



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa pública, Lima

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Eyzaguirre Espino, Rosario Ines (ORCID: 0000-0003-4164-7057)

ASESORA:

Dra. Huayta Franco, Yolanda Josefina (ORCID: 0000-0003-0194-8891)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad y Gestión Educativa

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis queridos padres por sus enseñanzas de vida y amor incondicional, por estar siempre presentes en cada etapa acompañándome y alentándome a seguir creciendo personal y profesionalmente. A mi amado esposo e hijos por ser mi razón y motivo.

Agradecimiento

Mi más sincero agradecimiento a la Doctora Yolanda Josefina Huayta Franco, quien hizo posible la elaboración y culminación de mi tesis. Con dedicación, paciencia y amor me llevó de la mano en cada etapa y dejó huella en mi corazón por su gran profesionalismo.

A la Universidad César Vallejo por brindar la valiosa oportunidad de formarnos y capacitarnos para enfrentar los retos del futuro

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	viii
Índice de abreviaturas	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Riassunto	xii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	5
III. Metodología	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población, muestra y muestreo	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de los datos	21
3.5. Procedimiento	23
3.6. Método de análisis de los datos	23
3.7. Aspectos éticos	23
IV. Resultados y discusión	24
V. Conclusiones	45
VI. Recomendaciones	47
VII. Propuesta	48
Referencias	52
Anexos	60

Índice de tablas

Tabla 1	Baremos de la variable competencia digital	21
Tabla 2	Baremos de la variable habilidades blandas	22
Tabla 3	Baremos de la variable prácticas pedagógicas	22
Tabla 4	Variable competencias digitales	24
Tabla 5	Dimensiones de la variable competencias digitales	24
Tabla 6	Variable habilidades blandas	25
Tabla 7	Dimensiones de la variable habilidades blandas	26
Tabla 8	Variable prácticas pedagógicas	27
Tabla 9	Dimensiones de la variable prácticas pedagógicas	28
Tabla 10	Ajuste del modelo de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas	29
Tabla 11	Bondad de ajuste que de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas	29
Tabla 12	Pseudo R-cuadrado de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas	30
Tabla 13	Parámetros explicaron que las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas	30
Tabla 14	Ajuste del modelo de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización	31
Tabla 15	Bondad de ajuste de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización	31
Tabla 16	Pseudo R-cuadrado del modelo que explica la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización	31
Tabla 17	Parámetros que explicó la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización	32
Tabla 18	Ajuste del modelo de las competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza	33
Tabla 19	Bondad de ajuste de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza	33

Tabla 20	Pseudo R – cuadrado del modelo de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza	33
Tabla 21	Parámetros de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza	34
Tabla 22	Ajuste del modelo que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación	34
Tabla 23	Bondad de ajuste que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación	35
Tabla 24	Pseudo R–cuadrado del modelo que explica la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación	35
Tabla 25	Estimación de los parámetros de la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación	35
Tabla 26	Ajuste del modelo que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje	36
Tabla 27	Bondad de ajuste que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje	36
Tabla 28	Pseudo R–cuadrado de la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje	37
Tabla 29	Parámetros que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje	37
Tabla 30	Ajuste del modelo de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva	38
Tabla 31	Bondad de ajuste de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva	38
Tabla 32	Pseudo R–cuadrado de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva	38
Tabla 33	Parámetros que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva	39

Índice de gráficos y figuras

Figura 1	Diseño de investigación	18
Figura 2	Variable competencias digitales	24
Figura 3	Dimensiones de la variable competencias digitales	25
Figura 4	Variable habilidades blandas	26
Figura 5	Dimensiones de la variable habilidades blandas	26
Figura 6	Variable prácticas pedagógicas	27
Figura 7	Dimensiones de la variable prácticas pedagógicas	28

Índice de abreviaturas

CONCYTEC	Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación
MINEDU	Ministerio de Educación
UNESCO	Organización de las Naciones unidas para la Educación y Cultura
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
EVA	Entornos Virtuales de Aprendizaje
RAE	Real Academia de la Lengua Española

Resumen

El estudio fue titulado competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021. El objetivo fue establecer la incidencia de competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021.

En cuanto a la metodología el estudio se circunscribe en paradigma positivista, enfoque cuantitativo, debido a la medición de las variables. El diseño fue no experimental transversal y correlacional causal, en el que no se manipula las variables. El alcance de la investigación corresponde a un estudio correlacional causal porque la finalidad es conocer la relación e incidencia de las variables estrategias didácticas y competencia digital en la práctica pedagógica. La población estuvo conformada por 651 docentes de los niveles de primaria y secundaria, y así realizar el estudio y con 120 docentes de las instituciones educativas y con muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador.

La investigación concluyó que existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 77% en las prácticas pedagógicas.

Palabras clave: Competencia digital, habilidades blandas, prácticas pedagógicas.

Abstract

The study was entitled digital competence and soft skills in the pedagogical practices of teachers of a public educational institution, Lima 2021. The objective was to establish the incidence of digital competence and soft skills in the pedagogical practices of teachers of a public educational institution, Lima 2021.

Regarding the methodology, the study is circumscribed in a positivist paradigm, a quantitative approach, due to the measurement of the variables. The design was non-experimental, cross-sectional and causal correlation, in which the variables were not manipulated. The scope of the research corresponds to a causal correlational study because the purpose is to know the relationship and incidence of the variables didactic strategies and digital competence in pedagogical practice. The population consisted of 651 teachers at the primary and secondary, and thus carry out the study and with 120 teachers from educational institutions and with non-probabilistic sampling at the convenience of the researcher.

The research concluded that there is a significant incidence of digital competences and soft skills in the pedagogical practices of teachers of an educational institution, Lima 2021, affecting 77% in pedagogical practices.

Keywords: Digital competence, soft skills, pedagogical practices.

Riassunto

Lo studio era intitolato competenza digitale e soft skills nelle pratiche pedagogiche degli insegnanti di un'istituzione educativa pubblica, Lima 2021. L'obiettivo era quello di stabilire l'incidenza della competenza digitale e delle soft skills nelle pratiche pedagogiche degli insegnanti in un'istituzione educativa pubblica, Lima 2021.

In termini di metodologia, lo studio si è basato su un paradigma positivista, con un approccio quantitativo, a causa della misurazione delle variabili. Il disegno era non sperimentale, cross-sectional e causale correlazionale, in cui le variabili non erano manipolate. L'ambito della ricerca corrisponde a uno studio di correlazione causale perché l'obiettivo è scoprire la relazione e l'incidenza delle variabili strategie di insegnamento e competenza digitale nella pratica pedagogica. La popolazione era composta da 651 insegnanti di scuola primaria e secondaria, e quindi lo studio è stato realizzato con 120 insegnanti delle istituzioni educative e con un campionamento non probabilistico a convenienza del ricercatore.

La ricerca ha concluso che c'è un impatto significativo della competenza digitale e delle soft skills nelle pratiche pedagogiche degli insegnanti in un'istituzione educativa, Lima 2021, con un impatto del 77% sulle pratiche pedagogiche.

Parole chiave: competenza digitale, soft skills, pratiche pedagogiche.

I. Introducción

A nivel global se establece la importancia de la tecnología digital y técnicas de enseñanza-aprendizaje como parte de la práctica pedagógica (Unesco, 2016). El desarrollo de la competencia del profesor es un objetivo académico que ha sido diagnosticada dentro de la disciplina de cobertura educativa a partir de marcos y modelos de alcance internacional (Padilla-Hernández et al., 2019). Tomando en consideración que la competencia digital considera lo tecnológico relativo al control de sistemas informáticos y programas el aspecto informativo o comunicativo referido a la búsqueda de estadísticas, intercambio verbal y colaboración (Pozos et al., 2018; Prendes et al., 2018). La gestión de la tecnología TIC es vital dentro del contexto que se ha estado viviendo dentro de los meses de pandemia de COVID, 2019 y determinar las capacidades virtuales de los docentes es un punto de interés en la actualidad buscando innovación, que se ve evidenciado en las prácticas pedagógicas en espacios académicos que llevan a cabo a distancia

La creciente ampliación de posesión de dispositivos portátiles en las sociedades occidentales, y específicamente entre los participantes de las comunidades educativas, ha provocado que cuente con oferta de voz e información en cualquier momento y área, lo que propone que estos dispositivos tienen una mayor presencia dentro de tareas de tipo académicos que realizan. Por lo que no se conoce y, en los casos, se piensa poco, cómo aprenden a usar dichos dispositivos y en qué medida amplían las capacidades virtuales para el control de activos informáticos con acceso a hechos, comunicación, organización, por mencionar algunos (Organista et al., 2017). En ese contexto son necesarios las competencias digitales y las habilidades blandas del maestro para que finalmente pueda plasmarlo en las prácticas pedagógicas de los docentes.

Los docentes, con su saber hacer, experiencias observación, toma de decisiones aproximadamente como una forma de aprovechamiento de posibilidades y afrontar las restricciones de prácticas y fuentes virtuales y así ayudar al alumno a conocer ya su propio desarrollo de habilidades blandas. En realidad, en las últimas dos décadas la función de profesor uno de los temas de

importancia es la Tecnología Educativa (Prendes, 2018). Por lo tanto, en el escenario actual, se prevé que los profesores utilicen una mayor variedad de equipos virtuales con fines de innovación y optimización académica (Adams-Becker et al., 2017). Por otro lado, la conciencia de que las competencias digitales son importantes es de esta era, además de las habilidades movilizadas y las elecciones reflexivas que hacen los docentes para contener la tecnología virtual de una forma estratégica y práctica pedagógica (Pozos, 2013) y que tienen un efecto en la competencia digital de los alumnos (Redecker, 2017).

Sin embargo, presentan diversos problemas y al respecto Castañeda et al. (2018) dijo que la carencia de pericia de la función del profesor desde un ángulo holístico, ha pasado de desarrollarse dentro del aula escolar, dejando de lado el ámbito sociocultural en el que se ponen en juego la competencia, y la visión instrumental de la era como espacio imparcial o uno en un esfuerzo por transmitir inevitablemente beneficios en la educación. Así mismo, en las habilidades blandas y su práctica pedagógica.

A nivel nacional, los resultados de competencia digital, indican que el 88.7% de la población peruana tiene acceso por lo menos a algún dispositivo TIC, uno de cada tres personas tiene una computadora en casa, y la escala de acceso a internet se ha incrementado al 40.7%. Guizado, et al. (2020) encontraron que los docentes del nivel secundaria, obtuvieron un 78% de nivel regular, el 22% de buen nivel de competencia digital, estableciendo que, a mejor nivel de competencia digital, los docentes logran mejores niveles de desarrollo profesional. Sin embargo, los accesos a las TIC en las instituciones educativas son más heterogénea: sólo uno de cada cuatro está conectado, con 86% de las conexiones en estados de operatividad. Las instituciones que disponen de acceso a internet en nivel secundaria es el 52%, mientras que la correlación entre cantidad de alumnos por computadora es de seis y siete (Mateus & Muro-Ampuero, 2016). Es necesario establecer que la competencia digital en los docentes es muy complicada y muestran dificultades a diferencia de otras áreas de la sociedad (From, 2017). Es menester del docente realizar todos los esfuerzos para lograr competencia digital y

estar en conexión con la sociedad del conocimiento digital (Hatlevik & Christophersen, 2013). Lo que contribuye a la práctica pedagógica realizada.

Por lo tanto, la investigación presentó como problema general ¿Cuál es la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021? Las preguntas específicas: ¿Cuál es la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021? ¿Cuál es la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021? ¿Cuál es la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021? ¿Cuál es la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021? ¿Cuál es la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021?

En relación a la justificación teórica, la variable competencia digital se sustenta en enfoque teórico del conectivismo, este posibilita el acercamiento y estudios de datos a gran escala que se elaboran a partir de la comunicación de los docentes en línea; favoreciendo el estudio del aprendizaje en ambientes abiertos, flexibles y a distancia, el cual a su vez optimiza el proceso de aprendizaje considerando los desafíos sociales y culturales (Siemens, 2019) y la interconectividad (Mangaroska & Giannakos, 2019). Las habilidades blandas se sustentan en la inteligencia emocional de Goleman y por otro lado, Gardner (1983). En cuanto a la práctica pedagógica se desarrolló bajo el enfoque socioformativo considerado los aportes de la teoría del pensamiento complejo de Morin (2000) y la práctica de la profesión (Cardona, 2020).

En cuanto a la justificación práctica, la investigación representa la posibilidad de ofrecer recomendaciones que serán tomadas en cuenta para la realización de mejoras en las instituciones educativas.

En cuanto a la justificación metodológica se desarrolló la validación del instrumento, así mismo la confiabilidad del instrumento en el contexto nacional posibilitará el uso del instrumento en futuras investigaciones.

El objetivo general fue definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021. En cuanto a los objetivos específicos: Definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la problematización de los docentes de una institución educativa pública, Lima 2021. Definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de los docentes de una institución educativa, Lima 2021. Definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de los docentes de una institución educativa, Lima 2021. Definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de los docentes de una institución educativa pública, Lima 2021. Definir la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de los docentes de una institución educativa pública, Lima 2021.

En cuanto a la hipótesis general: Existe incidencia significativa de la Competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021. Así mismo, las hipótesis específicas fueron: Existe incidencia importante de la Competencia digital y habilidades blandas en las la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021. Existe incidencia significativa de la Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021. Existe incidencia significativa de la Competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021. Existe incidencia significativa de la Competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021. Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021.

II. Marco teórico

En cuanto a los antecedentes nacionales, Holguín et al., (2021) investigaron acerca de las competencias digitales de los directivos y docentes en contexto remoto. Se analizó las competencias digitales en la presente educación remota, tomando en cuenta a 280 directores y docentes y concluyó que se encontró diferencias significativas entre los docentes y directores, debido a que en los directores se encontró niveles moderados en sus capacidades de usos de recursos digital, así mismo en la creación de los mismos. En los docentes se encontró mejores niveles de competencia digital a diferencia que los directivos.

Rambay & De La Cruz (2021) investigaron sobre el desarrollo de las competencias digitales de los docentes en tiempos de crisis. Se analizaron las competencias digitales de los docentes en el contexto mundial de Covid-19, concluyendo que se debe realizar capacitación de competencia digital en los docentes, puesto que no se han desarrollado de forma satisfactoria de los docentes de primaria y secundaria; la capacitación debe desarrollarse de forma principal en los roles que tienen los docentes, en planificación, desarrollo, conducciones de experiencia de aprendizaje utilizando TIC, creando digital y seguridad en TICs.

Cruz & Carcausto (2020) investigaron sobre competencia digital en docentes en contextos de aislamiento social. Revisó el problema de competencias virtuales desde la técnica de aprendizaje constructivista digital para el empoderamiento virtual desde la escolarización formativa de las dimensiones: (a) personal, (b) moral, (c) profesional, frente a la definición estructuralista o funcionalista de la técnica conectivista, que prioriza la dimensión profesional y útil de las habilidades en el uso de registros y tecnología de intercambio verbal. Las competencias digitales se vinculan porque las capacidades para lograr la mezcla, accesibilidad, empleabilidad y equidad de las comunidades digitales, valoradas en el contexto de la pandemia actual y en la formación digital, abren las puertas a un futuro de salud y ciudadanía sostenible.

Lévano et al., (2019) investigaron sobre las competencia digital y educación. Concluyendo que las expectativas de las nuevas tecnologías y sus diversos programas han producido repercusiones fundamentales en todas las regiones de la sociedad y, en particular, dentro del aspecto de la educación superior donde las necesidades son más que enormes, buscando cubrir sus implicaciones. En el área primaria, se lanza el Panorama Teórico de los distintos significados e ideas en lo que respecta a las competencias digitales. Este método proporciona información sobre los componentes asociados con lo virtual. Hay algunos hechos que permiten dar nuevas visiones, consistente en la importancia y efecto, además de lo que las habilidades digitales deben tener en los docentes en sintonía con la demanda moderna en la formación. Finalmente, se presenta una selección de expectativas en cuanto a los factores que podrían desarrollarse con base totalmente en este tipo de temáticas relevantes.

Guizado, et al., (2019) investigaron la competencia digital y la mejora experta en docentes de instituciones educativas en Lima Norte. La investigación concluyó que puede haber un cortejo inmediato y generalizado entre la competencia digital y la mejora profesional de los docentes, es por eso que se requiere que los instructores aumenten competencia digital para un mejor desarrollo profesional, así mismo se obtuvo que el 24% de los docentes tiene desarrollo profesional docente.

