q70fPnhF1OY#v=onepage&q=experiential%20learning&f=true

Kong, Y. (2021). The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement. *Conceptual Analysis*, 12, 1-4.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.771272/full>

Kwon, C. (2019). Verification of the possibility and effectiveness of experiential learning using HMD-based immersive VR technologies. *Virtual Reality*, 23, 101-118. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10055-018-0364-1.pdf?pdf=but>

Marín, D., Cueva, N., y Gabarda, V. (2021). Competencia digital ciudadana: análisis de tendencias en el ámbito educativo. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 329-44.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109017/331466109017.pdf>

MINEDU. (27 de Abril de 2019). *Minedu forma grupo técnico para el desarrollo de la educación digital. Obtenido de Impulsará la igualdad de oportunidades de aprendizaje para el aprovechamiento y gestión de las tecnologías digitales*: <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/27880-minedu-forma-grupo-tecnico-para-el-desarrollo-de-la-educacion-digital>

Morales, R., Bravo, K., Muñoz, R., y Ferreira, M. (2019). Estilos de aprendizaje y prácticas de enseñanzas a nivel de posgrado. Un binomio que permite resguardar la eficiencia en la formación docente. *Revista Ciencias de la*

Educación, 29(53), 99-121.
<http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/53/art04.pdf>

Nouri, J., Zhang, L., Mannila, L., & Norén, E. (2020). Development of computational thinking, digital competence and 21st century skills when learning programming in K-9. *Education Inquiry*, 11(1), 1-17.
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/20004508.2019.1627844?needAccess=true>

Odundo, A., Ganira, L., & Kinyua, W. (2018). Experiential Learning, Conditional Knowledge and Professional Development at University of Nairobi, Kenya— Focusing on Preparedness for Teaching Practice. *International Education Studies*, 11(7), 125-135. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1184117.pdf>

Oliva , M. (2015). Aportaciones teóricas de Kurt Lewin al aprendizaje y la investigación socio-educativa. *Revista Arjé*, 9(17), 48-64.
<http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art04.pdf>

Ortega, E., Casanova, I., Paredes, I., y Canquiz, L. (2019). Estilos de aprendizaje: estrategias de enseñanza en luz. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 21(3), 710-730.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi9xubL9sb6AhWepUCHZKEC5AQFnoECDoQAQ&url=https%3A%2F%2F Dialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7041192.pdf&usg=AOvVaw3HQUESYIdl4AzT54UbJmW1>

Perdomo, B., & González, O., y Barrutia, L. (2020). Competencias digitales en docentes universitarios: una revisión sistemática de la literatura. *Revista en Educación Mediática y TIC*, 9(2), 92-115.
<https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12796/11687>

Pérez, A., & Fernández, N. (2016). Digital competence in use: From DigComp 1 to DigComp 2. *TEEM'16*, 619-624.
https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3012430.3012583?casa_token=X24_L68WN6kAAAAA:qB_b91HaGf33XD2d1RrIMhk_PYFgER5Ot9AkfVgjFn4Xik1m5eBv-T7X6zYscMVSQCRHt_MJxUNr1w

Quispe, M., y Huaman, J. (2021). Competencias digitales en los docentes de educación básica del Perú. *South Florida Journal of Development*, 2(3), 3890-3904.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjlmJWi7sT6AhVLLLkGHW0aChUQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fsouthfloridapublishing.com%2Fojs%2Findex.php%2Fjdev%2Farticle%2Fdownload%2F528%2F483%2F1574&usg=AOvVaw2xivip5f8>

Rangel, A. (2015). Competencias docentes digitales: propuesta de un perfil. *Revista de Medios y Educación* (46), 235-248.
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36832959015.pdf>

Raposo, A., Durão, A., Estradas, A., & Ribeiro, I. (2020). Technology as a tool to enhance motivation and learning. *Web of Conferences*, 171, 1-4.
https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2020/31/e3sconf_eepgtech2019_01011.pdf

Reyna, A. (2022). Competencias digitales y desempeño docente en los colegios de Latinoamérica. *Desafíos*, 13(1), 25-36.
<http://revistas.udh.edu.pe/index.php/udh/article/view/367e/290>

Rocha, E., y Hernández, J. (2020). Valoración de las competencias digitales en docentes para la adopción de tecnologías de adopción de tecnologías de Computers. *e-Ciencias de la Información*, 24(1), 1-20.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/eci/v10n2/1659-4142-eci-10-02-001.pdf>

- Rodríguez , A. (2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), 1-9. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repiie/article/view/21038>
- Rodríguez , R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. *Sophia*, 14(1), 51-64. <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/698>
- Romero, C., Buzón, O., Sacristán, M., y Navarro, E. (2020). Evaluación de un programa para la mejora del aprendizaje y la competencia digital en futuros docentes empleando metodologías activas. *Estudios sobre educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/219243/Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Romero, R. (30 de Diciembre de 2021). Competencia digital docente: una revisión sistemática. *Revista EDUSER*, 8, 131-137. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/eduser/article/view/2033/1774>
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15) 103-124. <https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544540006.pdf>
- Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Business Support Aneth SRL. https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%3C%8DA_Y_DISE%3C%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%3C%93N_CIENT%3C%8DFICA
- Steve , B. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/54094559/Constructivism-libre.pdf?1502257409=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DConstructivism_Learning_Theory_A_P

aradig.pdf&Expires=1670880942&Signature=RBUIXSUPN5EXV8WTZVdWf
60LhNji2SaHrrhCU3HSvlghugN

