



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

Competencias digitales y gestión pedagógica docente en
instituciones educativas de la UGEL 03 - 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Lic. Lume Quispe, Liliana (ORCID: [0000-0002-4062-362X](https://orcid.org/0000-0002-4062-362X))

ASESOR:

Dr. Pérez Saavedra, Segundo Sigifredo (ORCID: [0000-0002-2366-6724](https://orcid.org/0000-0002-2366-6724))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

Lima – Perú

2021

Dedicatoria

A mi esposo Michael que siempre confió en mí y me impulsó a ser mejor cada día y que ahora desde el cielo nos cuida.

A mi hijo Enzo por ser el motor de mi vida y a mi madre Magda por ser mi guía y la fortaleza de todos los días.

Agradecimiento

A los catedráticos de la Universidad César Vallejo por su dedicación en la transmisión de sus conocimientos y experiencias en las aulas físicas y virtuales.

Al doctor Segundo Pérez por su permanente acompañamiento y rigurosas observaciones.

A los directivos de las instituciones educativas de la UGEL 03 que facilitaron las vías de comunicación para que los instrumentos de evaluación puedan llegar sus docentes.

Índice

	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaración de autoría	v
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de gráficos y figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
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, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	23

VII. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	31
Anexo 1: Matriz de consistencia.	32
Anexo 2: Tabla de operalización	35
Anexo 3: Instrumentos de medición de las variables.	37
Anexo 4: Base de datos de la prueba piloto.	39
Anexo 5: Certificados de validez de contenido	41
Anexo 6: Base de datos de la muestra.	53
Anexo 7: Fichas técnicas	59
Anexo 8: Gráficos de resultados obtenidos	61
Anexo 9: Constancias y autorizaciones	63
Anexo 10: Print de Turnitin	65
Anexo 11: Print de respuestas de los encuestados	66
Anexo 12: Declaratoria de autenticidad del asesor	67

Índice de tablas

		Página
Tabla 1	Validez de las competencias digitales y la gestión pedagógica docente.	14
Tabla 2	Resultado de confiabilidad de los instrumentos	14
Tabla 3	Nivel de competencias digitales.	16
Tabla 4	Nivel de la dimensiones de las competencias digitales.	16
Tabla 5	Nivel de la dimensiones de las gestión pedagógica.	17
Tabla 6	Relación competencias digitales y gestión pedagógica docente	18
Tabla 7	Relación entre competencias digitales y las dimensiones de la gestión pedagógica docente.	19

Índice de figuras

		Página
Figura 1	Diagrama correlacional	12

Resumen

En la investigación titulada: “*Competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 - 2020*”, el objetivo general de la investigación fue determinar la relación que existe entre la competencias digitales y la gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 - 2020.

El tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es descriptivo correlacional, el diseño de la investigación es no experimental transversal y el enfoque es cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 76 docentes de la UGEL 03 - 2020. La técnica que se utilizó es la encuesta, dichos instrumentos de recolección de datos fueron aplicados a los docentes. Para la validez de los instrumentos se utilizó el juicio de expertos y para la confiabilidad de cada instrumento se utilizó el alfa de Cronbach que salió muy alta en ambas variables: 0,953 para la variable competencias digitales y 0,939 para la variable gestión pedagógica docente.

Con referencia al objetivo general: Determinar la relación que existe entre las competencias digitales y la gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 - 2020, se concluye que existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y la gestión pedagógica docente. Lo que se demuestra con el estadístico de Spearman (sig. bilateral = .000 < 0.01; Rho = .994 **), alta.

Palabras Clave: Competencias digitales, gestión pedagógica docente, recursos virtuales.

Abstract

In the research entitled: *"Digital competence and teaching pedagogical management in educational institutions of UGEL 03 - 2020"*, the overall objective of the research was to determine the relationship between e-skills and teaching pedagogical management in educational institutions of UGEL 03 – 2020.

The type of research is basic, the level of research is descriptive correlational, research design is non-experimental, cross-sectional and the approach is quantitative. The exhibition consisted of 76 teachers from UGEL 03 - 2020. The technique used is survey and evaluation, such data collection tools were applied to teachers. Expert judgment was used for the validity of the instruments and cronbach alpha was used for the reliability of each instrument which came out very high in both variables: 0.953 for the digital competence variable and 0.939 for the variable teaching pedagogical management.

With reference to the overall objective: To determine the relationship between digital competence and teaching pedagogical management in educational institutions of UGEL 03 – 2020, it is concluded that there is a direct and significant relationship between digital competence and teaching pedagogical management. This is demonstrated by the Spearman statistic (bilateral sig. $.000 < 0.01$; Rho $.994^{**}$), high.

Keywords: Digital skills, teaching pedagogical management, virtual resources.

I. Introducción

La aparición del COVID – 19 ha cambiado nuestras vidas totalmente, desde rutinas, hábitos y costumbres; en lo profesional también ha generado un cambio abrumador. En la actualidad existen muchas casas que se han convertido en oficinas y muchos ambientes del hogar ahora son salones de clases ya que la educación a distancia es una exigencia en esta época, pero que sucede con aquellos docentes que no estaban tan familiarizados con todo lo que acarrea las competencias digitales, nadie pensó en ellos. Los docentes a nivel mundial tuvieron que involucrarse más para poder enseñar mediante plataformas, aplicaciones y páginas webs; se crearon las cuentas en distintos correos y todos quedamos envueltos. Pero que sucede cuando los docentes no cuentan con las habilidades digitales afianzadas. Según la UNESCO (2018), las destrezas digitales han evolucionado notablemente de tal forma que habitamos en una sociedad del conocimiento, donde el 95% de la población mundial tiene cercanía a una conectividad a internet; asimismo define a las competencias digitales como un conjunto de habilidades y capacidades que facilitan el uso de dispositivos, aplicaciones, redes para acceder a la información, si bien es cierto el acceso es a gran demanda actualmente existen muchas dificultades en países en vías de desarrollo asimismo en los países desarrollados.