En relación a los antecedentes internacionales, Roll & Ifenthaler (2021) investigaron sobre competencia digital multidisciplinares de los profesores de formación profesional en formación. Concluyendo que los desarrollos de la Industria 4.0 requieren un conjunto de competencia digital multidisciplinares para los futuros profesores de formación profesional, que consisten en conocimientos específicos, aspectos motivacionales, habilidades cognitivas y habilidades para satisfacer las demandas de situaciones laborales interconectadas digitalmente. Se utilizó un modelo de ecuaciones estructurales para evaluar N = 205 profesores de formación profesional en formación de entre 18 y 35 años de edad. Los hallazgos indican la relación de las dimensiones propuestas, medidas a través de autoevaluaciones externas y validan la estructura propuesta de las competencias digitales multidisciplinares. Sin embargo, la actitud hacia la digitalización puede predecir la

autoeficacia de las competencias digitales multidisciplinares relevantes, pero no el logro real en un escenario evaluado externamente. No obstante, este estudio confirma que las competencias digitales multidisciplinares autoevaluadas pueden predecir el logro en una prueba de competencia externa y evaluada cualitativamente. Los índices de ajuste muestran una concepción del modelo aceptable, se confirmó la confiabilidad y validez de constructo del modelo. Los hallazgos sugieren que la actitud hacia la digitalización y la aplicación de estándares de seguridad digital son importantes, mientras que la capacidad para resolver problemas digitales parece tener una relación débil con la competencia digital multidisciplinares generales de los profesores de formación profesional en formación.

Lucas et al. (2021) investigaron sobre la correlación entre la competencia digital del profesorado en servicio y los factores personales y contextuales: El objetivo de este artículo es doble: (i) proporcionar un instrumento y confiable para medir la competencia digital de los docentes sobre la base del Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (también conocido como DigCompEdu) y (ii) examinar la relación entre la competencia digital del profesorado en servicio y los factores personales y contextuales. Para ello, se realizó un estudio con 1071 docentes en servicio. El instrumento fue validado con respecto a su estructura factorial, y la relación entre la competencia digital de los docentes y los factores personales y contextuales se analizó mediante tres análisis diferentes: (i) regresión lineal simple, (ii) regresión lineal múltiple y (iii) regresión lineal aprendiendo. Los resultados muestran que todos los análisis realizados confirman la prevalencia de factores personales sobre los contextuales, así como su mayor capacidad predictiva. Se encontraron diferencias de género y edad, pero la cantidad de herramientas utilizadas para la enseñanza y el aprendizaje fue el predictor más fuerte de la competencia digital de los docentes, seguido de la facilidad de uso, la confianza en el uso de la tecnología digital y la apertura a las nuevas tecnologías. El artículo muestra la solidez del marco DigCompEdu y proporciona conocimientos que podrían beneficiar a los programas de formación docente e informar las políticas y la práctica.

Fallón (2020) investigó sobre la alfabetización digital a la competencia digital: el marco de competencia digital docente. Concluyendo que, a lo largo de los años, se han desarrollado una variedad de marcos, modelos y alfabetizaciones para guiar a los formadores de docentes en sus esfuerzos por desarrollar capacidades digitales en sus estudiantes, que los ayudarán a utilizar tecnologías nuevas y emergentes en sus futuras aulas. Generalmente, estos se enfocan en optimizar los talentos de los alumnos en el uso de aplicaciones "educativas" e información de origen digital, o en la comprensión de combinaciones efectivas de conocimiento pedagógico, de contenido y tecnológico que se considera que respalda la integración de recursos digital en la enseñanza, para optimizar los resultados del aprendizaje de las materias. En las instituciones de formación del profesorado, los cursos que desarrollan estas capacidades se imparten normalmente como entidades independientes, o se supone que se generarán mediante la integración de la tecnología en otras disciplinas o mediante una evaluación obligatoria. Sin embargo, existen investigaciones importantes que sugieren que el enfoque actual limitado en las habilidades técnicas y de información relacionadas con la materia no prepara a los estudiantes adecuadamente con la amplitud de conocimientos y capacidades necesarios en las aulas de hoy y más allá. Va más allá de las conceptualizaciones técnicas y de alfabetización predominante, abogando por entendimientos más holísticos y de base más amplia que reconozcan los conocimientos y las habilidades cada vez más complejos que los jóvenes necesitan para funcionar de manera ética, segura y productiva en entornos diversos con mediación digital. Se discuten las implicaciones del marco, con referencia específica a su naturaleza interdisciplinaria y al requisito de que todo el profesorado se comprometa de forma intencionada y deliberada en el cumplimiento de sus objetivos. Se presentan sugerencias prácticas sobre cómo el profesorado podría utilizar el marco.

Pozo et al. (2020) investigaron sobre competencia digital. El uso del aprendizaje invertido Como técnica metodológica implica el uso habitual de plataformas de control de contenidos. Las interacciones que se generan en esos sistemas generan hechos masivos, y la gestión y evaluación de estos registros ayuda a la toma de decisiones de los instructores para potenciar sus acciones

académicas. El objetivo de esta investigación es conocer el impacto del alcance de la competencia virtual de los docentes en el uso de aprendizaje, la adquisición de conocimientos y el control y análisis de big data. Para ello, se utilizó un enfoque cuantitativo descriptivo y correlacional. Se seleccionó un patrón de 744 profesores de español para completar un cuestionario. La pantalla de resultados muestra que los instructores tienen una etapa media de competencia digital, siendo la comunicación-colaboración y la Información las áreas más poderosas. El uso de información invertida es poco común y los rangos de análisis y control de la información son deficientes. Cada área de competencia digital tiene una influencia masiva, aunque en distintas etapas, en el uso del control invertido y el control analítico de las estadísticas de los datos educativos.

Lázaro-Cantabrana et al., (2019) investigaron la evaluación de la competencia virtual de los instructores. La evaluación de competencias generalmente plantea una misión y puede ser aún más compleja cuando se aborda una competencia multidimensional que incluye la competencia del instructor virtual. Se entiende que la enseñanza de la competencia digital consta de diversas dimensiones relacionadas con sus componentes. Esta complejidad da lugar a la necesidad de preparar y sistematizar tanto la escolarización de la competencia digital como su evaluación a través de una general basada en indicadores de referencia confirmados. El diseño y mejora de un dispositivo para la evaluación de CDT ha sido un proceso de dos segmentos. En el segmento primario, el dispositivo de autoevaluación se transformó en avanzado y en el 2d, una herramienta para evaluar la comprensión relacionada con la enseñanza de la competencia virtual. En este artículo le regalamos el proceso de construcción del instrumento. Para este primer nivel se trabajó con muestras, una validación experta y un patrón de verificación piloto. Debido a la complejidad de la prueba, realizamos una evaluación inicial de la validez de su contenido, creación y confiabilidad. Nuestros resultados indican que la prueba está diseñada correctamente y es consistente con su propósito previsto. El siguiente paso será administrar la prueba a una muestra más grande que permitirá que el instrumento sea validado externamente.

Las competencias digitales están definidas como la utilización de equipos tecnológicos para el desarrollo de tareas, resolución de problemas, acceso a las fuentes, exploración, identificación y evaluación de la información de manera adecuada para estudiar contenidos y comportarse de manera eficaz en comunidades digital (Gutiérrez, et al., 2017). Asimismo, las competencia digital es considerado como conocimientos, habilidades y actitudes imprescindibles mientras que las TIC se utilizan para realizar tareas; solucionar dificultades; comunicar; ocuparse de las estadísticas; colaborar; crear y compartir material de contenido; y aumentar el conocimiento de una manera poderosa, adecuada, vital, innovadora, autosuficiente, flexibles, ética y reflexivas para el trabajo, el tiempo de entretenimiento, las participaciones, el aprendizaje, la socialización, las adquisiciones y la mejora (Ferrari, 2012). En general, la competencia digital del formador se refiere a la competencia experta que los educadores quieren aprovechar de las tecnologías digital de su ejercicio (Padilla-Hernández et al., 2019).

Desde las perspectivas más amplias, las habilidades y el conocimiento de características en contextos virtuales son una demanda de toda la sociedad y, en consecuencia, uno de los retos está dentro de la formación de los docentes para promover el conocimiento de esta línea en la escolarización formal (Atchoarena et al., 2017). Es cierto que los planes de estudio en educación primaria en diversos lugares del mundo incluyen la integración de las TIC como elementos relevantes para la buena educación de los estudiantes.

El modelo de competencia que se adapta de los escenarios laborales futuros de los aprendices de formación profesional en la Industria 4.0 incluye actitudes hacia la digitalización y el manejo de dispositivos digital, alfabetización informacional, aplicación de estándares de seguridad digital, colaboración virtual, resolución de problemas digital, así como una demostración de juicio reflexivo de acciones propias en un entorno interconectado y digital (Roll e Ifenthaler, 2021).

En consecuencia, se ha incluido en la cobertura educativa la publicidad y marketing de un perfil del maestro para el uso de recursos digital. Prueba de ello

son los marcos y modelos internacionales que han abordado la competencia digital o competencia TIC de los profesores. Uno de esos marcos es el de los competencias y necesidades de las TIC de la Unesco. El modelo de competencia que se adapta de los escenarios laborales futuros de los aprendices de formación profesional en la Industria 4.0 incluye actitudes hacia la digitalización y el manejo de dispositivos digital, alfabetización informacional, aplicación de estándares de seguridad digital, colaboración virtual, resolución de problemas digital, así como una demostración de juicio reflexivo de acciones propias en un entorno interconectado y digitalización, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2011).

El enfoque teórico de las competencias digitales es el conectivismo, este posibilita que los datos a gran escala sean admitidos y se generen análisis a partir de las interacciones de los profesores en línea; permitiendo la evaluación de la educación en ambientes abiertos, flexibles y a distancia, lo que a su vez mejora el conocimiento de la técnica considerando situaciones de exigencia social y cultural (Siemens, 2019). La evolución sinérgica de los campos del conectivismo y el estudio del trazado benefician la relevancia al dar inicio a una localización relevante de la observación dentro del campo del conocimiento en contextos contemporáneos de interconectividad (Mangaroska & Giannakos, 2019).

Las dimensiones de la competencia digital se instalan como alfabetización tecnológica, docentes y / o estudiantes universitarios despliegan pensamientos innovadores, ensamblan estadísticas y amplían técnicas y técnicas progresivas en el uso de las TIC (Gutiérrez et al., 2017). Asimismo, la alfabetización virtual es el conjunto de capacidades que se utilizan para descubrir, gestionar e interpretar de forma eficaz las estadísticas a través de los recursos de Internet, entendiendo los entornos TIC. Las personas con capacidades virtuales pueden presentarse con eficacia dentro del entorno multimedia, hablar apropiadamente en estas plataformas y trabajar más correctamente gracias a un uso adecuado de las oportunidades de la informática (Escandell, 2017).

Sobre la búsqueda y tratamiento de la información, mediante el cual los docentes y/o los alumnos utilizan ambientes digitales en la comunicación y trabajan

de forma colaborativa, incluyendo que sea a distancia, para el apoyo de los aprendizajes individuales/colectivos (Gutiérrez et al., 2017). Así mismo, para la búsqueda de la información se recomienda usar marcadores, el uso de recuperación de direcciones del historial, entre otros conocimientos que se deben desarrollar para garantizar un buen tratamiento de la información (Cabanillas, Luengo & Torres, 2020).

En cuanto a la dimensión pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones es el proceso mediante el cual los docentes y/o estudiantes utilizan herramientas digitales adquirir, examinar y utilizar las comunicaciones (Gutiérrez et al., 2017). Se destaca Dewey (1989), manifestó que para cada una de estas formas de cuestionamiento no es raro que sean pensamientos y, en ocasiones, es muy complicado y difícil diferenciarlas. Cada uno de ellos tiene sus rasgos personales específicos e incluso métodos y productos únicos. Quien conozca cuáles son los enfoques de pensamiento satisfactorios y por qué son mejores puede, si lo desea, ajustar su propia forma de preguntarse para potenciar su efectividad, es decir, hacer el proceso más alto.

En cuanto a la dimensión comunicación y colaboración, es el proceso mediante el cual los profesores y / o estudiantes utilizan competencia de pensamientos críticos y así diseñar e incrementar investigaciones, controlar tareas, aclarar problemas y realizar selecciones informadas, utilizando equipos y recursos digital adecuados (Gutiérrez et al., 2017).

En cuanto a la dimensión ciudadanía digital, es el proceso a través del cual docentes y / o estudiantes se preocupan por problemas humanos, culturales y sociales correlacionados con las Tics y realizan comportamientos delictivos y morales (Gutiérrez et al., 2017). Asimismo, está planteado que, si bien la tecnología de registros y comunicados ofrece mecanismos necesarios para la sesión y elaboración de registros para el desarrollo de la sociedad virtual, hay elementos que deben tomarse en consideración, ya que están correlacionados con la excelencia y la veracidad de los registros. Información que utiliza la ciudadanía virtual para preocuparse por el futuro de los asuntos públicos (Ramos, 2019). Es

importante tener en cuenta que se analizaron las tendencias en el uso de Internet, destacando la forma en que los residentes lo están utilizando para conocer aproximadamente los problemas actuales en términos políticos, sociales y económicos (Marcos et al., 2018).

En cuanto a la creatividad e innovación, es el proceso mediante el cual los docentes y/o estudiantes evidencian una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamientos de las TIC (Gutiérrez et al., 2017). La creatividad e innovación tecnológica, representan elementos claves para el desarrollo de diversas áreas de la sociedad (Córdova et al., 2018).

En lo que respecta a las bases teóricas de la variable habilidades blandas, a continuación, se describen los principales fundamentos conceptuales y teóricos del constructo en mención. Las habilidades blandas están definidas como un conjunto de capacidades y destrezas de carácter socioemocional, que las personas utilizan en sus interacciones con los estudiantes, los que son claves para alcanzar el éxito personal y laboral (Rodríguez, 2020). Por su parte, Marrero et al. (2018) definieron a las habilidades blandas como aquellos atributos personales, que permiten que las personas logren una interacción efectiva, logrando un desempeño adecuado en el trabajo y en el ámbito social.

En cuanto a las dimensiones, basado en los planteamientos de Goleman, identificó cinco dimensiones para explicar y describir la variable: En la dimensión responsabilidad, describe el grado de cumplimiento de los compromisos y metas por parte de las personas, demostrando autodisciplina y organización (Rodríguez, 2020). La responsabilidad es entendida como grado en que una persona toma decisiones y actúa de manera consciente, mostrando compromiso y asumiendo las consecuencias de las mismas (Ramos et al., 2021). Esta dimensión, describe en qué medida un docente cumple con sus actividades, obligaciones y compromisos, asumiendo las consecuencias de sus acciones y decisiones tomadas.

La dimensión adaptabilidad, habilidad que permite a las personas manejar un conjunto exigencias y demandas del entorno, actuando de manera eficiente y priorizando lo urgente; manifestando una forma de pensar flexible y actuando en

base a las necesidades presentes (Rodríguez, 2020). Esta dimensión describe la capacidad que tienen las personas para realizar diversas actividades y para enfrentar diferentes situaciones mostrando alto grado de eficacia; es decir, cumplen con las exigencias del entorno, a pesar de las dificultades y variantes que se pueden presentar (Jandrić & Ranoelović, 2018; Kent et al., 2014). La adaptabilidad se conceptualiza como la habilidad de los docentes para adecuar su práctica pedagógica a las necesidades y situaciones cambiantes que se presenten en la cotidianidad; permitiendo responder de manera exitosa a las exigencias y retos del entorno educativo.

La dimensión comunicación, es definida como las habilidades de las personas para transmitir y recibir información dentro de un contexto determinado, donde se incluye la escucha activa, la comprensión recíproca y el enviar mensajes claros (Rodríguez, 2020). La comunicación es la capacidad de los individuos para enviar y recepcionar mensajes en forma de opiniones, ideas e incluso contenido emocional; donde participan factores como la actitud de las personas involucradas, canal, código, barreras comunicativas, aspectos psicológicos y culturales (Howe & Loana 2021). Es decir, se define como la habilidad de los docentes para dirigir un proceso de transmisión e intercambio de mensajes, ideas y experiencias con los estudiantes; buscando crear canales adecuados de comunicación, escucha activa y adecuado el contenido del mensaje a los estudiantes.

La dimensión desarrollo de los demás, describe el conjunto destrezas que las personas utilizan para identificar y fortalecer el talento de las personas que están bajo su influencia (Rodríguez, 2020). Al respecto, esta capacidad se destaca como una de las habilidades más deseables para la actividad docente, ya que implica la identificación del talento de las demás personas, a fin de potenciarla mediante preguntas, que conlleven a la discusión técnica y a la exposición de argumentos, para finalmente formular conclusiones (Busaibe et al., 2017). Es decir, se refiere a la capacidad que tienen los docentes para participar en el crecimiento de las capacidades y talentos de los alumnos, logrando identificar, estimular y consolidar las mismas, a través de la práctica pedagógica.

La dimensión del acceso eficaz a la información, representa la habilidad de las personas para acceder, procesar y gestionar la información de manera eficaz; logrando identificar fuentes confiables, dando un uso adecuado, preciso e innovador de la información en un tiempo determinado (Rodríguez, 2020). Para acceder a este tipo de información es necesario la selección pertinente de sitios web que enriquezcan su aprendizaje además contar con la verificación de los materiales y recursos de su aula virtual relevando aquellos que sean más propicios para el aprendizaje para ello es necesario que se actualice la información que ofrece de acuerdo a las fechas establecidas en su planificación (Pradhan et al., 2017; Bozionelos y Singh, 2017). En cuanto a la dimensión, describe la habilidad de los docentes para recabar y transmitir información proveniente de fuentes que gocen de confiabilidad, es decir de libros, artículos científicos, tesis, etc., información que es resultado de una revisión exhaustiva y un análisis científico.

