



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De  
Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución  
Educativa Daule, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Administración de la Educación

**AUTORA:**

Barzola Arreaga, Liliana Lisbeth ([orcid.org/ 0000-0002-1014-2075](https://orcid.org/0000-0002-1014-2075))

**ASESORA:**

Dr. Espinoza Salazar, Liliana Ivonne ([orcid.org/00-0002-6336-4771](https://orcid.org/00-0002-6336-4771))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**PIURA - PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedico principalmente a Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional durante todo el trayecto de estudio, a mi esposo por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias. Y en especial a mis queridas hijas quienes han estado inmenso en este arduo caminar a fin de cumplir con este objetivo propuesto.

## **AGRADECIMIENTO**

Dios por ser la luz incondicional que ha guiado mi camino. A la gloriosa universidad Cesar Vallejo. A mis catedráticos, en especial a la Dra. Liliana Ivonne Espinoza Salazar. Asesora de tesis quien estuvo guiándome académicamente con su experiencia y profesionalismo.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	vii
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II.MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	12
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	15
3.5. Procedimientos .....	16
3.6. Método de análisis de datos .....	16
3.7. Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS .....	17
V.DISCUSIÓN.....	24
VI.CONCLUSIONES.....	31
VII RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1 Población .....	14
Tabla 2 Nivel de proceso de recursos digitales .....	17
Tabla 3 variable de recursos digitales .....	18
Tabla 4 Insumos para el diseño de la propuesta .....	20
Tabla 5 Nivel de proceso de enseñanza aprendizaje .....	21
Tabla 6 variable proceso de enseñanza aprendizaje.....	22

## Índice de figuras

Figura 1.Diseño de la investigación .....	12
---	----

## RESUMEN

La investigación denominada propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022, tuvo como objetivo elaborar una propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022. La investigación planteó la hipótesis que afirmaba que la elaboración de una propuesta de recursos digitales permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022. La muestra de estudio corresponde a 30 profesionales en docencia, entre ellos 19 mujeres y 11 varones. El estudio es no experimental, asume un diseño descriptivo propositivo, donde se trabajó dos cuestionarios con la escala de Likert, para el cual se tabulo la data en SPSS versión 21. Como resultado se obtuvo que el nivel de recursos digitales es medio con un 53,3%, y el nivel de proceso enseñanza aprendizaje se ubica en un nivel alto con un 93,3%. El estudio concluye afirmando que una propuesta de recursos digitales permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022.

**Palabras clave:** Contenido académico, productividad digital, herramienta digital de comunicación, instrucción, desarrollo.

## **ABSTRACT**

The research called proposal of digital resources to improve the teaching-learning process of teachers of a Daule educational institution, 2022, aimed to develop a proposal of digital resources to improve the teaching-learning process of teachers of a Daule educational institution, 2022. The research raised the hypothesis that the development of a proposal for digital resources will improve the teaching-learning process of teachers at a Daule educational institution, 2022. The study sample corresponds to 30 teaching professionals, including 19 women and 11 men. The study is non-experimental, it assumes a proactive descriptive design, where two questionnaires were worked with the Likert scale, for which the data was tabulated in SPSS version 21. As a result, it was obtained that the level of digital resources is medium with a 53.3%, and the level of the teaching-learning process is located at a high level with 93.3%. The study concludes by stating that a proposal for digital resources will improve the teaching-learning process of teachers at a Daule educational institution, 2022.

**Keywords:** Academic content, digital productivity, digital communication tool, instruction, development.



## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el espacio educativo, en particular, los procedimientos de enseñanza y aprendizaje han pasado por una transformación, antes se desarrollaba únicamente en espacios físicos delimitados conocidos como el aula, donde las personas interactuaban cara a cara, y el estudiante necesitaba viajar a estos lugares, tales como: bibliotecas, campus, laboratorios y salones para aprender (MacKenzie, A et al., 2022), ahora los recursos digitales que son softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas, (Zehle et. al, 2019), permiten a docentes y alumnos interactuar virtualmente y lograr objetivos académicos.

Sin embargo, la realidad nos muestra que garantizar la continuación de la enseñanza y el aprendizaje, se debe migrar hacia una modalidad de enseñanza y aprendizaje flexible, recalibrar el plan de estudios, capacitar al cuerpo docente, actualizar la infraestructura, implementar un plan estratégico y evaluar todos los aspectos del plan.

En París, una Encuesta Internacional de procedimientos de enseñanza-aprendizaje de OCDE, un 40% de los profesores no tiene conocimiento sobre el uso integral de los diversos recursos digitales (Schlichter, 2020).

Así también Canadá, el informe de Educators, Technology and Skills of the 21st Century, indica los profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje presentan dificultades para la integración en recursos digitales a su clase, ya que muchos docentes profesan que su formación inicial no los ha preparado bien para ninguna tecnología o habilidad del siglo XXI, (Tarbuton, 2018).

En Estados Unidos, después de la epidemia del COVID-19, la usanza de recursos digitales aumento para el proceso de enseñanza-aprendizaje (WEF, 2020), de esta manera se contribuye en que los educandos desarrollen sus destrezas fundamentales en el siglo XXI (UNESCO, 2018).

En nuestra realidad a nivel nacional se observa en Ecuador, existe una carencia de recursos pedagógicos en la casa, los padres tienen un nivel inferior académico, carencias en el proceso educativo de los profesores, (Guerra, 2020).

Por su parte, Trujillo (2020) explica las diversas iniciativas que el gobierno ecuatoriano ha impulsado para contribuir a las escuelas básicas, como la creación del Sistema Integral de Tecnología Escolar y Comunitaria (SITEC), por parte del MinEduc.

Además, en Quito, el Plan de Contingencia Covid-19, trabajo un Moodle sobre autoaprendizaje para los docentes. Sin embargo, tanto profesores, como estudiantes carecen de instrucción y destrezas de computación para interactuar con la plataforma educativa, (INEC, 2017).

A nivel local, se observa que, en una institución educativa del Ecuador, en el Cantón Daule, se evidencia un déficit en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje. Por la falta de capacitaciones y actualizaciones por partes de los docentes, esta situación tiene entre sus causas, desactualización docente en uso de los recursos digitales, muestra poco interés a utilizar los recursos digitales es necesario investigar esta situación por cuanto está generando insatisfacción de los estudiantes, incumplimiento de metas pedagógicas, clases tradicionales y estudiantes desactualizados en uso de recursos tecnológicos.

Por lo expuesto anteriormente se formuló como problema general: ¿De qué manera una propuesta de recursos digitales mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022?

En cuanto a la justificación, el estudio tiene implicancia práctica debido a que pretende beneficiar el proceso enseñanza aprendizaje, con una representación conveniente del escenario en que se halla los profesores, para que se tomen acciones pertinentes; según Godber & Atkins (2021) el proceso de aprendizaje y enseñanza con recursos digitales ha brindado la oportunidad de instruir y educarse de formas innovadoras. También presenta relevancia social, porque demostrará que la utilización exitosa de los recursos digitales depende no solo del acceso suficiente herramientas, sino también de la disponibilidad de suficientes redes de capacitación, conocimiento y apoyo para los docentes Álvarez (2000). Asimismo, tiene utilidad metodológica porque la propuesta considerará dimensiones de las variables de estudio, estableciendo dos cuestionarios para la compilación de la data mostrando su validez y confiabilidad, los cuales servirán de antecedentes para nuevas propuestas, siendo un aporte para la plana docente y los administrativos.

El objetivo general de la investigación es elaborar una propuesta de recurso digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022. En consecuencia, se proponen como objetivos específicos: Evaluar el nivel de recursos digitales en sus dimensiones: contenido académico digital, productividad digital y herramienta digitales de comunicación de los docentes de una institución educativa Daule, 2022; Identificar los componentes requeridos para diseñar la propuesta de recurso digitales de una institución educativa Daule, 2022; Determinar el nivel de proceso de enseñanza aprendizaje en sus dimensiones: instructivo, desarrolladora y educativa de los docentes de una institución educativa Daule, 2022.

También como hipótesis general: Se afirma que la elaboración de una propuesta de recursos digitales permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022.

## II.MARCO TEÓRICO

En el ámbito nacional, en Quito Guerra (2020) propone el proceso enseñanza aprendizaje a través de recursos digitales para un colegio en Amazonas. Su metodología cuantitativa, un estudio exploratorio descriptivo, tomando como muestra 113 estudiantes y 3 docentes de la Institución Educativa Fiscal Amazonas, se realizaron encuestas. Los resultados de este estudio destacaron que el proceso de enseñanza aprendizaje mejoro debido a la implementación de recursos digitales incrementó en un 67% en la institución Educativa.

En Guadas, Beltrán y Enciso (2019) realizó una propuesta de implementación de recursos educativos digitales para optimizar el desarrollo de proyectos de investigación. Esta investigación se hizo con una metodología cuantitativa de tipo básica con un diseño no experimental, descriptiva, teniendo una muestra censal de entre 3 profesores y 52 estudiantes. Los resultados de este estudio destacaron que la implementación de recursos digitales incrementó en un 83,2% el desarrollo de proyectos.

En Quito, Ramírez (2021), propone la usanza de recursos digitales para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje en una escuela básica de Chilla. Esta investigación fue de diseño descriptivo, con un enfoque cuantitativo, utilizando como instrumento el cuestionario, siendo la muestra 19 profesores, 11 profesoras, 20 docentes categorizados según los grados: preparatoria, elemental, media, superior y bachillerato. Los resultados del estudio afirman que YouTube en un 27,27%, es la mejor plataforma para distribuir contenido. Se concluyó que, es de vital importancia de incorporar los recursos digitales en el proceso educativo, ya que más del 90% de estudiantes usa tecnología en sus casas para estudiar.

En Quito, Moso, Chilibingua y Subia (2021) proponen los recursos didáctico digital visual en el desarrollo de habilidades comunicativas. Su metodología cuantitativa, un estudio exploratorio descriptivo, tomando como muestra 195 personas conformado por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Lev Vygotsky, se realizaron encuestas. Entre los resultados se encontró que el 100% de los docentes desearían contar con un manual de material visual para la utilización de recursos digitales visuales, concluyendo que la implementación del proyecto a nivel institucional ayudaría a desarrollar las competencias comunicativas tanto cognitiva, procedimental.

A nivel internacional, se encuentra en Filipinas, Filomena et al (2021) quienes estudian el proceso de enseñanza aprendizaje en medio de la pandemia utilizando recursos digitales. Esta investigación se hizo con una metodología cuantitativa de tipo básica con un diseño no experimental, descriptiva, teniendo una muestra 154 estudiantes. Demostraron que estudiantes en 82,61% y docentes en un 94,4% tienen acceso a Internet. Sin embargo, la mayoría de ellos informaron conexiones a Internet inestables. Se concluyó que, es de vital importancia de incorporar los recursos digitales en el proceso educativo a través de recursos digitales que no requieran de Wifi.

En España, Venegas (2017), quien propone la valoración de la usabilidad de recursos digitales como soporte para el proceso de enseñanza aprendizaje del curso de matemáticas para una escuela básica. La investigación está diseñada basada en estudio de casos, descriptiva, con un enfoque mixto, utilizando como instrumento el cuestionario y guía de entrevistas, siendo la muestra 46 alumnos de educación básica. Los resultados del estudio el 100% de los estudiantes utiliza el hardware de manera autónoma en el proceso de enseñanza aprendizaje con recursos digitales. Se concluyó que, es de vital importancia de incorporar los recursos digitales en el proceso educativo, ya que un 62,5% de los estudiantes usan los tics para lograr el aprendizaje.

En Perú por Olivares (2021) propone recursos digitales y la instrucción virtual para los alumnos del curso de computación. Esta investigación se hizo con una metodología cuantitativa de tipo básica con un diseño no experimental, descriptiva, teniendo una población con 82 estudiantes del de tipo censal y se aplicó encuestas, utilizando dos cuestionarios con la escala de tipo Likert. Se obtuvo en los resultados estadísticos que la variable recursos digitales en (40,2%) es relevante para la nueva modalidad y mejora del aprendizaje virtual. Se concluyó que si hay una correlación positiva moderada de 0,619 entre las variables recursos digitales y el proceso de aprendizaje.

En Venezuela por Buonocore & Valerie (2018) realiza una propuesta de un método online que brinde recursos y servicios con la data educativa, aplicado a alumnos de grado secundario de la escuela San Agustín del Marqués. Su metodología cuantitativa, un estudio exploratorio descriptivo, tomando como muestra 783 alumnos de la escuela, 28 docentes, y también el director, se

realizaron entrevistas y encuestas. Entre los resultados se encontró que los recursos y servicios que brindan las bibliotecas escolares se involucran en el cronograma de actividad docente e investigación en términos generales, el 14% de la población académica, el 37% está totalmente de acuerdo con el apartado, y el 49% está de acuerdo, por lo que se concluye que la implicación de ese proyecto social causará alto impacto en la búsqueda, difusión y preservación del conocimiento.

En cuanto al concepto de la variable dependiente el proceso enseñanza aprendizaje, Paiva (2004) define que enseñar y aprender es una dinámica que tiene variables las cuales presentan interacción acorde a lo que los alumnos trabajan para lograr sus objetivos y en el proceso de contrastación de nuevas instrucciones, conductas y destrezas; considera que el proceso de enseñanza requiere primero un proceso cooperativo, que es producto de la interacción; la enseñanza y el aprendizaje son actividades presentes en diferentes contextos, épocas y civilizaciones. Para Artavia (2005) quien hace énfasis en la relevancia de la maleabilidad docente y de las habilidades docentes, y también señala que la interacción docente-alumno implica emoción, se da cuenta de lo necesaria que es la estructura motivacional del alumno y la salud del proceso de enseñanza aprendizaje.

También Guevara (2005) afirma que es relevante en el proceso de enseñanza porque existe evidencia experimental de que el nivel de interacción que establece un estudiante con un objeto de conocimiento afecta la probabilidad de generalización de las habilidades y destrezas que se ejercitan. Para Oncu & Cakir (2011) el proceso de enseñanza aprendizaje, tiene distintas perspectivas entre ellas, la cognitiva (generar un aprendizaje debido a operaciones); y constructivista (proceso de enseñanza aprendizaje construye nuevos saberes). Lin et al, (2015) define el proceso de enseñanza aprendizaje como proceso de cooperación entre docente y estudiante, será sin duda un catalizador para que los profesores asuman nuevas actitudes hacia el acto de enseñar y aprender, en ese proceso de interacción que se establece ahora hay un sinfín de recursos disponibles en línea que permiten una diversificación de acercamientos a los estudiantes, pasándolos a construir su propio conocimiento, de acuerdo con sus intereses y necesidades,

En la revisión de los modelos teóricos sobre la variable proceso enseñanza aprendizaje, se localiza a Dick & Carey (2005) quienes destacaron la importancia de utilizar un enfoque sistemático en el diseño de la instrucción. Los componentes del sistema incluyen el maestro, el alumno, los materiales de instrucción y el entorno de aprendizaje. Se identifican objetivos de instrucción, luego llevar a cabo un análisis de instrucción, para así identificar los comportamientos de entrada y las características del alumno, también escribir objetivos de desempeño, consiguiendo se desarrollen ítems de prueba con referencia a criterios, así también desarrolla una estrategia de instrucción, y se seleccionan materiales didácticos, para realizar una evaluación formativa, y realizar una evaluación sumativa. La efectividad del enfoque sistemático en el diseño de enseñanza aprendizaje dimensionado en 1) enfoque cuando se establece una meta u objetivos claros desde el principio para guiar el diseño de la instrucción, 2) vínculo cuidadoso entre cada componente y 3) un proceso empírico y replicable.

Luego también encontramos el modelo de Betancourt et al. (2019) que plantea un modelo de tres dimensiones: 1) Dimensión Tecnológica Formativa se refiere a orientar y orientar el proceso de enseñanza, es decir, caracterizar las tecnologías y recursos con que cuenta la diversidad del trabajo del sujeto laboral, y los métodos técnicos que en ellos se desarrollan, y por tanto sus características contextualizadas, de acuerdo con los requerimientos sociolaborales de la entidad laboral 2) Dimensión Didáctica Formativa se enfoca en orientar y sentar las bases de un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se sistematice la lógica del proceso de apropiación de contenidos especializados con la enseñanza y los arreglos didácticos. 3) Dimensión Socio profesional Formativa que se encarga de basar la orientación del proceso docente en evaluar el crecimiento profesional de los trabajadores a través de la forma en que sienten, piensan y se comportan en la ejecución de tareas y proyectos, así como el efecto desde una perspectiva técnica, económica, energética, ambiental y social.

Por lo tanto, el modelo teórico que se asumió para el desarrollo de la presente investigación es el de los procesos consientes de Instrucción de Álvarez (2000) con el que se sustentara la variable proceso de enseñanza aprendizaje, se dimensiona en 1) Instructiva, se le designa a las destrezas, lógica, pensamiento científico y de la carrera educativa, 2) Desarrolladora, se refiere a las capacidades de analizar,

sintetizar y producir, puesto que la instrucción no está enfocada a los conocimientos maduros, en cambio está concentrado en los conocimientos que están en un proceso de maduración, lo cual logrará “una aprendizaje significativo”, una enseñanza que se desarrolla 3)Educativa, se refiere a los valores y actitudes prescrita como la conciencia y personalidad.

La teoría en la que se sustenta la variable dependiente proceso de enseñanza aprendizaje es el marco teórico de Álvarez (2000) proceso formativo consciente, que propone involucrar y comprometer al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje y su comunidad en la resolución de problemas. La cual se enfoca epistemológicamente en: El enfoque inductivo-deductivo, con su conjunto de principios sobre la base de una concepción holístico-dialectico, en la práctica del marco teórico, respecto al proceso consciente involucra entender que: Todo procedimiento consciente está conformado por: diseño, ejecución y evaluación. Conjuntamente, todo ello tiene que fundamentarse en la administración (planificación, organización, regulación y inspección).

En cuanto a la variable de recursos digitales, Zehler et.al (2019), lo define como los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas. también Valarezo & Santos (2019) conceptualiza los recursos digitales como herramienta pedagógica para los servicios pedagógicos, a través de estos recursos se viabiliza la misión del saber, encaminada a formar la práctica técnica, asegurando la comprensión del saber y no limitándose al desarrollo de habilidades técnicas. Por otro lado, Bonilla, Mantecón & Lena (2018) conceptualiza los recursos digitales no solo como herramientas de comunicación sino de interacción para el desarrollo de los estudiantes.