Torres, A., Fuster, D., Alata, Y., y Isla, S. (2020). Estilos de aprendizaje predominantes relacionado al uso de las MOOC a través de la regresión logística. *Multi-Ensayos*, 9-19.
<https://www.lamjol.info/index.php/multiensayos/article/view/9332/10707>

Villarroel, V., Gutiérrez , M., y Bruna, D. (2021). Aplicación de la metodología de aprendizaje experiencial en Educación Superior. *PODIUM(40)*, 41-58.
<https://revistas.uees.edu.ec/index.php/Podium/article/view/642/598>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Método
General	General	General	Variable 1: Aprendizaje experiencial	Experiencia concreta Observación reflexiva Conceptualización abstracta Experimentación Activa	Diseño: No experimental descriptivo - correlacional Nivel: Correlacional
Específicos	Específicas	Específicos			Población: 110 docentes de una red educativa localizada en Lima.
¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?	El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.	Determinar la relación del aprendizaje experiencia y las competencias digitales de los docentes de una rededucativa de Lima, 2022.			Muestra: 86 docentes que realizan labores en una red educativa localizada en Lima.
¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?	El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión técnica de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.	Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión técnica de los docentes de una rededucativa de Lima, 2022.			Muestreo: Probabilístico aleatorio simple
¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?	El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.	Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión comunicativa de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.	Variable 2: Competencia digital docente	Técnica Comunicativa Informativa	Instrumentos:
¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?	El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.	Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.			Cuestionario
¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?		Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión informacional de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.			

<p>dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?</p>	<p>El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>dimensión ciudadanía digital de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>Ciudadanía digital</p>	<p>Procesamiento y análisis de datos: Excel y SPSS versión 24 en el cálculo de estadísticos descriptivos e inferenciales.</p>
<p>¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?</p>	<p>El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión pedagogía de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>Pedagógica</p>	<p>Procesamiento y análisis de datos: Excel y SPSS versión 24 en el cálculo de estadísticos descriptivos e inferenciales.</p>
<p>¿Cómo se relaciona el aprendizaje experiencial en la dimensión actitud hacia las TIC's de los docentes de una red educativa de Lima, 2022?</p>	<p>El aprendizaje experiencial se relaciona significativamente en la dimensión actitud hacia las TIC's de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>Determinar la relación del aprendizaje experiencial en la dimensión actitud hacia las TIC's de los docentes de una red educativa de Lima, 2022.</p>	<p>Actitud ante las TIC</p>	<p>Procesamiento y análisis de datos: Excel y SPSS versión 24 en el cálculo de estadísticos descriptivos e inferenciales.</p>

Anexo 2. Operacionalización de variable: **Aprendizaje experiencial**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	
Aprendizaje experiencial	Es considerada				1		
	como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas que en este caso serían los docentes que brindan una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia si haber tenido una enseñanza previa (Gleason & Rubio, 2020).	David Kolb menciona al aprendizaje experiencial, como capacidades que llegan a destacar frente a las demás, que provienen como un modelo hereditario de acuerdo a las experiencias que atraviesa la persona (Rodríguez, 2018). Se encuentra conformada en 4 dimensiones e indicadores que se evalúan en 12 ítems.	Experiencia concreta	Observación reflexiva	Conceptualización abstracta	Experimentación Activa	Ordinal
					Involucramiento.	2	
					Observación	3	
					Romper paradigmas		
					Capacidad de reflexión		
					Análisis de experiencias	4	
					Capacidad de análisis	5 - 6	
					Percepción		Nunca = 1
					Sensibilización	7	Casi nunca = 2
					Pensamiento divergente	8	A veces = 3
					Procesamiento de la información	9	Casi siempre = 4
				Comprensión de la información	10		
					11	Siempre = 5	
					12		

Instrumento Variable 1 : Aprendizaje Experiencial

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Experiencia concreta	Involucramiento	1. Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	Nunca 1
	Observación	2. Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	Casi nunca 2
	Romper paradigmas	3. Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Observación reflexiva	Capacidad de reflexión	4. Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	Nunca 1
	Análisis de experiencias	5. Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase. 6. Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Conceptualización abstracta	Capacidad de análisis	7. Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	Nunca 1
	Percepción	8. Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permite conseguir mejores resultados en su labor docente.	Casi nunca 2
	Sensibilización	9. Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5

Experimentación activa	Pensamiento divergente	10. Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	Nunca 1
	Procesamiento de la información	11. Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	Casi nunca 2 A veces 3
	Comprensión de la información	12. Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	Casi siempre 4 Siempre 5

Anexo 4.Operacionalización de variable: **Competencia digital docente**

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Competencia digital docente	Conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez & Fernández, 2016)	Marqués, señala que las competencias docentes, son capacidades que el docente posee y las puede poner en práctica durante su vida profesional y metodológica para brindar una enseñanza de calidad a los estudiantes (Calle, 2021). Se encuentra conformado por 6 dimensiones e indicadores que estructuran 27 ítems.	Técnica	Manejo básico	1-2	Ordinal El inventario está compuesto por 4 reactivos de opción múltiple: Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5
			Comunicativa	Actitud positiva	3-4	
				Conocimiento de herramientas digitales	5-6 7-8-9	
			Informativa	Interactúa y participa	10-11	
				Exposición de contenidos		
			Ciudadanía digital	Pensamiento crítico	12-13	
				Información confiable	14-15	
			Pedagógica,	Construcción del conocimiento	16-17	
				Uso de herramientas digitales	18-19	
				Creación de contenido Incentiva participación	20-21	
			Actitud Ante las Tic	Reflexión ante la información disponible Revisión de fuentes de información	22-23	
					24-25 26-27	