A diferencia de otros países aquí en Latinoamérica no existe un proyecto, algunos han tenido la iniciativa de empezar algunos programas pero no se ha evidenciado la trascendencia.

En Perú, las habilidades digitales docentes aún no han sido prioridad por parte del Estado, ya que no hay lineamientos específicos. Básicamente han priorizado su uso enfocado en los estudiantes, a pesar de ello, se han difundido diversos documentos que se acercan a la obtención, entendimiento y práctica de estas destrezas en profesores. Un documento cercano es la “Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica 2016-2021” el cual hace mención a la competencia digital e involucra al marco del buen desempeño docente. Supuestamente al concluir el periodo los docentes ya se habrían familiarizado con las TIC; pero no se pudo cumplir la etapa por la realidad en la que vivimos ahora, esto ha mostrado la situación en la que estamos, donde

muchos docentes se han sentido frustrados, inseguros al momento de incluir las diversas tecnologías en sus sesiones de clase, generando un gran problema para motivar a nuestros estudiantes.

En las instituciones educativas de la UGEL 03 se puede observar a docentes que carecen de habilidades hacia las TIC, esto se manifiesta ya que muchos de ellos tienen diversos inconvenientes al involucrarse en una metodología distinta, se ha podido apreciar que presentan dificultades para diseñar y crear evaluaciones en la aplicación de Google Forms y la preparación de las diapositivas para la explicación de sus sesiones de aprendizaje, manejo y control de la aplicación Google Meet o Zoom, utilizado para las videoconferencias; asimismo se percibe una postura rígida para aprender algunas aplicaciones de gamificación donde los estudiantes estén más activos y puedan interactuar más en el desarrollo de las sesiones. Debido a la pandemia hemos tenido que reestructurar todo un sistema de aprendizaje y adaptarnos a la nueva realidad; el cambio ha sido brusco para todos y sabemos que muchos docentes no están acostumbrados a esta dinámica pero debemos aprovechar los distintos recursos que la tecnología nos brinda.

Por consiguiente se planteó el problema general, ¿Cuál es la relación que existe entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020? Asimismo, se consideró los problemas específicos: en primer lugar; ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020?, en segundo lugar; ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020? Y en tercer lugar; ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020?

En el aspecto teórico, se justifica ya que el análisis realizado al contenido conceptual hace una reflexión del uso de las competencias digitales en docentes, para así conocer la relevancia y el impacto de ellas en la gestión pedagógica.

En el aspecto metodológico, basado en un enfoque cuantitativo, correlacional que busca a través de sus variables conocer la relación que existe entre ambas, esto será corroborado a través de un cuestionario validado.

Según el punto de vista práctico, este estudio beneficia a los docentes ya que así pueden conocer las distintas habilidades y capacidades digitales, al mismo tiempo han podido analizar que otras áreas les falta potenciar para mejorar su praxis docente, optimizando el desarrollo de enseñanza- aprendizaje. Por otro lado también beneficia a toda la comunidad escolar ya que nos hemos tenido que adaptar a un nuevo sistema educativo.

Por tanto se plantea el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020. Del cual se desprenden los objetivos específicos, en primer lugar; Determinar la relación entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, en segundo lugar; determinar la relación entre las competencias digitales y el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020 y en tercer lugar; determinar la relación entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020

Asimismo se han planteado la siguiente hipótesis general: Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020. De aquí se desprenden las hipótesis específicas, en primer lugar; Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, en segundo lugar; Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, y en tercer lugar; Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.

II. Marco teórico

De acuerdo con algunas investigaciones internacionales, González (2017) realizó un estudio donde analiza la competencia digital en la formación inicial de los educadores como elemento indispensable de mejora de la calidad educativa, en Madrid. De tipo correlacional, no experimental, esta tesis buscaba reconocer la competencia digital de los futuros educadores en formación desde lo que conocen y realizan día a día en la práctica educativa. Después de concluida la investigación se encontró que solo el 60% de los docentes afirman ubicarse en el nivel intermedio con relación a las TIC por ello se prioriza lo trascendental de fomentar la competencia digital en las instituciones educativas de educación básica e institutos; ya que estas logran desarrollar las competencias metodológicas necesarias para el ejercicio profesional.

Pozos (2018) ejecutó en México un análisis de las competencias digitales en docentes priorizando las escalas de competencias y necesidades de capacitación, en esta investigación hubo una muestra de 247 docentes, en la cual tuvo como objetivo valorar las competencias modernas. Los resultados indicaron que el 56.25% de docentes se encontraban en un área media-baja, así pues se aprecia la dificultad para planificación, ejecución y evaluación incorporando las TIC. El estudio concluyó que hay un gran deseo de mejora.

Caudillo (2016) quien realizó la investigación habilidades digitales en el proceso de adquisición de las TIC. De tipo descriptiva y cuantitativa. Concluyó que las habilidades digitales se encuentran en un 67.9%, y el proceso de apropiación de las TIC está en un 50%, la correlación es lineal positiva en ambas variables. ($r = .210$).