También Santos & Valarezo (2019) manifiestan que los recursos digitales facilitan el acceso y las oportunidades para impactar positivamente en el proceso virtual de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. Para Hennessy et al (2022) corrobora la necesidad de una formación constante, afirmando que muchos docentes evitan usar recursos digitales, pero cuando el docente se involucra en los procesos de formación, aumenta su compromiso, lo que contribuye al movimiento del docente hacia el uso de los recursos digitales. Para Sun (2016) los recursos digitales aplicados como herramienta pedagógica viabilizan la misión del saber



asegurando la comprensión sin limitarse en el desarrollo de habilidades, además de establecer recursos esenciales son factores en el desarrollo de los estudiantes, impactando de manera positiva al procedimiento de enseñanza-aprendizaje,

En la revisión de los modelos teóricos sobre la variable recursos digitales, se localiza a Sunkel et al (2012) que plantea un modelo para la integración de recursos digitales en colegios de Latinoamérica y el caribe conformado por tres dimensiones: 1) Dimensión de Equidad se refiere a optimizar la distribución respecto al resultado educativo y aumentar el alcance en la enseñanza a niveles secundarios de la sociedad 2) Dimensión Calidad se enfoca en el progreso de los resultados del aprendizaje de los estudiantes. 3) Dimensión Eficiencia que se encarga de optimizar la administración de los distintos requerimientos en finanzas, de recurso humano y de data del sistema de educación.

Así también, encontramos el modelo CONNECT sugiere que se deben mezclar contextos y métodos de aprendizaje, define el uso del modelo de aprendizaje contextual, dimensionado 1) contexto personal, 2) físico y 3) sociocultural de los estudiantes es fundamental; define específicamente el papel de la libre elección de este tipo de aprendizaje. El modelo se originó a partir de CONNECT, que fue cofinanciado por la Comisión Europea en el marco del programa IST - Tecnologías de la Sociedad de la Información (Agogi, 2006). El objetivo era implementar las actividades propuestas en las escuelas por docentes y educadores, las cuales fueron concebidas originalmente bajo el concepto de aprendizaje informal obtenido en museos y parques científicos (Gámez, 2015).

Por otro lado, tenemos a el modelo FSM (Five Stage Model of E-learning) fue desarrollado por Gilly Salmon (2000) explicado en su libro E-moderating, se dimensiona en 1) Acceso y motivación 2) Socialización en línea 3) Intercambio de información 4) Construcción del conocimiento 5) Desarrollo del aprendizaje virtual con la ayuda de un moderador. Su proyecto representa escaleras en las que cada paso expresa habilidades académicas, técnicas y de moderación inscritas en el aprendizaje y la educación en una comunidad virtual, se relacionan entre sí a través de la interacción entre sus elementos. La base teórica del modelo consta de: Zona de Desarrollo Próximo, Constructivismo y Aprendizaje Cooperativo de Vygotsky.

El modelo que se asumió para el desarrollo de la presente investigación de la variable recursos digitales es el modelo DLR de Zehle et. al (2019), definió los DLR

(Digital Learning Resources) como aplicaciones (aplicaciones), software, programas o sitios web que están diseñados para implicar a los alumnos en actividades de aprendizaje y respaldar los equívocos de aprendizaje de los escolares; no incluye hardware de tecnología; excluye las computadoras, laptops, pizarras interactivas y otros dispositivos necesarios para usar los DLR, planeta un modelo de tres dimensiones 1) Las herramientas de contenido académico digital están diseñadas para ofrecer recursos de contenido académico o involucrar a los estudiantes en actividades para aprender contenido o habilidades académicas que incluyen, entre otros, contenido o habilidades de lenguaje y alfabetización. Los ejemplos son un tutorial sobre una nueva habilidad matemática, una simulación física o matemática, o recursos visuales como un video corto que describe una formación geográfica, 2) Las herramientas de productividad digital están diseñadas para ofrecer recursos que ayuden a los estudiantes a planificar, documentar, organizar y analizar contenido. Estas herramientas no contienen contenido académico; los ejemplos incluyen una herramienta de presentación de diapositivas, una herramienta de línea de tiempo o una herramienta de mapas conceptuales, 3) Las herramientas de comunicación digital están diseñadas para ofrecer recursos que los estudiantes pueden usar para comunicarse, colaborar, trabajar en red o compartir información. Estas herramientas no contienen contenido académico; los ejemplos incluyen herramientas para compartir documentos para apoyar el trabajo conjunto, o una herramienta de diario o blog, (Stansfield, M et al, 2009).

Así también, la teoría que sustenta la variable independiente recursos digitales es la de Van Merriënboer & Sweller (2005) de la carga cognitiva, asume que, para un aprendizaje efectivo, la arquitectura cognitiva de los recursos digitales del alumno debe estar alineada a las condiciones de instrucción. La arquitectura cognitiva del alumno consiste en la memoria sensorial, la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo. La teoría asume que el aprendizaje ocurre a través de una memoria de trabajo muy limitada y una memoria a largo plazo ilimitada. La memoria de trabajo tiene una capacidad y una duración limitadas cuando se trata de información nueva. La memoria de trabajo está compuesta por dos procesadores de información auditiva y visual, respectivamente, con control central o ejecutivo, que procesa tres tipos de carga cognitiva: carga intrínseca, extraña y pertinente. La carga cognitiva intrínseca resulta del número de elementos interactivos que el

alumno procesa simultáneamente en la memoria de trabajo (es decir, la complejidad intelectual de los conceptos o materiales didácticos digitales). La teoría cognitiva se basa en tres principios: el principio de doble canal, el principio de capacidad limitada y el principio de procesamiento activo. El principio de doble canal indica que hay dos canales separados para procesar información verbal y pictórica en la memoria de trabajo (Paivio, 1986). El principio de capacidad limitada (Hitch & Baddeley, 1974) se ocupa de la limitación de la memoria de trabajo para procesar simultáneamente varias piezas de información.

El principio de procesamiento activo indica que, para que ocurra un procedimiento de enseñanza -aprendizaje significativo, el proceso de nueva información seleccionada y organizada en la memoria de trabajo requiere activación e integración con el saber previo almacenado en la retentiva a largo plazo (Wittrock, 1989). Por último este marco teórico sobre carga cognitiva es utilizar principios basados en la evidencia para el diseño instruccional que reduzcan el procesamiento cognitivo superfluo y ayuden a administrar la cantidad de recursos digitales presentada al alumno para evitar sobrecargar la capacidad cognitiva del alumno.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

La investigación será de tipo básica, debido a que como Hernández, Fernández y Baptista (2014) aseveran que las investigaciones de tipo básica se enfocan en indagar en el conocimiento de principios fundamentales a través del desarrollo de un marco teórico; para elaborar la propuesta.

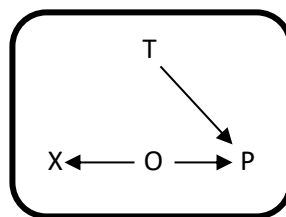
##### 3.1.2 Diseño de la investigación

El tipo de diseño que se usará es no experimental debido a que no se requiere manipulación de las variables de estudio estudiar (Hernández et al, 2014). Es descriptiva ya que se caracteriza por generar conocimiento que describe una población, situación o fenómeno que se está estudiando (Palomino et al, 2017), se enfoca en responder las preguntas de cómo, qué, cuándo y dónde si se trata de un problema de investigación, permitirá representar las características del panorama de la institución educativa Daule.

También Propositiva debido a que se elaborará una propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Una investigación propositiva según Der Hagopian (2016) se basa en una necesidad dentro de un lugar específico, se elabora una data descriptiva y se planteará una propuesta de para mejorar la situación presente.

El esquema de la investigación es el siguiente:

#### Ilustración 1: Diseño de la investigación



Dónde:

X= Realidad de los procesos de enseñanza aprendizaje

O= Observación

T= Modelo Teórico

P= Propuesta de recursos digitales

### **3.2. Variables y operacionalización**

Se trabajó con dos variables: la variable independiente Recursos digitales y la variable dependiente Proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **Variable dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje**

##### **Definición Conceptual:**

Como señaló, Álvarez (2000) se refiere a los principios generales, la pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la instrucción en el aula.

##### **Definición Operacional**

El compromiso organizacional se midió a través de las dimensiones: proceso instructivo, desarrollador, educativo, mediante un cuestionario de escala de Likert.

##### **Indicadores**

Se basó a partir del concepto de las dimensiones:

Dimensión proceso instructivo que tuvo como indicadores: habilidades de pensamiento lógico, habilidades de profesión, habilidades científicas.

Dimensión proceso desarrollador que tuvo como indicadores, capacidad de análisis, capacidad de síntesis, capacidad de producción.

Dimensión proceso educativo que tuvo como indicadores, valores, conciencia y actitudes.

##### **Escala de medición:**

Se utilizó una escala ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

#### **Variable independiente: Recursos Digitales**

##### **Definición Conceptual**

Para Zehler et.al (2019). Se refiere a los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas,

##### **Definición Operacional**

Los recursos digitales se miden a través de las dimensiones: contenido académico digital, productividad digital, herramientas digitales de comunicación, se medirán a través de un cuestionario de escala de Likert.

## Indicadores

Se basó a partir del concepto de las dimensiones:

Dimensión contenido académico digital, que tuvo como indicadores, actividades de aprendizajes diseñadas, referencias, herramientas de recursos.

Dimensión productividad digital, que tuvo como indicadores, herramientas de presentación, herramientas de procesamiento, herramientas de análisis de la información, herramientas de organización de la información.

Dimensión herramientas digitales de comunicación, que tuvo como indicadores, Asincrónico, Sincrónico comunicaciones de texto, herramientas de reflexión, herramientas de videoconferencia, herramientas de colaboración de proyectos.

### Escala de medición

Se utilizará una escala ordinal: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

## 3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

### 3.3.1 Población

Hernández & Mendoza (2018) aseveran que la población es concertada por numerosos elementos que cooperan entre sí. La población de la investigación esta agrupada por los profesores de una institución ubicada en el Cantón Daule, Provincia de Guayas. Debido a que la plana docente es un conjunto pequeño se hará un estudio censal, que se aplicará a los 30 profesionales, entre ellos 19 mujeres y 11 varones.

#### Tabla 1:

#### *Población de estudio*

Jornada	Hombres	Mujeres	Total
Matutina	19	11	30

*Nota*, la Tabla de la planta Docente

- **Criterios de inclusión**

Se consideró a cada uno de los docentes contratados por la institución.

- **Criterios de exclusión**

Se excluyó a los docentes no contratados por la institución.

### **3.3.4 Unidad de análisis**

En los diversos estudios, se refiere a 'quién' o qué se está por analizar (Harvey, 2017). Para la cual en esta investigación está conformada por los profesionales en educación los cuales están inscritos en la planilla docente de la institución educativa en el presente año.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnica**

Se utilizará será la encuesta como técnica; Behar (2008) y Lema (2016) sostienen respecto a la definición de encuesta, que esta establece la interacción con la unidad de observación, recopilando data a través de cuestionamientos para el desenvolvimiento de los ecuanímes en trazados.

#### **Instrumento**

Se utilizará el cuestionario, según Cerda (2011) y Reyes (2015) un instrumento es el conjunto de preguntas que contribuirán en la medición de una o más variables y sus dimensiones de estudio.

Para la variable recursos digitales se empleará un formulario en formato virtual que medirá la dimensión contenido académico digital con ocho (8) ítems; la dimensión productividad digital con seis (5) ítems; la dimensión herramientas digitales de comunicación con seis (5) ítems; haciendo un total de veinte (18) ítems. Se evaluó con la escala ordinaria a través de cinco categorías: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

Mientras que para la variable proceso de enseñanza aprendizaje el formulario virtual que calculará la dimensión de proceso instructivo compuesta por ocho (7) ítems; la dimensión de proceso de desarrollo con seis (7) ítems y la dimensión proceso educativo que constará de seis (6) ítems. Haciendo un total de 20 ítems. Se basó en la escala ordinaria a través de cinco categorías: Siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), casi nunca (2) y nunca (1).

### **3.5. Procedimientos**

En la realización de esta investigación se procedió:

- Informar a través de un manuscrito a la dirección de la institución educativa situada en la provincia de Guayas, específicamente en el Cantón Daule, con

el objetivo de tener la aprobación de las autoridades pertinentes para la aplicación del cuestionario.

- Ofrecer detalles respecto al objetivo de la presente investigación a la plana docente que será encuestada.
- Encuestar a los docentes que se encuentren conformes en participar de la investigación garantizándoles la confidencialidad y prudencia de la data brindada.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para analizar la data se describirá los resultados de la presente investigación, de cada variable y su dimensión correspondiente. Por medio del programa en la nube google sheets se adquirirá la data de la conformidad de las encuestas realizadas virtualmente, para así después tabular a través del software SPSS para después realizar sus respectivas interpretaciones que contribuirán para desarrollar propuesta de recursos digitales para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los profesores de la institución.

### **3.7. Aspectos éticos**

Sé consideró, los permisos oficiales para el acopio de la data, se conservará la idoneidad de los resultados, se respetará el anonimato de los docentes que participen de la pesquisa, se respetará la decisión de participar o no del cuestionario desarrollado, no se adulterará la data que se obtenga, y por último se respetará los estatutos académicos y se citará en APA a los autores correspondientes.



## IV. RESULTADOS

### Objetivos específico 1

Determinar el nivel de recurso digitales en sus dimensiones contenido académico digital, productividad y herramientas digitales de comunicación de los docentes de una institución educativa Daule, 2022.

**Tabla 2**

#### ***Nivel de proceso de recursos digitales***

<b>Variable /dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Variable recursos digitales	6,7%	53,3%	40,0%
Dimensión contenido académico digital	–	33,3%	66,7%
Dimensión productividad digital	10,0%	50,0%	40,0%
Dimensión herramienta digital de comunicación	6,7%	50,0%	43,3%

*Nota, la Tabla de muestra de recursos digitales*

La Tabla 2 demuestra que la variable de recursos digitales se ubica entre el nivel bajo (6,7%) en el nivel medio (53,3%) y alto (40,0%).

Dimensión contenido académico digital se ubica entre los niveles medio (33,3%) y alto (66,7%).

Dimensión productividad digital se ubica entre los niveles bajo (10,0%) en el nivel medio (50,0%) y alto (40,0%).

Dimensión herramienta digital de comunicación se ubica entre los niveles bajo (6,7%) en el nivel medio (50,0%) y alto (43,3%).

**Tabla 3**

**Variable de recursos digitales**

<b>Dimensión contenido académico digital</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Elabora actividades de aprendizajes diseñados como tutoriales con enfoque práctico.	–	10,0%	36,7%	26,7%	26,7%
Elabora actividades de aprendizajes diseñadas como tutoriales con enfoque teórico académico.	3,3%	10,0%	26,7%	33,3%	26,7%
Emplea referencias y recursos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en tus dinámicas curriculares.	3,3%	3,3%	10,0%	50,0%	33,3%
Incentiva a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar habilidades o conocimientos académicos.	–	3,3%	10,0%	36,7%	50,0%
Utiliza referencias actualizadas de sitios web que permitan desarrollar contenidos para tus actividades curriculares.	–	3,3%	13,3%	36,7%	46,7%
Utiliza herramientas de recursos digitales que ayuden a los estudiantes a contrastar conocimientos.	–	3,3%	23,3%	43,3%	30,0%
Trabaja con herramientas digitales que informen y ayuden a los estudiantes en su aprendizaje.	–	10,0%	20,0%	33,3%	36,7%
Incentiva el intercambio de ideas a través de herramientas digitales.	13,3%	3,3%	40,0%	30,0%	13,3%
<b>Dimensión productividad digital</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Utiliza herramientas digitales para presentar contenidos científicos a sus estudiantes.	6,7%	6,7%	43,3%	16,7%	26,7%
Emplea herramientas de procesamiento de textos que ayudan a los estudiantes a contrastar conocimientos.	3,3%	13,3%	23,3%	33,3%	26,7%
Trabaja con herramientas digitales para el análisis de información.	3,3%	10,0%	33,3%	30,0%	23,3%
Proporciona herramientas de análisis de información para el cálculo y estudio de datos numéricos.	13,3%	10,0%	36,7%	16,7%	23,3%
Incentiva el intercambio de conocimientos a través del uso de herramientas digitales.	6,7%	3,3%	33,3%	43,3%	13,3%
<b>Dimensión herramientas digitales de comunicación</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>

Utilizas herramientas digitales para compartir documentos de forma sincrónica y asincrónica.	6,7%	–	43,3%	26,7%	23,3%
Considera que los foros, blocs, chats son espacios virtuales para intercambiar opiniones con docentes y estudiantes.	–	–	23,3%	33,3%	43,3%
Motiva a los estudiantes a realizar conferencias y reuniones a través de herramientas como las videoconferencias.	10,0%	6,7%	36,7%	23,3%	23,3%
Los estudiantes conocen la metodología de colaboración de proyectos.	6,7%	16,7%	20,0%	33,3%	23,3%
Incentiva a sus estudiantes a utilizar recursos digitales de colaboración de proyectos.	3,3%	3,3%	23,3%	43,3%	26,7%

---

*Nota*, la Tabla muestra las dimensiones de los recursos digitales

La Tabla 3 muestra las respuestas de los docentes en las dimensiones de la variable de recursos digitales

## Objetivos específico 2

Identificar los componentes requeridos para diseñar la propuesta para una institución educativa Daule, 2022

**Tabla 4**

### *Insumos para el diseño de la propuesta*

V	D	Indicadores	Deficiencias	
Recursos digitales	Contenido académico	Actividades de aprendizajes diseñadas	Carencia en el cumplimiento de actividades de aprendizajes diseñadas.	
		Referencias/ recursos	Deficiencias en la difusión de los recursos y referencias	
		Herramientas de recursos.	Dificultades en el uso de las herramientas de recursos	
	Productividad Digital	Herramientas de presentación	Deficiencias en la utilización de herramientas para presentaciones	
		Herramientas de procesamiento de textos.	Falta de estrategias para motivar a los trabajadores.	
		Herramientas de análisis de información		
		Herramientas de organización de la información		
	Herramientas digitales de	Asíncrono/ Sincrónico comunicaciones de texto	Falta de atención en la resolución de conflictos.	
		Herramientas de reflexión	Carencia de estrategias para afrontar los problemas institucionales.	
		Herramientas de videoconferencia/reunión	Carencia de estrategias para promover la innovación.	
			Herramientas de colaboración de proyectos	
	V	D	Indicadores	Deficiencias
Proceso enseñanza aprendizaje	Instructiva	Habilidades de pensamiento lógico.	Desactualización en contenidos relacionados con el área curricular y disciplina.	
		Habilidades científicas.	Falta de estrategias para comunicar los logros de aprendizaje.	
		Habilidades de profesión.		
	Desarrolladora	Capacidad de análisis.	Dificultad para resolver situaciones que se presentan en la vida escolar.	
		Capacidad de síntesis.	Conducta que contradice a la normatividad institucional.	
		Capacidad de producción.		
	Educativa	Valores	Falta de relaciones interpersonales para el trabajo en equipo	
		Actitudes	Falta de compromiso para colaborar en la planificación institucional.	
		Conciencia	Carencia de estrategias para contextualizar los contenidos de enseñanza.	