Instrumento Variable 2: Competencia digital docente

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Técnica	Manejo básico	<ol style="list-style-type: none"> Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual. Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes. 	<p>Nunca 1</p> <p>Casi nunca 2</p>
	Actitud positiva	<ol style="list-style-type: none"> Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases. Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual. 	<p>A veces 3</p> <p>Casi siempre 4</p> <p>Siempre 5</p>
Comunicativa	Conocimiento de herramientas digitales	<ol style="list-style-type: none"> Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes. Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes. 	<p>Nunca 1</p> <p>Casi nunca 2</p> <p>A veces 3</p>
	Interactúa y participa	<ol style="list-style-type: none"> Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales. Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.). Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.). 	<p>Casi siempre 4</p> <p>Siempre 5</p>
Informativa	Exposición de contenidos	<ol style="list-style-type: none"> Clasifica la información a compartir de forma eficiente. Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa. 	<p>Nunca 1</p> <p>Casi nunca 2</p> <p>A veces 3</p>
	Pensamiento crítico	<ol style="list-style-type: none"> Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual. Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico. 	<p>Casi siempre 4</p> <p>Siempre 5</p>
Ciudadanía digital	Información confiable	<ol style="list-style-type: none"> Impulsa la utilización de fuentes confiables de información. Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información. 	<p>Nunca 1</p>

			Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Construcción del conocimiento	16. Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales. 17. Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	
Pedagógica	Uso de herramientas digitales	18. Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente. 19. Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Creación de contenido	20. Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte. 21. Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	
	Incentiva participación	22. Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales. 23. Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	
Actitud ante las TIC	Reflexión ante la información disponible	24. Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión. 25. Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Revisión de fuentes de información	26. Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura. 27. Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	

Anexo 5. Instrumento que mide el aprendizaje experiencial

Nº	DIMENSIONES / ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	DIMENSIÓN 1: Experiencia concreta					
1	Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.					
2	Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.					
3	Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase					
	DIMENSIÓN 2: Observación reflexiva					
4	Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.					
5	Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase.					
6	Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.					
	DIMENSIÓN 3: Conceptualización abstracta					
7	Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.					
8	Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permiten conseguir mejores resultados en su labor docente.					
9	Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.					
	DIMENSIÓN 4: Experimentación activa					
10	Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.					

11	Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.					
12	Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.					

Anexo 6. Instrumento que mide la competencia digital docente

Nº	DIMENSIONES / ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	DIMENSIÓN 1: Técnica					
1	Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual.					
2	Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.					
3	Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases.					
4	Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.					
	DIMENSIÓN 2: Comunicativa					
5	Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes.					
6	Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.					
7	Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales.					
8	Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.).					
9	Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).					
	DIMENSIÓN 3: Informacional					
10	Clasifica la información a compartir de forma eficiente.					
11	Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.					
12	Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual.					

13	Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.					
	DIMENSIÓN 4: Ciudadanía digital					
14	Impulsa la utilización de fuentes confiables de información.					
15	Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.					
16	Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales.					
17	Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.					
	DIMENSIÓN 5: Pedagógica					
18	Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente.					
19	Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.					
20	Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte.					
21	Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.					
22	Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales.					
23	Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.					

	DIMENSIÓN 6: Actitud ante las TIC					
24	Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión.					
25	Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.					
26	Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura.					
27	Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.					

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Dr. Raúl Delgado Arenas

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de post grado Maestría Administración de la Educación de la UCV, en la sede Lima este, San Juan de Lurigancho, Promoción 2023 requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Magíster.

El título nombre de mi proyecto de investigación es: "***Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022***" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mi sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Rodriguez Guillen Milagros Gladys

D. N.I: 08195033

Variable 1: Aprendizaje experiencial

Definición conceptual de la variable

Es considerada como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas que en este caso serían los docentes que brindan una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia si haber tenido una enseñanza previa (Gleason & Rubio, 2020).

Definición operacional de la variable

David Kolb menciona al aprendizaje experiencial, como capacidades que llegan a destacar frente a las demás, que provienen como un modelo hereditario de acuerdo a las experiencias que atraviesa la persona (Rodríguez, 2018). Se encuentra conformada en 4 dimensiones e indicadores que se evalúan en 12 ítems.

Dimensión 1: Experiencia concreta, que nacen de los estados básicos que tiene el individuo para aprender por medio de su propia experimentación por ello se indica que las personas tienen sus propias habilidades para poder encontrar soluciones a los distintos problemas por las diferentes experiencias concretas que atravesado durante su vida (García et al., 2018). Los indicadores a tener en cuenta para la primera variable son: involucramiento, observación y romper paradigmas.

Dimensión 2: Observación reflexiva, la persona ejecuta una mayor producción de ideas sobre alguna situación por medio de una imaginación y al ser expuesto ante otras personas puede generar también una retroalimentación (Torres et al., 2020). Conformado por los indicadores de capacidad de reflexión y análisis de experiencias

Dimensión 3: Conceptualización abstracta, basándose en usar el razonamiento de tipo inductivo lógico a través de la observación incluso se llegan a adaptar a los retos que

demandan la situación (Ortega et al., 2019). Sus indicadores para el estudio fueron capacidad de análisis percepción y sensibilización.