En cuanto a la variable práctica pedagógica es la correlación que se determina entre el educador y el educando, centrándose esta en el proceso de enseñanza en un escenario diverso que sirva de motivación para el aprendizaje (Akram y Zepeda, 2015), también se refiere al grupo de acciones empleadas por el docente para transmitir el conocimiento de las teorías a los alumnos a través de metodologías apoyadas en las TIC favoreciendo el desarrollo de competencia y, por ende, la formación integral del educando (Arreola, Palmares y Ávila, 2019).

La variable práctica pedagógica se desarrolló bajo el enfoque socioformativo considerado los aportes de la teoría del pensamiento complejo de Morin (2000); este enfoque, busca la transformación de las prácticas de formación en diferentes entornos ya sean educativos o sociales, mediante la colaboración y proyectos de índole transversal (Begazo, 2020).

En cuanto a las dimensiones de la variable práctica de la enseñanza corresponde a las siguientes: La dimensión conocimiento de la materia, en el cual el maestro demuestra su conocimiento del área y sus habilidades con respecto a la materia que imparte (Akram y Zepeda, 2015); también esta dimensión está considerada como la organización de los contenidos del área o la materia específica

la cual se la constituye el conocimiento académico y el que se adquiere a través de la práctica de la profesión (Cardona, 2020).

La dimensión planificación y estrategia de enseñanza en la cual el maestro utiliza diversas estrategias para mantener el interés y la concentración en el aprendizaje (Akram y Zepeda, 2015). Así mismo, en esta dimensión se busca la interrelación de los elementos que intervienen en el proceso como son el tiempo, secuencia, contenidos, recursos y finalmente la evaluación (Bernate et al., 2020). Cabe resaltar la importancia de la integración de recursos y métodos digital con el fin de promover el aprendizaje colaborativo y la autorregulación orientando los procesos de las actividades al desarrollo de capacidades en el estudiante (Ghomi y Redecker, 2019)

La dimensión evaluación permite obtener información sobre el progreso de los estudiantes y acompañar en el proceso de aprendizaje tomando en cuenta la retroalimentación formativa para mantener motivado al estudiante (Akram y Zepeda, 2015). Una evaluación formativa de calidad asegura una retroalimentación que empodere a los estudiantes y los prepare para avanzar con los aprendizajes esperados (Selvaraj y Azman, 2020), esto les permitirá reconocer sus fortalezas o dificultades proyectándolos a mejorar sustancialmente en su proceso educativo (Bernate et al., 2020)

En la dimensión ambiente de aprendizaje el docente proporciona un entorno positivo, con una comunicación efectiva y abierta, donde se manifieste una interacción respetuosa entre estudiantes y el maestro (Akram y Zepeda, 2015). En el trabajo remoto los docentes utilizan los espacios virtuales para realizar la enseñanza y generar aprendizajes, en estos ambientes la construcción se realiza de manera colectiva y se fortalece la colaboración en la virtualidad (Vásquez & Delgado, 2021). Así mismo, los entornos de aprendizaje deben de motivar y para ello es importante adaptarlas a las necesidades de los estudiantes, brindar la oportunidad de fortalecer la autoevaluación y retroalimentación para que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje (Raufelder & Kulakow, 2021).

La dimensión comunicación efectiva, que nos habla sobre la escucha activa, el uso de un lenguaje estándar y responder a las inquietudes de los estudiantes de manera cordial, manteniendo la comunicación no sólo con el estudiante sino también con la familia (Akram & Zepeda, 2015). También, se habla de comunicación efectiva cuando se garantiza confianza, respeto y motivación entre el estudiante y el docente, y es de carácter formativo hacia el logro de los aprendizajes (Bernate et al., 2020).

En cuanto a la justificación epistemológica, el estudio de las variables posibilitará profundizar teóricamente en las variables de estudio y permite vincular el objeto con el sujeto de la investigación.

III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

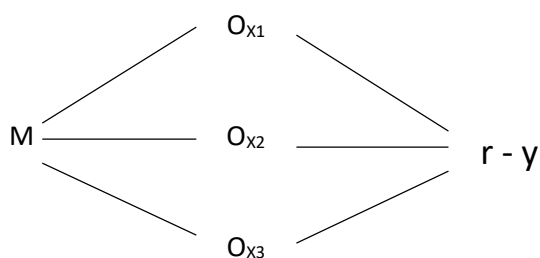
El estudio se circunscribe en paradigma positivista, enfoque cuantitativo, debido a la medición de las variables; el método es hipotético deductivo, debido al planteamiento de las hipótesis y contrastación de las mismas (Hernández & Mendoza, 2018).

El diseño fue no experimental transversal y correlacional causal, en el que no se manipula las variables (Hernández & Mendoza, 2018).

El alcance de la investigación corresponde a un estudio correlacional causal porque la finalidad es conocer la relación e incidencia de las variables estrategias didácticas y competencia digital en la práctica pedagógica de los docentes con trabajo remoto en función de causa-efecto (Hernández y Mendoza, 2018).

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

Figura 1. Diseño de investigación



Dónde:

M = Muestra o grupo de estudio

O1 = Observación o medición de la competencia digital

O2 = Observación o medición de las habilidades blandas

O3 = Observación o medición de la práctica de la enseñanza

X1 = Variable competencia digital

X2 = Variable habilidades blandas
y = Variable dependiente práctica pedagógica
r = relación causal

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual de las variables

Variable independiente: Competencia digital

Las competencias digitales están definidas como la utilización de equipos tecnológicos para el desarrollo de tareas, resolución de problemas, acceso a las fuentes, exploración, identificación y evaluación de la información de manera adecuada para estudiar contenidos y comportarse de manera eficaz en comunidades digital (Gutiérrez, et al., 2017).

Variable independiente: Habilidades blandas

Las habilidades blandas están definidas como un conjunto de capacidades y destrezas de carácter socioemocional, que las personas utilizan en sus interacciones con los estudiantes, los que son claves para alcanzar el éxito personal y laboral (Rodríguez, 2020).

Variable dependiente: Prácticas pedagógicas

Es la relación que se establece entre el educador y el educando, centrándose esta en el proceso de enseñanza en un escenario diverso que sirva de motivación para el aprendizaje (Akram & Zepeda, 2015).

Definición operacional de las variables

Variable independiente: Competencia digital

La variable competencia digital se procesará de forma cuantitativa, para medir la variable en sus dimensiones, mediante un instrumento de escala de Likert, con cinco opciones de respuesta, desde el valor de nunca (1) hasta siempre (5).

Variable independiente: Habilidades blandas

La variable habilidades blandas se procesará de forma cuantitativa, para medir la variable en sus dimensiones, mediante un instrumento de escala de Likert, con cinco opciones de respuesta, desde el valor de nunca (1) hasta siempre (5).

Variable dependiente: Práctica pedagógica

La variable práctica pedagógica se procesará de forma cuantitativa, para medir la variable en sus dimensiones, mediante un instrumento de escala de Likert, con cinco opciones de respuesta, desde el valor de nunca (1) hasta siempre (5).

3.3. Población, muestra y muestreo**Población**

La población estuvo conformada por 651 docentes de los niveles de primaria y docentes secundaria, y así realizar el estudio.

Criterios de inclusión

Docentes del nivel primaria y secundaria de las instituciones educativas.

Docentes de género femenino y masculino de las instituciones educativas.

Criterios de exclusión

Docentes del nivel inicial de las instituciones educativas.

Docentes que cuentan con licencia por salud de las instituciones educativas.

Muestra

El presente estudio desarrolló la investigación con 120 docentes de las instituciones educativas.

Muestreo

El presente estudio presenta la técnica de extracción de muestra, de muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador (Hernández et al., 2014).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de los datos

Técnicas de recolección de los datos

La técnica de investigación que se realizó fue la encuesta que posibilitó el recojo de la información (Hernández & Mendoza, 2018).

Instrumentos de recolección de los datos

El instrumento que se realizó para el presente estudio fue el cuestionario, que posibilitó recoger los datos del estudio (Hernández y Mendoza, 2018).

Ficha técnica de la variable competencia digital

Descripción de la escala de competencia digital

Autor : Gutiérrez. J., Cavero. J. y Estrada. L. (2017)

Objetivo : Determinar el nivel de competencia digital.

Administración : Individual.

Tiempo de duración : Aproximadamente 25 minutos.

Escala : Politémica de tipo Likert

Tabla 1

Baremos de la variable competencia digital

Variable	D1	D 2	D3	D4	D 5	D 6	Niveles
(162-220)	(48-65)	(23-30)	(15-20)	(34-45)	(23-30)	(23-30)	Eficaz
(103 -161)	(31-47)	(15-22)	(10-14)	(22-33)	(15-22)	(15-22)	Moderado
(44 -102)	(13-30)	(6-14)	(4-9)	(9-21)	(6-14)	(6-14)	ineficaz

Ficha técnica de la variable habilidades blandas

Descripción de la escala de habilidades blandas

Autor:

Objetivo : Determinar el nivel de habilidades blandas

Administración : Individual.

Tiempo de duración : Aproximadamente 25 minutos.

Escala : Politémica de tipo Likert

Tabla 2*Baremos de la variable habilidades blandas*

Variable	D1	D 2	D3	D4	D 5	Niveles
55-75	12-15	12-15	12-15	12-15	12-15	Sobresaliente
35-54	7-11	7-11	7-11	7-11	7-11	En proceso
15-34	3-6	3-6	3-6	3-6	3-6	incipiente

Ficha técnica de la variable prácticas pedagógicas

Nombre : Práctica de la enseñanza de los docentes

Autores : Akram y Zepeda

Adaptación : Si

Administración : Formulario de Google Drive

Tiempo de aplicación: 10 minutos

Número de items : 25

Descripción de la escala : Nunca, rara vez, a veces, a menudo y siempre

Tabla 3*Baremos de la variable prácticas pedagógicas*

Variable	D1	D 2	D3	D4	D 5	Niveles
93-125	19-25	22-30	19-25	19-25	16-20	Alto
59-92	12-18	14-21	12-18	12-18	10-15	Medio
25-58	5-11	6-13	5-11	5-11	4-9	Bajo

Validez

La validez está referida en la proporción que el instrumento mide a la variable y se realizó la validación de contenido a través del juicio de expertos, cuyos resultados revelaron que presentaron suficiencia (Hernández y Mendoza, 2018).

Confiabilidad

La confiabilidad está referida al grado en el que la aplicación del instrumento a una misma población, siempre dará los mismos resultados (Hernández y Mendoza, 2018). La confiabilidad de la variable competencia digital tiene una confiabilidad muy alta con 0.983 puntos La confiabilidad de la variable habilidades blandas tiene una confiabilidad muy alta con 0.920 puntos (Anexo 4) puntos. La confiabilidad de la variable prácticas pedagógicas tiene una confiabilidad muy alta con 0.921 puntos (Anexo 4).

3.5. Procedimiento

Se realizó la solicitud de permiso al director de la institución educativa y consentimiento informado a la muestra de investigación para la recolección de información mediante la realización de formulación de Google forms y luego de las coordinaciones con las instituciones requeridas para la realización de la investigación se procedió a aplicar en las instituciones educativas para luego proceder al procesamiento de la información.

3.6. Método de análisis de los datos

Para el hallazgo de los resultados se utilizó Excel y el Spss versión 26 y de este modo se realizó el análisis descriptivo mediante frecuencia y porcentaje y para el análisis inferencial se llevó a cabo con la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov y los resultados fueron $p < 0.05$ estableció la prueba no paramétrica de regresión logística ordinal.

3.7. Aspectos éticos

En la investigación se utilizó estilo de redacción y correcto citado de APA séptima edición en el que se consideraron los aspectos éticos para las investigaciones que conservan el rigor científico. Se procedió a solicitar la autorización a ambas instituciones educativas para que se posibilite la aplicación del cuestionario y obtener los resultados de la investigación.

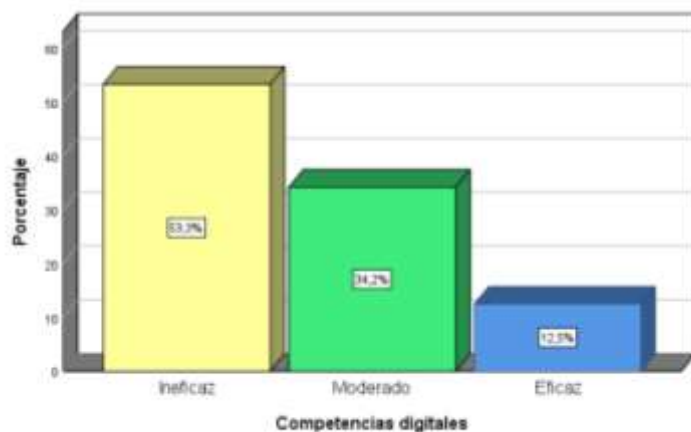
IV. Resultados y Discusión

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 4
Variable competencias digitales

	Frecuencia	Porcentaje
Ineficaz	64	53,3
Moderado	41	34,2
Eficaz	15	12,5
Total	120	100,0

Figura 2. Variable competencias digitales

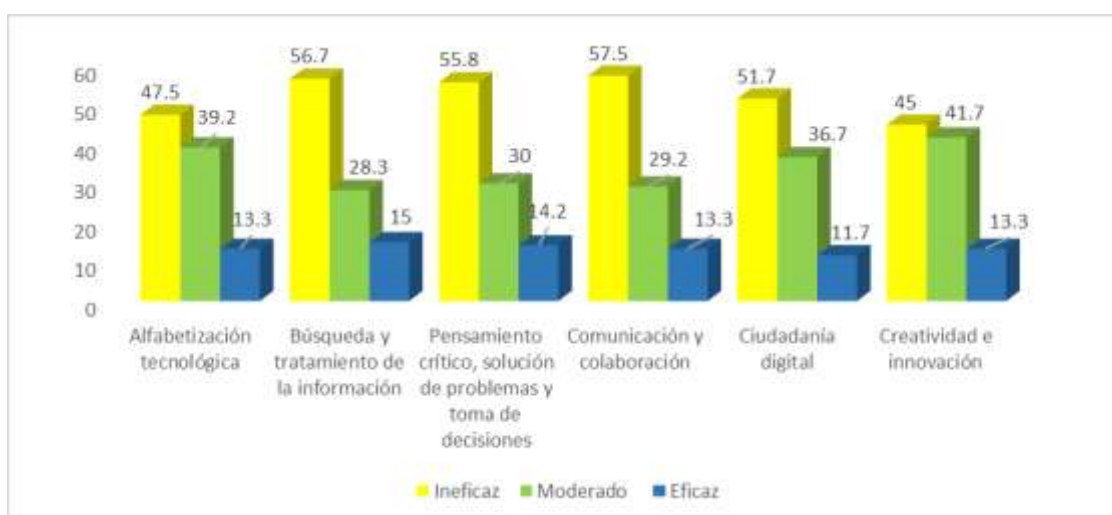


En la tabla 4 y figura 1, se encontró que, el 53.3% de los profesores tienen nivel ineficaz, el 34.2% presentaron nivel moderado y el 12.5% presentaron nivel eficaz de competencias digitales.

Tabla 5
Dimensiones de la variable competencias digitales

Niveles	Alfabetización- tecnológica	Búsqueda y tratamiento- información	Pensamiento -crítico, solución de problemas- toma de decisiones	Comunicación- colaboración	Ciudadanía- digital	Creatividad -innovación						
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Ineficaz	57	47,5	68	56,7	67	55,8	69	57,5	62	51,7	54	45,0
Moderado	47	39,2	34	28,3	36	30,0	35	29,2	44	36,7	50	41,7
Eficaz	16	13,3	18	15,0	17	14,2	16	13,3	14	11,7	16	13,3
Total	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0

Figura 3. Distribución de dimensiones de las competencias digitales

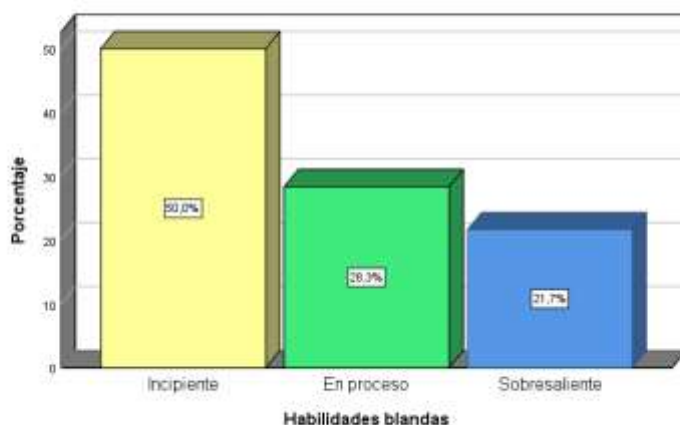


En la tabla 5 y figura 3, en cuanto a la alfabetización tecnológica, se encontró que el 47.5% de docentes tiene nivel ineficaz, el 39.2% presentaron nivel moderado y el 13.3% presentaron nivel eficaz. En relación a la búsqueda y tratamiento de la información, el 56.7% de docentes tiene nivel ineficaz, el 28.3% presentaron nivel moderado y el 15% presentaron nivel eficaz. Sobre el pensamiento crítico, solución de problemas y tomar las decisiones se encontró que el 55.8% de docentes tiene nivel ineficaz, el 30% presentaron nivel moderado y el 14.2% presentaron nivel eficaz. En relación a la comunicación y colaboración se encontró que el 57.5% de docentes tiene nivel ineficaz, el 29.2% presentaron nivel moderado y el 13.3% presentaron nivel eficaz. Para la ciudadanía digital, se encontró que el 51.7% de docentes tiene nivel ineficaz, el 36.7% presentaron nivel moderado y el 11.7% presentaron nivel eficaz y la creatividad e innovación, se encontró que el 45% de docentes tiene nivel ineficaz, el 41.7% presentaron nivel moderado y el 13.3% presentaron nivel eficaz.