Labrador y Morote (2015) realizaron un análisis sobre la tecnología en docentes, en la universidad de Valencia. Tuvieron como meta investigar sobre habilidades y capacidades docentes para satisfacer las necesidades que demandan la sociedad y así incorporar distintas estrategias de acuerdo a la situación actual. Concluyeron que solo el 89% de los maestros utiliza la tecnología para proporcionar apuntes mas no para incorporar recursos electrónicos y

fortalecer el entrenamiento docente para que pueda incluir las herramientas adecuadas al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Hernández, Ordóñez y Romero (2016) realizaron una investigación sobre la competencia digital docente con estudiantes del nivel primario. De tipo no experimental, descriptivo y correlacional. Concluyeron que el 30% de docentes demuestran un nivel pésimo. También, el 25% de educadores manifiesta un nivel regular y el 45% indica un nivel óptimo, se determinó mediante los resultados una correlación alta en ambas variables con un Rho Spearman de= 0,769

Asimismo se mencionan algunas investigaciones nacionales, Pezo (2019) hizo un estudio sobre competencias digitales y gestión pedagógica en el Cercado de Lima evaluando a 110 docentes, buscando identificar la relación entre ambas variables. De enfoque cuantitativo, tipo no experimental y de corte transversal. Concluida la investigación se pudo obtener como resultado una relación directa y significativa entre ambas variables. Rho de Spearman = 0.693

Espino (2018) realizó la tesis titulada habilidades digitales de instructores y desempeño pedagógico. De diseño no experimental y con un alcance correlacional tuvo por objetivo analizar la asociación entre con las competencias digitales de los docentes y el rendimiento pedagógico general, evaluando así a 165 docentes en el distrito de Vista Alegre Nazca. Concluyendo que puede haber un cortejo entre los talentos virtuales y el rendimiento general del maestro, debido a la correlación excesiva de las variables ubicadas, Rho de Spearman de 0.951.

Llatas (2019) elaboró un estudio sobre las habilidades digitales y el desempeño docente. De tipo no experimental y correlacional, se evaluó a 78 docentes. Se planteó como propósito analizar la relación entre ambas variables. Utilizó como instrumento un cuestionario y se pudo apreciar en su estudio que no existe relación entre ambas variables, esto se evidencia con la prueba Spearman con un coeficiente de correlacional de Rho = 0,286.

Rodríguez (2017), realizó una investigación analizando las habilidades docentes y el uso que de las TIC en colegios del distrito de San Juan de Lurigancho, este estudio fue de tipo cuantitativo con una muestra de cien docentes, tuvo como propósito precisar la relación que existe entre las variables.

La investigación concluyó que las variables tienen una relación moderada. (Rho 0.770, con un p valor = 0.00)

Yapuchura (2017) en el estudio de habilidades digitales y la praxis docente aplicado en la universidad nacional Jorge Basadre, en Tacna. Este estudio es de tipo básica y diseño correlacional. La encuesta se aplicó a 50 docentes. De acuerdo a la prueba realizada se concluyó que existe correlación moderada Rho 0,866; así se pudo verificar que los docentes tienen cierto dominio sobre los programas y equipos informáticos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación a la primera variable competencias digitales debemos analizar primero la definición de competencias, según el MINEDU (2019) la define como el conjunto de habilidades, destrezas, actitudes que aporta el sujeto frente a un conflicto. González, Galvis y González, (2016) definen a las competencias como un sistema complejo de cualidades y estas organizadas en los distintos saberes, actitudes y valores muestran la capacidad de actuar frente a un problema.

Por ello Lujan (2018) precisó que la competencia digital es la aptitud para utilizar las herramientas digitales de forma didáctica, además de producirlos e intercambiar datos; asimismo participar y comunicarse en foros u otros programas. En la misma línea teórica INTEF (2017) puntualiza que es una síntesis de conocimientos, aptitudes y conductas que permiten el uso creativo, confiable y analítico de las TIC para así poder adquirir los propósitos trazados. Según Pozos (2018) percibe la integración de la competencia digital docente como un proceso continuo y gradual, el cual implicaría el grado en cómo se va desarrollando y potencializando tanto en su función e importancia y en su aplicación en el aprendizaje significativo.

Marcos, Tamez y Lozano (2009) nombran al proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un dispositivo electrónico, como aprendizaje móvil; donde los estudiantes están interactuando con la tecnología acompañada de la oportuna evaluación. En otras palabras, dicha educación móvil favorece la enseñanza virtual por medio de distintos ordenadores portátiles que generen distintos sistemas de comunicación; estas herramientas suelen ser más atractivas para los

estudiantes ya que en la actualidad todos estamos inmersos en la tecnología y la educación no puede ser la excepción. Este tipo de enseñanza es un gran desafío para el ejercicio docente habitual, pero luego de un arduo análisis se ha verificado que responde también a muchas carencias.

Krumsvik (2011) sintetiza a la competencia digital como una mezcla de conocimientos, destrezas y creatividad plasmados en el uso de los medios digitales para la comprensión y aprendizaje de la sociedad del conocimiento. Es decir los docentes se diferencian de otros usuarios ya que se convierten patrones a seguir en sus áreas.

Según Quintana (2000) manifestó que los educadores deben manejar tres requisitos indispensables la primera trata sobre los recursos informáticos tales como aplicaciones, navegadores, etc.; la segunda menciona el análisis de la aplicación y reorganización si es que fuera necesario debido al ritmo de aprendizaje de los estudiantes; el tercero se enfoca en los insumos que se planifican en las sesiones de aprendizaje y también en el trabajo colaborativo con los colegas.