Dimensión 4: Experimentación Activa, las personas se arriesgan a las situaciones investigando para tener un buen uso de la información a la que tienen acceso y de acuerdo a sus experiencias dan solución a los problemas (Morales et al., 2019). Los indicadores son: procesamiento de la información y comprensión de la información.

Operacionalización de la variable:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES O RANGOS
Experiencia concreta	Involucramiento	1.-Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	Nunca 1
	Observación	2.-Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	Casi nunca 2
	Romper paradigmas	3.-Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Observación reflexiva	Capacidad de reflexión	4.-Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Análisis de experiencias	5.-Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase. 6.-Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Conceptualización abstracta	Capacidad de análisis	7.-Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Percepción	8.-Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permite conseguir mejores resultados en su labor docente.	A veces 3
	Sensibilización	9.-Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	Casi siempre 4 Siempre 5

Experimentación activa	Pensamiento divergente	10.-Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	Nunca 1
	Procesamiento de la información	11.-Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	Casi nunca 2
	Comprensión de la información	12.-Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Experiencia concreta							
1	Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	x		x		x		
2	Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	x		x		x		
3	Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Observación reflexiva							
4	Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	x		x		x		
5	Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase.	x		x		x		
6	Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Conceptualización abstracta							
7	Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	x		x		x		
8	Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permiten conseguir mejores resultados en su labor docente.	x		x		x		
9	Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	x		x		x		

	DIMENSIÓN 4: Experimentación activa						
10	Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	x		x		x	
11	Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	x		x		x	
12	Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Cumple con los criterios de objetividad, pertinencia y suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI: 10366449

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica de la construcción

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 10 octubre 2022

Dr. Raúl Delgado Arenas

Variable 2: Competencia digital docente

Definición conceptual de la variable

Conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez & Fernández, 2016)

Definición operacional de la variable

Marqués, señala que las competencias docentes, son capacidades que el docente posee y las puede poner en práctica durante su vida profesional y metodológica para brindar una enseñanza de calidad a los estudiantes (Calle, 2021). Se encuentra conformado por 6 dimensiones e indicadores que estructuran 27 ítems.

Dimensión 1: Técnica, son los conocimientos que puede tener el docente en cuanto a los sistemas de informáticos, así como su manejo y gestión para poder almacenar archivos, desinstalación y creación de contenidos de imágenes, videos entre otros (Del Hoyo, et al., 2021). Los indicadores que medirán la primera dimensión será el manejo básico y actitud positiva.

Dimensión 2: comunicativa para poder ejecutar su trabajo con la creación y difusión de textos, audios, imágenes o videos que pueden ser emitidos por los canales de comunicación que tienen las Tic hacia otras personas (Cantón et al., 2017). Sus indicadores serán el conocimiento de herramientas digitales e interactúa y participa.

Dimensión 3: Informativa, es la capacidad que tendrá el profesor de contextualizar y organizar la información que puedan permitir solucionar los problemas cuando se requiera (Chunga & Rumiche, 2019). Consta de los siguientes indicadores exposición de contenidos y pensamiento crítico,

Dimensión 4: Ciudadanía digital, conforme a la utilización y los aprovechamientos que se tengan de los recursos virtuales promoviendo la legalidad de los contenidos y ética en la comunicación con otros miembros (Marín et al., 2021). Conformada por los indicadores información confiable y construcción del conocimiento.

Dimensión 5: Pedagógica, basada en tener competencias para poder manejar las herramientas virtuales por medio de diseños y planes para poder brindar las enseñanzas a los niños y niñas (Rangel, 2015). Los indicadores estudiados son: uso de herramientas digitales, creación de contenido e incentiva la participación.

Dimensión 6: Actitud Ante las Tics, es fundamental que el docente pueda contar con habilidades, conocimiento y competencias en el uso del Tics, por ello, tiene que estar abierto a las nuevas actualizaciones (García et al., 2022). Sus indicadores son: la reflexión ante la información disponible y revisión de fuentes de información

Operacionalización de la variable

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
Técnica	Manejo básico	1.-Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual. 2.-Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Actitud positiva	3.-Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases. 4.-Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Comunicativa	Conocimiento de herramientas digitales	5.-Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes. 6.-Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3
	Interactúa y participa	7.-Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales. 8.-Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.). 9.-Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	Casi siempre 4 Siempre 5
Informacional	Exposición de contenidos	10.-Clasifica la información a compartir de forma eficiente. 11.-Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3
	Pensamiento crítico	12.-Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual. 13.-Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	Casi siempre 4 Siempre 5
Ciudadanía digital	Información confiable	14.-Impulsa la utilización de fuentes confiables de información. 15.-Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	Nunca 1

			Casi nunca 2
	Construcción del conocimiento	16.-Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales. 17.-Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Pedagógica	Uso de herramientas digitales	18.-Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente. 19.-Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Creación de contenido	20.-Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte. 21.-Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	
	Incentiva participación	22.-Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales. 23.-Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	
Actitud ante las TIC	Reflexión ante la información disponible	24.-Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión. 25.-Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Revisión de fuentes de información	26.-Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura. 27.-Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Técnica							
1	Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual.	x		x		x		
2	Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	x		x		x		
3	Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases.	x		x		x		
4	Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Comunicativa							
5	Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes.	x		x		x		
6	Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	x		x		x		
7	Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales.	x		x		x		
8	Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.).	x		x		x		
9	Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Informativa							
10	Clasifica la información a compartir de forma eficiente.	x		x		x		
11	Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	x		x		x		
12	Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual.	x		x		x		