Tabla 6
Variable habilidades blandas

	Frecuencia	Porcentaje
Incipiente	60	50,0
En proceso	34	28,3
Sobresaliente	26	21,7
Total	120	100,0

Figura 4. Variable habilidades blandas



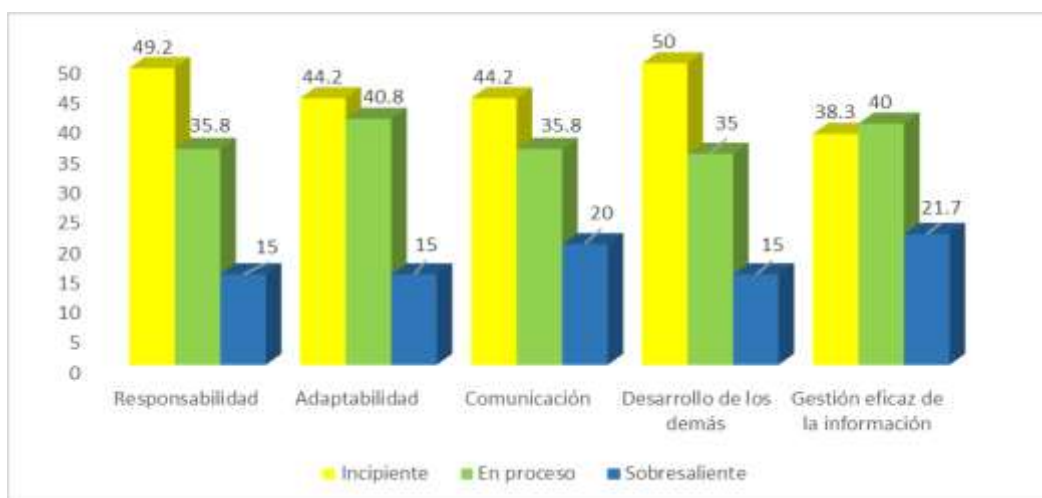
En la tabla 6 y figura 4, los encuestados manifestaron un 50% de nivel incipiente, el 26.3% nivel en proceso y el 21.7% de nivel sobresaliente de habilidades blandas.

Tabla 7

Dimensiones de la variable habilidades blandas

Niveles	Responsabilidad.		Adaptabilidad.		Comunicación.		Desarrollo de los demás		Gestión-efficaz-información	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Incipiente	59	49,2	53	44,2	53	44,2	60	50,0	46	38,3
En proceso	43	35,8	49	40,8	43	35,8	42	35,0	48	40,0
Sobresaliente	18	15,0	18	15,0	24	20,0	18	15,0	26	21,7
Total	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0

Figura 5. Dimensiones de la variable habilidades blandas

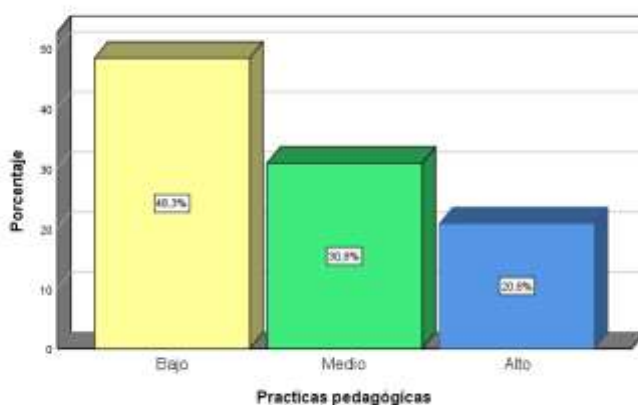


En la tabla 7 y figura 5, sobre la dimensión responsabilidad, manifestaron un 49.2% de nivel incipiente, el 35.8% nivel en proceso y el 15% de nivel sobresaliente. En cuanto a la adaptabilidad manifestaron un 44.2% de nivel incipiente, el 40.8% nivel en proceso y el 15% de nivel sobresaliente. Sobre la comunicación, manifestaron un 44.2% de nivel incipiente, el 35.8% nivel en proceso y el 20% de nivel sobresaliente. En cuanto al desarrollo de los demás los profesores manifestaron un 50% de nivel incipiente, el 35% nivel en proceso y el 15% de nivel sobresaliente y en cuanto a la gestión eficaz de la información, manifestaron un 38.3% de nivel incipiente, el 40% nivel en proceso y el 21.7% de nivel sobresaliente.

Tabla 8.
Variable prácticas pedagógicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	58	48,3
Medio	37	30,8
Alto	25	20,8
Total	120	100,0

Figura 6. Variable prácticas pedagógicas

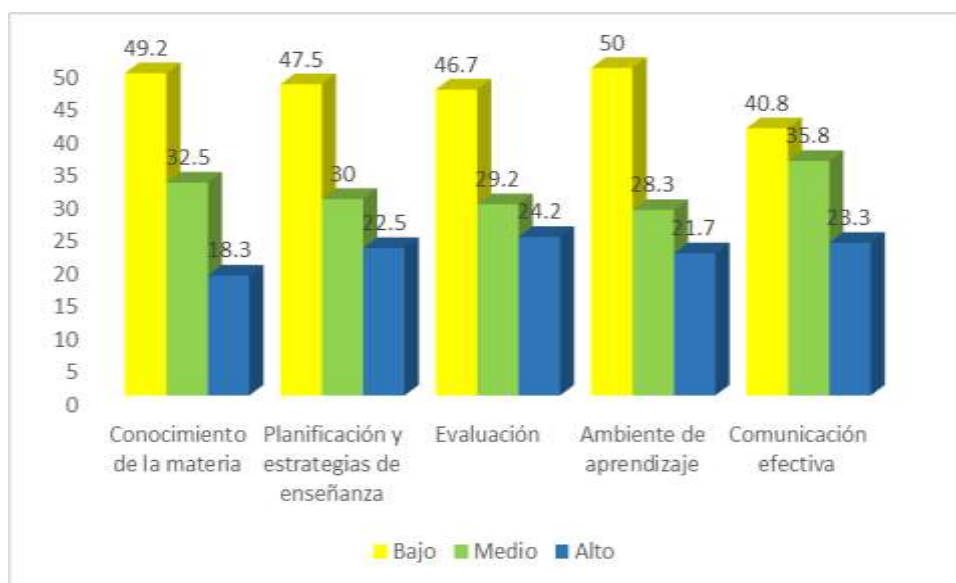


En la tabla 8 y figura 6, sobre la variable prácticas pedagógicas los profesores manifestaron un 48.3% de nivel bajo, el 30.8% nivel en proceso y el 20.8% de nivel alto.

Tabla 9
Dimensiones de la variable prácticas pedagógicas

Niveles	Conocimiento de la materia		Planificación y estrategias de enseñanza		Evaluación		Ambiente de aprendizaje		Comunicación efectiva	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	59	49,2	57	47,5	56	46,7	60	50,0	49	40,8
Medio	39	32,5	36	30,0	35	29,2	34	28,3	43	35,8
Alto	22	18,3	27	22,5	29	24,2	26	21,7	28	23,3
Total	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0	120	100,0

Figura 7. Dimensiones de la variable prácticas pedagógicas



En la tabla 9 y figura 7, sobre el conocimiento de la materia, los docentes manifestaron un 49.2% de nivel bajo, el 32.5% nivel en proceso y el 18.3% de nivel alto. Para la planificación y las estrategias de enseñanza los docentes manifestaron un 47.5% de nivel bajo, el 30% nivel en proceso y el 22.5% de niveles alto. En cuanto a la evaluación, los docentes manifestaron un 46.7% de nivel bajo, el 29.2% nivel en proceso y el 24.2% de nivel alto. En relación al ambiente de aprendizaje, los docentes manifestaron un 50% de nivel bajo, el 28.3% nivel en proceso y el 21.7% de nivel alto y para la comunicación efectiva, los docentes manifestaron un 40.8% de niveles bajo, el 35.8% niveles en proceso y el 23.3% de niveles alto.

4.2. Contratación de Hipótesis

Comprobación de hipótesis general

H₀: No existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021

H_a: Existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 10.

Ajuste de modelo de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas

Ajuste de los modelos				
Modelo	Log. de verosimilitud-2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo-intersección	165,452			
Final	31,022	134,430	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativa ($x^2=134,430$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en las prácticas pedagógicas.

Tabla 11

Bondad de ajuste que de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	9,647	12	,647
Desviación	11,958	12	,449

Función de enlace: Log.

La desviación ($x^2 = 11,958$) mostró un $p>0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden en las prácticas pedagógicas, siendo válido y aceptable.

Tabla 12

Pseudo R-cuadrado de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,674
Nagelkerke	,770
McFadden	,538
Función de enlace: Log.	

En cuanto al Pseudo-R² de Nagelkerke (0,770), indicó que las competencia digital y habilidades blandas inciden en un 77% en las prácticas pedagógicas.

Tabla 13.

Estimación de los parámetros explicaron que las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas

Estimaciones de parámetro								
		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Lím infer	Lím super
Umbral	[Prac_ped = 1]	-6,652	1,151	33,413	1	,000	-8,908	-4,397
	[Prac_ped = 2]	-2,609	,900	8,394	1	,004	-4,374	-,844
Ubicación	[Com_dig=1]	-2,267	1,009	5,045	1	,025	-4,246	-,289
	[Com_dig=2]	-1,605	,982	2,675	1	,102	-3,529	,318
n	[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[Hab_blan=1]	-6,593	,953	47,857	1	,000	-8,461	-4,725
	[Hab_blan=2]	-3,071	,777	15,628	1	,000	-4,593	-1,548
	[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en las prácticas pedagógicas, debido a (Wald=47,857; p=0,000<0,05).

Hipótesis específica 1

H₀: No existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021.

Ha: Existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 14.

Ajuste del modelo de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización

Ajuste de los modelos				
Modelo	Log de la vero -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	185,822			
Final	19,672	166,150	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativa ($x^2=166,150$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en la problematización.

Tabla 15

Bondad de ajuste que explicó la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	5,543	12	,937
Desvianza	7,123	12	,849

Función de enlace: Log.

La desviación ($x^2 = 7,123$) mostró un $p>0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden en la problematización, considerado válido y aceptable.

Tabla 16

Pseudo R-cuadrado de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,750
Nagelkerke	,860
McFadden	,675

Función de enlace: Log.

En cuanto al Pseudo-R cuadrado de Nagelkerke (0,860), indicó que las competencia digital y habilidades blandas inciden en un 86% en la problematización.

Tabla 17

Estimación de los parámetros que explicó la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización

		Estimaciones de parámetro					Intervalo de confianza al 95%	
		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Lím-inferior	Lím-superior
Umbral	[Con_mat = 1]	-24,615	1,108	493,432	1	,000	-26,787	-22,443
	[Con_mat = 2]	-1,299	,649	4,006	1	,045	-2,571	-,027
Ubicación	[Com_dig=1]	,614	1,116	,303	1	,582	-1,573	2,802
	[Com_dig=2]	1,174	1,073	1,197	1	,274	-,929	3,277
	[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[Hab_blan=1]	-27,711	,785	1247,417	1	,000	-29,249	-26,173
	[Hab_blan=2]	-23,555	,000	.	1	.	-23,555	-23,555
	[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en la problematización, debido a (Wald=1247,417; $p=0,000 < 0,05$).

Hipótesis específica 2

H₀: No existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021

H_a: Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 18

Ajuste del modelo de las competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza

Ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	198,266			
Final	22,848	175,417	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativa ($\chi^2=175,417$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en la planificación y estrategias de enseñanza.

Tabla 19

Bondad de ajuste que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	8,741	12	,725
Desvianza	12,463	12	,409

Función de enlace: Log.

La desviación ($\chi^2 = 11,958$) mostró un $p>0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden en la planificación y estrategias de enseñanza, siendo válido y aceptable.

Tabla 20

Pseudo R-cuadrado de la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza

Pseudo R-cuadrado	
Cox y Snell	,768
Nagelkerke	,875
McFadden	,696

Función de enlace: Log.

En cuanto al Pseudo-R cuadrado de Nagelkerke (0,875), indicó que las competencia digital y habilidades blandas inciden en un 87.5% en la planificación y estrategias de enseñanza.

Tabla 21.

Estimación de los parámetros que explicó la competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza

		Estimaciones de parámetro					Intervalo de confianza al	
		Estimació	Desv.				95%	
		n	Error	Wald	gl	Sig.	Lím inf	Lím superior
Umbr	[Plan_Es_en = 1]	-10,790	2,099	26,434	1	,000	-14,903	-6,676
al	[Plan_Es_en = 2]	-5,276	1,708	9,539	1	,002	-8,624	-1,928
Ubic	[Com_dig=1]	-3,329	1,507	4,876	1	,027	-6,283	-,374
ación	[Com_dig=2]	-2,294	1,492	2,364	1	,124	-5,219	,630
	[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[Hab_blan=1]	-9,976	1,483	45,260	1	,000	-12,883	-7,070
	[Hab_blan=2]	-5,803	1,317	19,425	1	,000	-8,384	-3,223
	[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en la la planificación y estrategias de enseñanza, debido a (Wald=45,260; $p=0,000<0,05$).

Hipótesis específica 3

H₀: No existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021

H_a: Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 22.

Ajuste del modelo que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación

Ajuste de los modelos				
Modelo	Log de ver -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	160,696			
Final	42,358	118,338	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativa ($\chi^2=118,338$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en la evaluación.

Tabla 23

Bondad de ajuste que explicó la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	36,180	12	,050
Desvianza	21,140	12	,058

Función de enlace: Log.

La desviación ($\chi^2 = 21,140$) mostró un $p > 0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden en la evaluación, siendo válido y aceptable.

Tabla 24

Pseudo R-cuadrado del modelo que explica la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,627
Nagelkerke	,713
McFadden	,466

Función de enlace: Log.

En cuanto al Pseudo-R cuadrado de Nagelkerke (0,713), indicó que las competencia digital y habilidades blandas inciden en un 71.3% en la evaluación.

Tabla 25.

Estimación de los parámetros de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación

Estimaciones de parámetro							
	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
						Lím. inf	Lím. superior
Umbral [Eva = 1]	-5,245	,946	30,753	1	,000	-7,098	-3,391
[Eva = 2]	-2,075	,778	7,101	1	,008	-3,600	-,549
Ubicac [Com_dig=1]	-1,174	,957	1,505	1	,220	-3,049	,702
ión [Com_dig=2]	-,329	,940	,123	1	,726	-2,171	1,512
[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
[Hab_blan=1]	-6,070	,908	44,709	1	,000	-7,849	-4,291
[Hab_blan=2]	-3,127	,785	15,877	1	,000	-4,665	-1,589
[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en la evaluación, debido a (Wald=44,709; $p=0,000<0,05$).

Hipótesis específica 4

H₀: No existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021

H_a: Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 26.

Ajuste del modelo que explicó la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje

Ajuste de los modelos				
Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	129,154			
Final	39,058	90,096	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativo ($x^2=90,096$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en el ambiente de aprendizaje.

Tabla 27

Bondad de ajuste que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	16,274	12	,179
Desviianza	13,475	12	,335

Función de enlace: Log.

La desviación ($x^2 = 13,475$) mostró un $p>0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden Enel ambiente de aprendizaje, considerando válido y aceptable.

Tabla 28

Pseudo R² de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,528
Nagelkerke	,604
McFadden	,363
Función de enlace: Log.	

En cuanto al Pseudo-R² de Nagelkerke (0,604), indicó que la competencia digital y habilidades blandas inciden en un 60.4% en el ambiente de aprendizaje.

Tabla 29.

Estimación de los parámetros que explicó la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje

Estimaciones de parámetro								
							Intervalo de confianza al	
							95%	
		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Lím. inferior	Lím. superior
Umbral	[Am_Ap = 1]	-4,070	,782	27,121	1	,000	-5,602	-2,538
	[Am_Ap = 2]	-1,473	,647	5,181	1	,023	-2,742	-,205
Ubicación	[Com_dig=1]	-1,072	,843	1,616	1	,204	-2,723	,580
	[Com_dig=2]	-,667	,804	,688	1	,407	-2,244	,909
	[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[Hab_blan=1]	-4,780	,790	36,595	1	,000	-6,329	-3,231
	[Hab_blan=2]	-2,448	,684	12,816	1	,000	-3,789	-1,108
	[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en el ambiente de aprendizaje, debido a (Wald=36,595; p=0,000<0,05).

Hipótesis específica 5

H₀: No existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Ha: Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021

Tabla 30.

Ajuste del modelo de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva

Ajuste de los modelos				
Modelo	Log. de verosimilitud-2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo-intersección	84,442			
Final	46,313	38,129	4	,000

Función de enlace: Log.