*Nota*, se muestran las debilidades localizadas en las variables de estudio

La Tabla 4 muestra las debilidades relevantes que presentan las variables de estudio.

### Objetivos específico 3

Determinar el nivel de proceso de enseñanza aprendizaje en sus dimensiones Instructivo, desarrolladora y educativa de los docentes de una institución educativa Daule, 2022

**Tabla 5**

#### ***Nivel de proceso de enseñanza aprendizaje***

<b>Variable /dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
Variable proceso de enseñanza aprendizaje	3,3%	3,3%	93,3%
Dimensión instructiva	3,3%	10,0%	86,7%
Dimensión desarrolladora	3,3%	13,3%	83,3%
Dimensión educativa	-	16,7%	83,3%

*Nota*, la Tabla de muestra los niveles de proceso enseñanza aprendizaje

La Tabla 5 demuestra que la variable de proceso enseñanza aprendizaje se ubica entre el nivel bajo (3,3%) en el nivel medio (3,3%) y alto (93,3%).

La dimensión instructiva se ubica entre los niveles bajo (3,3%) en el nivel medio (10,0%) y alto (86,7%).

La dimensión desarrolladora se ubica entre los niveles bajo (3,3%) en el nivel medio (13,3%) y alto (83,3%).

La dimensión educativa se ubica entre los niveles medio (16,7%) y en el nivel alto (83,3%).

**Tabla 6**

***Variable de proceso de enseñanza aprendizaje***

<b>Dimensión instructiva</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Estimula la capacidad de encontrar alternativas para resolver un problema de pensamiento lógico.	-	3,3%	13,3%	40,0%	43,3%
Relaciona de manera lógica los contenidos de las clases con distintas asignaturas para estimular el pensamiento lógico en los estudiantes.	-	3,3%	-	53,3%	43,3%
Desarrolla la capacidad científica para reconocer ideas principales y secundarias.	-	6,7%	23,3%	30,0%	40,0%
Considera que puede realizar explicaciones científicas basados en resúmenes.	3,3%	-	20,0%	36,7%	40,0%
Existe una buena relación interpersonal con tus estudiantes.	-	3,3%	3,3%	20,0%	73,3%
Responde ágilmente a las interrogantes de los estudiantes.	-	3,3%	3,3%	26,7%	66,7%
Incentiva el intercambio de ideas disidentes.	-	3,3%	13,3%	36,7%	46,7%
<b>Dimensión desarrolladora</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Los temas que proporciona a los estudiantes son de gran utilidad para su capacidad de análisis.	-	3,3%	3,3%	26,7%	66,7%
Brinda oportunidades para que los estudiantes compartan con otras indagaciones de temas actuales y así contribuir a su capacidad de análisis.	-	-	3,3%	36,7%	60,0%
Los estudiantes comprenden con capacidad de síntesis los temas transmitidos.	3,3%	-	10,0%	60,0%	26,7%
Los educandos realizan con capacidad de síntesis su propio material de estudio.	-	3,3%	30,0%	40,0%	26,7%
Desarrolla la capacidad de producción en tus estudiantes a través de actividades dinámicas con autonomía.	-	6,7%	6,7%	40,0%	46,7%
Como docente eres flexible a los cambios y actualizaciones en la capacidad de producción de tus estudiantes.	-	3,3%	3,3%	20,0%	73,3%
Los estudiantes realizan con capacidad de producción su propio material el cual contribuye en la profundización del tema.	3,3%	3,3%	20,0%	36,7%	36,7%

<b>Dimensión educativa</b>	<b>Nunca</b>	<b>Casi nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Siempre</b>
Cumples con los objetivos académicos, de acuerdo a los valores establecidos por la institución educativa.	-	3,3%	6,7%	30,0%	60,0%
Fomenta el cumplimiento en los estudiantes de los valores establecidos por la institución educativa.	-	3,3%	-	16,7%	80,0%
Promueve actitudes positivas hacia el uso de recursos digitales extras para completar los conocimientos.	-	3,3%	3,3%	53,3%	40,0%
Incentiva con buena actitud el desarrollo de actividades extracurriculares para perfeccionar los conocimientos.	-	3,3%	3,3%	23,3%	70,0
Los estudiantes son conscientes sobre la importancia de los aprendizajes.	-	3,3%	16,7	33,3%	46,7%
Concientiza en los educandos metodologías activas de evaluación y sus beneficios.	-	3,3%	3,3%	30,0%	63,3%

*Nota,* la Tabla muestra las dimensiones del proceso de enseñanza aprendizaje

La Tabla 6 muestra las respuestas de los docentes en las dimensiones de la variable proceso de enseñanza aprendizaje

## V.DISCUSIÓN

Respecto al primer objetivo específico que afirma evaluar el nivel de recursos digitales en sus dimensiones contenido académico, productividad digital, herramientas digitales de comunicación en una institución educativa Daule, 2022, la Tabla 2 muestra que la variable recursos digitales se ubica en un nivel medio 53.3%, pues son herramientas pedagógicas que viabiliza la misión del saber, encaminada a formar la práctica técnica, asegurando la comprensión del saber (Valarezo & Santos 2019), por ello los recursos digitales facilitan el acceso y las oportunidades para impactar positivamente en el proceso virtual de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, aumentando su compromiso (MacKenzie, A et al., 2022). Estos resultados coinciden con los de Beltrán y Enciso (2019) en ese estudio se destacó el nivel de recursos digitales pues alcanzó un 83,2% en la misma perspectiva se encuentra Venegas (2017) pues al incorporar la estrategia basada en recursos digitales en el proceso educativo, el nivel alcanzó un 62,5%, asimismo la investigación de Guerra (2020) afirma el nivel de recursos digitales es un factor de desarrollo de los estudiantes, impactando de manera positiva al proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, es opuesto a la afirmación de Betancourt et al. (2019) quien explica que no es un factor de progreso en los estudiantes el nivel de recursos digitales, sino el establecer los requerimientos sociolaborales de la escuela para la formación es prioritario, para la enseñanza a través de recursos digitales, ya que la alfabetización digital es uno de los mayores obstáculos, esto requiere de la capacidad de interactuar y colaborar en diferentes niveles a través de las Tics. Así también detalla Olivares (2021) que un factor de avance en los estudiantes en el nivel de recursos digitales, es el acceso a computadoras con control educativo, es decir limitar ciertas funcionalidades para mayor productividad, asimismo detalla que la interacción con distintos programas como el de EVA de PerúEduca ayuda al refuerzo de competencias, ya que se requiere de protocolos para evitar la procrastinación en el uso de las Tics. Asimismo, Zehle et. al (2019) explica que no siempre recursos digitales en clase impactan positivamente, uno de los mayores desafíos del aprendizaje con recursos digitales es la dificultad de concentrarse en la pantalla durante largos períodos de tiempo, pues se distraen fácilmente. Por lo tanto, es imperativo que los maestros mantengan sus clases en



línea nítidas, atractivas e interactivas para ayudar a los estudiantes a mantenerse enfocados en la lección con recursos.

En cuanto a la dimensión contenido académico, se refiere a las herramientas de recursos, fuentes de referencia, actividades de aprendizajes diseñados con enfoque académico para aprender contenido o habilidades académicas, (Zehle et. al, 2019). Los resultados de la Tabla 2 explican que hay un nivel de contenido académico digital de 66,7%, lo cual se entiende cómo que los docentes tienen buenos contenidos académicos para sus estudiantes en la escuela básica; según Betancourt et al. (2019) explica que la apropiación de contenidos académicos especializados, dependen de la didáctica formativa para orientar y sentar las bases de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados del estudio coinciden con el de Ramírez (2021), que evidencian que YouTube en un 27,27%, es la mejor plataforma para distribuir contenido académico para los estudiantes de la escuela, debido al alcance que tiene y su disponibilidad en los dispositivos. Al respecto, Bonilla, Mantecón & Lena (2018) conceptualiza los contenidos académicos como recurso digital, no solo es una herramienta de comunicación sino de interacción para el desarrollo de los estudiantes, coincidiendo con Hennessy et al (2022) quien corrobora la necesidad de una formación constante, para brindar contenidos académicos a la vanguardia.

Así también, la dimensión productividad digital, Zehle et. al (2019) recursos diseñados para la presentación, procesamiento, organización y análisis de información, mismos que ayudan a los estudiantes a planificar, documentar, organizar y analizar contenidos. Los resultados de la Tabla 2 explican que hay un nivel de productividad digital en un 50,0%, que se traduce en que los docentes trabajan con enfoque en la productividad digital de estudiantes en la escuela básica, sin embargo, el camino está a la mitad, para ello se deben plantear mejor los recursos digitales y trabajar en sinergia con otros docentes. Según Valarezo & Santos (2019) el servicio pedagógico, a través de recursos digitales encamina a formar una práctica técnica entre docentes enfocada en soluciones de productividad digital inteligente, como las plataformas de colaboración de contenido y almacenamiento de archivos, formas interesantes y contextuales de trabajar juntos, así también reuniones virtuales le permiten conectarse rápidamente con

colegas remotos para discutir cualquier cosa que requiera una interacción cara a cara.

Por otro lado, facilitar este tipo de colaboración virtual en tiempo real ayuda a romper la barrera de la distancia, el integrar estas aplicaciones para brindar un mejor soporte y contexto para los equipos tanto dentro como fuera de la escuela, ya que, si los profesores son productivos, sus estudiantes también lo serán. Los resultados coinciden con el estudio de Venegas (2017) que reportó que un 62,5% del alumnado usan los Tics para lograr el aprendizaje de una forma más interactiva y productiva debido a la valoración de la usabilidad en curso de matemáticas para una escuela básica. Al respecto Sunkel et al (2012) destaca la eficiencia que se encarga de optimizar la administración de recursos digitales para la productividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, capacitando a los estudiantes para que tomen el control de su propio aprendizaje, enfocando en el desarrollo de las competencias transversales.

Por otro lado, las herramientas digitales de comunicación, Zehle et. al (2019) recursos diseñados para ofrecer herramientas de reflexión, de modalidad asíncrono/ sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencia/reunión, de colaboración de proyectos. Los resultados de la Tabla 2 explican que hay un nivel de herramienta digital de comunicación en un 50,0%, que se refiere en que los docentes trabajan con herramientas digitales de comunicación, con sus estudiantes en la escuela básica, sin embargo, el camino está a la mitad, para ello se deben plantear mejor estrategia ya que los docentes no pueden esperar que las familias adivinen y sepan exactamente lo que pueden hacer para apoyar a su hijo en el hogar, esto es lo mismo para los estudiantes. No se espera que los estudiantes sepan y entiendan las expectativas de los profesores si estos no se comunican de manera efectiva; las herramientas digitales para la comunicación contribuyen a que funcione la sinergia tanto en persona como a distancia. Según Sunkel et al (2012) aumentar el alcance de lo que se enseña y transmite desde la escuela y se involucre a la comunidad en general, es lo que se logra debido a la usabilidad de las herramientas de digitales de la comunicación, preciso para el logro de ecuánimes curriculares. Los resultados coinciden con el estudio de Filomena et al (2021), quien detalla que tantos estudiantes en 82,61% y docentes en un 94,4% tienen acceso a Internet, lo cual hoy en día es determinante para forjar lazos a través de

herramientas digitales de comunicación con enfoque en crear una comunidad que logre ecuánimes curriculares, involucrando a profesores, estudiantes y padres; sin embargo, las conexiones a Internet inestables, hace que la interacción se complique, para ello mezclar recursos que no requieran de Wifi, es requerimiento para cualquier estrategia con enfoque en Tics. Así también Gámez (2015) explica que las diversas actividades extracurriculares propuestas en las escuelas por docentes, enfocada en lo sociocultural de los estudiantes, para que se lleve a consenso con los padres y estudiantes, es vital establecer la herramienta de comunicación digital.

En relación al objetivo específico 2: Identificar los componentes requeridos para diseñar la propuesta para una institución educativa Daule, 2022, se parte de la premisa de que el sistema educativo se ha adaptado a la sociedad digital, los medios digitales y las nuevas tecnologías se han introducido en las aulas de todo el mundo, lo que ha llevado a los docentes a introducir y utilizar recursos educativos digitales seleccionados por los docentes para cumplir diversos objetivos: transmitir contenidos, mediar en la experiencia de aprendizaje, provocar encuentros, desarrollar habilidades en los estudiantes o realizar evaluaciones, (Bonilla, Mantecón & Lena, 2018). Santos & Valarezo (2019) manifiestan que los recursos digitales facilitan el acceso y las oportunidades para impactar positivamente en el proceso virtual de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, por ello es relevante conocer los aspectos que generan inconformidad. En el estudio se demuestra que los recursos digitales presentan deficiencias en las tres dimensiones. En la dimensión contenido académico, se describe la carencia en el cumplimiento de actividades de aprendizajes diseñadas, deficiencias en la difusión de los recursos y referencias, dificultades en el uso de las herramientas de recursos. Por otro lado, la dimensión productividad digital, se describe las deficiencias en la utilización de herramientas para presentaciones, carencia en el procesamiento de texto con recursos digitales y en el análisis, procrastinación en la organización de la información, y por último la dimensión herramientas digitales de la comunicación, describe la falta de atención en la resolución de conflictos, carencia de estrategias para afrontar los problemas institucionales, carencia de estrategias para promover la innovación. Cuando se utilizan los recursos digitales en la educación y no se implementan adecuadamente, por lo tanto, la tecnología no mejora la calidad de

enseñanza-aprendizaje. La tecnología es vista como un recurso educativo transformador con la capacidad de cambiar el panorama educativo, sin embargo, este cambio aún no se ha hecho realidad de forma integral (Hennessy et al, 2022).

En cuanto al objetivo específico 3: Determinar el nivel de proceso de enseñanza aprendizaje en sus dimensiones Instructivo, desarrolladora y educativa de los docentes de una institución educativa Daule, 2022. La Tabla 5 demuestra que el nivel de proceso enseñanza aprendizaje es de un 93.3%, se comprende que el proceso de enseñanza aprendizaje se basa en la cooperación entre docente y estudiante, catalizador para que los profesores asuman nuevas actitudes hacia el acto de enseñar y aprender, en ese proceso de interacción que se establece ahora hay un sinnúmero de recursos disponibles en línea que permiten una diversificación de acercamientos a los estudiantes, pasándolos a construir su propio conocimiento, de acuerdo con sus intereses y necesidades (Lin et al, 2015). En ese sentido el nivel de interacción que establece un estudiante con un objeto de conocimiento afecta la probabilidad de generalización de las habilidades y destrezas que se ejercitan, asimismo la atención a la educación personalizada, la satisfacción y motivación del estudiante en línea y la relevancia de la planificación y el diseño de la instrucción son relevantes en el proceso (Guevara 2005). Los resultados coinciden con la investigación de Guerra (2020) que destaca que el proceso de enseñanza aprendizaje mejoro debido a la implementación de recursos digitales incrementó en un 67% el nivel en la institución Educativa Fiscal Amazonas, en la misma perspectiva encontramos a Ramírez (2021) que logró el perfeccionamiento del proceso de enseñanza aprendizaje en una escuela básica de Chilla en más del 90% de estudiantes con la usanza de recursos digitales. Por otro lado, es opuesto al estudio de Moso, Chilinguina y Subia (2021) quienes aseguran no se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje con recursos digitales sin un manual de material visual para la utilización de lo digital, igualmente Filomena et al (2021) quienes estudian el proceso de enseñanza aprendizaje en medio de la pandemia utilizando recursos digitales, asegurando que la mayoría tiene conexiones a Internet inestables en estudiantes un 82% y docentes un 94%, por ello es de vital importancia de incorporar los recursos digitales en el proceso educativo a través de recursos digitales que no requieran de Wifi, para que el proceso de enseñanza aprendizaje no sea interrumpido.

En cuanto a la dimensión instrucción, describe cómo ayudar a las personas a aprender forjar habilidades, que aumenten las posibilidades de aprender, a través de: las habilidades de pensamiento lógico, científicas y de la profesión docente (Álvarez, 2000). La Tabla 5 demuestra que el nivel instructivo es de un 86,7%

Respecto a la dimensión desarrolladora, son las capacidades de análisis, síntesis y producción se trabajan dirigirse a una enseñanza desarrolladora (Álvarez, 2000). La Tabla 5 demuestra que el nivel desarrollador es de un 83,3%, se entiende que los docentes de la escuela tienen un alto nivel desarrollador en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Dick & Carey (2005) los comportamientos de entrada y las características del alumno se tienen que considerar para seleccionar materiales didácticos de recursos digitales, que los alumnos sean evaluativos, creativos e innovadores, ya que la calidad de lo que se produce o se hace, construye la calidad del pensamiento. Los resultados coinciden con los de Buonocore & Valerie (2018) la cual cuenta con un 49% de aceptación en su propuesta de recurso digital con enfoque desarrollador, la implicación de ese proyecto social causará alto impacto en la búsqueda, difusión y preservación del conocimiento, entre sus estudiantes y profesores. Al respecto, Betancourt et al. (2019) explica que los métodos técnicos para el proceso desarrollador, están contextualizados, de acuerdo con los requerimientos sociolaborales, ya que el análisis, síntesis y producción depende del enfoque pedagógico y su relación con la comunidad educativa y los ecúánimes curriculares.

Así también la dimensión educativa, conformada por los valores actitudinales como la personalidad y conciencia (Alvarez, 2000). La Tabla 5 demuestra que el nivel educativo es de un 83,3%, se entiende que los docentes de la escuela tienen un alto nivel educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Dick & Carey (2005) la función educativa es preparar a los estudiantes para que ocupen su lugar en la sociedad brindándoles las habilidades y el conocimiento que necesitarán para participar plena y exitosamente en la vida , país y mundo; hacer menos es engañar a los estudiantes, perpetuar patrones de inequidad y negar a las personas oportunidades, donde los componentes del sistema incluyen el maestro, el alumno, los materiales de instrucción y el entorno de aprendizaje. Los resultados coinciden con el estudio de Venegas (2017) que reportó que un 100% de los estudiantes utiliza el hardware de manera autónoma el proceso educativo,

ya que los estudiantes usan los tics para lograr el aprendizaje y logra mayor alcance el compartir los valores, actitudes y conciencia, desarrollado en clase según los ecuánimes curriculares. Al respecto, Gilly Salmon (2000) explica que el proceso educativo en una comunidad virtual expresa habilidades académicas que se relacionan entre sí a través de la interacción entre sus elementos, primero el acceso y motivación, segundo la socialización en línea con la comunidad educativa, tercero intercambio de información y feedback entre los miembros, cuarto construcción del conocimiento y por último el desarrollo del aprendizaje virtual.