13	Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Ciudadanía digital							
14	Impulsa la utilización de fuentes confiables de información.	x		x		x		
15	Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	x		x		x		
16	Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales.	x		x		x		
17	Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 5: Pedagógica							
18	Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente.	x		x		x		
19	Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	x		x		x		
20	Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte.	x		x		x		
21	Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	x		x		x		
22	Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales.	x		x		x		
23	Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	x		x		x		

	DIMENSIÓN 6: Actitud ante las TIC						
24	Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión.	x		x		x	
25	Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	x		x		x	
26	Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura.	x		x		x	
27	Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Cumple con los criterios de objetividad, pertinencia y suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Raúl Delgado Arenas

Especialidad del validador: Asesor Teórico - Metodológico

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del construcción

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI: 10366449

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora: Dra. NARVAEZ ARANIBAR, TERESA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de post grado Maestría Administración de la Educación de la UCV, en la sede Lima este, San Juan de Lurigancho, Promoción 2023 requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Magíster.

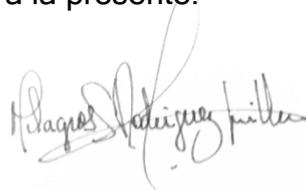
El título nombre de mi proyecto de investigación es: " **Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022**" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Rodríguez Guillen Milagros Gladys
DNI: 08195033
CE: 7002559576

Variable 1: Aprendizaje experiencial

Definición conceptual de la variable

Es considerada como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas que en este caso serían los docentes que brindan una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia si haber tenido una enseñanza previa (Gleason & Rubio, 2020).

Definición operacional de la variable

David Kolb menciona al aprendizaje experiencial, como capacidades que llegan a destacar frente a las demás, que provienen como un modelo hereditario de acuerdo a las experiencias que atraviesa la persona (Rodríguez, 2018). Se encuentra conformada en 4 dimensiones e indicadores que se evalúan en 12 ítems.

Dimensión 1: Experiencia concreta, que nacen de los estados básicos que tiene el individuo para aprender por medio de su propia experimentación por ello se indica que las personas tienen sus propias habilidades para poder encontrar soluciones a los distintos problemas por las diferentes experiencias concretas que atravesado durante su vida (García et al., 2018). Los indicadores a tener en cuenta para la primera variable son: involucramiento, observación y romper paradigmas.

Dimensión 2: Observación reflexiva, la persona ejecuta una mayor producción de ideas sobre alguna situación por medio de una imaginación y al ser expuesto ante otras personas puede generar también una retroalimentación (Torres et al., 2020). Conformado por los indicadores de capacidad de reflexión y análisis de experiencias

Dimensión 3: Conceptualización abstracta, basándose en usar el razonamiento de tipo inductivo lógico a través de la observación incluso se llegan a adaptar a los retos que

demandan la situación (Ortega et al., 2019). Sus indicadores para el estudio fueron capacidad de análisis percepción y sensibilización.

Dimensión 4: Experimentación Activa, las personas se arriesgan a las situaciones investigando para tener un buen uso de la información a la que tienen acceso y de acuerdo a sus experiencias dan solución a los problemas (Morales et al., 2019). Los indicadores son: procesamiento de la información y comprensión de la información.

Operacionalización de la variable:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES O RANGOS
Experiencia concreta	Involucramiento	1.-Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	Nunca 1
	Observación	2.-Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	Casi nunca 2
	Romper paradigmas	3.-Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Observación reflexiva	Capacidad de reflexión	4.-Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	Nunca 1
	Análisis de experiencias	5.-Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase. 6.-Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Conceptualización abstracta	Capacidad de análisis	7.-Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	Nunca 1
	Percepción	8.-Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permite conseguir mejores resultados en su labor docente.	Casi nunca 2
	Sensibilización	9.-Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5

Experimentación activa	Pensamiento divergente	10.-Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	Nunca 1
	Procesamiento de la información	11.-Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	Casi nunca 2
	Comprensión de la información	12.-Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Experiencia concreta							
1	Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	X		X		X		
2	Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	X		X		X		
3	Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Observación reflexiva							
4	Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	X		X		X		
5	Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase.	X		X		X		
6	Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Conceptualización abstracta							
7	Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	X		X		X		
8	Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permiten conseguir mejores resultados en su labor docente.	X		X		X		
9	Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 4: Experimentación activa						
10	Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	X		X		X	
11	Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	X		X		X	
12	Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ **Es pertinente la aplicación del instrumento** _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra: Teresa Narvaez Aranibar **DNI:** 10122038

Especialidad del validador:.....Docente metodólogo.....

Lima, 11 de diciembre del 2022

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante.

Variable 2: Competencia digital docente

Definición conceptual de la variable

Conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez & Fernández, 2016)

Definición operacional de la variable

Marqués, señala que las competencias docentes, son capacidades que el docente posee y las puede poner en práctica durante su vida profesional y metodológica para brindar una enseñanza de calidad a los estudiantes (Calle, 2021). Se encuentra conformado por 6 dimensiones e indicadores que estructuran 27 ítems.

Dimensión 1: Técnica, son los conocimientos que puede tener el docente en cuanto a los sistemas de informáticos, así como su manejo y gestión para poder almacenar archivos, desinstalación y creación de contenidos de imágenes, videos entre otros (Del Hoyo, et al., 2021). Los indicadores que medirán la primera dimensión será el manejo básico y actitud positiva.