La verosimilitud es significativa ($x^2=38,129$; $p<0,05$). Estableciendo que las competencia digital y habilidades blandas inciden en la comunicación efectiva.

Tabla 31

Bondad de ajuste de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	19,237	12	,083
Desviación	17,756	12	,123

Función de enlace: Log.

La desviación ($x^2 = 17,756$) mostró un $p>0,05$; mostrando que la competencia digital y las habilidades blandas inciden en la comunicación efectiva, considerado válido y aceptable.

Tabla 32

Pseudo R² de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva

Pseudo R cuadrado	
Cox y Snell	,272
Nagelkerke	,308
Mc_Fadden	,148

Función de enlace: Log.

En cuanto al Pseudo-R cuadrado de Nagelkerke (0,308), indicó que las competencia digital y habilidades blandas inciden en un 30.8% en la comunicación efectiva.

Tabla 33

Estimación de los parámetros que explicó la incidencia de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva

		Estimaciones de parámetro					Intervalo de confianza al 95%	
		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Com_Ef = 1]	-2,396	,575	17,391	1	,000	-3,522	-1,270
	[Com_Ef = 2]	-,332	,516	,415	1	,519	-1,344	,679
Ubicación	[Com_dig=1]	-,382	,735	,270	1	,604	-1,823	1,059
	[Com_dig=2]	,111	,699	,025	1	,874	-1,258	1,481
	[Com_dig=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.
	[Hab_blan=1]	-2,550	,646	15,562	1	,000	-3,817	-1,283
	[Hab_blan=2]	-1,582	,611	6,698	1	,010	-2,781	-,384
	[Hab_blan=3]	0 ^a	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Log.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

En la tabla se establece que las habilidades blandas inciden más en la comunicación efectiva, debido a (Wald=15,562; p=0,000<0,05).

En cuanto a la hipótesis general, se encontró que existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 77% en las prácticas pedagógicas. En ese sentido, la práctica pedagógica es la relación que se establece entre el educador y el educando, centrándose esta en el proceso de enseñanza en un escenario diverso que sirva de motivación para el aprendizaje (Akram y Zepeda, 2015).

Sobre las habilidades blandas, se establece que inciden en las prácticas pedagógicas, debido a que las habilidades blandas representan a un conjunto de capacidades y destrezas de carácter socioemocional, que las personas utilizan en

sus interacciones con los estudiantes, los que son claves para alcanzar el éxito personal y laboral (Rodríguez, 2020). Además, las habilidades blandas como aquellos atributos personales, que permiten que las personas logren una interacción efectiva, logrando un desempeño adecuado en el trabajo y en el ámbito social.

En cuanto a la competencia digital, se encontró que el 53.3% de docentes tiene nivel ineficaz, el 34.2% presentaron nivel moderado y el 12.5% presentaron nivel eficaz de competencias digitales, coincidiendo que, a nivel nacional, los resultados de competencia digital, indican que el 88.7% de la población peruana tiene acceso por lo menos a algún dispositivo TIC, uno de cada tres personas tiene una computadora en casa, y el nivel de acceso a internet se ha incrementado al 40.7%. Guizado, et al. (2020) encontraron que los docentes del nivel secundaria, obtuvieron un 78% de nivel regular, el 22% de buen nivel de competencia digital, estableciendo que, a mejor nivel de competencia digital, los docentes logran mejores niveles de desarrollo profesional.

Además, Pozo et al. (2020) investigaron sobre competencia digital debido a que los resultados revelan que los docentes tienen niveles medio de competencia digital, considera la comunicación y colaboración e Información las asignaturas consideradas fuertes. El uso del aprendizaje invertido es poco común y con niveles de análisis y gestión de datos son deficientes. Los aspectos de la competencia digital tienen una influencia significativa, aunque a diferentes niveles, en el uso del aprendizaje invertido y las gestiones analíticas de los datos educativos.

Así mismo, Holguín et al., (2021) estudiaron la variable competencias digitales de los directivos y docentes en contexto remoto concluyó que se encontró diferencias significativas entre los docentes y directores, debido a que en los directores se encontró niveles moderados de en sus capacidades de usos de recursos digital, así mismo en la creación de los mismos. En los docentes se encontró mejor nivel de competencia digital a diferencia de los directivos.

Así mismo, Rambay & De La Cruz (2021) analizaron sobre las competencias digitales de los profesores en el contexto mundial del Covid-19, concluyendo que se debe realizar capacitación de competencia digital en los profesores, puesto que no se han desarrollado de forma satisfactoria de los profesores de primaria y secundaria; la capacitación debe desarrollarse de forma principal en los roles que tienen los docentes, en planificación, desarrollo, conducciones de experiencia de aprendizaje utilizando TIC, creando digital y seguridad en TIC.

Al respecto Pozos et al. (2018); Prendes et al. (2018) manifestaron que tomando en consideración que la competencia digital considera lo tecnológico relativo al control de sistemas informáticos y programas el aspecto informativo o comunicativo referido a la búsqueda de estadísticas, intercambio verbal y colaboración.

En la actualidad existe una creciente ampliación de posesiones de equipos portátiles en las sociedades occidentales, y específicamente entre los participantes de las comunidades educativas, ha provocado que cuente con oferta de voz e información en cualquier época y área, sugiriendo que tienen una mayor presencia dentro de actividades de tipo académicos que realizan. Por lo que se desconoce y, en el caso de los casos, se piensa poco, cómo aprenden a usar dichos dispositivos y en qué medida amplían las capacidades virtuales para el control de activos informáticos con accesos a los hechos, comunicaciones, organizaciones, por establecer algunos (Organista et al., 2017).

En ese sentido es importante desarrollar la competencia digital en los profesores debido a que las competencias digitales se establecen como habilidad para el logro de integraciones, accesibilidades, empleabilidad y equidad de comunidad digital, valoradas considerando el contexto actual y con educación virtual, con una mirada al futuro de salubridad y ciudadanía sostenible (Cruz & Carcausto, 2020)

Así mismo, Lévano, et al., (2019) indicaron que las expectativas de las nuevas tecnologías y sus diversos programas han producido repercusiones fundamentales

en todas las regiones de la sociedad y, en particular, dentro del aspecto de la educación superior donde las necesidades son más que enormes, buscando cubrir sus implicaciones. En el área primaria, se lanza el Panorama Teórico de los distintos significados e ideas en lo que respecta a las competencias digitales. Este método proporciona información sobre los componentes asociados con lo virtual. Hay algunos hechos que permiten dar nuevas visiones, consistente en la importancia y efecto, además de lo que las habilidades digitales deben tener en los docentes en sintonía con la demanda moderna en la formación. Finalmente, se presenta una selección de expectativas en cuanto a los factores que podrían desarrollarse con base totalmente en este tipo de temáticas relevantes.

En relación a la hipótesis específica 1, se encontró que existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 86%. En cuanto al conocimiento de la materia, en el cual el maestro demuestra su conocimiento del área y sus habilidades con respecto a la materia que imparte (Akram y Zepeda, 2015); también está considerada como la organización de los contenidos del área o la materia específica la cual se la constituye el conocimiento académico y el que se adquiere a través de la práctica de la profesión (Cardona, 2020).

En relación a la hipótesis específica 2, se encontró que existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 87.5% La dimensión planificación y estrategia de enseñanza en la cual el maestro utiliza diversas estrategias para mantener el interés y la concentración en el aprendizaje (Akram y Zepeda, 2015).

Así mismo, en esta dimensión se busca la interrelación de los elementos que intervienen en el proceso como son el tiempo, secuencia, contenidos, recursos y finalmente la evaluación (Bernate et al., 2020). Cabe resaltar la importancia de la integración de recursos y métodos digital con el fin de promover el aprendizaje colaborativo y la autorregulación orientando los procesos de las actividades al desarrollo de capacidades en el estudiante (Ghomi y Redecker, 2019)

En relación a la hipótesis específica 3, se encontró que existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 71.3%. La evaluación permite obtener información sobre el progreso de los estudiantes y acompañar en el proceso de aprendizaje tomando en cuenta la retroalimentación formativa para mantener motivado al estudiante (Akram y Zepeda, 2015). Una evaluación formativa de calidad asegura una retroalimentación que empodere a los estudiantes y los prepare para avanzar con los aprendizajes esperados.

En relación a la hipótesis específica 4, se encontró que existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 60.4%. Sobre el ambiente de aprendizaje el docente proporciona un entorno positivo, con una comunicación efectiva y abierta, donde se manifieste una interacción respetuosa entre estudiantes y el maestro (Akram y Zepeda, 2015).

En el trabajo remoto los docentes utilizan los espacios virtuales para realizar la enseñanza y generar aprendizajes, en estos ambientes la construcción se realiza de manera colectiva y se fortalece la colaboración en la virtualidad (Vásquez & Delgado, 2021). Así mismo, los entornos de aprendizaje deben de motivar y para ello es importante adaptarlas a las necesidades de los estudiantes, brindar la oportunidad de fortalecer la autoevaluación y retroalimentación para que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje (Raufelder & Kulakow, 2021).

En relación a la hipótesis específica 5, se encontró que existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 30.8%. Al respecto, la comunicación, es definida como las habilidades de las personas para transmitir y recibir información dentro de un contexto determinado, donde se incluye la escucha activa, la comprensión recíproca y el enviar mensajes claros (Rodríguez, 2020). Es decir, la habilidad de los docentes para dirigir un proceso de transmisión e intercambio de mensajes, ideas y experiencias con los

estudiantes; buscando crear canales adecuados de comunicación, escucha activa y adecuado el contenido del mensaje a los estudiantes.

La dimensión comunicación efectiva, que nos habla sobre la escucha activa, el uso de un lenguaje estándar y responder a las inquietudes de los estudiantes de manera cordial, manteniendo la comunicación no sólo con el estudiante sino también con la familia (Akram & Zepeda, 2015). También, se habla de comunicación efectiva cuando se garantiza confianza, respeto y motivación entre el estudiante y el docente, y es de carácter formativo hacia el logro de los aprendizajes (Bernate et al., 2020).

V. Conclusiones

Primera

Existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 77% en las prácticas pedagógicas; las mismas que si predice la competencia digital en la preparación docente en concordancia con sus habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

Segunda

Existe incidencia significativa de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 86%; las mismas que si predice la competencia digital en la problematización en concordancia con las habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

Tercera

Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 87.5%; las mismas que si predice la competencia digital en la planificación y estrategias de enseñanza en concordancia con las habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

Cuarta

Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 71.3%. las mismas que si predice la competencia digital en la evaluación en concordancia con las habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

Quinta

Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 60.4%. las mismas que si predice la competencia digital en el ambiente de aprendizaje en concordancia con las habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

Sexta

Existe incidencia significativa de la competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021, incidiendo en un 30.8%. las mismas que si predice la competencia digital en la comunicación efectiva en concordancia con las habilidades blandas para alcanzar buenas y eficaces prácticas pedagógicas en la IE., en beneficio de la calidad educativa.

VI. Recomendaciones

- PRIMERA:** Se recomienda a los directivos de la institución educativa que programe capacitación de competencias digitales para la mejora de las actividades pedagógicas que realiza, así mismo se sugiere que talleres de desarrollo de habilidades blandas en los docentes, debido a los bajos niveles encontrados en la investigación e incide en las prácticas pedagógicas de los docentes.
- SEGUNDA:** Se recomienda a los docentes de la institución educativa que realicen capacitación en cada una de sus especialidades para desarrollar el conocimiento de la materia y así demostrar el dominio del tema de acuerdo a su contexto.
- TERCERA:** Se recomienda a los docentes de la institución educativa que realicen el diseño de las experiencias de aprendizaje tomando en cuenta las características de los estudiantes y tomar en cuenta las evidencias de los estudiantes.
- CUARTA:** Se recomienda a los docentes de la institución educativa que realicen evaluación formativa y utilicen las evidencias para el reconocimiento de los avances de los estudiantes y retroalimentarlos para que puedan superar las limitaciones.
- QUINTA:** Se recomienda a los docentes de la institución educativa que utilicen estrategias para la mejora de los ambientes de aprendizaje y motivación permanente.
- SEXTA:** Se recomienda a los docentes de la institución educativa que utilicen estrategias de comunicación efectiva y asertiva durante las actividades de aprendizaje que realizan con los estudiantes.

VII. Propuesta

7.1 Propuesta para la solución del problema

7.1.1 Generalidades

Región: Lima

Provincia: Lima

Localidad: Lima

Institución: Institución Educativa Pública de Lima.

7.1.2 Título del Proyecto

“Proyecto de Capacitación asincrónica en el uso de Herramientas Digitales para docentes de los niveles de primaria y secundaria, de una Institución Educativa Pública de Lima”.

7.1.3 Ubicación geográfica

La presente iniciativa tiene como parte de su planteamiento servir como aporte para la población que fue parte de la población y muestra de la investigación científica titulada “Competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una Institución Pública de Lima”, en la que fueron enfocados 120 docentes de los niveles de primaria y secundaria, gracias a los cuales se logró la realización de dicho trabajo y la presentación de la presente propuesta.

7.1.4 Beneficiarios

Directo: Docentes de primaria y secundaria de una Institución Pública de Lima, que se encuentran enfocados en la investigación realizada.

Indirecto: Estudiantes, Directivos de la Institución Educativa enfocada, Padres de familia, Gobiernos Locales.

7.1.5 Justificación

Producto de la investigación realizada y la tesis de doctorado presentada se plantearon diferentes iniciativas que aporten significativamente a la solución

y mejora de la situación problemática de los docentes del nivel de primaria y secundaria, en aras que se les brinde la posibilidad de potenciar y evaluar su desempeño profesional referido a su competencia digital tan necesaria en el contexto de la nueva normalidad experimentada actualmente en el mundo.

7.1.6 Descripción de la problemática

Debido al contexto social y educativo en el que el mundo se encuentra inmerso, es menester para los investigadores enfocar problemáticas de actualidad como lo es el uso de las herramientas virtuales que permitan a los docentes hacerse de las competencias digitales que requieren para el desarrollo de su labor profesional, toda vez que nos encontramos en un marco de una nueva normalidad donde aunque aparentemente será progresivo el regreso a las aulas de manera presencial, los docentes deben encontrarse preparados porque de seguro la virtualidad deberá ser usada como refuerzo de las actividades que realice el docente y los estudiantes.

7.1.7 Impacto de la propuesta en los beneficiarios directos

El impacto que se espera mediante el presente proyecto propuesto a darse en el óptimo manejo de las herramientas virtuales por parte de los docentes entendiéndolo que recibiendo el aporte de la capacitación que se les brinde, han de lograr comprender, manipular y utilizar las herramientas que brinda la tecnología de cara al proceso educativo, fortaleciendo e impulsando su competencia digital.

7.1.8 Impacto de la propuesta en los beneficiarios indirectos

El aporte brindado hará efecto también en los estudiantes, Directivos de la Institución Educativa enfocada, Padres de familia, Gobiernos Locales, en la medida que se repotencie la labor docente y su desempeño propio como profesional de la educación, el logro de aprendizajes de los estudiantes en la virtualidad que se vive y convive hoy en día, los padres serán beneficiados por los logros de sus hijos, los directivos al evaluar el logro de los objetivos institucionales de la Institución han de encontrar mejoras significativas en el trabajo de los docentes y en los logros de los estudiantes.

7.1.9 Objetivos

Objetivo general

Brindar a los docentes de nivel primaria y secundaria de la Institución Educativa Pública de Lima enfocada en el marco de la investigación precedente a la presente propuesta, un aporte significativo que refuerce sus conocimientos positivamente.

Objetivos específicos

Capacitar a los docentes de nivel primaria y secundaria de la Institución Educativa Pública de Lima enfocada.

Evaluar progresivamente el nivel de logro de aprendizaje de los docentes frente a la capacitación brindada al respecto de las Herramientas tecnológicas.

7.1.10 Resultados esperados

Acciones a realizar	Posibles resultados
Capacitar a los docentes de nivel primaria y secundaria de la Institución Educativa Pública de Lima enfocada	La capacitación será de aporte para los docentes que hayan tenido dificultades para el uso y manejo de las plataformas virtuales y herramientas tecnológicas utilizadas para la enseñanza en la modalidad a distancia.
Evaluar progresivamente el nivel de logro de aprendizaje de los docentes frente a la capacitación brindada al respecto de las Herramientas tecnológicas.	Los docentes evidenciarán logros significativos sobre su propia práctica docente, lo que les permitirá desarrollarse profesionalmente con mayor dominio de las estrategias y herramientas virtuales para el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje y actividades planificadas.

7.1.11 Costos de implementación de la propuesta

La implementación de la propuesta requerirá de los recursos siguientes:

Humanos:

- Directivos de la Institución Educativa Pública de Lima, con los que se ha de coordinar la elaboración y aplicación de la presente propuesta.
- Docentes de la Institución Educativa Pública de Lima, que serán los beneficiarios directos del proyecto.
- Docente especialista y con amplia experiencia en herramientas tecnológicas que brinde la capacitación a los docentes de la Institución Educativa Pública de Lima.