A la educación le ha costado mucho reconocer los distintos beneficios que poseen las nuevas tecnologías; no obstante Siemens (2005) habla sobre el conectivismo expresando que el aprendizaje sucede entre distintos entornos y no necesariamente bajo el control del sujeto; ya que la información es constante y se puede encontrar en distintos lugares. Para ello considera distintos indicadores tales como la variedad de criterios, las fuentes de información, al anhelo de querer adquirir distintos conocimientos y la capacidad de poder discernir que debe o no aprender. Asimismo el centro del conectivismo es el sujeto, el cual va incrementando los saberes a través de organizaciones, que se retroalimentan en la red; esto permite que los estudiantes establezcan las conexiones entre los saberes. En otras palabras prioriza el medio antes del contenido, ya que estos generarán las conexiones. Así pues se reconocen los distintos cambios en la sociedad donde el aprendizaje ya no es personal sino está acompañado de nuevas herramientas.

De lo anterior se desprenden las siguientes dimensiones Lujan (2018): la primera se basa en la competencia instrumental, estableció que son las habilidades que los maestros manifiestan con funciones precisas, los conocimientos y diversos usos de aparatos informativos como la Tablet, laptop, computadora, impresora, escaners y otros, asimismo la funcionalidad de hojas de cálculos, aplicaciones de dibujos, etc, usos de conocimientos de programas informáticos y estándar para recursos educativos, además de búsqueda y procesamientos de la información. En relación a la segunda dimensión competencia didáctica; Lujan (2018) explicó que es la destreza del educador para instalar una relación didáctica, es decir construir un grupo de relaciones sociales entre él y sus estudiantes, de tal forma que se pueda enlazar con el contenido. En otras palabras, cómo determina y organiza la información, en diferentes medios para que los estudiantes logren el aprendizaje. Con respecto a la tercera dimensión competencia comunicativa; explica que las destrezas comunicativas son sistemas lingüísticos que se desarrollan a lo largo de la vida, para así participar con efectividad y capacidad, en las distintas situaciones de comunicación. Desde que desarrollamos habilidades como leer, escuchar, hablar y escribir nos volvemos comunicativos. Analizando esta definición desde las TIC, las competencias comunicativas se pueden comprender como la habilidad para poder expresarse, generando espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios, de manera sincrónica y asincrónica. Para concluir la última dimensión competencia informativa; sostiene que las habilidades comunicativas son un conjunto de procesos que se desarrollan a lo largo de nuestra vida, con el fin de saber cómo y cuándo se necesita la información. Enfocado en las TIC, se puede mencionar como la destreza de ubicar, analizar y aplicar la información de manera óptima.

En cuanto a la segunda variable gestión pedagógica docente es definida por Montas (2008) como el acompañamiento y guía a los discentes en el proceso de enseñanza aprendizaje generando circunstancias que favorezcan la elaboración de nuevos contenidos, la mejora de los valores y las actividades que fueron planificadas. Asimismo Minedu (2014) y Espino (2018) la definen como el método en el cual el maestro asume un papel fundamental y reflexivo con la

información para tomar acciones, también para analizar, planificar y reflexionar sobre acciones pedagógicas, también menciona el uso óptimo del tiempo para que se pueda desarrollar el trabajo académico de forma adecuada.

Además Menigno (2009) explica que es la acumulación de acciones que están planificadas y estructuradas para realizar acciones educativas en el aula con el objetivo de alcanzar los propósitos previstos en el proceso de aprendizaje. Por otro lado Batista (2001) define a la gestión pedagógica como un conjunto de acciones y recursos planificados con anterioridad y así mejorar el proceso pedagógico de los docentes; en otras palabras se puede comprender que es la planificación de estrategias para poder generar nuevos conocimientos en los estudiantes; Rey (2014) y De la Cruz (2019) definen a esta variable como un compromiso que se debe desarrollar en la praxis docente, es decir el educador debe identificar las necesidades y establecer en algunos casos el cambio de la didáctica aplicada, adecuando los temas y los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

En la misma línea teórica, López (2017) identifica a la gestión pedagógica docente como un proceso que ayuda la coordinación de las actividades planificadas para poder alcanzar los objetivos trazados y así lograr la formación integral de los estudiantes, respondiendo a las exigencias de la sociedad. También señala que toda estrategia a planificar debe responder a un problema o necesidad, por ello se debe generar motivación y dinamismo en las actividades educativas; teniendo en cuenta que los agentes educativos agrupan los aspectos notables que son más vistos en las distintas situaciones a las que se enfrentan. Asimismo, en la concepción de esta definición, menciona dos fundamentos como lo son la concepción de la integración de la preparación profesional y la orientación educativa en la praxis docente.

Según Rodríguez (2009) agrega que la administración pedagógica es ir más allá de ser innovador y metodológico, prioriza la destreza para transformar las aulas comunes en espacios agradables para el adecuado desarrollo de las sesiones de clase, debido a que esto genera un gran impacto y genera un ambiente adecuado en la convivencia escolar y el trato de los estudiantes frente a los conocimientos. Por lo tanto no desliga la relevancia de incluir otros recursos

didácticos que puedan ser más dinámicos y así fomente aprendizajes significativos para los educandos.

From (2017) menciona a la digitalización como una nueva dimensión en las habilidades pedagógicas de los docentes nominándola Competencia Digital Pedagógica. Esta se vincula los conocimientos, las habilidades, las actitudes con la tecnología. Asimismo Brandao (2017) menciona que esto se llamará cuanto más experimentado sea un educador con la tecnología, el contexto y el aprendizaje.

Pezo (2019) menciona que la calidad de la enseñanza es primordial en las instituciones educativas; por ello se ha recurrido a distintos recursos tales como herramientas de gamificación, donde el estudiante es participe activo, y a modo de entretenimiento logra alcanzar sus propósitos educativos a corto, mediano y largo plazo. Asimismo comenta la relevancia de desarrollar estrategias metodológicas que optimicen la gestión educativa, además menciona que una adecuada práctica docente contribuye al campo de la educación.