Dimensión 2: comunicativa para poder ejecutar su trabajo con la creación y difusión de textos, audios, imágenes o videos que pueden ser emitidos por los canales de comunicación que tienen las Tic hacia otras personas (Cantón et al., 2017). Sus indicadores serán el conocimiento de herramientas digitales e interactúa y participa.

Dimensión 3: Informacional, es la capacidad que tendrá el profesor de contextualizar y organizar la información que puedan permitir solucionar los problemas cuando se requiera (Chunga & Rumiche, 2019). Consta de los siguientes indicadores exposición de contenidos y pensamiento crítico,

Dimensión 4: Ciudadanía digital, conforme a la utilización y los aprovechamientos que se tengan de los recursos virtuales promoviendo la legalidad de los contenidos y ética en la comunicación con otros miembros (Marín et al., 2021). Conformada por los indicadores información confiable y construcción del conocimiento.

Dimensión 5: Pedagógica, basada en tener competencias para poder manejar las herramientas virtuales por medio de diseños y planes para poder brindar las enseñanzas a los niños y niñas (Rangel, 2015). Los indicadores estudiados son: uso de herramientas digitales, creación de contenido e incentiva la participación.

Dimensión 6: Actitud Ante las Tics, es fundamental que el docente pueda contar con habilidades, conocimiento y competencias en el uso del Tics, por ello, tiene que estar abierto a las nuevas actualizaciones (García et al., 2022). Sus indicadores son: la reflexión ante la información disponible y revisión de fuentes de información

Operacionalización de la variable

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
Técnica	Manejo básico	1.-Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual. 2.-Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Actitud positiva	3.-Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases. 4.-Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Comunicativa	Conocimiento de herramientas digitales	5.-Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes. 6.-Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3
	Interactúa y participa	7.-Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales. 8.-Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.). 9.-Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	Casi siempre 4 Siempre 5
Informativa	Exposición de contenidos	10.-Clasifica la información a compartir de forma eficiente. 11.-Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3
	Pensamiento crítico	12.-Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual. 13.-Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	Casi siempre 4 Siempre 5

Ciudadanía digital	Información confiable	14.-Impulsa la utilización de fuentes confiables de información. 15.-Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Construcción del conocimiento	16.-Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales. 17.-Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Pedagógica	Uso de herramientas digitales	18.-Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente. 19.-Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	Nunca 1 Casi nunca 2
	Creación de contenido	20.-Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte. 21.-Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	A veces 3 Casi siempre 4
	Incentiva participación	22.-Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales. 23.-Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	Siempre 5
Actitud ante las TIC	Reflexión ante la información disponible	24.-Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión. 25.-Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3
	Revisión de fuentes de información	27.-Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura. 28.-Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	Casi siempre 4 Siempre 5

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Técnica							
1	Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual.	X		X		X		
2	Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	X		X		X		
3	Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases.	X		X		X		
4	Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Comunicativa							
5	Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes.	X		X		X		
6	Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	X		X		X		
7	Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales.	X		X		X		
8	Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.).	X		X		X		
9	Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Informacional							
10	Clasifica la información a compartir de forma eficiente.	X		X		X		
11	Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	X		X		X		

12	Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual.	X		X		X		
13	Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Ciudadanía digital							
14	Impulsa la utilización de fuentes confiables de información.	X		X		X		
15	Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	X		X		X		
16	Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales.	X		X		X		
17	Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Pedagógica							
18	Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente.	X		X		X		
19	Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	X		X		X		
20	Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte.	X		X		X		
21	Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	X		X		X		
22	Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales.	X		X		X		

23	Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Actitud ante las TIC							
24	Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión.	X		X		X		
25	Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	X		X		X		
26	Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura.	X		X		X		
27	Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Es pertinente la aplicación del instrumento _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra: Teresa Narvaez Aranibar DNI: 10122038

Especialidad del validador:.....Docente metodólogo.....

Lima, 11 de diciembre del 2022

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Dra. Gardenia Bustamante Romani

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de post grado Maestría Administración de la Educación de la UCV, en la sede Lima este, San Juan de Lurigancho, Promoción 2023 requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual optare el grado de Magíster.

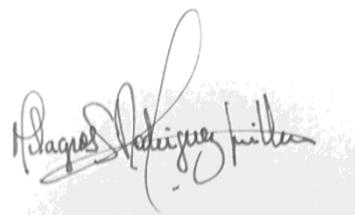
El título nombre de mi proyecto de investigación es: "**Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022**" y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Rodriguez Guillen Milagros Gladys

DN.I: 08195033

CE: 7002559576

Variable 1: Aprendizaje experiencial

Definición conceptual de la variable

Es considerada como un aprendizaje basado a nivel individual, es decir, los conocimientos que poseen las personas que en este caso serían los docentes que brindan una educación a estudiantes de nivel inicial tomando como parte de su proceso de enseñanza medios o herramientas que conocen o saben de su uso por su experiencia si haber tenido una enseñanza previa (Gleason & Rubio, 2020).

Definición operacional de la variable

David Kolb menciona al aprendizaje experiencial, como capacidades que llegan a destacar frente a las demás, que provienen como un modelo hereditario de acuerdo a las experiencias que atraviesa la persona (Rodríguez, 2018). Se encuentra conformada en 4 dimensiones e indicadores que se evalúan en 12 ítems.