Materiales

- Laptop
- Conexión a Internet

Referencias

- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). *The NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition*. Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <https://www.nmc.org/publication/nmc-horizon-report-2017-higher-education-edition/>
- Akram, M., & Zepeda, S. J. (2015). Development and Validation of a Teacher Self-assessment Instrument. *Journal of Research & Reflections in Education (JRRE)*, 9(2). <https://www.researchgate.net/publication/316666627>
- Atchoarena, D., Selwyn, N., Chakroun, B., Miaho, F., West, M., y Coligny, C. (2017). *Working Group on Education: digital skills for life and work*. Suiza: UNESCO. ¿Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/Ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=259013&set=0059E5FE44_3_83&gp=&lin=1&ll=s
- Bernate, J. A., García-Celis, M. F., Fonseca-Franco, I. P., & Ramírez-Ramírez, N. E. (2020). Prácticas de enseñanza y evaluación en una facultad de educación colombiana. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 10(2), 337-347. <https://doi.org/10.19053/20278306.v10.n2.2020.10721>
- Bokek-Cohen, Y. (2018). Conceptualizing employees' digital skills as signals delivered to employers. *International Journal of Organization Theory & Behavior*, 21(1), 17-27. Recuperado de <https://doi.org/10.1108/ijotb-03-2018-003>
- Bozionelos, N. & Singh, S. (2017). The relationship of emotional intelligence with task and contextual performance: more than it meets the linear eye. *Personality and Individual Differences*, 116, 206-211

- Busaibe, L., Singh, S., Ahmad, S. & Gaur, S. (2017). Determinants of organizational innovation: a framework. *Gender in Management, An International Journal*, 32 (8), 578-589.
- Cabanillas, J., Luengo, R. y Torres, J. (2020). La búsqueda de información, la selección y creación de contenidos y la comunicación docente. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), Recuperado de <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24128>
- Cardona, L. A. (2020). *La Construcción del Conocimiento Didáctico del Contenido (CDC) en la Práctica de un Docente de Morfofisiología en un Programa de Enfermería* (Doctoral dissertation, Universidad de Antioquia). <http://hdl.handle.net/10495/16839>
- Castañeda, L., Esteve, F., y Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? *RED. Revista de Educación a Distancia*, (56), 1-20. doi: 10.6018/red/56/6
- Córdova, E., Castillo, J. y Castillo, N. (2018). *Creatividad e innovación: Motores de desarrollo empresarial*. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2363>
- Crua, A. y Carcausto, W. (2020). Digital Competence, New Perspectives for Teaching in Contexts of Social Isolation. *Eduser*, 7(2). <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i2.2662>
- Dewey. J. (1989). *Cómo pensamos*. Paidós: Barcelona Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S0718-0705201800010008900012&lng=en
- Escandell, D. (2017). Alfabetismo digital en la enseñanza de segundas lenguas: espacios para una educación adaptada a las necesidades comunicativas

de nuestra época. *Doblele revista de lengua y literatura*, 1(3); 17 -30.
Recuperado de <https://doi.org/10.5565/rev/doblele.27>

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development* 68, 2449–2472.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-020-09767-4>

Ferrari, A. 2012. *Digital competence in practice: Analysis of frameworks*. Institute for prospective technological studies. European Comission. Recuperado de <https://ifap.ru/library/book522.pdf>

From, J. (2017). Pedagogical digital competence—between values, knowledge and skills. *Higher Education Studies*, 7(2), 43–50. Recuperado de <https://doi.org/10.5539%2Fhes.v7n2p43>

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of múltiple intelligences*. New York: Basic Books (trad. cast.: Inteligencias Múltiples.

Ghomi, M., & Redecker, C. (2019). Digital Competence of Educators (DigCompEdu): Development and Evaluation of a Self-assessment Instrument for Teachers' Digital Competence. In *CSEDU (1)* (pp. 541-548) DOI: 10.5220/0007679005410548

Guizado, F., Menacho, I. y Salvatierra, A. (2020). Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú. *Hamut* 6(1):54-70.
Recuperado de <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1574>

Gutiérrez, J., Cabero, J. & Estrada, L. (2017). Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital del estudiante universitario. *Revista Espacios*. 38 (10), 16-27.
<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/54725>

- Hatlevik, O. E., & Christophersen, K.-A. (2013). Digital competence at the beginning of upper secondary school: Identifying factors explaining digital inclusion. *Computers & Education*, 63, 240–247. Recuperado de <https://doi.org/10.1016%2Fj.compedu.2012.11.015>
- Hernández, R. y Mendoza, (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial.
- Holguín, J., Apaza, J., Ruiz, J., Picoy, J. (2021). Competencia digital en directivos y profesores en el contexto de educación remota del año 2020. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(94). <https://doi.org/10.52080/rvgluzv26n94.10>
- Howe, W. & Loana, C. (2021). Exploring the associations between debate participation, communication competence, communication apprehension, and argumentativeness with a global sample. *Argumentation and Advocacy*, 57 (2), 113-122. [10.1080/10511431.2021.1897274](https://doi.org/10.1080/10511431.2021.1897274)
- Jandrić, M., & Ranđelović, S. (2018). Adaptability of the workforce in Europe – changing skills in the digital era. *Rijeka*, 36 (2), 757-776. [10.18045/zbefri.2018.2.757](https://doi.org/10.18045/zbefri.2018.2.757)
- Kent, P., Jensen, K. & Kongsted, A. (2014). A comparison of three clustering methods for finding subgroups in MRI, SMS or clinical data: SPSS TwoStep Cluster analysis, Latent Gold and SNOB. *BMC medical research methodology*, 14 (1), 2-14. [10.1186/1471-2288-14-113](https://doi.org/10.1186/1471-2288-14-113).
- Lázaro-Cantabrana, J., Usart, M. y Gisbert, M. (2019). Assessing Teacher Digital Competence: the Construction of an Instrument for Measuring the Knowledge of Pre-Service Teachers. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1). <https://doi.org/10.7821/naer.2019.1.370>

- Lévano-Francia, L., Sánchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., Collantes-Inga, Z. (2019). Competencia digital y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Lucas, M., Bern, P., Siddiq, F., Moreira, A., Redecker, C. (2021). The relation between in-service teachers' digital competence and personal and contextual factors: What matters most?. *Computers and education*, 160(2). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104052>
- Mangaroska, K & Giannakos, M. (2019) Learning analytics for learning design: a systematic literature review of analytics-driven design to enhance learning. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. 12 (4), 516-534. Recuperado de <https://doi.org/10.1109/TLT.2018.2868673>
- Marcos, J., Sánchez, J. y Olivera, M. (2018). El consumo de información en las redes sociales: encrucijada de los medios digital, en *Conocimientos sin fronteras: Colaboración científica e institucional en Documentación e Información*, editado por M. Teresa Fernández Bajón, Rodrigo Sánchez e Isabel Villaseñor, 718-741. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S0187-358X201900010014300033&lng=en
- Marrero, O., Mohamed, R. & Xifra, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *EcoCiencia*, 1-19.
- Mateus, J. y Muro - Ampuero, E. (2016). Competencia TIC: una estrategia para invertir en tecnología educativa. En Consorcio de Universidades. *Metas del Perú al Bicentenario*. Lima: Consorcio de Universidades. Recuperado de <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/ulima/3385>
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior.

Propósitos y Representaciones, 7(2), 17 pp. Doi: Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>

Organista-Sandoval, J.; Lavigne, G.; Serrano-Santoyo, A. y Sandoval-Silva, M. (2017). Desarrollo de un cuestionario para estimar las habilidades digital de estudiantes universitarios. *Revista Complutense de Educación*, 28 (1), 325-343. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/49802>

Padilla-Hernández, A., Gámiz-Sánchez, V. y Romero-López, A. (2019). Niveles de desarrollo de la competencia digital docente: una mirada a marcos recientes del ámbito internacional. *Inoeduca. International Journal of technology and education innovation*, 5(2); 140-150. Recuperado de <https://revistas.uma.es/index.php/innoeduca/article/view/5600>

Pozo, S., López, J., Rodríguez, A. y López, J. (2019). Teachers' digital competence in using and analytically managing information in flipped learning. *Cultura y Educación*, 32(2). <https://doi.org/10.1080/11356405.2020.1741876>

Pozos, k. & Tejada, J. (2018). Competencia Digital en Docentes de Educación Superior: Niveles de Dominio y Necesidades Formativas. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12 (2), 59-87. ISSN 2223-2516. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2018.712>

Pradhan, R., Jena, L. & Singh, S. (2017). Examining the role of emotional intelligence between organizational learning and adaptive performance in Indian manufacturing industries. *Journal of Workplace Learning*, 29 (3), 235-247

Prendes, M. P. (2018). La Tecnología Educativa en la Pedagogía del siglo XXI: una visión en 3D. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (4), 6–16. doi: 10.6018/riite/2018/335131

- Prendes, M., Gutiérrez, I. & Martínez, F. (2018). Competencia digital: una necesidad del profesorado universitario en el siglo XXI. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1(56), 1-22, Artíc. 7. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/7>
- Rambay, M. y De La Cruz, J. (2021). Desarrollo de la competencia digital en los docentes universitarios en tiempo pandemia: una revisión sistemática. *In Crescendo*, 11(4). <https://doi.org/10.21895/incres.2020.v11n4.06>
- Ramos, A. (2019). Ciudadanía e información en ambientes digital. *Investigación bibliotecológica*, 33(78). Recuperado de <https://doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2019.78.58045>
- Ramos, K., Wolf, E. & Hauber, M. (2021). Teaching for Global Competence: A Responsibility of Teacher Educators. *Journal of Research in Childhood Education*, 35 (2), 311-330.
- Raufelder, D., & Kulakow, S. (2021). The role of the learning environment in adolescents' motivational development. *Motivation and Emotion*, 45(3), 299-311. <https://doi.org/10.1007/s11031-021-09879-1>
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Sevilla: Joint Research Centre. Recuperado de https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf
- Rodríguez, J. (2020). Las habilidades blandas como base para el buen desempeño del docente universitario. *Innova*, 5 (2), 186-199. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n2.2020.1321>
- Selvaraj, A. M., & Azman, H. (2020). Reframing the Effectiveness of Feedback in Improving Teaching and Learning Achievement. *International Journal of*

Evaluation and Research in Education, 9(4), 1055-1062. DOI: 10.11591/ijere.v9i4.20654

Siemens, G. (2019) Learning analytics and open, flexible, and distance learning. *Distance Education* 40 (3), 414-418 Recuperado de <https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1656153>

Unesco (2011). *UNESCO ICT competency framework for teachers*. París: UNESCO.

Unesco (2016). *La enseñanza y formación Técnico profesional en América Latina y el Caribe. Una perspectiva Regional hacia el 2030*. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260709>

Vásquez, W. D. C. C., & Delgado, J. C. A. (2021). Implementación de una estrategia virtual de aprendizaje y el logro de competencia en el estudiante universitario. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 416-425. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.184>

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable: Competencia digital				
			Dimensiones	Indicadores	ITEMS	ESCALA	NIVELES Y RANGOS
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la incidencia de las Competencia digital y habilidades blandas en prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cuál es la incidencia de las Competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la problematización de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la planificación y estrategias de enseñanza de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p>	<p>Dimensión 1 Alfabetización tecnológica</p>	<p>Entienden y usan TICS. Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente. Investigan y resuelven problemas. Transfieren conocimiento al aprendizaje de nuevas TICS</p>	<p>1,2,3 4,5,6,7,8,9 y 10 11 12 y 13</p>	<p>Siempre = 5 Casi siempre = 4 A veces = 3 Casi nunca = 2 Nunca = 1</p>	<p>Alto Medio Bajo</p>
<p>Dimensión 2 Búsqueda y tratamiento de la información.</p>	<p>Planifican estrategias que guíen la investigación. Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información. Evalúan y seleccionan fuentes y herramientas digital. Procesan datos y comunican resultados.</p>	<p>14 15 16 y 17 18 y 19</p>					
<p>Dimensión 3 Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones</p>	<p>Identifican y definen problemas y preguntas. Planifican y administran actividades. Reúnen y analizan datos. Usan múltiples procesos y perspectivas</p>	<p>20 21 22 23</p>					
<p>Dimensión 4 Comunicación y Colaboración</p>	<p>Interactúan, colaboran y publican. Comunican efectivamente. Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global. Participan en equipos</p>	<p>24 ,25,26 ,27 y 28 29 y 30 31 32</p>					

<p>¿Cuál es la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia de las Competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia de las Competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021?</p>	<p>de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Determinar la incidencia de las competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p>	<p>institución educativa, Lima 2021</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la evaluación de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en el ambiente de aprendizaje de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p> <p>Existe incidencia significativa de las Competencia digital y habilidades blandas en la comunicación efectiva de docentes de una institución educativa, Lima 2021</p>	<p>Dimensión 5 Ciudadanía digital</p>	<p>Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y las TIC. Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC. Ejercen liderazgo.</p>	<p>33,34 y 35</p> <p>36</p> <p>37 y 38</p>		
			<p>Creatividad e innovación.</p>	<p>Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.</p>	<p>39, 40, 41, 42, 43, 44</p>		
Variable independiente 2: Habilidades blandas							
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
		Responsabilidad	Cumplimiento de plazos	1-3	<p>Escala de Likert</p> <p>(1) Nunca</p> <p>(2) Casi nunca</p> <p>(3) A veces</p> <p>(4) Casi siempre</p> <p>(5) Siempre</p>	<p>Incipiente</p> <p>En proceso</p> <p>Sobresaliente</p>	
		Adaptabilidad	Priorización eficiente	4-6			
		Comunicación	Comprensión mutua	7-9			
		Desarrollo de los demás	Identificación del talento	10-12			

			Gestión eficaz de la información	Gestión de la información	13-15		
Variable dependiente: Prácticas pedagógicas							
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
			Conocimiento de la materia	Demuestra dominio del tema considerando el contexto	Del 1 al 5	Nunca=1, rara vez=2, A veces=3, A menudo=4, Siempre=5	Alto Medio Bajo
			Planificación y estrategias de enseñanza	Diseña experiencias de aprendizaje considerando las características del estudiante Aplica recursos digital y estrategias dentro de la virtualidad Planifica de acuerdo a las evidencias de sus estudiantes	Del 6 al 11		
			Evaluación	Utiliza las evidencias para conocer los avances de los estudiantes. Retroalimenta y orienta a los estudiantes para superar las dificultades.	Del 12 al 16		

			Ambiente de aprendizaje	Utiliza estrategias para favorecer el ambiente de aprendizaje en la virtualidad. Motivación a la participación por medio de normas de convivencia en el aula virtual.	Del 17 al 21		
			Comunicación efectiva	Comunicación asertiva a través de medios digital con el estudiante y su familia.	Del 22 al 25		

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
ENFOQUE: Cuantitativo MÉTODO ESPECÍFICO: Hipotético deductivo TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básico DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental y según su prolongación en el tiempo es de corte transversal NIVEL Correlacional causal	POBLACIÓN: La población está conformada por 651 docentes de los niveles de primaria y secundaria de una institución educativa de Lima en el año 2021.	Variable: Competencia digital Técnica: Encuesta Instrumento: cuestionario competencia digital Autor: Gutiérrez. J., Cavero. J. y Estrada. L. (2017) Objetivo: Determinar la competencia digital. Administración: Individual. Tiempo de duración: Sin límite de tiempo. Aproximadamente de 20 a 25 minutos. Aplicación: Docentes Puntuación: Calificación computarizada Significación: Evaluación del autoconcepto	DESCRIPTIVA: -Tablas de frecuencia -Porcentajes INFERENCIAL: -Regresión logística ordinal
	TIPO DE MUESTREO: La muestra que se utilizó para la investigación fue No probabilística	Variable 1: Habilidades blandas Técnicas: Encuesta Instrumento: cuestionario de habilidades blandas Autor: Rodríguez Año. (2020). Monitoreo: Tesista Ámbito de Aplicación: Instituciones educativas Forma de Administración: formulario docs	
	TAMAÑO DE LA MUESTRA: Constituida por 120 docentes de las instituciones educativas.	Variable Dependiente: Practica pedagógica Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Autor: Akram y Zepeda Año: 2016 Monitoreo: Permanente Ámbito de Aplicación: Adultos Forma de Administración: Formulario digital Confiabilidad: Alpha de Cronbach	

Anexo 2: Operacionalización de las variables

Operacionalización de la variable 1: competencia digital.

Definición conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CATEGORIA
Las competencias digitales están definidas como la utilización de equipos tecnológicos para el desarrollo de tareas, resolución de problemas, acceso a las fuentes, exploración, identificación y evaluación de la información de manera adecuada para estudiar contenidos y comportarse de manera eficaz en comunidades digital (Gutiérrez, et al., 2017).	La variable competencia digital se procesará de forma cuantitativa, para medir la variable en sus dimensiones, mediante un instrumento de escala de Likert, con cinco opciones de respuesta, desde el valor de nunca (1) hasta siempre (5).	1) Alfabetización tecnológica.	Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.	1. Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca(1)
				2. Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	
				3. Navego por Internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox...).	
			Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.	4. Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).	
				5. Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.	
				6. Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).	
				7. Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).	
				8. Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.	