En cuanto al objetivo general: Elaborar una propuesta de recurso digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022, el estudio diseña y propone estrategias que ayuden a generar aprendizajes significativos, ligado especialmente en el desarrollo de comunidades de aprendizaje (docencia y presencia social) y del diseño instruccional para la comunicación mediada por computadora, puesto que se necesita capacidad de los estudiantes para regular su propio aprendizaje y lograr su permanencia en estos contextos de aprendizaje en línea (Beltrán y Enciso, 2019). Lo cual está integrado por tres dimensiones de recursos digitales, y otras tres de proceso de enseñanza aprendizaje. Toda propuesta de recursos digitales es para contribuir en el aprendizaje de los estudiantes. Hennessy et al (2022) explica que las escuelas deben invertir en un sistema innovador basado en la web de tecnologías digitales y otras formas de materiales educativos cuyo objetivo principal es proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje personalizado, centrado en el alumno, abierto, agradable e interactivo que apoye y mejore los procesos de aprendizaje. Asimismo, esta tecnología disruptiva que actualmente está transformando la forma en que se aborda el aprendizaje en un contexto educativo necesita dialogo con los involucrados en el proceso formativo. Los tres pilares de los recursos digitales son: la gestión de recursos (si son de acceso libre o pagados), de logro educativo (medidas del rendimiento de los estudiantes, tasas de retención, adquisición de habilidades y desarrollo personal), y de desarrollo e Innovación (estrategias de adaptación al cambio), (Stansfield, M et al, 2009).

## VI. CONCLUSIONES

1. La propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje se ha diseñado a partir de la data obtenida en los resultados sobre el nivel de las dos variables de estudio, el fundamento de la propuesta está sustentada en la teoría de Álvarez (2000) de los procesos conscientes y teoría de Van Merriënboer & Sweller (2005) de la carga cognitiva que tiene relación con Zehler et.al (2019), se refiere a los softwares para aprender habilidades académicas. El ecuánime es contribuir en la enseñanza aprendizaje del estudiante a través de una dinámica en la comunidad educativa.
2. El nivel de recursos digitales es medio con un 53,3%, asimismo la dimensión contenido académico digital se ubica en un nivel alto (66,7%), la dimensión productividad digital se ubica en un nivel medio 50,0% y por último la dimensión herramienta digital de comunicación se ubica un nivel medio 50,0% (Tabla 2).
3. Los componentes requeridos para diseñar la propuesta para una institución educativa son un protocolo de cumplimiento de actividades de aprendizajes diseñadas, difusión de los recursos y referencias, didáctica de utilización de herramientas para presentaciones, didáctica procesamiento de texto con recursos digitales y en el análisis, estrategias para afrontar los problemas institucionales, espacios para promover la innovación y trabajo en comunidad educativa, así también estrategias de contenidos relacionados con el área curricular y disciplina para comunicar los logros de aprendizaje, planificación institucional y tácticas para contextualizar los contenidos de enseñanza.
4. El nivel de proceso enseñanza aprendizaje se ubica en un nivel alto con un 93,3%, la dimensión instructiva se ubica también en un nivel alto con un 86,7%, asimismo la dimensión desarrolladora se ubica de la misma forma en un nivel alto con un 83,3%, por último, la dimensión educativa se ubica igualmente en un nivel alto con un 83,3% (Tabla 5).

## VII. RECOMENDACIONES

1. El director considere esta propuesta e investigación dentro de la coordinación para el semestre escolar, y así mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, promoviendo espacio donde los estudiantes, padres y profesores dialoguen sus ideas, incentivando experimentar nuevas prácticas con recursos digitales.

2. El director y la administración escolar debe generar un programa de capacitación a la plana docente, y poner a disposición especialistas; asimismo implantar una política de conmemoración a los profesores influentes los primeros en adoptar recursos digitales en sus procesos de enseñanza aprendizaje con éxito en los resultados, ya que ellos pueden guiar a sus pares en la dirección correcta; estos líderes a menudo son excelentes entrenadores de tecnología.

3. El director y la plana docente deben involucrarse, este es un componente para que toda propuesta funcione, a través del compromiso de establecer un tiempo para la capacitación, se debe consolidar el programa para obtener resultados, ya que está basada en una didáctica de trabajo en comunidad, destacando el punto de utilidad esta iniciativa es específica en la edad, apropiada para que los estudiantes de primaria puedan beneficiarse de ella sin gastar un tiempo valioso en sesiones de capacitación prolongadas.

4. La plana docente, deben trabajar un plan curricular que diversifique y sea inclusivo en lo que se refiere al uso de tecnología en clase, ya que cada profesor tiene su propio estilo de enseñanza con recursos digitales, pues se necesita diversificar la tecnología para mejorar la impartición de lecciones para diferentes materias y edades, la diferenciación entre las necesidades de los diferentes alumnos también es una vital para lograr los ecuanimes curriculares y ciertos programas están diseñados para niños con necesidades especiales o para fortalecer ciertas habilidades de aprendizaje.



## REFERENCIAS

- Agogi, E. (2006). Visualizing the invisible: the CONNECT approach for teaching science. Disponível em: <http://goo.gl/JK0b0E> .
- Álvarez & González . (2000). El modelo pedagógico de los procesos conscientes. Revista CINTEX, 8, 18-24. Recuperado a partir de <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.php/cintex/article/view/174>.
- Álvarez de Zayas, C., & González Agudelo, E. M. (2000). El modelo pedagógico de los procesos conscientes. Revista CINTEX, 8, 18-24. Recuperado a partir de <https://revistas.pascualbravo.edu.co/index.php/cintex/article/view/174>.
- Artavia Grabados, J. M. (2005). Interacciones personales entre docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, Costa Rica, 5(2): 1-19.
- Behar Rivero, D. S. (2008). Metodología de la investigación . Editorial Shalom. .
- Betancourt et al. (2019). Dimensiones del proceso de enseñanza – aprendizaje para la formación profesional, Luz, vol. 19, núm. 2, 2020, Universidad de Holguín Oscar Lucero Moya, Cuba.
- Bonilla, G. (2020). Las dos caras de educación en el Covid-19 . Quito: <http://cienciamerica.uti.edu.ec/>.
- Bonilla, Mantecón & Lena . (2018). Bonilla Del Río, M., Diego Mantecón, J. y Lena Acebo, F. Estudiantes Universitarios: prosumidores de recursos digitales y mediáticos en la era de internet. Aula abierta Volumen 47, número 3, julio-septiembre, 2018/págs. 319-326 ISSN: 0210-2773.
- Carey, Dick &. (2005). Dick W, Carey L, Carey JO (editores). El diseño sistemático de la instrucción (6ª ed.). Boston, MA: Pearson/Allyn & Bacon,.
- Cerda, H. (2011). Los elementos de la investigación cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlo. Colombia: Editorial Magisterio, 2011, 521 pp . Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 12(1). . <https://doi.org/10.22335/rlct.v4i1.183>.
- Der Hagopian Tlapanco, H. (2016). Experimentos en una ciencia no experimental. Investigación Económica, LXXV (295), 31-91. ISSN: 0185-1667. . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60144179002>.
- Enciso, B. &. (2019). Implementación de un Recurso Educativo Digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED La Paz, municipio de Guaduas.
- Filomena et al. (2021). Teaching and Learning Continuity Amid and Beyond the Pandemic . DOI=10.3389/feduc.2021.678692 .
- Gámez, I. (2015). Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI. México. Primeira edição. .

- Gilly, S. (2000). *E-Moderating: The Key to Teaching and Learning Online*. Kogan Page: London.
- Godber & Atkins. (2021). *COVID-19 Impacts on Teaching and Learning: A Collaborative Autoethnography by Two Higher Education Lecturers*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.647524>.
- Guerra, H. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso Institución Educativa Fiscal Amazonas*.
- Guevara, et al. (2005). *Niveles de interacción que se propician en alumnos de educación primaria durante la enseñanza de la materia español*, *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, México.
- Harvey, S. D. (2017). *Técnicas de evaluación e investigación*. Butterworth-Heinemann. DOI: 10.1016 / B978-0-7506-8853-6.X5001-X.
- Hennessy et al. (2022). *Technology Use for Teacher Professional Development in Low- and Middle-Income Countries: A systematic review*, *Computers and Education Open*, Volume 3, ISSN 2666-5573, <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100080>.
- Hernández et al. (2014). *Metodología de la investigación (6a ed.)* México: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p., Ciudad de México, México.
- Hitch & Baddeley. (1974). *Memoria de trabajo*. *Psychology Learn Motivat* 8 : 47–89,.
- INEC. (2017). *Tecnologías de la Información y Comunicación ENEMDU-TIC2017*. Quito: INEC.
- Kenski, V. (2012). *Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância*. 9. ed. Campinas: Papirus,.
- Lema, S. (2016). *¿Cómo elaborar una encuesta o cuestionario de investigación ?* Obtenido de Scielo: <https://www.gestion.org/wp-content/uploads/2016/06/logoblancos-1.png><https://www.gestion.org/author/sandralema/>.
- Lin et al. (2015). *The impacts of network centrality and self-regulation on an e-learning environment with the support of social network awareness*. *Br. J. Educ. Technol.* 2015, 46, 32–44.
- MacKenzie, A., Bacalja, A., Annamali, D. et al. *Disolver las dicotomías entre la enseñanza en línea y en el campus: una respuesta colectiva al Manifiesto para la enseñanza en línea* (Bayne et al. 2020). *Postdigit Sci Educ* 4, 271–329 (2022). <https://doi.org/10.1007/s42438-021-00259-z>.
- M, P. (2004). *Proposta e Discussão de um Modelo de e-Learning para o ISCTE*.
- Moso, Chilingua y Subia. (2021). *Los recursos didácticos visuales en el desarrollo de habilidades comunicativas del idioma inglés*.

- Mosquera, R. (2020, Julio 20). Retrieved from Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil: <https://www.uteg.edu.ec/la-brecha-digital-su-impacto-en-la-educacion-en-linea/>
- Muijs, D. (2011). *Doing Quantitative Research in Education with SPSS*. Los Angeles: Sage Publications.
- Olivares, P. (2021). Recursos digitales y el aprendizaje virtual de los estudiantes de computación del CETPRO San Martín de Porres- Lima, 2021.
- Oncu & Cakir. (2011). Research in online learning environments: Priorities and methodologies. *Comput. Educ.* 57, 1098–1108. [.
- Paivio, A. (1986). *Representaciones mentales: un enfoque de codificación dual*. Nueva York: Universidad de Oxford. Prensa, 1986.
- Palomino et al. (2017). *Metodología de la Investigación*. Perú: Editorial San Marcos.
- Penteado, M. G. (2012). Redes de Trabalho: Expansão das possibilidades da informática na Educação Matemática da Escola Básica. In: M. A. V. Bicudo, & M. C. Borba. *Educação Matemática: pesquisa em movimento (4ª ed.)* (pp. 308-320). São Paulo: Cortez.
- Rámirez, G. (2021). Uso de contenidos digitales para la mejora de la práctica pedagógica en la “Unidad Educativa Chilla”.
- Reyes, C. (2015). *Métodología y diseño de investigación científica*. Lima: Business Support.
- Santos & Valarezo . (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. versión On-line ISSN 1990-8644 *Conrado* vol.15 no.68 Cienfuegos jul.-set. 2019 Epub02-Sep-2019 <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1>.
- Santos, S. (2017). Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36. Puebla: obtenido: <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>.
- Schlichter, A. (2020). *The Impact of Covid-19 on Education: Insights from Education at a Glance*. Paris:: OECD Publishing.
- Sun, J. (2016). Multi-dimensional alignment between online instruction and course technology: A learner-centered perspective. *Comput. Educ.* 2016, 101, 102–114. .
- Sunkel et al. (2012). *La integración de las tecnologías digitales en escuelas de Latinoamérica y el Caribe*.
- Stansfield, M et al. *La Identificación de Temas Claves en el Desarrollo de Iniciativas Sostenibles de e-Learning y Campus Virtual*. *Electrón. J. e-Learn.* 2009, 7, 155–164.

- Tarbutton, T. (2018). Leveraging 21st Century Learning & Technology to Create Caring Diverse Classroom Cultures.
- Trujillo Y, .. (2020). Plataformas y aplicaciones son herramientas para teleestudio. <https://www.elcomercio.com/actualidad/plataformas-aplicaciones-herramientas-teleestudio-coronavirus.html>: El comercio.
- UNESCO. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator . <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/ip51-global-framework-reference-digital-literacy-skills-2018-en.pdf>.
- Valarezo & Santos . (2019). Valarezo Castro, J. y Santos Jiménez, O. Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. versión On-line ISSN 1990-8644 Conrado vol.15 no.68 Cienfuegos jul.-set. 2019 Epub02-Sep-2019 <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1>.
- Van Merriënboer JJ, Sweller J. . (2005). Teoría de la carga cognitiva y aprendizaje complejo: desarrollos recientes y direcciones futuras . Educ Psychol Rev 17 : 147–177, 2005 .
- Venegas, J. (2017). Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria .
- WEF. (2020). The COVID-19 pandemic has changed education forever. This is how. <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>.
- Wittrock, M. (1989). Procesos generativos de comprensión . Educ Psychologist 24 : 345–376,.
- Zehle et. al. (2019). Supporting English Learners through Technology: What Districts and Teachers Say about Digital Learning Resources for English Learners Volume I: Final Report. Maryland Avenue SW, Washington, D.C.: U.S. Department of Education.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable independiente recursos digitales

Variable de estudio	Definición conceptual	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensión</i>	Indicadores	Escala de medición
Recursos Digitales	Zehler et.al (2019), se refiere a los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas. planeta en su modelo teórico de tres dimensiones: contenido académico digital, productividad digital, herramientas digitales de comunicación.	Los recursos digitales se miden a través de las dimensiones: contenido académico digital, productividad digital, herramientas digitales de comunicación, se medirán a través de un cuestionario de escala de Likert	Contenido académico digital: se refiere a las herramientas de recursos, fuentes de referencia, actividades de aprendizajes diseñados con enfoque académico para aprender contenido o habilidades académicas, (Zehle et. al, 2019).	Actividades de aprendizaje diseñadas	<b>Escala Ordinal</b> (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
				Referencias/ recursos	
				Herramientas de recursos	
			Productividad digital: Recursos diseñados para la presentación, procesamiento, organización y análisis de información, mismos que ayudan a los estudiantes a	Herramientas de presentación	

			<p>planificar, documentar, organizar y analizar contenidos. (Zehle et. al, 2019).</p>	<p>Herramientas de análisis de información</p>	
				<p>Herramientas de organización de la información</p>	
			<p>Herramientas digitales de comunicación: recursos diseñados para ofrecer herramientas de reflexión, de modalidad asíncrono/ sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencia/reunión, de colaboración de proyectos,(Zehle et. al, 2019).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas.</li> </ul>	
				<p>Herramientas de reflexión</p>	
				<p>Herramientas de videoconferencia/ Reunion</p>	
				<p>Herramientas de colaboración de proyectos</p>	

### Matriz de operacionalización de la variable independiente proceso de enseñanza de aprendizaje

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Proceso de Enseñanza aprendizaje	Refiere a los principios generales de pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la instrucción en el aula (Alvarez, 2000). planeta en su modelo teórico de tres dimensiones: Instructiva, desarrolladora	El compromiso organizacional se midió a través de las dimensiones: proceso instructivo, desarrollador, educativo, mediante un cuestionario de escala de Likert.	Instructiva: tiene como objetivo describir cómo ayudar a las personas a aprender forjar habilidades, que aumenten las posibilidades de aprender, a través de: las habilidades de pensamiento lógico, científicas y de la profesión docente (Alvarez, 2000).	Habilidades de pensamiento lógico.	<b>Escala Ordinal</b> (2) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
				Habilidades científicas.	
				Habilidades de profesión.	
			Desarrolladora: capacidades de análisis, síntesis y producción se trabajan dirigirse a una enseñanza desarrolladora (Alvarez, 2000).	Capacidad de análisis.	
	Capacidad de síntesis.				

	educativa			Capacidad de producción.	
			Educativa: conformada por los valores actitudinales como la personalidad y conciencia (Alvarez, 2000).	Valores	
				Actitudes	
				Conciencia	



## **Anexo 2: propuesta.**

### **PROPUESTA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DAULE, 2022.**

#### **I.Presentación**

Los recursos digitales permiten a los educadores llevar a los estudiantes más allá de las cuatro paredes del aula o de su entorno en el hogar. El aprendizaje se convierte en una experiencia global. El proceso de enseñanza aprendizaje utilizando herramientas digitales fortalece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y utiliza una amplia variedad de herramientas y prácticas, asimismo los recursos de educación digital también proporcionan una experiencia de aprendizaje equitativa porque los estudiantes pueden acceder a ellos en cualquier parte, además los profesores pueden utilizarlos para la instrucción en persona o a distancia y cambiar entre los dos sin interrupción. Es por estas razones que la propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje es de relevancia para la institución educativa ya que se observa que, en una institución educativa del Ecuador, en el Cantón Daule, se evidencia un déficit en el proceso de enseñanza aprendizaje debido a la falta de capacitaciones y actualizaciones por partes de los docentes.

Con esto se afirma que la institución en el contexto actual demanda la formación de docentes y alumnos cualificados en el uso de recursos digitales para lograr el cumplimiento de metas pedagógicas.

Asimismo, la utilización exitosa de los recursos digitales depende no solo del acceso suficiente herramientas, sino también de la disponibilidad de suficientes redes de capacitación, conocimiento y apoyo para los docentes Álvarez (2000). Así también atraen a los estudiantes y fortalecen el pensamiento crítico y las aptitudes de solución de problemas mediante el aprendizaje basado en la investigación. Los estudiantes también pueden utilizar recursos digitales para crear y producir proyectos.

#### **II.Fundamentación**

Las teorías referenciales del trabajo de investigación están sustentadas en el enfoque inductivo-deductivo, también conocido como aprendizaje del descubrimiento, es un proceso en el que el aprendiz descubre las reglas observando, en conjunto con el aprendizaje deductivo, donde se detallan las normas que se necesitan aplicar, así

también la teoría de carga cognitiva que asume que el aprendizaje ocurre a través de una memoria de trabajo muy limitada y una memoria a largo plazo ilimitada. La memoria de trabajo tiene una capacidad y una duración limitadas cuando se trata de información nueva. La memoria de trabajo está compuesta por dos procesadores de información auditiva y visual, respectivamente, con control central o ejecutivo, que procesa tres tipos de carga cognitiva: carga intrínseca, extraña y pertinente.

La presente propuesta se justifica, ya que el estudio tiene implicancia práctica debido a que pretende beneficiar el proceso enseñanza aprendizaje, con una representación conveniente del escenario en que se halla los profesores, para que se tomen acciones pertinentes; según Godber & Atkins (2021) el proceso de aprendizaje y enseñanza con recursos digitales ha brindado la oportunidad de instruir y educarse de formas innovadoras.

### **III. OBJETIVOS**

#### **Objetivo general**

Elaborar una propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de una institución educativa Daule, 2022.

#### **Objetivos específicos**

- Plantear actividades metodológicas en la dimensión contenido académico digital.
- Diseñar actividades metodológicas en la dimensión productividad digital.
- Proponer acciones metodológicas en la dimensión herramientas digitales de comunicación .