Dimensión 1: Experiencia concreta, que nacen de los estados básicos que tiene el individuo para aprender por medio de su propia experimentación por ello se indica que las personas tienen sus propias habilidades para poder encontrar soluciones a los distintos problemas por las diferentes experiencias concretas que atravesado durante su vida (García et al., 2018). Los indicadores a tener en cuenta para la primera variable son: involucramiento, observación y romper paradigmas.

Dimensión 2: Observación reflexiva, la persona ejecuta una mayor producción de ideas sobre alguna situación por medio de una imaginación y al ser expuesto ante otras personas puede generar también una retroalimentación (Torres et al., 2020). Conformado por los indicadores de capacidad de reflexión y análisis de experiencias

Dimensión 3: Conceptualización abstracta, basándose en usar el razonamiento de tipo inductivo lógico a través de la observación incluso se llegan a adaptar a los retos que

demandan la situación (Ortega et al., 2019). Sus indicadores para el estudio fueron capacidad de análisis percepción y sensibilización.

Dimensión 4: Experimentación Activa, las personas se arriesgan a las situaciones investigando para tener un buen uso de la información a la que tienen acceso y de acuerdo a sus experiencias dan solución a los problemas (Morales et al., 2019). Los indicadores son: procesamiento de la información y comprensión de la información.

Operacionalización de la variable:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NIVELES O RANGOS
Experiencia concreta	Involucramiento	1.-Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Observación	2.-Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	
	Romper paradigmas	3.-Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	
Observación reflexiva	Capacidad de reflexión	4.-Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Análisis de experiencias	5.-Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase. 6.-Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	
Conceptualización abstracta	Capacidad de análisis	7.-Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Percepción	8.-Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permite conseguir mejores resultados en su labor docente.	
	Sensibilización	9.-Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	
Experimentación activa	Pensamiento divergente	10.-Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Procesamiento de la información	11.-Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	
	Comprensión de la información	12.-Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Experiencia concreta							
1	Cuando se involucra en una tarea grupal se siente optimista con los resultados obtenidos.	X		X		X		
2	Observa e identifica los diferentes recursos educativos proporcionados cuando participa en una capacitación.	X		X		X		
3	Se siente motivado cuando aprende con novedosas estrategias pedagógicas necesarias para desarrollar su sesión de clase	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Observación reflexiva							
4	Los acontecimientos acontecidos durante la sesión de clases le permiten reflexionar acerca de lo aprendido de la interacción con los estudiantes.	X		X		X		
5	Analiza con facilidad las experiencias vividas durante la sesión de clase.	X		X		X		
6	Las experiencias vividas en horas de clase contribuyen a complementar su aprendizaje y efectuar mejoras en la metodología de enseñanza.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Conceptualización abstracta							
7	Resuelve diversos problemas ocurridos durante la sesión de clase.	X		X		X		
8	Percibe que las experiencias que vive durante su aprendizaje le permiten conseguir mejores resultados en su labor docente.	X		X		X		
9	Percibe al aprendizaje basado en las experiencias es fundamental para su formación académica y labor pedagógica.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 4: Experimentación activa						
10	Aprender cosas nuevas le permite identificar diversas alternativas de solución a los problemas a acontecer en su labor docente y personal.	X		X		X	
11	Confía en la información captada para fortalecer sus competencias y forjar un aprendizaje significativo que favorezca a mejorar su labor pedagógica.	X		X		X	
12	Comprende de manera clara y sencilla la información compartida en la sesión de clase que participa.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []** Apellidos y nombres del

juetz validador. Mg. Bustamante Romaní Gardenia.DNI: 09329599

Especialidad del validador: Mg. Administración Educativa.

Lima, 09 diciembre del 2022

Firma del Experto Informante.

Especialidad

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Variable 2: Competencia digital docente

Definición conceptual de la variable

Conjunto de conocimientos, habilidades, estrategias y actitudes que el docente posee para hacer uso de las Tic y las herramientas que mantiene la tecnología con el propósito de poder comunicarse, resolver problemas, construir y compartir conocimientos de forma apropiada, eficiente y efectiva, puesto que, tiene acceso a un sin número de información (Pérez & Fernández, 2016)

Definición operacional de la variable

Marqués, señala que las competencias docentes, son capacidades que el docente posee y las puede poner en práctica durante su vida profesional y metodológica para brindar una enseñanza de calidad a los estudiantes (Calle, 2021). Se encuentra conformado por 6 dimensiones e indicadores que estructuran 27 ítems.

Dimensión 1: Técnica, son los conocimientos que puede tener el docente en cuanto a los sistemas de informáticos, así como su manejo y gestión para poder almacenar archivos, desinstalación y creación de contenidos de imágenes, videos entre otros (Del Hoyo, et al., 2021). Los indicadores que medirán la primera dimensión será el manejo básico y actitud positiva.

Dimensión 2: comunicativa para poder ejecutar su trabajo con la creación y difusión de textos, audios, imágenes o videos que pueden ser emitidos por los canales de comunicación que tienen las Tic hacia otras personas (Cantón et al., 2017). Sus indicadores serán el conocimiento de herramientas digitales e interactúa y participa.