				9. Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).	
				10. Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).	
		Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.		11. Investigo y resuelvo problemas (configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).	
		Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC).		12. Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.	
				13. Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.	
	2) Búsqueda y tratamiento de la información.	Planifican estrategias que guíen la investigación.		14. Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.	
		Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios.		15. Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca(1)
		Evalúan y seleccionan fuentes de información y herramientas digital para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.		16. Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.	
				17. Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.	
		Procesan datos y comunican resultados.		18. Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y	

				asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	
				19. Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	
		3) Pensamiento crítico , solución de problemas y toma de decisiones.	Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.	20. Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca (1)
			Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.	21. Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.	
			Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.	22. Se analizan las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas	
			Usan múltiples procesos y diversas perspectivas.	23. Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.	
		4) Comunicación y colaboración.	Interactúan, colaboran y publican con sus colegas, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digital.	24. Comparto información de interés con mis colegas empleando una variedad de entornos y medios digital.	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca (1)
				25. Se utilizan programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis colegas y otros usuarios en internet.	
				26. Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.	

				27. Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).	
				28. Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	
			Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.	29. Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.	
				30. Interactúo con otros colegas y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube).	
			Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con colegas de otras culturas.	31. Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros colegas de otras culturas.	
			Participan en equipos que desarrollan proyectos para producir trabajos originales o resolver problemas.	32. Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.	
		5) Ciudadanía digital.	Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.	33. Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca (1)
				34. Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.	
				35. Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las herramientas tecnológicas	

			Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.	36. Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.	
			Ejercen liderazgo para la ciudadanía digital.	37. Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis colegas. 38. Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	
		6) Creatividad e innovación.	Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.	39. Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.	Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Muy pocas veces (2) Nunca (1)
				40. Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.	
				41. Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.	
			Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.	42. Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	
			Identifican tendencias y prevén posibilidades.	43. Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.	
				44. Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
HABILIDADES BLANDAS	Habilidades blandas Conjunto de capacidades y destrezas socioemocionales, que las personas usan en su interacción con los demás, las cuales son claves para alcanzar el éxito personal y laboral (Rodríguez, 2020).	Habilidades blandas La medición de la variable será mediante las siguientes dimensiones: Responsabilidad Adaptabilidad Comunicación Desarrollo de los demás Gestión eficaz de la información	Responsabilidad	Cumplimiento de plazos	1. Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos 2. Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido 3. Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el Siagie de acuerdo a la programación establecida	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
			Adaptabilidad	Priorización eficiente	4. Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia 5. Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes.....	
					6. Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas	
					7. Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail	
			Comunicación	Comprensión mutua	8. Redacta en forma asertiva la retroalimentación de las tareas y trabajo final 9. Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido	
					10. Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes	
					11. Promueve la formulación de conclusiones	
			Desarrollo de los demás	Identificación del talento	12. Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento	
					13. Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes	
			Gestión eficaz de la información	Gestión de la información		

					14.Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje	
					15.Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales	

Matriz de operacionalización de la variable: Práctica de la enseñanza

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Escala de Likert
La práctica de la enseñanza es la relación que se establece entre el educador y el educando, centrándose esta en el proceso de enseñanza en un escenario diverso que sirva de motivación para el aprendizaje (Akram y Zepeda, 2015)	Está determinada por las actividades que permitirán medir la variable a través de sus dimensiones: Problematización, planificación y estrategias de enseñanza, evaluación, ambiente de aprendizaje y comunicación efectiva; siendo el instrumento a utilizar un cuestionario que consta de indicadores, ítems y con la escala de calificación ordinal de tipo Likert.	Problematización	Demuestra dominio del tema considerando el contexto.	1. Demuestra conocimiento del tema y de la competencia planteadas en el CNEB	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
				2. Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.	
				3. Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.	
				4. Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.	
				5. Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.	
		Planificación y estrategias de enseñanza	Diseña experiencias de aprendizaje considerando las características del estudiante	6. Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
				7. Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan	
				8. Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.	

			Aplica recursos digital y estrategias dentro de la virtualidad	9. Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.		
				10. Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.		
			Planifica de acuerdo a las evidencias de sus estudiantes	11. Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación		
		Evaluación	Utiliza las evidencias para conocer los avances de los estudiantes		12. Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
					13. Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.	
					14. Determina el nivel de logro de la competencia en base a evidencias de aprendizajes.	
			Retroalimenta y orienta a los estudiantes para superar las dificultades	15. Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren su competencia.		
				16. Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto		
		Ambiente de aprendizaje	Utiliza estrategias para favorecer el ambiente de aprendizaje en la virtualidad		17. Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
					18. Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.	
			Motivación a la participación por medio de normas de convivencia en el aula virtual		19. Crea un ambiente virtual amigable y solidario.	
					20. Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje	
		21. Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual				
Comunicación efectiva	Comunicación asertiva a través de medios	22. Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.	Siempre (5) Casi siempre (4)			

			digital con el estudiantes y su familia	23. Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.	A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
				24. Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales	

Instrumento de la variable competencia digital

Instrucciones:

- Lee con atención antes de responder cada pregunta.
- Marca con un aspa (X) solo una opción.

Nunca = 1 Casi nunca = 2 Algunas veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5

Dimensión 1: Alfabetización tecnológica						
Nº	Ítem	1	2	3	4	5
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles(Smartphone, Tablet).					
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).					
3	Navego por internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox,...).					
4	Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).					
5	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.					
6	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).					
7	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando					

	herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).					
8	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.					
9	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).					
10	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).					
11	Investigo y resuelvo problemas (configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).					
12	Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.					
13	Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.					
Dimensión 2 : Búsqueda y tratamiento de la información.						
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.					

15	Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.					
16	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.					
17	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.					
18	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.					
19	Usos organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.					
Dimensión 3 : Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.						
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.					
21	Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de					

	problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.					
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas					
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.					
Dimensión 4 : Comunicación y colaboración.						
24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digital.					
25	Se utilizar programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en internet.					
26	Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.					
27	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).					
28	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.					
29	Comunico efectivamente					

	información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.					
30	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube) .					
31	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes de otras culturas.					
32	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.					
Dimensión 5 : Ciudadanía digital						
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.					
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.					
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las					

	herramientas tecnológicas					
36	Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.					
37	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis compañeros.					
38	Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.					
Dimensión 6 : Creatividad e innovación						
39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.					
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.					
41	Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.					
42	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.					
43	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y					

	temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.					
44	Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.					

CUESTIONARIO DE HABILIDADES BLANDAS

Autor : Rodríguez (2020).

HABILIDADES BLANDAS		CALIFICACIÓN				
Responsabilidad		Valoración				
1	Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos.					
2	Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido.					
3	Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el intranet de acuerdo a la programación establecida					
Adaptabilidad						
4	Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia					
5	Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes, teniendo en cuenta edad, profesión y ámbito laboral, colocando ejemplos y casos relacionados al programa de estudios al que pertenecen					
6	Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas					
Comunicación						
7	Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail					
8	Redacta en forma asertiva la retro-alimentación de las tareas y trabajo final					
9	Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido					
El desarrollo de los demás						

10	Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes					
11	Promueve la formulación de conclusiones					
12	Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento					
	Gestión eficaz de la información					
13	Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes					
14	Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje					
15	Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales					

Cuestionario: Práctica pedagógica de los docentes

Objetivo: Determinar la influencia de las estrategias didácticas y competencia digital en las prácticas de la enseñanza de docentes con trabajo remoto en una red educativa, 2021.

Instrucciones: Estimado docente, le agradecería leer atentamente y marcar con un **(X)** la opción correspondiente a la información solicitada. Es totalmente anónimo y su procesamiento es reservado, por lo que le pedimos sinceridad en su respuesta, en beneficio de la mejora los aprendizajes.

Valoración:

- Nunca (1)
- Rara vez (2)
- A veces (3)
- A menudo (4)
- Siempre (5)

Datos Generales:

Sexo: M () F () **Edad:**..... **Años de servicio:**.....



N°	Ítem	1	2	3	4	5
	Conocimiento de la materia					
1	Demuestra conocimiento del tema y de la competencia planteadas en el CNEB					
2	Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.					
3	Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.					
4	Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.					

5	Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.					
Planificación y estrategias de enseñanza						
6	Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.					
7	Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan					
8	Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.					
9	Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.					
10	Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.					
11	Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación					
Evaluación						
12	Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.					
13	Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.					
14	Determina el nivel de logro de la competencia en base a evidencias de aprendizajes.					
15	Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren su competencia.					
16	Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto					
Ambiente de aprendizaje						
17	Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.					
18	Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.					
19	Crea un ambiente virtual amigable y solidario.					
20	Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje					
21	Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual					
Comunicación efectiva						
22	Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.					
23	Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.					
24	Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales					
25	Se comunica con la familia del estudiante para conocer el nivel de compromiso en su proceso de formativo.					

Anexo: Formulario de aplicación de instrumentos

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN: "Competencia digital y habilidades blandas en las prácticas pedagógicas de docentes de una institución educativa pública, Lima 2021"

Con motivo de la realización de la presente investigación, se solicita a usted, por favor, se sirva responder las preguntas con sinceridad y según su experiencia, ya que han de ser parte fundamental para el posterior análisis de la data obtenida, que ha de convertirse en información valiosa para los fines académicos que se buscan.

 coordseedcolqui@cased.edu.pe (no compartidos) 

[Cambiar de cuenta](#)

[Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Centro de Administración de Servicios Educativos. [Modificar sus estadísticas](#)

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la competencia digital

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Alfabetización tecnológica.								
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles(Smartphone, Tablet).	x		x		x		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	x		x		x		
3	Navego por internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox,...).	x		x		x		
4	Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).	x		x		x		
5	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.	x		x		x		
6	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).	x		x		x		
7	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).	x		x		x		
8	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.	x		x		x		
9	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).	x		x		x		
10	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).	x		x		x		
11	Investigo y resuelvo problemas(configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).	x		x		x		
12	Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.	x		x		x		

13	Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.	x		x		x		
Dimensión Búsqueda y tratamiento de la información.		Si	No	Si	No	Si	No	
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.	x		x		x		
15	Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.	x		x		x		
16	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.	x		x		x		
17	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.	x		x		x		
18	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	x		x		x		
19	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	x		x		x		
Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.		Si	No	Si	No	Si	No	
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.	x		x		x		
21	Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.	x		x		x		
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas	x		x		x		
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.	x		x		x		
Dimensión Comunicación y colaboración.		Si	No	Si	No	Si	No	
24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digital.	x		x		x		

25	Se utilizar programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en internet.	x		x		x		
26	Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.	x		x		x		
27	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).	x		x		x		
28	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	x		x		x		
29	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.	x		x		x		
30	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube) .	x		x		x		
31	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes de otras culturas.	x		x		x		
32	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Ciudadanía digital		Si	No	Si	No	Si	No	
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	x		x		x		
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.	x		x		x		
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las herramientas tecnológicas	x		x		x		
36	Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.	x		x		x		
37	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis compañeros.	x		x		x		
38	Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	x		x		x		
Dimensión Creatividad e innovación		Si	No	Si	No	Si	No	

39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.	x		x		x	
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.	x		x		x	
41	Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.	x		x		x	
42	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	x		x		x	
43	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.	x		x		x	
44	Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	x		x		x	

HAY SUFICIENCIA

Observaciones: _____

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

FARFÁN PIMENTEL, JOHNNY FÉLIX

06269132

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **DNI:**.....

METODÓLOGO

Especialidad del validador:.....

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

Lima, 15 de Octubre del 2021.



Firma del Experto Informante

Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide habilidades blandas

N°	Dimensiones/items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Responsabilidad								
1	Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos	x		x		x		
2	Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido	x		x		x		
3	Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el Siagie de acuerdo a la programación establecida	x		x		x		
Dimensión Adaptabilidad								
4	Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia	x		x		x		
5	Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes	x		x		x		
6	Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas	x		x		x		
Dimensión Comunicación.								
7	Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail	x		x		x		
8	Redacta en forma asertiva la retroalimentación de las tareas y trabajo final	x		x		x		
9	Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido	x		x		x		
Dimensión Desarrollo de los demás.								
10	Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes	x		x		x		
11	Promueve la formulación de conclusiones	x		x		x		
12	Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento	x		x		x		
Dimensión Gestión eficaz de la información								
13	Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes	x		x		x		

14	Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje	x		x		x		
15	Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales	x		x		x		

HAY SUFICIENCIA

Observaciones: _____

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

FARFÁN PIMENTEL, JOHNNY FÉLIX

06269132

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **DNI:.....**

METODÓLOGO

Especialidad del validador:.....

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

Lima, 15 de octubre del 2021.



Firma del Experto Informante

Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide prácticas pedagógicas

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Conocimiento de la materia								
1	Demuestra conocimiento del tema y de las competencia planteadas en el CNEB	x		x		x		
2	Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.	x		x		x		
3	Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.	x		x		x		
4	Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.	x		x		x		
5	Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.	x		x		x		
Dimensión Planificación y estrategias de enseñanza								
6	Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.	x		x		x		
7	Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan	x		x		x		
8	Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.	x		x		x		
9	Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.	x		x		x		
10	Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.	x		x		x		
11	Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación	x		x		x		
Dimensión Evaluación								
12	Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.	x		x		x		
13	Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.	x		x		x		

14	Determina el nivel de logro de las competencia en base a evidencias de aprendizajes.	x		x		x	
15	Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren sus competencia.	x		x		x	
16	Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto	x		x		x	
Dimensión Ambiente de aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
17	Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.	x		x		x	
18	Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.	x		x		x	
19	Crea un ambiente virtual amigable y solidario.	x		x		x	
20	Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje	x		x		x	
21	Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual	x		x		x	
Dimensión Comunicación efectiva		Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.	x		x		x	
23	Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.	x		x		x	
24	Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales	x		x		x	
25	Se comunica con la familia del estudiante para conocer el nivel de compromiso en su proceso de formativo.	x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ... **FARFÁN PIMENTEL, JOHNNY FÉLIX** **DNI:..... 06269132.....**

Especialidad del validador:..... **METODÓLOGO**

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

Lima, 15 de octubre del 2021



Dr. Johnny Félix Farfán Pimentel

Firma del Experto Informante
Especialidad

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

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la competencia digital

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Alfabetización tecnológica.								
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles(Smartphone, Tablet).	X		X		X		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	X		X		X		
3	Navego por internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox,...).	X		X		X		
4	Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).	X		X		X		
5	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.	X		X		X		
6	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).	X		X		X		
7	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).	X		X		X		
8	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.	X		X		X		
9	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).	X		X		X		
10	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).	X		X		X		
11	Investigo y resuelvo problemas(configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).	X		X		X		
12	Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.	X		X		X		

13	Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.	X		X		X		
Dimensión Búsqueda y tratamiento de la información.		Si	No	Si	No	Si	No	
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.	X		X		X		
15	Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.	X		X		X		
16	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.	X		X		X		
17	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.	X		X		X		
18	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	X		X		X		
19	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	X		X		X		
Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.		Si	No	Si	No	Si	No	
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X		
21	Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.	X		X		X		
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas	X		X		X		
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.							
Dimensión Comunicación y colaboración.		Si	No	Si	No	Si	No	
24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digital.	X		X		X		

25	Se utilizar programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en internet.	X		X		X		
26	Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.	X		X		X		
27	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).	X		X		X		
28	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	X		X		X		
29	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.	X		X		X		
30	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube) .	X		X		X		
31	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes de otras culturas.	X		X		X		
32	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.	X		X		X		
Dimensión Ciudadanía digital		Si	No	Si	No	Si	No	
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	X		X		X		
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.	X		X		X		
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las herramientas tecnológicas	X		X		X		
36	Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.	X		X		X		
37	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis compañeros.	X		X		X		
38	Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.							
Dimensión Creatividad e innovación		Si	No	Si	No	Si	No	

39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X	
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.	X		X		X	
41	Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.	X		X		X	
42	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	X		X		X	
43	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.	X		X		X	
44	Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	X		X		X	

Observaciones: El instrumento es pertinente para su aplicación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. VALDEZ ASTO JOSÉ LUIS **DNI:06993871**

Especialidad del validador: Doctor en Ciencias de la Educación

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

Lima, 15 de Octubre del 2021.



Firma del Experto Informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide habilidades blandas

N°	Dimensiones/items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Responsabilidad								
1	Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos	x		x		x		
2	Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido	x		x		x		
3	Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el Siagie de acuerdo a la programación establecida	x		x		x		
Dimensión Adaptabilidad								
4	Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia	x		x		x		
5	Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes	x		x		x		
6	Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas	x		x		x		
Dimensión Comunicación.								
7	Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail	x		x		x		
8	Redacta en forma asertiva la retroalimentación de las tareas y trabajo final	x		x		x		
9	Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido	x		x		x		
Dimensión Desarrollo de los demás.								
10	Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes	x		x		x		
11	Promueve la formulación de conclusiones	x		x		x		
12	Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento	x		x		x		
Dimensión Gestión eficaz de la información								
13	Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes	x		x		x		

14	Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje	x		x		x		
15	Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales	x		x		x		

Observaciones: El instrumento es pertinente para ser aplicado.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/MG VALDEZ ASTO JOSÉ LUIS **DNI:06993871**

Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Lima, **15 de Octubre** del 2021.