### 3.1 Matriz de propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

Variable dependiente Proceso de enseñanza aprendizaje	Indicadores	Variable Independiente recursos digitales
Dimensiones		Dimensiones
<b>Contenido académico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Actividades de aprendizajes diseñadas</li> <li>● Referencias/ recursos</li> <li>● Herramientas de recursos.</li> <li>● Habilidades de pensamiento lógico.</li> <li>● Habilidades científicas.</li> <li>● Habilidades de profesión.</li> </ul>	<b>Instructiva</b>
<b>Productividad Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Herramientas de presentación</li> <li>● Herramientas de procesamiento de textos.</li> <li>● Herramientas de análisis de información</li> <li>● Herramientas de organización de la información</li> <li>● Capacidad de análisis.</li> <li>● Capacidad de síntesis.</li> <li>● Capacidad de producción</li> </ul>	<b>Desarrolladora</b>
<b>Herramientas digitales de comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Asíncrono/ Sincrónico comunicaciones de texto</li> <li>● Herramientas de reflexión</li> <li>● Herramientas de videoconferencia/reunión</li> <li>● Herramientas de colaboración de proyectos</li> <li>● Valores</li> <li>● Actitudes</li> <li>● Conciencia</li> </ul>	<b>Educativa</b>

## **IV. Orientaciones de propuesta de recursos digitales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje**

### **4.1 Dimensión: Contenido Académico**

#### **Descripción**

El taller es uno de los esfuerzos dedicado para mejorar las aptitudes y las habilidades de los involucrados. Dado que las aptitudes y las habilidades de la plana docente afectará a la institución. Cuantas más aptitudes tiene un empleado, mayor es el impacto en el rendimiento de esa persona.

La ejecución de talleres tiene por meta de formar a los participantes para que sean más profesionales mediante ejercicios intensivos durante un tiempo determinado.

#### **Objetivos**

El objetivo principal de los talleres es la práctica para extender el conocimiento y familiarizarse con ellos, trabajando en equipo y colaborativamente.

Para el logro de estos objetivos, el taller debe cumplir los siguientes procesos:

- Actividades de aprendizajes diseñadas
- Referencias/ recursos
- Herramientas de recursos.

#### **Actividades de aprendizajes diseñadas**

Están diseñadas para ofrecer recursos de contenido académico o involucrar a los estudiantes en actividades para aprender contenido o habilidades académicas que incluyen, entre otros, contenido o habilidades de lenguaje y alfabetización. Los ejemplos son un tutorial sobre una nueva habilidad matemática, una simulación física o matemática, o recursos visuales como un video corto que describe una formación geográfica.

#### **Referencias/ recursos**

Para un trabajo colaborativo es necesario utilizar referencias actualizadas que permitan desarrollar contenido para sus actividades curriculares, asimismo incentivar a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar sus habilidades y conocimientos académicos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en las dinámicas curriculares.

## **Herramientas de recursos**

Son recursos en el contexto de las tics que permiten interactuar con los estudiantes con fines académicos, ya que es un servicio de aprendizaje. Es importante trabajar con herramientas digitales que formen y ayuden a los estudiantes en su experiencia de aprendizaje e intercambiar ideas para que entre los estudiantes contrasten su conocimiento respecto al tema trabajado

## **Ventajas de los talleres**

Las ventajas habituales que obtendrán los participantes son una explicación teórica amplia y profunda de estos problemas. Según Arroyo & Yáñez (2020) los participantes también reciben instrucciones prácticas para el ejercicio de sus funciones. Por no olvidar, los participantes están entrenados para comportarse y pensar científicamente. Así pues, fomentando la cooperación entre los participantes y las instituciones educativas conectadas y la comunidad.

## **Características de talleres**

Un plan de taller no tiene que ser un ejercicio o un documento en profundidad. Lo que más se necesita es su pensamiento detrás de su propósito, su gente, el lugar que se entregará el taller, la presentación o las manifestaciones que dará, el tipo o los que se están llevando a cabo y los preparativos que se requieren para lograr el objetivo.

La principal característica de los talleres se centra en temas singulares y se esfuerzan por generar resultados detallados. Los talleres exitosos dependen de:

- Saber claramente cómo se ve terminado, resultados específicos o entregables
- Un diseño de agenda que involucra a los participantes
- Secuenciación de actividades de recopilación de información o pasos de la agenda
- Monitoreo del método del taller para lograr esos objetivos
- Un método de construcción: una forma de resolver un problema, desarrollar un plan, tomar una decisión, acordar análisis, diseñar un flujo, etc.
- Incluya roles definidos formalmente y dependa de un facilitador neutral

Los elementos críticos para el éxito de los talleres incluyen:

- Disponibilidad y compromiso de la gerencia, asegurando así la disponibilidad de recursos, personal, tiempo y apoyo adecuados
- Un líder de sesión bien capacitado con habilidades de facilitación y habilidades de diseño de reuniones
- Puntos de inflexión: recopilación de información, toma de decisiones y documentación de los resultados
- Preparación: prepararse a sí mismo y a los participantes para producir, rápidamente
- Revisión y resolución: distribuir e integrar el entregable; en productos, proyectos u otras iniciativas

**Seguimiento del taller:**

- Si se prometió enviar algo a los participantes (material, bibliografía, etc.) se debería hacer tan pronto como fuera posible, para que no se olvide hacerlo después y porque el material todavía estará reciente en la mente de la gente cuando lo reciban.
- Si se tienen notas sobre el resumen y la evaluación, se recomienda escribirlas a máquina y enviarlas a los participantes por si fueran de ayuda para su comprensión del taller.
- Se deben revisar las evaluaciones y los comentarios después del taller, cuando el taller todavía esté fresco en la mente. ¿Qué piensa la gente que se debería haber hecho distinto? ¿Cuáles fueron las áreas que les parecieron especialmente bien preparadas o especialmente débiles? Éste es el momento para pensar en lo que se cambiaría la próxima vez que se dirija un taller, y si debería haber una próxima vez.

## Planificación (Ejemplo)

Temas	Actividades	Responsables	TIEMPO				
			1hr	2hr	3hr	4hr	5hr
Identificar los recursos digitales	<p>Actividades Colaborativas</p> <p>-Desarrollar gráficos como Imágenes de dominio público (ilustraciones y fotografías), gráficos y gráficos pueden ayudar a los alumnos a comprender mejor los conceptos.</p> <p>-Trabajar videos y animaciones de sitios web como YouTube ayudan a explicar temas. YouTube puede ser seguro para los alumnos cuando los distritos escolares utilizan una herramienta como la plataforma hapara.</p>	Profesor de comunicación Integral y computación.			X		

A través del taller el participante logra

1. El primer paso es identificar los recursos digitales que los maestros pueden añadir a sus planes de lección.

Los profesores y los líderes de instrucción pueden encontrar innumerables recursos de educación digital en línea que se ajusten a cualquier nivel de la materia o de grado.

Tipos de recursos digitales que los profesores pueden incluir en sus planes curriculares:

- Evaluaciones en línea incluyendo evaluaciones formativas, que trabajan con datos instantáneos de los maestros y administradores. Además, son interactivos y se involucran con los alumnos.
- Podcasts y audio, como la música, impulsar la participación y llegar a los

estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

- Los juegos educativos en línea hacen que los conceptos de aprendizaje sean divertidos para los estudiantes.
  - Literatura y los artículos de noticias en línea son ejemplos de materiales de aprendizaje digital que son rápidos de acceso y compartir.
  - Documentos de fuente primaria que se han digitalizado ayudan a los maestros a complementar el plan de estudios sin necesidad de copias físicas.
  - Mapas interactivos dar a los estudiantes una experiencia digital de mano.
  - Herramientas como calculadoras de gráficos ayudar a los estudiantes a aprender matemáticas sin necesidad de comprar una calculadora física.
  - Los cursos completos en línea pueden proporcionar revisión o enriquecimiento y dar a los estudiantes la oportunidad de trabajar en sus propios objetivos de aprendizaje.
2. Deben señalar si los recursos son libres de utilizar o de paga. Además, si planean hacer ediciones, necesitan mirar las licencias para ver si se les permite modificar los recursos. Además, deben considerar si los recursos de aprendizaje son o no equitativos, que todos los alumnos los usen en sus dispositivos, en la escuela o en casa.
  3. Deben ser adecuadamente presentados.
  4. Argumentar en público.
  5. Inferir sobre las propuestas.

#### **4.2 Dimensión: Productividad Digital**

La productividad digital se trata de trabajar Si comienza con las personas y se enfoca en un propósito claro, puede encontrar el lugar perfecto para que su comunidad se reúna a mejorar la capacidad de los involucrados para lograr de manera efectiva los objetivos curriculares de la unidad didáctica, las cuales están diseñadas para ofrecer recursos que ayuden a los estudiantes a planificar, documentar, organizar y analizar contenido.

#### **Proceso Metodológico**

Lazarus, et al (2017) explica que las instituciones que desean incorporar cambios en sus procesos, necesitaran trabajar en conjunto a través de una metodología de trabajo en comunidad, para facilitar la interacción de las personas que comparten objetivos en común.



La Institución educativa Daule tiene una plana docente que necesita trabajar en equipo, y esta metodología ayudará a poder generar un trabajo colaborativo y abierto que consolidará el proceso.

Los fundamentos básicos de toda comunidad son :

Personas: Cada persona tiene un conjunto diferente de necesidades, comodidad al usar diferentes plataformas tecnológicas y diversas razones para participar. En lugar de tratar a todos sus miembros por igual, se necesitaba crear una experiencia comunitaria alineada con las necesidades específicas de cada persona involucrada en este caso los docentes y estudiantes, para ello es necesario, a responder las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los datos demográficos de sus miembros (p. ej., edad, ocupación, ubicación, etc.)? ¿Cuáles son sus valores? ¿Con qué nivel o tipos de tecnología se sienten cómodos? ¿Cuáles son sus problemas o fuentes de estrés? ¿Qué les trae alegría? ¿Adónde van para conectarse hoy? ¿Qué funciona y qué no funciona con sus opciones actuales? ¿Cuáles son sus objetivos y motivaciones personales o profesionales?

Propósito: El propósito debe estar enraizado en las necesidades de la institución, en este caso el propósito es poder mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los recursos digitales en la cual los profesores en comunidad escolar docentes van a dialogar e interactuar para encontrar en conjunto las mejores herramientas para los mejores resultados, para ello es necesario responder las siguientes preguntas:

¿Qué problemas específicos resuelve ? ¿Qué oportunidades crea su comunidad para los profesores y estudiantes? ¿Cómo y dónde comunicará el propósito de su comunidad a sus miembros?

Lugar: Es importante definir el espacio donde se va a trabajar con los maestros y estudiantes miembros de la comunidad, si es asíncrona o sincrónica, una vez sabiendo que personas la integran, propósito claro, se puede encontrar el lugar perfecto para las reuniones en la comunidad de la institución.

¿Dónde se reúne su comunidad en línea y/o fuera de línea? ¿Cómo su lugar de reunión hace que sus miembros se sientan seguros? ¿Cómo inspira su lugar de reunión a sus miembros? ¿Cuántos miembros quieres reunir? ¿Con qué frecuencia desea que los

miembros se reúnan? ¿Qué hábitos o preferencias deben tenerse en cuenta al elegir una plataforma (p. ej., privacidad, conveniencia, fácil de usar, móvil, etc.)?

**Participación:** Es importante mapear la experiencia de los docentes y los estudiantes involucrados para poder aumentar el compromiso de los miembros, para que un estudiante o profesor participe de manera continua se debe percibir ese valor potencial así mismo generar confianza para que esta persona se sienta libre de expresarse sin ser juzgado ni atacado, para ello es necesario alinearse a las motivaciones y dejar en claro cómo participar de manera activa en la gran mayoría de comunidades lo que se espera es que los miembros creen su propio contenido y que proporcionen valor, para ello es importante asegurarse de que estén contentos y preparados con lo que se estaba llevando a cabo, las comunidades exitosas tienen experiencias recurrentes en sus miembros.

¿Cuáles son las diferentes formas en que un profesor su comunidad? ¿Qué tipo de participación será la más significativa para sus miembros? ¿En qué experiencias recurrentes pueden participar sus miembros? ¿Qué desea que los miembros experimenten y entiendan cuando se unan a la comunidad por primera vez? ¿Cómo traerá a las personas de regreso a su comunidad hasta que desarrollen un hábito? ¿Qué barreras impiden que los miembros participen y cómo puede eliminarlas?

**Políticas:** Es importante tener espacios seguros y para ello una buena política permite que todas las personas que participen sepan que se está orientando a la claridad en la participación la institución y sus líderes tienen la responsabilidad de dar forma a la cultura de su comunidad, esta política debe ser clara en cada miembro hacer que los valores reglas y pautas sean fáciles de entender y suficientemente breves para recordar

¿Cómo su política hará que los miembros se sientan seguros y alivie el miedo al juicio? ¿Qué comportamientos y acciones quieres fomentar en tu comunidad? ¿Cómo \*no deberían\* actuar los miembros en la comunidad (cuáles son sus reglas)? ¿Qué proceso existe para hacer cumplir las reglas de la comunidad? ¿Qué proceso existe para responder al conflicto en la comunidad?

**Promoción:** Las instituciones que crean comunidades nunca son estáticas siempre esto está creciendo porque para crear un cambio transformador se necesita mayor influencia más contenido y experiencias para que los miembros elijan y más oportunidades para desarrollar relaciones, hay muchas opciones para promocionar la comunidad y hacer que otras

personas se involucren en el objetivo ya sea publicando contenido ejecutando anuncios.

¿Cómo descubre la gente tu comunidad? ¿Qué tan rápido quieres que crezca tu comunidad (registros por mes)? ¿Dónde pasan el tiempo sus miembros potenciales ahora? ¿Cómo puede motivar a sus miembros existentes para que inviten a otros? ¿Qué quieres que la gente sepa sobre tu comunidad antes de unirse? ¿A qué procesos existentes puede conectar a la comunidad (p. ej., incorporación de clientes, registro de vendedores, atención al cliente, etc.)? ¿Qué herramientas y recursos de marketing puede usar para ayudar a más personas a descubrir su comunidad?

Rendimiento: La medición es un tema importante para los que se enfocan en tener comunidades consolidadas. Los objetivos pueden ser difíciles de definir y los datos pueden ser difíciles de acceder y analizar por eso es importante saber que no es necesario medirlo todo .

¿Cuáles son las métricas de éxito para su contenido y experiencias? (completar tabla)  
 ¿Cómo hará un seguimiento de la participación en su comunidad a lo largo del tiempo?  
 ¿Con qué frecuencia encuestará a su comunidad y entrevistará a sus miembros? ¿Cuáles son las acciones valiosas que logran los objetivos de su organización? ¿Dónde residen los datos que necesita y tiene acceso a ellos? ¿Dónde organizará los datos para rastrear e informar de manera eficiente sobre el desempeño de la comunidad? ¿Con qué frecuencia informará sobre las métricas de la comunidad y a quién informará?

**Planificación**

Temas	Actividades	Responsables	TIEMPO				
			1hr	2hr	3hr	4hr	5hr
Productividad digital a través de la consolidación de un trabajo en equipo	Taller de preguntas y respuestas para determinar cuáles son las características de las personas involucradas, la definición del propósito, el lugar, el tipo de participación y la	Profesor de computación y de matemáticas			X		

	difusión y rendimiento de lo que se trabaja para la consolidación de un trabajo en comunidad						
--	--	--	--	--	--	--	--

**Actividad 1:**

- Tema: Identificar los productos digitales
- Tiempo: 4 sesiones de 03 horas académicas.
- Actividades colaborativas
- Simulaciones y modelos interactivos

**4.3 Dimensión: Herramientas Digitales de la comunicación**

Herramientas digitales de comunicación: recursos diseñados para ofrecer herramientas de reflexión, de modalidad asíncrono/ sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencia/reunión, de colaboración de proyectos.

Las herramientas de comunicación digital potencian las iniciativas tanto internas como externas, desde la colaboración en equipo hasta el proceso de enseñanza aprendizaje. Si bien es fácil sentarse y dejar que estas herramientas hagan todo el trabajo, adoptar un enfoque consciente de la comunicación digital en el lugar de trabajo es una iniciativa de esfuerzo relativamente bajo que generará grandes beneficios.

La comunicación digital es: más interactivo, más participativo, más igualitario, más descentralizado, menos jerárquico. Estas cualidades significan que cualquier comunicación que tenga lugar a través de canales digitales será intrínsecamente de la comunicación en persona.

**Ventajas de la comunicación digital**

La comunicación digital es rápida, eficiente y conveniente.

- Usar canales digitales para comunicarse con toda su fuerza laboral global a la vez y usar los canales correspondientes para recopilar comentarios, para la mejora continua
- Los anuncios de video, audios, son una forma en que las instituciones se comunican masivamente con los involucrados.

## Proceso metodológico

El profesor trabajará en comunidad con otros miembros de la plana docente para el desarrollo de la investigación, lo cual estará complementado por el trabajo en equipos y grupal.

- Abordar el uso de la comunicación digital en la institución, que hábitos se deben seguir y que hábitos no.
- Elegir entre los diferentes canales digitales, el activo más importante de la institución para la comunicación digital, puede ser mediante :correo electrónico con funciones integradas, chat/mensajería instantánea, herramienta de colaboración basada en proyectos, videoconferencia, blog interno, canal de noticias corporativa, foros de discusión.
- Establecer las reglas, para no sobrecargar a los docentes y estudiantes involucrados, ya que ellos deben tener el control de cómo y cuándo reciben las comunicaciones relacionadas con el trabajo, y las notificaciones urgentes.
- Adoptar un mensaje, ya que hay muchos canales de comunicación digital diferentes, cada canal es mejor para entregar ciertos tipos de información.
- Trabajar el entrenamiento constante, ya que las herramientas de comunicación digital no siempre son fáciles de aprender a usar, y encontrará que algunos empleados tardan más en adaptarse que otros debido a los diferentes niveles de destreza digital . Esto se puede superar con una capacitación adecuada para cada nueva herramienta, teniendo en cuenta los diferentes niveles de habilidad que existen en la organización.
- Fomentar el intercambio social, debería ser fácil para los profesores compartir comunicaciones no solo entre ellos sino, cuando corresponda, con su red más amplia con sus estudiantes, padres de familia y sociedad.
- Desarrollar una política en la institución educativa, debido a que se busca en el liderazgo de la empresa instrucciones sobre cómo, cuándo y dónde usar las diferentes herramientas. Con una política de comunicación digital para todo el colegio, logrará un mejor control sobre el uso y la privacidad en relación con sus diversos canales de comunicación. Para realizarlo se necesita discutir sobre: quien liderará la iniciativa, cuál será el protocolo, los canales, estándares de capacidad de respuesta.