Dimensión 3: Informativa, es la capacidad que tendrá el profesor de contextualizar y organizar la información que puedan permitir solucionar los problemas cuando se requiera (Chunga & Rumiche, 2019). Consta de los siguientes indicadores exposición de contenidos y pensamiento crítico,

Dimensión 4: Ciudadanía digital, conforme a la utilización y los aprovechamientos que se tengan de los recursos virtuales promoviendo la

legalidad de los contenidos y ética en la comunicación con otros miembros (Marín et al., 2021). Conformada por los indicadores información confiable y construcción del conocimiento

Dimensión 5: Pedagógica, basada en tener competencias para poder manejar las herramientas virtuales por medio de diseños y planes para poder brindar las enseñanzas a los niños y niñas (Rangel, 2015). Los indicadores estudiados son: uso de herramientas digitales, creación de contenido e incentiva la participación

Dimensión 6: Actitud Ante las Tic, es fundamental que el docente pueda contar con habilidades, conocimiento y competencias en el uso del Tics, por ello, tiene que estar abierto a las nuevas actualizaciones (García et al., 2022). Sus indicadores son: la reflexión ante la información disponible y revisión de fuentes de información.

Operacionalización de la variable

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM S	NIVELES O RANGOS
Técnica	Manejo básico	1. Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual. 2. Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Actitud positiva	3. Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases. 4. Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	
Comunicativa	Conocimiento de herramientas digitales	5. Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes. 6. Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Interactúa y participa	7. Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales. 8. Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.). 9. Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	
Informacional	Exposición de contenidos	10. Clasifica la información a compartir de forma eficiente. 11. Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Pensamiento crítico	12. Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual. 13. Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	
Ciudadanía digital	Información confiable	14. Impulsa la utilización de fuentes confiables de información. 15. Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Construcción del conocimiento	16. Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales. 17. Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	

Pedagógica	Uso de herramientas digitales	18. Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente. 19. Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Creación de contenido	20. Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte. 21. Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	
	Incentiva participación	22. Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales. 23. Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	
Actitud ante las TIC	Reflexión ante la información disponible	24. Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión. 25. Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	Nunca 1 Casi nunca 2 A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
	Revisión de fuentes de información	26. Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura. 27. Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia¹		Relevancia²		Claridad³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 1: Técnica	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Maneja conceptos y funciones básicas requeridas en una clase virtual.	X		X		X		
2	Maneja funciones básicas necesarias en la interacción virtual con los estudiantes.	X		X		X		
3	Usa aplicativos como una técnica de motivación para dinamizar las clases.	X		X		X		
4	Utiliza nuevas técnicas durante el proceso de enseñanza virtual.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Comunicativa							
5	Conoce las herramientas propias de la plataforma que facilita la comunicación con los estudiantes.	X		X		X		
6	Desarrolla estrategias de aprendizaje utilizando aplicativos novedosos que facilite la comunicación con los estudiantes.	X		X		X		
7	Comparte información y contenidos educativos en comunidades educativas virtuales.	X		X		X		
8	Interactúa a través de diferentes dispositivos (celular, tablets, computadora, etc.) con herramientas digitales (mail, blogs, foros, etc.).	X		X		X		
9	Participa e interactúa de forma activa en redes sociales con los estudiantes (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, blogs, etc.).	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Informacional							
10	Clasifica la información a compartir de forma eficiente.	X		X		X		
11	Presenta la información extraída respetando normas de citación y códigos de ética de la institución educativa.	X		X		X		

12	Promueve el desarrollo del pensamiento crítico en cada actividad virtual.	X		X		X		
13	Organiza debates virtuales que incentivan a los estudiantes a mejorar su nivel de argumentación y análisis crítico.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Ciudadanía digital							
14	Impulsa la utilización de fuentes confiables de información.	X		X		X		
15	Promueve el reconocimiento de las autorías de las fuentes de información.	X		X		X		
16	Colabora en la construcción del conocimiento por medio de la participación activa en las plataformas digitales.	X		X		X		
17	Promueve el desarrollo de habilidades y competencias por medio de la elaboración de informes, ensayos, entre otros trabajos publicados en entornos digitales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Pedagógica							
18	Diseña herramientas digitales de representación visual que mejore su práctica docente.	X		X		X		
19	Emplea recursos educativos gratuitos en su labor docente.	X		X		X		
20	Accede a fuentes digitales confiables relacionadas con el contenido de la asignatura que imparte.	X		X		X		
21	Incentiva a los estudiantes la creación de publicaciones en entornos virtuales.	X		X		X		
22	Impulsa entre los estudiantes la participación en los foros virtuales.	X		X		X		

23	Promueve el uso de videoconferencias para la comunicación por medio de las redes digitales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 6: Actitud ante las TIC							
24	Impulsa la búsqueda de información en bibliotecas virtuales reconocidas y la comparte en foros de discusión.	X		X		X		
25	Incentiva a los estudiantes a identificar información no confiable.	X		X		X		
26	Comparte contenido multimedia (videos, audios) confiable relacionados con la asignatura.	X		X		X		
27	Promueve las consultas de manera responsable de los artículos digitales para mejorar el aprendizaje en clase.	X		X		X		

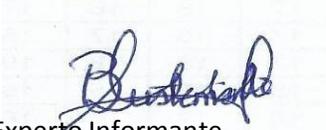
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Bustamante Romaní Gardenia. DNI: 09329599

Especialidad del validador: Mg. Administración Educativa.

Lima, 09 diciembre del 2022


 Firma del Experto Informante.
 Especialidad

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

13 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Aprendizaje experiencial y las competencias digitales de los docentes de una red educativa de Lima, 2022", cuyo autor es RODRIGUEZ GUILLEN MILAGROS GLADYS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 17 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 03- 01-2023 12:30:48

Código documento Trilce: TRI - 0492496