Asimismo Batista (2007) señala que la gestión pedagógica es el conjunto de acciones y herramientas para potenciar el proceso pedagógico y didáctico que realizan los docentes, para así poder dirigir su práctica a los propósitos educativos; es decir día a día los educadores diseñan y emplean metodología activa, elaborando proyectos, solucionando conflictos con el fin de desarrollar en sus estudiantes distintas habilidades, por ello recalca la importancia de la anticipación y la construcción de un ambiente agradable. Además Coll (2007) señala que se debe tener una visión exhaustiva sobre las habilidades que desea formar en sus estudiantes; a través de las distintas metodologías, técnicas, recursos que aporten al logro del aprendizaje significativo.

Para Rodrigues (2009) el propósito de incluir la gamificación en un contexto educativo genera potencial para motivar a los educandos, haciendo más atractivo el entorno escolar, esto se puede explicar según González y Aria (2013) debido a que es un proceso dirigido a mejorar las actividades educativas por eso el aprendizaje no puede ser una experiencia monótona, por el contrario motivadora y placentera. Varios autores como Valda y Arteaga (2015) coinciden en los aportes de la gamificación, ya que los juegos conceden a los usuarios fallar y volver a intentar, para que así se involucren en el proceso de aprendizaje.

Dicho todo lo anterior la gestión pedagógica docente está enfocada en el aprendizaje de los estudiantes, para ello el docente debe empoderarse del currículo, para después plasmarlo en la planificación de las sesiones. Por lo tanto dicha gestión es la interacción con los estudiantes, donde las actividades se desarrollan de forma adecuada con los recursos seleccionados y observando el proceso para realizar algunos ajustes si es que es pertinente.

Asimismo se desprenden las siguientes dimensiones de Espino (2018): la primera se basa en planificación del trabajo pedagógico, la cual hace referencia al razonamiento de los temas pedagógicos, las cuales buscan optimizar el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en los primeros años, en donde se adquieren los saberes previos. Distintos autores consideran que el aprendizaje puede resultar óptimo cuando se ha tomado el análisis previsto para la planificación. En la misma línea teórica Minedu (2012) explica que la apropiada gestión educativa permite conocer y así lograr el éxito en cómo se concibe la gestión pedagógica; la segunda dimensión trata sobre el empleo de recursos virtuales educativos, esta se comprende como el manejo de sistemas y recursos tecnológicos, enfocándose como instrumentos que fomenten la pedagogía activa, incentivando el aprendizaje significativo y constructivo; ya que debido a estas herramientas digitales, que son tan accesibles, ayudan a los estudiantes y docentes a realizar distintos ejercicios en simultáneo. Para ello el docente debe ser competente y dominar estas herramientas que ayudan a involucrar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por último tenemos la tercera dimensión, la cual se basa en la organización del tiempo pedagógico, esta se debe considerar no solo porque lo estipula el Ministerio de educación, sino porque se encuentra en la programación de actividades curriculares, logrando manejar de forma maleable, cumpliendo con la mínima cantidad de horas lectivas que han sido planificadas por la EBR. Considerando la fecha de inicio y termino del año escolar, las sesiones de aprendizajes, las vacaciones, el día del logro u otra actividad extracurricular. Así como también cualquier hecho que altere la calendarización preestablecidas y la cantidad de horas que serán destinadas a la recuperación.

III. Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación según Hernández, Fernández y Baptista (2014) se amolda en el tipo de investigación básica ya que el propósito es el de acrecentar los estudios de manera teórica en un contexto determinado. Además, esta investigación es de enfoque cuantitativo ya que se busca probar hipótesis en base al análisis estadístico. Asimismo sostiene que el método de estudio es hipotético-deductivo, por consiguiente implica plantear preguntas y corroborar hipótesis. El diseño es correlacional no experimental. Se explica la relación que existe entre competencias digitales y la gestión pedagógica docente; sin llegar a tergiversar ninguna de las variables, atendiendo a su temporalidad el corte es transversal ya que permite recopilar los datos en un tiempo determinado.

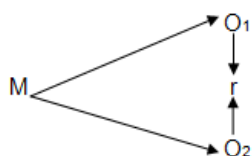


Figura 1. Diagrama correlacional

M = Muestra censal

O1 = Competencias digitales.

O2 = Gestión pedagógica docente

r = Relación

3.2 Operacionalización de las variables

Variable 1: Competencias digitales

Según Ocaña, Valenzuela y Garro (2019) sostiene que las competencias digitales se deben comprender bajo una perspectiva global ya que esta incluye conocimientos y habilidades tecnológicas que facilitan y mejoran el trabajo profesional. El campo educativo también está incluido ya que actualmente vivimos cada día más cerca de la tecnología, mas es necesario saber usarlas y aplicarlas ya que sabemos que estas incrementan el nivel profesional docente. La variable es observada a través de cuatro dimensiones: instrumental, didáctica,

comunicativa, informativa, y diecisiete indicadores distribuidos en veintisiete ítems.

Variable 2: Gestión pedagógica docente

Según Rey (2014) sustenta que la gestión pedagógica debe ser cambiante, en otras palabras el educador tiene que identificar las necesidades de sus estudiantes y elaborar una estrategia que genere aprendizaje reflexivo y crítico acompañado de la participación activa de los educandos; para ello el docente debe estar inmerso en los diferentes temas de actualidad. La variable es observada a través de tres dimensiones: planificación del trabajo pedagógico, empleo de recursos virtuales educativos, organización del tiempo pedagógico, y once indicadores distribuidos en veintidós ítems.