**Medios a utilizar:**

- Método de casos
- Mapas semánticos
- Mapas conceptuales
- Taller de preguntas y respuestas
- Lectura independiente y dirigida

**Planificación**

Temas	Actividades	Responsables	TIEMPO				
			1hr	2hr	3hr	4hr	5hr
herramientas de comunicación Digital	Taller de casos prácticos para determinar cuál es la herramienta de comunicación digital más asertiva para los involucrados	Profesor de ciencias sociales			X		

**Referencia bibliográfica:**

Arroyo & Yáñez (2020). Proposal of ICT tools to facilitate the teaching-learning process of mathematics. Pol. Con. (Edición núm. 53) Vol. 5, No 12. DOI: 10.23857/pc.v5i12.2105

Lazarus, S., Seedat, M., & Naidoo, T. (2017). Community building: Challenges of constructing community. In M. A. Bond, I. Serrano-García, C. B. Keys, & M. Shinn (Eds.), APA handbook of community psychology: Methods for community research and action for diverse groups and issues (pp. 215–234). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14954-013>

**SÍNTESIS DE LA PROPUESTA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DAULE, 2022**

**PROPUESTA DE RECURSOS DIGITALES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DAULE, 2022**



**TEORIAS DE LOS PROCESOS CONSCIENTES Y TEORIA DE LA CARGA COGNITIVA**



**Recursos Digitales:**

- **Dimensión Contenido Académico Digital**
- **Dimensión Productividad Digital**
- **Dimensión Herramientas Digitales**



**PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**



**Dimensión Proceso Instructivo**  
**Dimensión Proceso Desarrollador**  
**Dimensión Proceso Educativo**



**Docente con competencias para la planificación, ejecución, evaluación curricular**

### Anexo 3: Cuestionario Proceso de enseñanza aprendizaje

Estimado (a) docente:

El presente cuestionario tiene como propósito medir su nivel de conocimiento en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que es de carácter confidencial.

Agradezco de antemano su participación.

Lee atentamente cada ítem y responde marcando con un aspa (x) la columna (alternativas de respuesta) que mejor se adecue a su opinión.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

#### Información general

Sexo: Femenino ( ) Masculino ( ) Edad: \_\_\_\_\_ Tiempo de servicio: \_\_\_\_\_

#### Información específica

Condición laboral: Definitivo ( ) Provisional ( )

	<b>Dimensión 1: Instructiva</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>1</b>	Estimula la capacidad de encontrar alternativas para resolver un problema de pensamiento lógico.					
<b>2</b>	Relaciona de manera lógica los contenidos de las clases con distintas asignaturas para estimular el pensamiento lógico en los estudiantes.					
<b>3</b>	Desarrolla la capacidad científica para reconocer ideas principales y secundarias.					
<b>4</b>	Considera que puede realizar explicaciones científicas basados en resúmenes.					
<b>5</b>	Existe una buena relación interpersonal con tus estudiantes.					
<b>6</b>	Responde ágilmente a las interrogantes de los estudiantes.					
<b>7</b>	Incentiva el intercambio de ideas disidentes.					
	<b>Dimensión 2: Desarrolladora</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>8</b>	Los temas que proporciona a los estudiantes son de gran utilidad para su capacidad de análisis.					
<b>9</b>	Brinda oportunidades para que los estudiantes compartan con otras indagaciones de temas actuales y así contribuir a su capacidad de análisis.					
<b>10</b>	Los estudiantes comprenden con capacidad de síntesis los temas transmitidos.					



<b>11</b>	Los educandos realizan con capacidad de síntesis su propio material de estudio.					
<b>12</b>	Desarrolla la capacidad de producción en tus estudiantes a través de actividades dinámicas con autonomía.					
<b>13</b>	Como docente eres flexible a los cambios y actualizaciones en la capacidad de producción de tus estudiantes.					
<b>14</b>	Los estudiantes realizan con capacidad de producción su propio material el cual contribuye en la profundización del tema.					
	<b>Dimensión 3: Educativa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>15</b>	Cumples con los objetivos académicos, de acuerdo a los valores establecidos por la institución educativa.					
<b>16</b>	Fomenta el cumplimiento en los estudiantes de los valores establecidos por la institución educativa.					
<b>17</b>	Promueve actitudes positivas hacia el uso de recursos digitales extras para completar los conocimientos.					
<b>18</b>	Incentiva con buena actitud el desarrollo de actividades extracurriculares para perfeccionar los conocimientos.					
<b>19</b>	Los estudiantes son conscientes sobre la importancia de los aprendizajes.					
<b>20</b>	Concientiza en los educandos metodologías activas de evaluación y sus beneficios.					

#### **ANEXO 4:Ficha técnica proceso de enseñanza aprendizaje**

<b>1. NOMBRE</b>	:	Cuestionario para medir proceso de enseñanza aprendizaje
<b>2. AUTOR</b>	:	Barzola Arreaga Liliana
<b>3. FECHA</b>	:	2022
<b>5. OBJETIVO</b>	:	Determinar el nivel de proceso de enseñanza aprendizaje en sus dimensiones: Instructivo, desarrolladora, educativa.
<b>6. Aplicación</b>		Individual
<b>7. Administración</b>		Individual
<b>8. Duración</b>		30 minutos
<b>9. Tipo de ítems</b>		Preguntas
<b>10. N° ítems</b>		20

#### **11.DISTRIBUCIÓN : Dimensiones e indicadores**

##### **1. Instructivo: 7 ítems**

- Habilidades de pensamiento lógico:(ítems 1,2)
- Habilidades científicas: (ítems 3,4)
- Habilidades de profesión: (ítems 5,6,7)

##### **2. Desarrolladora: 7 ítems**

- Capacidad de análisis: (ítems 8,9)
- Capacidad de síntesis: (ítems 10,11)
- Capacidad de producción: (ítems 12,13,14)

##### **3. Educativa: 6 ítems**

- Valores: (ítems 15,16)
- Actitudes: (ítems 17,18)
- Conciencias: (ítems 19,20)

**Total de ítems: 20**

## 12. EVALUACIÓN

### • Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	Casi Nunca
3	A veces
4	Casi siempre
5	Siempre

### • EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA			
	INSTRUCTIVO		DESARROLLADORA	
NIVELES	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	7	16	7	16
MEDIO	17	26	17	26
ALTO	27	35	27	35

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
NIVELES	EDUCATIVA	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	6	14
MEDIO	15	23
ALTO	24	30

### • EVALUACIÓN DE LA VARIABLE

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	
NIVELES	PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
BAJO	20	46
MEDIO	47	73
ALTO	74	100

**13.VALIDACIÓN.** - La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.

**14.CONFIABILIDAD.** - A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0,885. Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0, ,871y 0 901.

**ANEXO 5: Matriz de validaciones**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional"

**OBJETIVO:** "Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022"

**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Barzola Barzola Pastor Alberto

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister En Educación Mención En Enseñanza De La Matemática.

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

  
FIRMA DEL EVALUADOR

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

aprendizaje Refiere a los principios generales de pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la instrucción en el aula. (Alvarez, 2000).

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
	<b>Instructiva</b> tiene como objetivo describir cómo ayudar a las personas a aprender forjar habilidades, que aumenten las posibilidades de aprender, a través de las habilidades de pensamiento lógico, científicas y de la profesión docente.	• Habilidades de pensamiento lógico	Estimula la capacidad de encontrar alternativas para resolver un problema de pensamiento lógico.				X		X		X		X				
			Relaciona de manera lógica los contenidos de las clases con distintas asignaturas para estimular el pensamiento lógico en los estudiantes.				X		X		X		X				
		• Habilidades científicas	Desarrolla la capacidad científica para reconocer ideas principales y secundarias.				X		X		X		X				
			Considera que puede realizar explicaciones científicas basados en resúmenes.				X		X		X		X				
		• Habilidades de profesión	Existe una buena relación interpersonal con tus estudiantes.				X		X		X		X				
			Responde ágilmente a las interrogantes de los estudiantes.				X		X		X		X				
			Incentiva el intercambio de ideas disidentes.				X		X		X		X				
		<b>Desarrolladora</b> capacidades de análisis, síntesis y producción se trabajan	• Capacidad de análisis	Los temas que proporciona a los estudiantes son de gran utilidad para su capacidad de análisis.				X		X		X		X			

dirigirse a una enseñanza desarrolladora.		Brinda oportunidades para que los estudiantes compartan con otros indagaciones de temas actuales y así contribuir a su capacidad de análisis.				X		X		X		X		
	• Capacidad de síntesis	Los estudiantes comprenden con capacidad de síntesis los temas transmitidos.				X		X		X		X		
		Los educandos realizan con capacidad de síntesis su propio material de estudio.				X		X		X		X		
	• Capacidad de producción	Desarrolla la capacidad de producción en tus estudiantes a través de actividades dinámicas con autonomía.				X		X		X		X		
		Como docente eres flexible a los cambios y actualizaciones en la capacidad de producción de tus estudiantes.				X		X		X		X		
		Los estudiantes realizan con capacidad de producción su propio material el cual contribuye en la profundización del tema.				X		X		X		X		
<b>Educativa</b> Conformada por los valores actitudinales como la personalidad y conciencia.	• Valores	Cumples con los objetivos académicos, de acuerdo a los valores establecidos por la institución educativa.				X		X		X		X		
		Fomenta el cumplimiento en s estudiantes de los valores establecidos por la institución educativa.				X		X		X		X		
	• Actitudes	Promueve actitudes positivas hacia el uso de recursos digitales extras para completar los conocimientos.				X		X		X		X		

		Incentiva con buena actitud el desarrollo de actividades extracurriculares para perfeccionar los conocimientos.				X		X		X		X		
	•Conciencias	Los estudiantes son conscientes sobre la importancia de los aprendizajes.				X		X		X		X		
		Concientiza en los educandos metodologías activas de evaluación y sus beneficios.				X		X		X		X		



FIRMA DE EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

“Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional”

**OBJETIVO:** “Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022”


**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** León Alvarado Héctor Alfredo

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister En Informática Educativa

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

  
FIRMA DEL EVALUADOR



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				Siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA					
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Proceso de Enseñanza Aprendizaje aprendizaje Refiere a los principios generales de pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la instrucción en el aula. (Alvarez, 2000).	<b>Instructiva</b> tiene como objetivo describir cómo ayudar a las personas a aprender forjar habilidades, que aumenten las posibilidades de aprender, a través de las habilidades de pensamiento lógico, científicas y de la profesión docente.	• Habilidades de pensamiento lógico	Estimula la capacidad de encontrar alternativas para resolver un problema de pensamiento lógico.			X		X		X		X					
			Relaciona de manera lógica los contenidos de las clases con distintas asignaturas para estimular el pensamiento lógico en los estudiantes.			X		X		X							
		• Habilidades científicas	Desarrolla la capacidad científica para reconocer ideas principales y secundarias.			X		X		X		X					
			Considera que puede realizar explicaciones científicas basados en resúmenes.			X		X		X		X					
		• Habilidades de profesión	Existe una buena relación interpersonal con tus estudiantes.			X		X		X		X					
			Responde ágilmente a las interrogantes de los estudiantes.			X		X		X		X					
	<b>Desarrolladora</b> capacidades de análisis, síntesis y producción se trabajan	• Capacidad de análisis	Incentiva el intercambio de ideas disidentes.			X		X		X		X					
			Los temas que proporciona a los estudiantes son de gran utilidad para su capacidad de análisis.			X		X		X		X					

dirigirse a una enseñanza desarrolladora.

		Brinda oportunidades para que los estudiantes compartan con otros indagaciones de temas actuales y así contribuir a su capacidad de análisis.				X		X		X		X		
Educativa Conformada por los valores actitudinales como la personalidad y conciencia.	• Capacidad de síntesis	Los estudiantes comprenden con capacidad de síntesis los temas transmitidos.				X		X		X		X		
		Los educandos realizan con capacidad de síntesis su propio material de estudio.				X		X		X		X		
	• Capacidad de producción	Desarrolla la capacidad de producción en tus estudiantes a través de actividades dinámicas con autonomía.				X		X		X		X		
		Como docente eres flexible a los cambios y actualizaciones en la capacidad de producción de tus estudiantes.				X		X		X		X		
		Los estudiantes realizan con capacidad de producción su propio material el cual contribuye en la profundización del tema.				X		X		X		X		
	• Valores	Cumples con los objetivos académicos, de acuerdo a los valores establecidos por la institución educativa.				X		X		X		X		
Fomenta el cumplimiento en los estudiantes de los valores establecidos por la institución educativa.					X		X		X		X			
• Actitudes	Promueve actitudes positivas hacia el uso de recursos digitales extras para completar los conocimientos.				X		X		X		X			

		Incentiva con buena actitud el desarrollo de actividades extracurriculares para perfeccionar los conocimientos.				X		X		X		X		
	•Conciencias	Los estudiantes son conscientes sobre la importancia de los aprendizajes.				X		X		X		X		
		Concientiza en los educandos metodologías activas de evaluación y sus beneficios.				X		X		X		X		

  
 FIRMA DE EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional"

**OBJETIVO:** "Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022"

**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Castro Ramírez Nancy Aracely

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctora en Educación

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

*Nancy Aracely Castro Ramírez*  
FIRMA DEL EVALUADOR

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Proceso de Enseñanza Aprendizaje aprendizaje Refiere a los principios generales de pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la instrucción en el aula. (Alvarez, 2000).	<b>Instructiva</b> tiene como objetivo describir cómo ayudar a las personas a aprender forjar habilidades, que aumenten las posibilidades de aprender, a través de las habilidades de pensamiento lógico, científicas y de la profesión docente.	• Habilidades de pensamiento lógico	Estimula la capacidad de encontrar alternativas para resolver un problema de pensamiento lógico.				X		X		X		X				
			Relaciona de manera lógica los contenidos de las clases con distintas asignaturas para estimular el pensamiento lógico en los estudiantes.				X		X		X		X				
		• Habilidades científicas	Desarrolla la capacidad científica para reconocer ideas principales y secundarias.				X		X		X		X				
			Considera que puede realizar explicaciones científicas basados en resúmenes.				X		X		X		X				
		• Habilidades de profesión	Existe una buena relación interpersonal con tus estudiantes.				X		X		X		X				
			Responde ágilmente a las interrogantes de los estudiantes.				X		X		X		X				
	<b>Desarrolladora</b> capacidades de análisis, síntesis y producción se trabajan	• Capacidad de análisis de	Incentiva el intercambio de ideas disidentes.				X		X		X		X				
			Los temas que proporciona a los estudiantes son de gran utilidad para su capacidad de análisis.				X		X		X		X				

dirigirse a una enseñanza desarrolladora.		Brinda oportunidades para que los estudiantes compartan con otros indagaciones de temas actuales y así contribuir a su capacidad de análisis.				X		X		X		X		
	• Capacidad de síntesis	Los estudiantes comprenden con capacidad de síntesis los temas transmitidos.				X		X		X		X		
		Los educandos realizan con capacidad de síntesis su propio material de estudio.				X		X		X		X		
	• Capacidad de producción	Desarrolla la capacidad de producción en tus estudiantes a través de actividades dinámicas con autonomía.				X		X		X		X		
Como docente eres flexible a los cambios y actualizaciones en la capacidad de producción de tus estudiantes.					X		X		X		X			
Los estudiantes realizan con capacidad de producción su propio material el cual contribuye en la profundización del tema.					X		X		X		X			
<b>Educativa</b> Conformada por los valores actitudinales como la personalidad y conciencia.	• Valores	Cumples con los objetivos académicos, de acuerdo a los valores establecidos por la institución educativa.				X		X		X		X		
		Fomenta el cumplimiento en s estudiantes de los valores stablescidos por la institución ducativa.				X		X		X		X		
	• Actitudes	Promueve actitudes positivas hacia el uso de recursos digitales extras para completar los conocimientos.				X		X		X		X		



		Incentiva con buena actitud el desarrollo de actividades extracurriculares para perfeccionar los conocimientos.				X		X		X		X		
	•Conciencias	Los estudiantes son conscientes sobre la importancia de los aprendizajes.				X		X		X		X		
		Concientiza en los educandos metodologías activas de evaluación y sus beneficios.				X		X		X		X		

*Nancy Angélica Ramírez*  
**FIRMA DE EVALUADOR**

## ANEXO 6: Hojas de vida

### **Currículum Vitae**      **NANCY ARACELY CASTRO RAMÍREZ**

#### DATOS PERSONALES

**Dirección:** José Domínguez Elizalde y 10 de febrero  
**Teléfono:** 0989905783  
**Cédula de identidad:** 0917073496  
**Correo electrónico:** na-chita76@hotmail.com  
**Ciudad / Provincia / País:** Daule/Guayas/Ecuador



#### INSTRUCCIÓN FORMAL

- Doctora en Educación      Universidad César Vallejo
- Magíster en Gerencia Educativa      Universidad de Guayaquil
- Licenciada en Ciencias de la Educación      Universidad de Guayaquil  
Especialización Informática
- Profesora de Segunda Enseñanza      Universidad de Guayaquil  
Especialización Informática
- Tecnóloga Pedagógica en Informática      Universidad de Guayaquil
- Técnico Superior en Análisis de Sistema      Instituto Tecnológico  
Superior Juan Bautista  
Aguirre

#### EXPERIENCIA PROFESIONAL

- Unidad Educativa "Juan Bautista Aguirre"      1997/05/01 - 1998/04/30  
Docente: Informática y Programación
- Instituto Tecnológico Superior "Juan Bautista Aguirre"      2011/04/04 - 2014/04/30  
Docente: Introducción a la Informática y Fundamentos en Programación.
- Unidad Educativa "Riberas del Daule"      1998/05/01 - 2001/04/30  
Docente: Computación
- Unidad Educativa "Presidente José Luis Tamayo"      2000/05/01 - 2008/01/31



Docente: Informática

- Unidad Educativa "Juan Bautista Aguirre" 2008/02/01 – Actualidad

Docente: Matemática Básica (8vo, 9no, 10mo) e Informática

## LOGROS

<b>LABORAL</b>	Mención honorífica por su valiosa colaboración y alto sentido de responsabilidad, resaltando puntualidad, orden y disciplina demostrado en el desempeño de sus funciones, durante el periodo lectivo 2019 – 2020.
<b>ACADÉMICO</b>	Publicación del libro: "Escuela para todos: Experiencias de Inclusión Educativa". Publicación de Artículos Científicos: * Las relaciones interpersonales en el desempeño laboral docente. * Comunicación asertiva para mejorar el desarrollo institucional en la unidad educativa Juan Bautista Aguirre. * Inteligencia emocional para mejorar el pensamiento crítico. * Estrategias de lectura para mejorar la comprensión de textos en estudiantes de primaria. * Clima organizacional y desempeño laboral.