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



Firma del Experto Informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide prácticas pedagógicas

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Conocimiento de la materia								
1	Demuestra conocimiento del tema y de las competencia planteadas en el CNEB	X		X		X		
2	Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.	X		X		X		
3	Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.	X		X		X		
4	Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.	X		X		X		
5	Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.	X		X		X		
Dimensión Planificación y estrategias de enseñanza								
6	Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.	X		X		X		
7	Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan	X		X		X		
8	Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.	X		X		X		
9	Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.	X		X		X		
10	Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.	X		X		X		
11	Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación	X		X		X		
Dimensión Evaluación								
12	Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.	X		X		X		
13	Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.	X		X		X		

14	Determina el nivel de logro de las competencia en base a evidencias de aprendizajes.	X		X		X	
15	Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren sus competencia.	X		X		X	
16	Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto	X		X		X	
Dimensión Ambiente de aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
17	Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.	X		X		X	
18	Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.	X		X		X	
19	Crea un ambiente virtual amigable y solidario.	X		X		X	
20	Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje	X		X		X	
21	Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual	X		X		X	
Dimensión Comunicación efectiva		Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.	X		X		X	
23	Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.	X		X		X	
24	Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales	X		X		X	
25	Se comunica con la familia del estudiante para conocer el nivel de compromiso en su proceso de formativo.	X		X		X	

Observaciones: El instrumento es pertinente para ser aplicado.

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

Apellidos y nombres del juez validador. / Dr. VALDEZ ASTO JOSÉ LUIS **DNI:06993871**

Especialidad del validador: DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

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

Lima, **15 de Octubre** del 2021



Firma del Experto Informante
Especialidad

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

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la competencia digital

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Alfabetización tecnológica.								
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles(Smartphone, Tablet).	X		X		X		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	X		X		X		
3	Navego por internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox,...).	X		X		X		
4	Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).	X		X		X		
5	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.	X		X		X		
6	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).	X		X		X		
7	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).	X		X		X		
8	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.	X		X		X		
9	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).	X		X		X		
10	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).	X		X		X		
11	Investigo y resuelvo problemas(configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).	X		X		X		
12	Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.	X		X		X		
13	Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.	X		X		X		

Dimensión Búsqueda y tratamiento de la información.		Si	No	Si	No	Si	No
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.	X		X		X	
15	Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.	X		X		X	
16	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.	X		X		X	
17	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.	X		X		X	
18	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	X		X		X	
19	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	X		X		X	
Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.		Si	No	Si	No	Si	No
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X	
21	Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.	X		X		X	
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas	X		X		X	
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.	X		X		X	
Dimensión Comunicación y colaboración.		Si	No	Si	No	Si	No
24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digital.	X		X		X	
25	Se utilizar programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros otros usuarios en internet.	X		X		X	
26	Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.	X		X		X	

27	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).	X		X		X		
28	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	X		X		X		
29	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.	X		X		X		
30	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube) .	X		X		X		
31	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes de otras culturas.	X		X		X		
32	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.	X		X		X		
Dimensión Ciudadanía digital		Si	No	Si	No	Si	No	
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	X		X		X		
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.	X		X		X		
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las herramientas tecnológicas	X		X		X		
36	Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.	X		X		X		
37	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis compañeros.	X		X		X		
38	Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.	X		X		X		
Dimensión Creatividad e innovación		Si	No	Si	No	Si	No	
39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.	X		X		X		
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.	X		X		X		
41	Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.	X		X		X		
42	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	X		X		X		

43	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.	X		X		X		
44	Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: _____ HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina _____ **DNI:** _____ 09333287 _____

Grado y Especialidad del validador: _____ DOCTORA EN EDUCACIÓN _____

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.

Lima, 15 de Octubre del 2021.

¹ **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide habilidades blandas

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Responsabilidad								
1	Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos	X		X		X		
2	Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido	X		X		X		
3	Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el Siagie de acuerdo a la programación establecida	X		X		X		
Dimensión Adaptabilidad								
4	Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia	X		X		X		
5	Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes	X		X		X		
6	Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas	X		X		X		
Dimensión Comunicación.								
7	Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail	X		X		X		
8	Redacta en forma asertiva la retroalimentación de las tareas y trabajo final	X		X		X		
9	Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido	X		X		X		
Dimensión Desarrollo de los demás.								
10	Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes	X		X		X		
11	Promueve la formulación de conclusiones	X		X		X		
12	Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento	X		X		X		
Dimensión Gestión eficaz de la información								
13	Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes	X		X		X		
14	Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje	X		X		X		

15	Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales	X		X		X		
----	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: _____ HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina _____ **DNI:** _____ 09333287 _____

Grado y Especialidad del validador: _____ DOCTORA EN EDUCACIÓN _____

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.

¹ **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, 15 de Octubre del 2021.



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide prácticas pedagógicas

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Conocimiento de la materia								
1	Demuestra conocimiento del tema y de las competencia planteadas en el CNEB	X		X		X		
2	Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.	X		X		X		
3	Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.	X		X		X		
4	Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.	X		X		X		
5	Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.	X		X		X		
Dimensión Planificación y estrategias de enseñanza								
6	Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.	X		X		X		
7	Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan	X		X		X		
8	Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.	X		X		X		
9	Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.	X		X		X		
10	Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.	X		X		X		
11	Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación	X		X		X		
Dimensión Evaluación								
12	Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.	X		X		X		
13	Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.	X		X		X		
14	Determina el nivel de logro de las competencia en base a evidencias de aprendizajes.	X		X		X		
15	Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren sus competencia.	X		X		X		

16	Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto	X		X		X	
Dimensión Ambiente de aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
17	Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.	X		X		X	
18	Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.	X		X		X	
19	Crea un ambiente virtual amigable y solidario.	X		X		X	
20	Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje	X		X		X	
21	Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual	X		X		X	
Dimensión Comunicación efectiva		Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.	X		X		X	
23	Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.	X		X		X	
24	Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales	X		X		X	
25	Se comunica con la familia del estudiante para conocer el nivel de compromiso en su proceso de formativo.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ SI HAY SUFICIENCIA _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: _____ HUAYTA FRANCO, Yolanda Josefina _____ **DNI:** _____ 09333287 _____

Grado y Especialidad del validador: _____ DOCTORA EN EDUCACIÓN _____

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.

Lima, 15 de Octubre del 2021.

¹ **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la competencia digital

N°	Dimensiones/items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Alfabetización tecnológica.								
1	Soy capaz de utilizar distintos tipos de sistemas operativos instalados en una PC (Microsoft Windows, Linux, Mac) y en dispositivos móviles(Smartphone, Tablet).	x		x		x		
2	Soy capaz de utilizar distintos dispositivos móviles (Smartphone, Tablet).	x		x		x		
3	Navego por internet con diferentes navegadores (Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox,...).	x		x		x		
4	Domino distintas herramientas tecnológicas para el tratamiento de la información (Microsoft Word, Excel).	x		x		x		
5	Soy capaz de utilizar distintas herramientas de tratamiento de imágenes digital, audio o video digital.	x		x		x		
6	Me puedo comunicar con otras personas utilizando herramientas de comunicación sincrónica vía Web (chat, servicios de mensajería instantánea, Skype).	x		x		x		
7	Soy capaz de comunicarme con otras personas utilizando herramientas de comunicación asincrónica vía Web (foros, redes sociales, tweet).	x		x		x		
8	Se diseñar páginas web utilizando algún programa informático, incluyendo textos, imágenes, audio, links.	x		x		x		
9	Se usar software de trabajo colaborativo utilizando las herramientas tipo Groupware (Google Apps, BSCW, Open Groupware).	x		x		x		
10	Domino las herramientas de la Web 2.0 para compartir y publicar recursos en línea (Blog, Slideshare, YouTube, Podcast).	x		x		x		
11	Investigo y resuelvo problemas(configurar correo electrónico, configurar antivirus, desfragmentar el disco duro).	x		x		x		
12	Uso de manera eficaz Moodle o WebCt como apoyo académico.	x		x		x		

13	Me siento capaz de realizar gestiones virtuales utilizando secretarías virtuales y bibliotecas virtuales.	x		x		x		
Dimensión Búsqueda y tratamiento de la información.		Si	No	Si	No	Si	No	
14	Soy capaz de localizar información a través de diferentes fuentes y bases de datos disponibles en internet.	x		x		x		
15	Planifico búsquedas de información en internet para la resolución de problemas.	x		x		x		
16	Se identificar la información relevante evaluando distintas fuentes virtuales y su origen.	x		x		x		
17	Soy capaz de organizar, analizar y usar éticamente la información a partir de una variedad de fuentes y medios tecnológicos.	x		x		x		
18	Sintetizo la información seleccionada adecuadamente para la construcción y asimilación del nuevo contenido, mediante tablas, gráficos o esquemas.	x		x		x		
19	Uso organizadores gráficos y software para la realización de mapas conceptuales y mentales (CmapTool, Mindomo), diagramas o esquemas, para presentar las relaciones entre ideas y conceptos.	x		x		x		
Dimensión Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.		Si	No	Si	No	Si	No	
20	Soy capaz de identificar y definir problemas y/o preguntas de investigación utilizando herramientas tecnológicas.	x		x		x		
21	Utilizo los recursos y herramientas digital para la exploración de temas del mundo actual y la solución de problemas reales, atendiendo a necesidades personales, sociales.	x		x		x		
22	Se analizar las capacidades y limitaciones de los recursos y herramientas tecnológicas	x		x		x		
23	Configuro y resuelvo problemas que se presenten relacionados con hardware, software y sistemas de redes para optimizar su uso para el aprendizaje.	x		x		x		
Dimensión Comunicación y colaboración.		Si	No	Si	No	Si	No	
24	Comparto información de interés con mis compañeros empleando una variedad de entornos y medios digital.	x		x		x		

25	Se utilizar programas informáticos (SlideShare, Google Docs) y herramientas tecnológicas para administrar y comunicar información con mis compañeros y otros usuarios en internet.	x		x		x		
26	Soy capaz de desenvolverme en redes virtuales de ámbito académico.	x		x		x		
27	Soy capaz de diseñar, crear o modificar una Wiki (Wikispaces, Nirewiki).	x		x		x	x	
28	Se utilizar los marcadores sociales para localizar, almacenar y etiquetar recursos de Internet.	x		x		x	x	
29	Comunico efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando variedad de medios y formatos digital.	x		x		x	x	
30	Interactúo con otros compañeros y usuarios empleando las redes sociales (Facebook, Ning, Twiter) y canales de comunicación (Blog, YouTube) .	x		x		x	x	
31	Soy capaz de desarrollar una comprensión cultural y una conciencia global mediante la comunicación con otros estudiantes de otras culturas.	x		x		x	x	
32	Soy capaz de coordinar actividades en grupo utilizando las herramientas y medios tecnológicos.	x		x		x	x	
Dimensión Ciudadanía digital		Si	No	Si	No	Si	No	
33	Asumo un compromiso ético en el uso de la información digital y de las herramientas tecnológicas, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la referencia adecuada de las fuentes.	x		x		x		
34	Promuevo y practico el uso seguro, legal y responsable de la información y de las herramientas tecnológicas.	x		x		x		
35	Demuestro la responsabilidad personal para el aprendizaje a lo largo de la vida utilizando las herramientas tecnológicas	x		x		x		
36	Demuestro una actitud positiva frente al uso de herramientas tecnológicas para apoyar la colaboración y el aprendizaje.	x		x		x		
37	Me considero competente para hacer críticas constructivas, juzgando y haciendo aportaciones a los trabajos con herramientas tecnológicas desarrollados por mis compañeros.	x		x		x		
38	Demuestro liderazgo para la ciudadanía digital dentro de mi grupo.							
Dimensión Creatividad e innovación		Si	No	Si	No	Si	No	

39	Tengo la capacidad de concebir ideas originales, novedosas y útiles utilizando herramientas tecnológicas.	x		x		x	
40	Soy capaz de crear trabajos originales utilizando herramientas tecnológicas tradicionales y actuales.	x		x		x	
41	Identifico tendencias tomando en cuenta las posibilidades de uso que me prestan las herramientas tecnológicas.	x		x		x	
42	Soy capaz de adaptarme a nuevas situaciones y entornos tecnológicos.	x		x		x	
43	Uso modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos utilizando las herramientas tecnológicas.	x		x		x	
44	Desarrollo materiales donde utilizo las herramientas tecnológicas de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.	x		x		x	

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

Apellidos y nombres del juez validador. / Dr: ...LIZANDRO CRISPÍN ROMMEL. DNI:.....09554022..

Especialidad del validador:.....ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.....

¹Pertinencia:El ítem corresponde al concepto teórico formulado de Octubre del 2021.

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

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



Firma del Experto Informante
Especialidad

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide habilidades blandas

N°	Dimensiones/items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Responsabilidad								
1	Publica las calificaciones de sus estudiantes en los plazos establecidos	x		x		x		
2	Realiza las tutorías virtuales en el horario comprometido	x		x		x		
3	Registra la asistencia de sus estudiantes a clase en el Siagie de acuerdo a la programación establecida	x		x		x		
Dimensión Adaptabilidad								
4	Utiliza con destreza las plataformas virtuales educativa y de video conferencia	x		x		x		
5	Adapta su metodología al perfil de sus estudiantes	x		x		x		
6	Adapta su metodología a los estudiantes conectados a la clase por video conferencia, estando atento a sus preguntas, comentarios y adecuando las posibles limitaciones tecnológicas	x		x		x		
Dimensión Comunicación.								
7	Envía mensajes claros y concisos a sus estudiantes para motivar la participación por medio de anuncios o e-mail	x		x		x		
8	Redacta en forma asertiva la retroalimentación de las tareas y trabajo final	x		x		x		
9	Recuerda a sus estudiantes actividades importantes de acuerdo al cronograma establecido	x		x		x		
Dimensión Desarrollo de los demás.								
10	Formula preguntas que propician la discusión técnica y permita exponer los argumentos por parte de sus estudiantes	x		x		x		
11	Promueve la formulación de conclusiones	x		x		x		
12	Ejercita el pensamiento crítico de sus estudiantes a partir de casos reales, la observación o el razonamiento	x		x		x		
Dimensión Gestión eficaz de la información								
13	Selecciona de manera pertinente sitios web que enriquecen el aprendizaje de sus estudiantes	x		x		x		

14	Verifica los materiales y contenidos de su aula virtual, teniendo en cuenta aquello que favorezca el aprendizaje	x		x		x		
15	Actualiza la información de su aula virtual teniendo al día las fechas de realización de las actividades virtuales	x		x		x		

Observaciones: _____ **HAY SUFICIENCIA** _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. / Dr:**LIZANDRO CRISPÍN ROMMEL**.... **DNI:.....09554022.....**

Especialidad del validador:.....**ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**.....

Lima, **15 de Octubre** del 2021.

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

**Firma del Experto Informante
Especialidad**

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide prácticas pedagógicas

N°	Dimensiones/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión Conocimiento de la materia								
1	Demuestra conocimiento del tema y de las competencia planteadas en el CNEB	x		x		x		
2	Vincula el contenido con las situaciones significativas y retadoras.	x		x		x		
3	Comunica el contenido de la sesión de forma comprensible a través de medios tecnológicos que facilitan el trabajo remoto.	x		x		x		
4	Desarrolla las clases de acuerdo con las necesidades de aprendizaje en el contexto actual.	x		x		x		
5	Propone a los estudiantes materiales y/o recursos para afrontar los retos o desafíos propuestos.	x		x		x		
Dimensión Planificación y estrategias de enseñanza								
6	Diseña experiencias de aprendizaje que permitan dar oportunidades para el desarrollo de competencia.	x		x		x		
7	Considera las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes, además del contexto en que se desarrollan	x		x		x		
8	Utiliza estrategias para acompañar el proceso de aprendizaje de forma remota.	x		x		x		
9	Utiliza material, tecnología y recursos adecuados para el trabajo remoto.	x		x		x		
10	Involucra y motiva a los estudiantes con estrategias didácticas dentro de la virtualidad.	x		x		x		
11	Utiliza las evidencias de aprendizaje de los estudiantes para guiar la planificación	x		x		x		
Dimensión Evaluación								
12	Comunica con claridad los criterios de evaluación que se tomarán en cuenta.	x		x		x		
13	Selecciona y analiza las evidencias de aprendizaje para determinar los avances y dificultades de los estudiantes.	x		x		x		

14	Determina el nivel de logro de las competencia en base a evidencias de aprendizajes.	x		x		x	
15	Brinda retroalimentación, apoyo y recursos para que los estudiantes superen sus dificultades y mejoren sus competencia.	x		x		x	
16	Evalúa a los estudiantes teniendo en cuenta sus posibilidades y su esfuerzo frente al trabajo remoto	x		x		x	
Dimensión Ambiente de aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
17	Crea un clima de confianza y respeto mutuo en el aula virtual.	x		x		x	
18	Emplea diversas estrategias metodológicas para fomentar la participación del estudiante.	x		x		x	
19	Crea un ambiente virtual amigable y solidario.	x		x		x	
20	Motiva a la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje	x		x		x	
21	Anima a los estudiantes a interactuar respetuosamente en el aula virtual	x		x		x	
Dimensión Comunicación efectiva		Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza el vocabulario y la gramática correcta al hablar y escribir.	x		x		x	
23	Cuenta con audio y video adecuados para la clase remota.	x		x		x	
24	Se comunica con el estudiante a través de plataformas educativas, mensajería y/o redes sociales	x		x		x	
25	Se comunica con la familia del estudiante para conocer el nivel de compromiso en su proceso de formativo.	x		x		x	

Observaciones: HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. / Dr.:LIZANDRO CRISPÍN ROMMEL..... DNI:....09554022.....

Especialidad del validador:.....ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN.....

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

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

Lima, 15 de Octubre del 2021

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
DOCENTE DE LA ESCUELA DE POS GRADO

Firma del Experto Informante
Especialidad