3.3 Población y muestra

La población según Hernández, et al., (2014) es un conjunto de hechos con características comunes, de los cuales se pueden recoger datos para una investigación. Para la presente investigación se ejecutó una encuesta enviada a los docentes de dos instituciones educativas de EBR de la UGEL 03.

Se contó con una muestra la cual estuvo constituida por 75 docentes de dos instituciones educativas privadas, esta muestra constituye al tipo de muestra censal, ya que se ha seleccionado el total de la población mencionada por Ramírez (1997).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica que se utilizó para poder recopilar información para esta investigación fue la encuesta; aplicando como instrumento el cuestionario con preguntas direccionadas para dar respuesta a las interrogantes de este estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Para la primera variable Competencias digitales consta de veintisiete preguntas que responden a los indicadores de las cuatro dimensiones con las que la variable fue evaluada. Las alternativas de respuesta se encuentran en escala de Likert que van desde el número uno al número cinco, asimismo para la variable Gestión pedagógica docente, el cuestionario consta de veintidós preguntas ordenadas con sus respectivos indicadores en tres dimensiones.

Para la validación de los instrumentos aplicados se utilizó el método de juicio de expertos según Hernández (2014), para la revisión del modelo planteado y si este se ajusta al grupo de estudio. Los expertos consultados señalaron que es procedente su aplicabilidad, previa modificación de algunas observaciones que fueron formuladas.

Tabla 1

Validez de los instrumentos de la competencia digital y gestión pedagógica docente.

Grado académico	Expertos	Resultado
Doctor	Justiniano Aybar Huamán	APLICABLE
Doctor	Segundo Pérez Saavedra	APLICABLE
Doctora	Zoila Ayvar Bazán	APLICABLE

Fuente: certificado de validez.

La confiabilidad se pudo corroborar a través de un estudio piloto conformado por 20 educadores, para poder conocer la consistencia interna según el Alfa de Cronbach, este determina el grado de confiabilidad si el índice es igual o mayor a 0,7. Se obtuvo como resultado que los cuestionarios son confiables.

Tabla 2

Resultado de confiabilidad de los instrumentos

Instrumentos	Alfa de Cronbach	Nº de ítems
C1	0,953	27
C2	0,939	22

Fuente: prueba piloto

3.5 Procedimientos

Después de haber validado los instrumentos y habiendo resultado confiables, se solicitó a las instituciones educativas la autorización respectiva para poder realizar la investigación. Luego de haber obtenido los permisos pertinentes se envió a los docentes el cuestionario elaborado en *Google Forms*, ya que debido a la pandemia se recopiló la información de manera online, las respuestas llegaron a una carpeta del *Drive* de forma anónima y de allí los resultados fueron exportados a un *Excel* para luego ser analizados a través del programa de SPSS.

3.6. Método de análisis de datos

Para obtener los datos descriptivos se realizó mediante el Coeficiente de Rho Spearman. Para una mejor visualización de los resultados se construyeron tablas y gráficos con porcentajes utilizando el estadístico SPSS. El estudio fue elaborado en concordancia con los objetivos para poder contrastar las hipótesis; a partir de los resultados se pudo elaborar las conclusiones.

3.7. Aspectos éticos

Esta investigación se ha realizado respetando las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo; asimismo se ha considerado todas las autorías de las fuentes de información utilizadas en el estudio. Del mismo modo se solicitó a las instituciones educativas los permisos necesarios para poder aplicar los instrumentos de investigación, además se respetó el anonimato de los encuestados sin hacer deferencia o prejuizgamiento.

IV. Resultados:

Resultados descriptivos

Tabla 3

Competencias digitales de los docentes de instituciones educativas de la UGEL 03

Competencias digitales	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	23	30,3
Medio	50	65,8
Alto	3	3,9
Total	76	100

Fuente: encuesta realizada

En la tabla número 3 se puede observar las competencias digitales en instituciones de la UGEL 03, aquí se aprecia que el mayor porcentaje sujetos investigados se encuentran en un nivel medio de competencias (65,8%), esto debido a la premura de la educación virtual ya que faltan dominar distintas habilidades. El 30,3 % tiene un nivel bajo, mientras que el 3,9% mantiene un nivel eficiente. Esto nos da a entender que los docentes aún necesitan potencializar sus habilidades.

Tabla 4

Nivel de la dimensiones de las competencias digitales de los docentes de instituciones educativas de la UGEL 03

Niveles	Competencia instrumental		Competencia didáctica		Competencia comunicativa		Competencia informativa	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	14	18,4	22	28,9	12	15,8	20	26,3
Medio	58	76,3	50	65,8	59	77,6	51	67,1
Alto	4	5,3	4	5,3	5	6,6	5	6,6
Total	76	100.0	76	100.0	76	100.0	76	100.0

Fuente: encuesta realizada

En la tabla número cuatro se puede apreciar que un gran número de la población investigada mantienen un rango medio en las dimensiones de la variable número uno; esto debido a que aún falta afianzar dichas habilidades. En la dimensión de competencia didáctica el porcentaje es de 28,9% y el medio es de 65,8%; en otras palabras esto manifiesta que los docentes no son del todo hábiles para ejecutar estrategias haciendo uso de las TIC Asimismo se puede apreciar que en la dimensión instrumental, el nivel medio mantiene un porcentaje de (76,3%); evidenciando que los educadores si pueden elaborar documentos administrativos y de gestión seguidos de instrucciones.