## IDIOMA

Español	Nivel Hablado: Avanzado Nivel Escrito: Avanzado
---------	--

## CURSOS

<b>CURSO</b> (100 horas)	Nueva propuesta curricular 2016 Ministerio de Educación del Ecuador 2017
-----------------------------	--

<b>CURSO</b> (150 horas)	Inducción a Directivos Universidad de Guayaquil 2018
<b>TALLER</b> (2 horas)	Marco normativo en grupos prioritarios Ministerio de Trabajo 2019
<b>CAPACITACIÓN</b> (10 horas)	Educación Técnica Ministerio de Educación 2020
<b>CURSO</b> (30 horas)	Gestión para directores de instituciones educativas (Ecuador) ProFuturo – Ministerio de Educación 2020
<b>CURSO</b> (40 horas)	Comunicación afectiva en el aula (Ecuador) ProFuturo – Ministerio de Educación 2021
<b>CONFERENCIA</b> (2 horas)	Cambios y transformaciones en la Administración Educativa Universidad Casa Grande 2021
<b>CURSO</b> (14 horas)	Aprendizaje cooperativo (Ecuador) ProFuturo – Ministerio de Educación 2021
<b>CURSO</b> (40 horas)	Manejo de Aulas Virtuales – MOODLE Universidad de las Américas – Ministerio de Educación 2021
<b>CURSO</b> (200 horas)	Inglés Universidad César Vallejo 2021
<b>CURSO</b> (200 horas)	Portugués Universidad César Vallejo 2021

## **REFERENCIAS PERSONALES**

---

**Ph.D. Wendy Yesenia Alvarado Torres.**

0983323734

w\_alvarado\_t@hotmail.com

**Mg. Gloria Elena Tomalá Caicedo.**

0988892886

gloicho@hotmail.com

**Abg. Ángel Teddy Brito Saverio.**

0996405560

angelbritosaverio@gmail.com

**Lcda. María Magdalena Castro Sánchez.**

0993432308

marcas\_72@hotmail.com

## PASTOR ALBERTO BARZOLA BARZOLA

### Datos Personales

<b>Dirección:</b>	AV. JAIME ROLDOS Y PERIMETRAL
<b>Teléfono (s):</b>	0960817537
<b>Cédula de identidad</b>	0911583946
<b>Correo electrónico</b>	pabb67@yahoo.com
<b>Ciudad / Provincia / País:</b>	DAULE / GUAYAS / ECUADOR

### Instrucción Formal:

**MAGISTER EN EDUCACION MENCION ENSEÑANZA DE LA MATEMATICA** CUARTO NIVEL - MAESTRIA

( 2 AÑOS ) UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION EN LA ESP DE INFORMATICA EDUCATIVA** TERCER NIVEL

( 5 AÑOS ) UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO

**PROFESOR DE SEGUNDA ENSEÑANZA** TERCER NIVEL

( 4 AÑOS ) UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**TECNOLOGO PEDAGOGICO EN INFORMATICA** TECNOLÓGICO SUPERIOR

( 3 AÑOS ) UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

**BACHILLER FISICO MATEMATICAS**  
( 6 AÑOS ) COLEGIO FISCAL JUAN BAUTISTA AGUIRRE  
SECUNDARIA

**Experiencia laboral:**

---

2016/11/01      2019/05/31

**DOCENTE / SENESCYT**

- \* DOCENTE DE MATEMATICAS E INFORMATICA EN ITS JUAN BAUTISTA AGUIRRE - DAULE E ITS VICENTE ROCAFUERTE - GUAYAQUIL

2004/09/12      2012/01/20

**DOCENTE / UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR**

- \* DOCENTE DE LA FACULTAD INFORMÁTICA.

2004/08/01

**PROFESOR / DISTRITO DE EDUCACION 09D19 - DAULE- NOBOL- SANTA LUCIA**

- \* IMPARTIENDO CÁTEDRA EN EL ÁREA INFORMÁTICA Y MATEMÁTICAS
- \* JEFE DE TALENTO HUMANO DOCENTE AREA DE MATEMATICA E INFORMATICA

2003/04/01      2009/03/31

**PROFESOR / UNIDAD EDUCATIVA "ECUATORIANA AUSTRIACA"**

- \* IMPARTIENDO CÁTEDRA EN EL ÁREA INFORMÁTICA.

2000/05/02      2001/02/28

**DOCENTE / COLEGIO FISCAL MIXTO SANTA LUCIA**

- \* PROFESOR DE INFORMATICA

1999/05/03      2004/03/31

**PROFESOR / INSTITUTO TECNICO SUPERIOR Y COLEGIO "JUAN BAUTISTA AGUIRRE"**

1997/05/02      1998/02/28

**DOCENTE / COLEGIO PARTICULAR MIXTO RIBERAS DEL DAULE**

- \* DOCENTE DE INFORMATICA

1996/05/02

2002/02/28

**DOCENTE / COLEGIO FISCAL MIXTO PDTE. JOSE LUIS TAMAYO**

\* DOCENTE DE MATEMATICAS Y PROGRAMACION

1995/05/02

1996/02/28

**DOCENTE / COLEGIO NACIONAL TECNICO COMPENSATORIO ECUADOR AMAZONICO**

\* PROFESOR DE MATEMATICAS Y DIBUJO TECNICO

**Capacitación:**

---

<b>SEMINARIO</b>	<b>FORTALECIMIENTO PEDAGOGICO</b>
(30 horas)	DISTRITO DE EDUCACION 09D19 EDUCACIÓN BÁSICA/CURSOS
<b>SEMINARIO</b>	<b>INTRODUCCION AL CURRICULO</b>
(10 horas)	MINISTERIO DE EDUCACION EDUCACIÓN BÁSICA/CURSOS
<b>SEMINARIO</b>	<b>CONFIGURACION DE EQUIPOS MIK ROTIC</b>
(80 horas)	SIGNAL TELECOM INFORMÁTICA HARDWARE
<b>TALLER</b>	<b>PROCESOS DE CAPACITACION</b>
(50 horas)	SNNA EDUCACIÓN/UNIVERSIDAD
<b>SEMINARIO</b>	<b>INGLES</b>
(40 horas)	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EDUCACIÓN/UNIVERSIDAD
<b>SEMINARIO</b>	<b>LITERATURA CIENTÍFICA</b>
(40 horas)	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL EDUCACIÓN/UNIVERSIDAD

---

---

**SEMINARIO**

(40 horas)

**SEMINARIO TIC'S****UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**EDUCACIÓN/UNIVERSIDAD

---

**CURSO**

(40 horas)

**PROTOCOLOS WASH - GESTIÓN DE RIESGOS****MINISTERIO DE EDUCACIÓN**SOCIOEMOCIONAL/TRANSVERSAL

---

**CURSO**

(70 horas)

**INNOVACIÓN TECNOLÓGICA Y CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES****MINISTERIO DE EDUCACIÓN**DIGITAL

---

**CURSO**

(150 horas)

**PROGRAMA FORMATIVO PARA DIRECTIVOS****MINISTERIO DE EDUCACIÓN**PEDAGÓGICA

---

## HOJA DE VIDA

### 1.- DATOS PERSONALES

**APELLIDOS:** LEON ALVARADO

**NOMBRES:** HECTOR ALFREDO

**C.I** 0910163450

### 2.- TITULOS Y/O GRADOS

- MAGISTER EN INFORMATICA EDUCATIVA – UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL – ECUADOR.
- MASTER MICROSOFT OFFICE – MICROSOFT OFFICE SPECIALIST – ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL ESPOL - ECUADOR
- DIPLOMADO EN PEDAGOGIA UNIVERSITARIA – UNIVERSIDAD ESTATAL DE GUAYAQUIL – ECUADOR
- DIPLOMADO EN PROGRAMACION PHP – POLITECNICO DE COLOMBIA – COLOMBIA
- DIPLOMADO EN NEUROTECNOLOGIA EDUCATIVA – POLITECNICO DE COLOMBIA - COLOMBIA
- LCDO EN INFORMATICA EDUCATIVA – UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR – ECUADOR
- EXPERTO EN TECNOLOGIA EDUCATIVA – PLANETA FATLA – VENEZUELA

### 3.- ACTIVIDAD DOCENTE SUPERIOR: PREGRADO

- DOCENTE DE LA ESCUELA DE SISTEMAS Y PROGRAMACION – INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JUAN BAUTISTA AGUIRRE. 1996 – 2014
- DIRECTOR ACADEMICO INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JUAN BAUTISTA AGUIRRE 2004 – 2014
- DOCENTE DE LA FACULTAD DE COMPUTACION E INFORMATICA UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR. 2006 – 2011.
- JURADO DE TESIS DE TECNOLOGIA UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR.
- JURADO DE PROYECTOS DE TECNICOS SUPERIORES INSTITUTO TECNOLOGICO SUPERIOR JUAN BAUTISTA AGUIRRE.



## Anexo 7: Prueba de confiabilidad

### CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH DE UN INSTRUMENTO DE MEDIDA

Variables: Proceso de enseñanza de aprendizaje

- Coeficiente alfa >9 es excelente
- Coeficiente alfa > 8 es bueno
- Coeficiente alfa >7 es aceptable
- Coeficiente alfa >6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >5 es pobre
- Coeficiente alfa < 5 es inaceptable

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,885	20

**Interpretación:** En la tabla se expone que el alfa de Cronbach fue de 0,885 que de acuerdo a los rangos propuestos por George y Mallery (2003) corresponde a

una excelente confiabilidad, lo que significa que el instrumento brinda la total seguridad y confianza para medir la variable Proceso de enseñanza de aprendizaje.

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	85,2000	49,289	,072	,894
VAR00002	84,9000	45,211	,777	,873
VAR00003	85,2000	51,511	-,151	,901
VAR00004	85,5000	42,944	,724	,871
VAR00005	84,8000	47,956	,403	,882
VAR00006	85,0000	43,778	,943	,868
VAR00007	85,1000	45,211	,705	,874
VAR00008	84,9000	45,656	,705	,875
VAR00009	85,1000	46,767	,478	,880
VAR00010	85,4000	41,822	,788	,868
VAR00011	85,7000	46,011	,259	,894
VAR00012	85,3000	43,789	,553	,878
VAR00013	85,2000	46,622	,510	,879
VAR00014	85,4000	40,711	,762	,869
VAR00015	85,0000	43,778	,943	,868
VAR00016	84,8000	47,956	,403	,882
VAR00017	85,0000	47,111	,439	,881
VAR00018	85,1000	48,100	,193	,890
VAR00019	85,0000	45,333	,703	,874
VAR00020	84,8000	47,289	,521	,880

**Anexo 8: Base de datos instrumentos 1**

**Proceso de enseñanza aprendizaje**

	Dimensión: Instrutiva (7 ITEMS)							TD 1	Dimensión: Desarrolladora (7 ITEMS)							TD 2	Dimensión: Educativa (6 ITEMS)						TD 3	TV
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		
1	4	4	3	3	4	4	4	26	3	4	4	3	4	4	4	26	4	5	4	4	4	5	26	78
2	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	4	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	30	99
3	4	4	4	4	3	4	4	27	4	4	4	4	4	4	28	5	5	5	4	4	4	27	82	
4	4	4	3	3	5	5	5	29	5	5	4	5	5	5	32	4	5	4	5	4	5	27	88	
5	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	100	
6	4	4	4	5	5	5	5	32	5	5	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	30	96	
7	3	4	3	4	5	4	3	26	4	4	4	3	4	3	26	3	5	5	4	3	3	23	75	
8	3	5	5	5	5	5	3	31	5	5	4	5	3	5	32	4	5	4	5	3	5	26	89	
9	3	2	2	1	2	2	2	14	2	3	1	3	2	2	15	2	2	2	5	2	2	15	44	
10	3	4	3	4	5	5	4	28	4	4	5	4	4	4	28	4	4	4	4	3	4	23	79	
11	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	4	4	5	33	5	5	4	5	5	5	29	97	
12	5	4	3	3	5	5	4	29	5	5	3	4	4	5	29	5	5	4	5	5	5	29	87	
13	4	4	5	4	4	4	5	30	5	5	5	4	5	5	33	5	5	4	5	5	4	28	91	
14	4	4	4	5	5	5	3	30	5	5	3	3	5	5	30	5	5	3	5	5	5	28	88	
15	4	4	4	3	4	4	4	27	4	4	4	4	4	4	27	4	4	4	3	4	4	23	77	
16	5	5	4	4	5	5	4	32	4	4	5	4	5	5	32	5	5	4	5	5	5	29	93	
17	4	4	5	4	5	4	4	30	4	4	4	4	5	5	31	5	5	5	5	4	4	28	89	
18	5	4	3	4	5	5	5	31	5	5	4	3	4	5	29	5	5	5	2	4	4	25	85	
19	5	5	5	4	5	5	5	34	5	5	4	4	5	5	32	5	5	4	5	4	5	28	94	
20	5	5	5	5	5	4	5	34	5	5	4	4	4	5	31	4	5	4	5	4	4	26	91	
21	2	4	4	5	5	5	4	29	5	5	4	4	5	5	33	3	5	4	5	5	5	27	89	
22	4	5	2	5	4	5	4	29	5	4	4	3	5	5	30	5	5	4	5	4	5	28	87	
23	4	4	5	5	4	5	4	31	4	4	4	3	4	4	26	5	5	4	5	3	4	26	83	
24	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	30	100	
25	4	4	3	3	4	3	3	24	4	4	4	2	2	5	22	4	4	4	4	3	4	23	69	
26	4	4	4	4	5	5	4	30	5	4	4	4	4	5	31	5	5	4	5	5	5	29	90	
27	5	5	4	4	5	5	5	33	5	5	4	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	30	97	
28	5	5	4	3	5	4	5	31	5	5	3	3	3	4	27	4	4	5	4	4	5	26	84	
29	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	4	3	4	5	30	5	5	5	5	5	5	30	95	
30	5	5	5	4	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	35	4	4	5	4	5	5	27	96	

## Anexo 9: Cuestionario de recursos digitales

Estimado (a) docente:

El presente cuestionario tiene como propósito medir su nivel de conocimiento en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que es de carácter confidencial.

Agradezco de antemano su participación.

Lee atentamente cada ítem y responde marcando con un aspa (x) la columna (alternativas de respuesta) que mejor se adecue a su opinión.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

### Información general

Sexo: Femenino ( ) Masculino ( ) Edad: \_\_\_\_\_ Tiempo de servicio: \_\_\_\_\_

### Información específica

Condición laboral: Definitivo ( ) Provisional ( )

	<b>Dimensión 1: Contenido Académico Digital</b>	1	2	3	4	5
<b>1</b>	Elabora actividades de aprendizajes diseñados como tutoriales con enfoque práctico.					
<b>2</b>	Elabora actividades de aprendizajes diseñadas como tutoriales con enfoque teórico académico.					
<b>3</b>	Emplea referencias y recursos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en tus dinámicas curriculares.					
<b>4</b>	Incentiva a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar habilidades o conocimientos académicos.					
<b>5</b>	Utiliza referencias actualizadas de sitios web que permitan desarrollar contenidos para tus actividades curriculares.					
<b>6</b>	Utiliza herramientas de recursos digitales que ayuden a los estudiantes a contrastar conocimientos.					
<b>7</b>	Trabaja con herramientas digitales que informen y ayuden a los estudiantes en su aprendizaje.					
<b>8</b>	Incentiva el intercambio de ideas a través de herramientas digitales.					
	<b>Dimensión 2: Productividad Digital</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

<b>9</b>	Utiliza herramientas digitales para presentar contenidos científicos a sus estudiantes.					
<b>10</b>	Emplea herramientas de procesamiento de textos que ayudan a los estudiantes a contrastar conocimientos.					
<b>11</b>	Trabaja con herramientas digitales para el análisis de información.					
<b>12</b>	Proporciona herramientas de análisis de información para el cálculo y estudio de datos numéricos.					
<b>13</b>	Incentiva el intercambio de conocimientos a través del uso de herramientas digitales.					
	<b>Dimensión 3: Herramientas Digitales de Comunicación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>14</b>	Utilizas herramientas digitales para compartir documentos de forma sincrónica y asincrónica.					
<b>15</b>	Considera que los foros, blocs, chats son espacios virtuales para intercambiar opiniones con docentes y estudiantes.					
<b>16</b>	Motiva a los estudiantes a realizar conferencias y reuniones a través de herramientas como las videoconferencias.					
<b>17</b>	Los estudiantes conocen la metodología de colaboración de proyectos.					
<b>18</b>	Incentiva a sus estudiantes a utilizar recursos digitales de colaboración de proyectos.					

## ANEXO 10 : Ficha técnica recursos digitales

1. NOMBRE	:	Cuestionario para medir recursos digitales
2. AUTOR	:	Barzola Arreaga Liliana
3. FECHA	:	2022
5. OBJETIVO	:	Evaluar el nivel de recursos digitales en sus dimensiones: contenido académico digital, productividad digital y herramienta digitales de comunicación.
6. Aplicación	:	Individual
7. Administración	:	Individual
8. Duración	:	30 minutos
9. Tipo de ítems	:	Preguntas
10. N° ítems	:	18

### 11.DISTRIBUCIÓN : Dimensiones e indicadores

#### 1. Contenido académico digital: 8 ítems

- Actividades de aprendizajes diseñados: (ítems 1,2)
- Referencias/recursos: (ítems 3,4,5)
- Herramientas de recursos digitales: (ítems 6,7,8)

#### 2. Productividad digital: 5 ítems

- Herramientas de presentación: (ítems 9)
- Herramientas de procesamiento de textos: (ítems 10)
- Herramientas de análisis de información: (ítems 11,12)
- Herramientas de organización de la información: (ítems 13)

#### 3. Herramienta digitales de comunicación: 5 ítems

- Herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas: (ítems 14,15)
- Herramientas de reflexión: (ítems 16)
- Herramientas de videoconferencia/reunión: (ítems 17)
- Herramientas de colaboración de proyectos: (ítems 18)

**Total, de ítems: 18**

### 13. EVALUACIÓN

- Puntuaciones

Escala Cuantitativa	Escala Cualitativa
1	Nunca
2	Casi Nunca
3	A veces
4	Casi siempre
5	Siempre

#### • EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN

ESCALA CUALITATIVA NIVELES	ESCALA CUANTITATIVA			
	CONTENIDO ACADÉMICO DIGITAL		PRODUCTIVIDAD DIGITAL	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
<b>BAJO</b>	8	18	5	11
<b>MEDIO</b>	19	29	12	18
<b>ALTO</b>	30	40	19	25

ESCALA CUALITATIVA NIVELES	ESCALA CUANTITATIVA	
	Herramienta Digitales De Comunicación	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
<b>BAJO</b>	5	11
<b>MEDIO</b>	12	18
<b>ALTO</b>	19	25

#### • EVALUACIÓN DE LA VARIABLE

ESCALA CUALITATIVA NIVELES	ESCALA CUANTITATIVA	
	RECURSOS DIGITALES	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
<b>BAJO</b>	18	42
<b>MEDIO</b>	43	67
<b>ALTO</b>	68	90

**13.VALIDACIÓN.** - La validez de contenido se desarrolló a través de tres profesionales que actuaron como expertos en el tema.