Tabla 5

Nivel de la dimensiones de las gestión pedagógica docente de instituciones educativas de la UGEL 03

Nivel	Planificación del trabajo pedagógico		Empleo de recursos virtuales educativos		Organización del tiempo pedagógico	
	F	%	F	%	F	%
Inadecuado	1	1,3	47	61,8	23	30,3
Regular	70	92,1	25	32,9	49	64,5
Adecuado	5	6,6	4	5,3	4	5,3
Total	76	100.0	76	100.0	76	100.0

Fuente: encuesta realizada

En la tabla número cinco se aprecia que el 92,1% de los docentes presenta un nivel regular en la dimensión de planificación del trabajo pedagógico; en cuanto a la dimensión de empleo de recursos virtuales educativos se aprecia que el 61,8% de los educadores están en un nivel inadecuado y el 32,9% en el nivel regular; lo cual es preocupante ya que sabemos que estos recursos son relevantes para realizar la acción educativa. Asimismo en la dimensión de la organización del tiempo se aprecia que existe un 64,5% en un rango regular y el 30,3 % tiene un rango inadecuado.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H₀: No existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente.

H_a: Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente.

Tabla 6

Relación entre competencias digitales y gestión pedagógica docentes

		Competencias digitales	Gestión pedagógica docente	
Rho de Spearman	Competencias digitales	Coeficiente de correlación	1,000	,994**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	76	76
	Gestión pedagógica docente	Coeficiente de correlación	,994**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	76	76

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla número seis se evidencia que la prueba estadística Rho de Spearman tiene un valor de 0,994**, demostrando que existe una correlación positiva muy alta entre las variables analizadas. El valor de significancia es de 0,000 por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis específicas

H₀: No existe relación estadísticamente significativa entre las competencias digitales y las dimensiones de la gestión pedagógica docente.

H_a: Existe relación estadísticamente significativa entre las competencias digitales y las dimensiones de la gestión pedagógica docente.

Tabla 7

Relación entre competencias digitales y las dimensiones de la gestión pedagógica docente.

			Competen cias digitales	Planificación del trabajo pedagógico	Empleo de recursos virtuales educativos	Organización del tiempo pedagógico
Rho de Spearman	Competencias digitales	Coefficiente de correlación	1,000	,626**	,603**	,655**
		Sig. (bilateral)	.	,000	,000	,000
		N	76	76	76	76
Planificación del trabajo pedagógico	Planificación del trabajo pedagógico	Coefficiente de correlación	,626**	1,000	,204	,211
		Sig. (bilateral)	,000	.	,077	,067
		N	76	76	76	76
Empleo de recursos virtuales educativos	Empleo de recursos virtuales educativos	Coefficiente de correlación	,603**	,204	1,000	,136
		Sig. (bilateral)	,000	,077	.	,242
		N	76	76	76	76
Organización del tiempo pedagógico	Organización del tiempo pedagógico	Coefficiente de correlación	,655**	,211	,136	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,067	,242	.
		N	76	76	76	76

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla número siete se observa que la prueba estadística Rho de Spearman, obtuvo una significancia bilateral menor al 1% ($0,000 < 0.01$), por lo que se rechaza la hipótesis nula, tomando como referencia la hipótesis alterna; es decir, se evidencia que existe relación entre las competencias digitales y todas las dimensiones de la gestión pedagógica docente.

V. Discusión:

En esta investigación se estableció como hipótesis general averiguar cuál es la relación que existe entre las competencias digitales y la gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020. Los resultados demostraron que existe una correlación positiva muy alta entre las variables analizadas con un Rho de Spearman de 0,994. Estos resultados tienen relación con lo que plantea Espino (2018) quien establece una relación directa y significativa entre las habilidades digitales de instructores y desempeño pedagógico con una correlación de Rho de Spearman de 0.951; donde tiene un p_valor de 0,000 por ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Asimismo en el estudio de Hernández, Ordóñez y Romero (2016) se puede apreciar una correlación de Rho Spearman de= 0, 769, la cual es moderada y positiva.

De esta forma se puede apreciar como poco a poco la tecnología se ha integrado cada vez más en el sector educativo, pero debido a la coyuntura vivida en todo el mundo ha aumentado la correlación pues todos los docentes hemos aprendido a manejar la educación a distancia, dando poco tiempo para poder actualizar sus competencias digitales: si bien es cierto muchos han mejorado aún quedan otros que están en proceso de afianzar sus destrezas.

Al observar los resultados descriptivos de las competencias digitales se aprecia que existe un porcentaje de docentes que se encuentra en el nivel medio (65,8%) y es seguido por el nivel bajo (30,3 %). Estos resultados manifiestan que los educadores no manejan adecuadamente el software y hardware de sus dispositivos y tampoco son capaces de incluir distintas herramientas digitales en el proceso educativo. Lo cual es una desventaja para el proceso de enseñanza aprendizaje ya que según Pezo (2019) incluir herramientas de gamificación, donde el estudiante es participe activo, y a modo de entretenimiento logra alcanzar sus propósitos educativos a corto, mediano y largo plazo.

En la hipótesis específica uno, existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020. Según los resultados se evidencia entre ambas una correlación moderada y positiva con un Rho de

Spearman de 0.626. Estos resultados guardan relación con lo que sustenta Pezo (2019) quien establece que las competencias digitales y la dimensión planificación del trabajo pedagógico es de 0,621; o sea una correlación positiva entre las variables estudiadas y con la significancia de p-valor = 0,001.