**14.CONFIABILIDAD.** - A través del estudio el valor de los resultados de esta prueba es de 0,914. Con respecto a la prueba ítems-total los valores oscilan entre 0,901 y 0,920

## Anexo 11: Matriz de validaciones

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional"

**OBJETIVO:** "Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022"

**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Castro Ramírez Nancy Aracely

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctora en Educación

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

*Nancy Aracely Castro Ramírez*  
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule,2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Recursos Digitales se refiere a los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas. (Zehler et al. 2019)	Contenido académico digital se refiere a las herramientas de recursos, fuentes de referencia, actividades de aprendizajes diseñados con enfoque académico para aprender contenido o habilidades académicas.	• Actividades de aprendizajes diseñados	Elabora actividades de aprendizajes diseñados como tutoriales con enfoque práctico.				X		X		X		X			
			Elabora actividades de aprendizajes diseñadas como tutoriales con enfoque teórico académico.				X		X		X		X			
		• Referencias/ recursos	Emplea referencias y recursos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en tus dinámicas curriculares.				X		X		X		X			
			Incentiva a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar habilidades o conocimientos académicos.				X		X		X		X			
			Utiliza referencias actualizadas de sitios web que permitan desarrollar contenidos para tus actividades curriculares.				X		X		X		X			
		• Herramientas de recursos digitales	Utiliza herramientas de recursos digitales que ayuden a los estudiantes a contrastar conocimientos.				X		X		X		X			



		Trabaja con herramientas digitales que informen y ayuden a los estudiantes en su aprendizaje.			X		X		X				
		Incentiva el intercambio de ideas a través de herramientas digitales.			X		X		X				
<b>Productividad digital</b> Recursos diseñados para la presentación, procesamiento, organización y análisis de información, mismos que ayudan a los estudiantes a planificar, documentar, organizar y analizar contenidos.	• Herramientas de presentación	Utiliza herramientas digitales para presentar contenidos científicos a sus estudiantes.			X		X		X				
	• Herramientas de procesamiento de textos.	Emplea herramientas de procesamiento de textos que ayudan a los estudiantes a contrastar conocimientos.			X		X		X				
	• Herramientas de análisis de información.	Trabaja con herramientas digitales para el análisis de información.				X		X		X			
		Proporciona herramientas de análisis de información para el cálculo y estudio de datos numéricos.				X		X		X			
	• Herramientas de organización de la información.	Incentiva el intercambio de conocimientos a través del uso de herramientas digitales.				X		X		X			
<b>Herramientas digitales de comunicación</b> Recursos diseñados para ofrecer herramienta de reflexión, de modalidad asincrónica	• Herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas.	Utilizas herramientas digitales para compartir documentos de forma sincrónica y asincrónica.			X		X		X				
	• Herramientas de reflexión.	Considera que los foros, blocs, chats son espacios virtuales para intercambiar opiniones con docentes y estudiantes.			X		X		X				

/sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencias / reunión de colaboración de proyectos.	•Herramientas de videoconferencia /reunión	Motiva a los estudiantes a realizar conferencias y reuniones a través de herramientas como las videoconferencias.			X		X		X		X		
	•Herramientas de colaboración de proyectos.	Los estudiantes conocen la metodología de colaboración de proyectos.			X		X		X		X		
		Incentiva a sus estudiantes a utilizar recursos digitales de colaboración de proyectos.			X		X		X		X		

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional"

**OBJETIVO:** "Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022"

**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Barzola Barzola Pastor Alberto

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister En Educación Mención En Enseñanza De La Matemática.

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

  
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Recursos Digitales se refiere a los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas. (Zehner et al 2019)	Contenido académico digital se refiere a las herramientas de recursos, fuentes de referencia, actividades de aprendizaje diseñados con enfoque académico para aprender contenido o habilidades académicas.	• Actividades de aprendizajes diseñados	Elabora actividades de aprendizajes diseñados como tutoriales con enfoque práctico.			X		X		X		X			
			Elabora actividades de aprendizajes diseñadas como tutoriales con enfoque teórico académico.			X		X		X		X			
		• Referencias/ recursos	Emplea referencias y recursos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en tus dinámicas curriculares.			X		X		X		X			
			Incentiva a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar habilidades o conocimientos académicos.			X		X		X		X			
			Utiliza referencias actualizadas de sitios web que permitan desarrollar contenidos para tus actividades curriculares.			X		X		X		X			
• Herramientas de recursos digitales	Utiliza herramientas de recursos digitales que ayuden a los estudiantes a contrastar conocimientos.			X		X		X		X					

		Trabaja con herramientas digitales que informen y ayuden a los estudiantes en su aprendizaje.				X		X		X		X		
		Incentiva el intercambio de ideas a través de herramientas digitales.				X		X		X		X		
<b>Productividad digital</b> Recursos diseñados para la presentación, procesamiento, organización y análisis de información, que ayudan a los estudiantes a planificar, documentar, organizar y analizar contenidos.	• Herramientas de presentación	Utiliza herramientas digitales para presentar contenidos científicos a sus estudiantes.				X		X		X		X		
	• Herramientas de procesamiento de textos.	Emplea herramientas de procesamiento de textos que ayudan a los estudiantes a contrastar conocimientos.				X		X		X		X		
	• Herramientas de análisis de información.	Trabaja con herramientas digitales para el análisis de información.				X		X		X		X		
		Proporciona herramientas de análisis de información para el cálculo y estudio de datos numéricos.				X		X		X		X		
• Herramientas de organización de la información.	Incentiva el intercambio de conocimientos a través del uso de herramientas digitales.				X		X		X		X			
<b>Herramientas digitales de comunicación</b> Recursos diseñados para ofrecer herramienta de reflexión, de modalidad asincrónico	• Herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas.	Utilizas herramientas digitales para compartir documentos de forma sincrónica y asincrónica.				X		X		X		X		
	• Herramientas de reflexión.	Considera que los foros, blocs, chats son espacios virtuales para intercambiar opiniones con docentes y estudiantes.				X		X		X		X		

/sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencias / reunión de colaboración de proyectos.	• Herramientas de videoconferencia /reunión	Motiva a los estudiantes a realizar conferencias y reuniones a través de herramientas como las videoconferencias.				X		X		X		X		
	• Herramientas de colaboración de proyectos.	Los estudiantes conocen la metodología de colaboración de proyectos.				X		X		X		X		
		Incentiva a sus estudiantes a utilizar recursos digitales de colaboración de proyectos.				X		X		X		X		

  
 FIRMA DEL EVALUADOR



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

“Cuestionario para medir el proceso de enseñanza aprendizaje Institucional”

**OBJETIVO:** “Conocer su percepción sobre los recursos digitales y el proceso de enseñanza de aprendizajes de los Docentes de una Institución Educativa Daule, 2022”

**DIRIGIDO A:** Docentes

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** León Alvarado Héctor Alfredo

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister En Informática Educativa

**VALORACIÓN:**

Muy Alto	Alto	Medio	Bajo	Muy Bajo
x				

  
FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule,2022

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre	A veces	Nunca	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Recursos Digitales se refiere a los softwares, aplicaciones, programas o sitios web que son herramientas que involucran a estudiantes en actividades para aprender habilidades académicas. (Zehler et al 2019)	Contenido académico digital se refiere a las herramientas de recursos, fuentes de referencia, actividades de aprendizajes diseñados con enfoque académico para aprender contenido habilidades académicas.	• Actividades de aprendizajes diseñados	Elabora actividades de aprendizajes diseñados como tutoriales con enfoque práctico.				X		X		X		X			
			Elabora actividades de aprendizajes diseñadas como tutoriales con enfoque teórico académico.				X		X		X		X			
		• Referencias/ recursos	Emplea referencias y recursos como diccionarios, enciclopedias, blogs, libros electrónicos y videos enfocados en tus dinámicas curriculares.				X		X		X		X			
			Incentiva a los estudiantes a buscar sus propias referencias y recursos digitales para desarrollar habilidades o conocimientos académicos.				X		X		X		X			
			Utiliza referencias actualizadas de sitios web que permitan desarrollar contenidos para tus actividades curriculares.				X		X		X		X			
		• Herramientas de recursos digitales	Utiliza herramientas de recursos digitales que ayuden a los estudiantes a contrastar conocimientos.				X		X		X		X			



		Trabaja con herramientas digitales que informen y ayuden a los estudiantes en su aprendizaje.			X		X		X		X		
		Incentiva el intercambio de ideas a través de herramientas digitales.			X		X		X		X		
<b>Productividad digital</b> Recursos diseñados para la presentación, procesamiento, organización y análisis de información, mismos que ayudan a los estudiantes planificar, documentar, organizar y analizar contenidos.	• Herramientas de presentación	Utiliza herramientas digitales para presentar contenidos científicos a sus estudiantes.			X		X		X		X		
	• Herramientas de procesamiento de textos.	Emplea herramientas de procesamiento de textos que ayudan a los estudiantes a contrastar conocimientos.			X		X		X		X		
	• Herramientas de análisis de información.	Trabaja con herramientas digitales para el análisis de información.			X		X		X		X		
		Proporciona herramientas de análisis de información para el cálculo y estudio de datos numéricos.			X		X		X		X		
	• Herramientas de organización de la información.	Incentiva el intercambio de conocimientos a través del uso de herramientas digitales.			X		X		X		X		
<b>Herramientas digitales de comunicación</b> Recursos diseñados para ofrecer herramienta de reflexión, de modalidad asincrónico	• Herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas.	Utilizas herramientas digitales para compartir documentos de forma sincrónica y asincrónica.			X		X		X		X		
	• Herramientas de reflexión.	Considera que los foros, blocs, chats son espacios virtuales para intercambiar opiniones con docentes y estudiantes.			X		X		X		X		

/sincrónico en comunicaciones de texto, de videoconferencias / reunión de colaboración de proyectos.	•Herramientas de videoconferencia /reunión	Motiva a los estudiantes a realizar conferencias y reuniones a través de herramientas como las videoconferencias.			X		X		X		X		
	•Herramientas de colaboración de proyectos.	Los estudiantes conocen la metodología de colaboración de proyectos.			X		X		X		X		
		Incentiva a sus estudiantes a utilizar recursos digitales de colaboración de proyectos.			X		X		X		X		

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

### Anexo 13: Prueba de confiabilidad Recursos Digitales

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,914	18

- Coeficiente alfa >9 es excelente
- Coeficiente alfa > 8 es bueno
- Coeficiente alfa >7 es aceptable
- Coeficiente alfa >6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >5 es pobre
- Coeficiente alfa < 5 es inaceptable

**Interpretación:** En la tabla se expone que el alfa de Cronbach fue de 0,914 que de acuerdo a los rangos propuestos por George y Mallery (2003) corresponde a una excelente confiabilidad, lo que significa que el instrumento brinda la total seguridad y confianza para

medir la variable recursos digitales.

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	62,6000	139,378	,169	,918
VAR00002	62,9000	137,656	,200	,919
VAR00003	62,1000	128,989	,487	,912
VAR00004	62,0000	138,667	,156	,920
VAR00005	62,0000	133,778	,444	,913
VAR00006	62,7000	121,789	,717	,906
VAR00007	62,7000	126,678	,529	,912
VAR00008	62,9000	126,989	,616	,909
VAR00009	63,3000	120,678	,880	,901
VAR00010	62,4000	125,822	,686	,907
VAR00011	62,8000	122,622	,814	,903
VAR00012	63,2000	125,511	,816	,904
VAR00013	62,8000	126,400	,846	,904
VAR00014	63,3000	122,678	,790	,904
VAR00015	62,3000	135,344	,295	,917
VAR00016	63,0000	126,222	,590	,909
VAR00017	62,8000	121,511	,865	,902
VAR00018	63,0000	129,333	,587	,910

## Anexo 14: Base de datos instrumentos 2

### VARIABLE: Recursos digitales

Dimensión: Contenido académico digital (8 ítems)								TD1	Dimensión: Productividad digital (5 ítems)					TD2	Dimensión: Herramientas digitales de comunicación (5 ítems)					TD3	TV
1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13		14	15	16	17	18		
2	2	5	5	4	3	2	1	24	2	2	2	2	2	10	4	4	4	2	4	18	52
5	5	5	5	5	4	5	4	38	5	5	5	5	4	24	5	5	4	5	5	24	86
3	3	3	5	5	3	3	3	28	2	2	3	2	4	13	3	5	2	4	4	18	59
5	5	4	4	4	4	4	4	34	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	74
5	5	5	5	5	5	5	4	39	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	89
3	4	5	5	5	4	4	3	33	3	3	4	3	3	16	4	5	3	2	3	17	66
5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	90
4	4	4	5	4	4	5	3	33	3	4	3	3	3	16	3	3	3	4	4	17	66
3	3	3	4	4	4	4	3	28	4	3	4	3	3	17	3	4	3	3	4	17	62
3	4	4	4	4	4	4	3	30	3	3	3	2	4	15	3	4	3	3	4	17	62
3	3	3	5	5	3	3	3	28	1	5	3	3	5	17	5	3	5	5	5	23	68
2	3	4	3	2	3	3	3	23	3	3	3	1	3	13	3	3	2	4	3	15	51
3	2	2	2	3	3	2	4	21	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	2	14	48
3	3	4	4	3	4	4	3	28	3	3	4	3	4	17	4	5	3	3	4	19	64
5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25	90
4	5	5	4	5	5	5	5	38	5	5	3	5	3	21	5	5	5	5	5	25	84
5	5	5	4	5	5	5	5	39	5	4	4	4	4	21	4	4	5	5	5	23	83
3	3	4	3	4	3	3	2	25	3	2	5	5	3	18	3	4	4	2	4	17	60
4	3	4	4	5	5	4	3	32	3	4	3	3	4	17	3	4	3	4	4	18	67
3	3	4	5	3	4	5	3	30	3	3	3	3	3	15	3	4	4	3	3	17	62
4	4	5	5	5	5	5	4	37	4	4	4	5	4	21	4	5	3	4	4	20	78
3	1	1	3	5	4	4	1	22	3	1	1	1	1	7	1	5	1	1	4	12	41
5	5	4	4	4	4	4	1	31	4	4	4	3	4	19	3	5	3	2	3	16	66
3	4	4	5	4	4	5	4	33	5	4	5	4	4	22	5	5	5	4	5	24	79
4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	3	3	3	4	16	3	3	3	2	3	14	62
4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	72
4	4	4	5	4	5	3	3	32	3	4	3	4	3	17	3	3	4	4	3	17	66
2	2	4	4	3	2	2	1	20	1	5	2	1	1	10	1	3	1	3	3	11	41
5	4	5	5	5	5	5	3	37	5	5	5	3	3	21	4	5	3	4	4	20	78
4	4	4	5	5	3	3	4	32	3	4	4	1	4	16	3	4	1	1	1	10	58

## Anexo 15: Solicitud de autorización

SEÑOR (A)

MSc. Marliz Janice Pin Alvarado


Rectora de la Unidad Educativa Vicente Piedrahita Carbo.

ASUNTO: Solicita autorización para aplicar la prueba piloto de los instrumentos de investigación.

Liliana Lisbeth Barzola Arreaga, docente de la Unidad Educativa Juan Bautista Aguirre, con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para aplicar la prueba piloto de los instrumentos de investigación (2) de la investigación titulada "Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022"

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Atentamente

  
Liliana Lisbeth Barzola Arreaga  
Firma

Nobol, 03 de junio del 2022

Recibido  
03/06/22  
Cajalilla Pin  
10:46 am

**SEÑOR**

MSc. Pastor Barzola Barzola

**RECTOR**

**ASUNTO:** Solicita autorización para realizar investigación.

Barzola Arreaga Liliana Lisbeth docente de la Unidad Educativa Juan Bautista Aguirre, con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para aplicar los instrumentos (2) de la investigación titulada "Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022"

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Atentamente



Barzola Arreaga Liliana Lisbeth

25 de mayo del 2022

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL  
"JUAN BAUTISTA AGUIRRE"  
DAULE - ECUADOR  
Lcdo. Pastor Barzola Barzola, MSc.  
RECTOR

*Feali*  
26/05/2022.

## Anexo 16: Oficio de autorización



UNIDAD EDUCATIVA  
"VICENTE PIEDRAHITA CARBO"  
Ciudad Narcisca de Jesús (Nobol-Ecuador)



Daule, 03 de junio del 2022

Dr. Edwin Martin García Ramírez  
Jefe UPG-UCV-Piura

**ASUNTO:** Autorización para aplicar la prueba piloto de investigación.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo felicitarlo por el éxito de la Institución a la cual usted representa.

Mediante la presente comunico la autorización y facilidades a Liliana Lisbeth Barzola Arreaga, para que aplique la prueba piloto de los instrumentos de investigación (2) de la investigación titulada "Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022". Particular que comunico a usted para sus fines conveniente.

Atentamente,

MSc. Marliz Jañice Pin Alvarado  
RECTOR(E)







República  
del Ecuador

**U E**  
**J B A**



Unidad Educativa  
"JUAN BAUTISTA AGUIRRE"  
Dirección: Av. los Daulis Via Las Maravillas  
Email: JBA.unidadeducativa@hotmail.com

Ministerio de Educación

Daule, 26 de mayo del 2022

Dr. Edwin Martín García Ramírez

Jefe UPG-UCV-Piura

**ASUNTO:** Autorización para realizar investigación.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo felicitarlo por el éxito de la Institución a la cual usted representa.

Mediante la presente comunico la autorización y facilidades a Barzola Arreaga Liliana Lisbeth docente de la Institución la cual dirijo, para que aplique los instrumentos (2) de la investigación titulada "Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022" Particular que comunico a usted para sus fines conveniente.

Atentamente,



MSc. Pastor Barzola Barzola  
RECTOR(E)



## Anexo 17: protocolo de consentimientos



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 18 de Mayo del 2022

SEÑOR

**MSc. Pastor Alberto Barzola Barzola**

**Rector de la Unidad Educativa Juan Bautista Aguirre**

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 18 de mayo de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante : BARZOLA ARREAGA LILIANA LISBETH
- 1) Programa de estudios : Maestría
- 2) Mención : Administración de la Educación
- 3) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 4) Título de la investigación : "PROPUESTA DE RECURSO DIGITAL PARA MEJORAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DAULE, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



**Dr. Edwin Martín García Ramírez**  
Jefe UPG-UCV-Piura



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ESPINOZA SALAZAR LILIANA IVONNE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Propuesta De Recursos Digitales Para Mejorar El Proceso De Enseñanza Aprendizaje De Los Docentes De Una Institución Educativa Daule, 2022", cuyo autor es BARZOLA ARREAGA LILIANA LISBETH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 30 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ESPINOZA SALAZAR LILIANA IVONNE <b>DNI:</b> 02684276 <b>ORCID</b> 0000-0002-6336-4771	Firmado digitalmente por: LIESPINOZAS el 30-08- 2022 15:01:54

Código documento Trilce: TRI - 0425226