La correlación entre las destrezas tecnológicas y la planificación del trabajo pedagógico es primordial ya que según Rodríguez (2009) menciona que es vital cambiar las aulas comunes en espacios donde genere un gran impacto incluyendo distintos recursos que fomenten el aprendizaje significativo. Así también De la Cruz (2017) precisa que es importante un debido análisis para conocer la realidad de nuestros estudiantes entre carencias y fortalezas. Cuando se analizan los talentos enfocados al rendimiento podremos establecer la secuencia de las acciones necesarias para poder generar situaciones de aprendizaje. En la misma línea teórica From (2017) menciona que este análisis es primordial para que se logre una correcta planificación del trabajo pedagógico. Se puede utilizar diversas aplicaciones o programas, conociendo a los educandos, brindando apoyo, analizando y teniendo un registro de sus actividades. Para que sea más sencillo el entendimiento personal y grupal de los alumnos y así generar una óptima planificación.

También es imprescindible resaltar la sincronía que existe con el Minedu (2014) sobre la gestión pedagógica. Ya que de la misma forma menciona los conocimientos y las distintas acciones y la toma de decisiones. Enlazado con los estudiantes para promover un ambiente acogedor y que fomente el trabajo colaborativo guiado por reflexiones pedagógicas; por lo cual considera factores necesarios a la planificación del trabajo pedagógico, el uso de los recursos virtuales y el uso efectivo del tiempo; ya que estos influirán a que el docente realice un buen trabajo.

En cuanto a la hipótesis específica número dos, existe la relación directa y significativa entre las competencias digitales y el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas. Conforme a los resultados obtenidos se aprecia una correlación de 0.603, por ello se confirma una correlación moderada y positiva entre las variables analizadas. Esto se contrasta con De la Cruz (2017) el cual concluyó que existe una correlación significativa entre la variable de

gestión y el uso de instrumentos en la educación; a su vez esto se enlaza con lo mencionado por Espino (2018) quien define que los recursos tecnológicos son estimulantes y poderosos ya que van acompañados de una pedagogía energética; muy relacionada al aprendizaje constructivista y significativo.

Asimismo Siemens (2005) habla sobre el conectivismo expresando que el aprendizaje sucede entre distintos entornos y no necesariamente bajo el control del sujeto; ya que la información es constante y se puede encontrar en distintos lugares. Rodríguez (2009) menciona que es vital incluir recursos didácticos que puedan generar situaciones más dinámicas y eso es lo que se podría aprovechar en esta coyuntura que atravesamos debido a la pandemia.

Valda y Arteaga (2015) sustentan un recurso educativo vital como es el juego, pero llevado a la tecnología hablamos de gamificación; donde guiada con objetivos y acompañada de distintos componentes, dinámicas, etc; esta es capaz de generar un vínculo entre el conocimiento y el estudiante. Asimismo dependiendo de la actividad se puede fortalecer entre otros aspectos como un trabajo colaborativo y participación activa.

En cuanto a la hipótesis específica número tres, existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020. Según los resultados se ha encontrado una correlación de Rho de Spearman de 0.655, con un valor de significancia es de 0.000 por ende se rechaza la hipótesis nula, es decir se confirma una correlación moderada y positiva entre las variables de estudio. Coincidiendo con la investigación de Pezo (2019) donde se obtuvo una relación de 0.685, asimismo en el estudio de Espino (2018) se aprecia una correlación de 0.867. Estos resultados tienen relación con lo que plantea Luján (2018) donde menciona que la gestión logre que los alumnos puedan gestionar y administrar su tiempo de manera adecuada y productiva en asociación al uso de las herramientas digitales que se usen para su aprendizaje. Asimismo Brandao (2012) menciona que los manejos del tiempo en relación directa a los instrumentos digitales son fundamentales para que se pueda mantener un orden en la gestión.

VI. Conclusiones

Primera: Las competencias digitales se relacionan directa ($Rho=0,994$) y significativamente ($p=0.000$) con la gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020., se rechaza la hipótesis nula y la relación es muy alta.

Segunda: Las competencias digitales se relacionan directa ($Rho=0,626$) y significativamente ($p=0.000$) con la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, se rechaza la hipótesis nula y la relación es moderada.

Tercera: Las competencias digitales se relacionan directa ($Rho=0,603$) y significativamente ($p=0.000$) con el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, se rechaza la hipótesis nula y la relación es moderada.

Cuarta: Las competencias digitales se relacionan directa ($Rho=0,787$) y significativamente ($p=0.000$) con la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020, se rechaza la hipótesis nula y la relación es moderada.

VII. Recomendaciones:

Primera: Se recomienda a los directivos de la UGEL 03, organizar talleres de actualización en el manejo de las competencias digitales para lograr utilizar las TIC en distintos procesos no solo de búsqueda de información sino de producción de materiales educativos acordes con las nuevas necesidades de sus estudiantes.

Segunda: Se recomienda a los directivos de la UGEL 03 establecer talleres de capacitación sobre la planificación pedagógica para que así puedan reconocer los estilos, ritmos de las inteligencias múltiples de los educandos.

Tercera: Se recomienda a los directivos de la UGEL 03 programar talleres sobre el empleo de recursos virtuales educativos, para que los docentes puedan ejecutarlos con los estudiantes y así logren un aprendizaje significativo involucrándose de forma activa y dinámica.

Cuarta: Se recomienda a los directivos de la UGEL 03 organizar talleres vivenciales sobre la administración del tiempo pedagógico, dosificando las actividades programadas y dando prioridad a promover el razonamiento y el pensamiento crítico en las distintas asignaturas.

VIII. Referencias

- Batista, T. (2007). *La gestión pedagógica en el año académico desde un modelo integrador del currículo y la labor educativa*. Recuperado de: <https://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2544446.pdf>
- Berger, P., y Wolling, J. (2019). They Need More Than Technology-Equipped Schools: Teacher's Practice of Fostering Student's Digital Protective Skills. *Media and Communication*, (2), 137. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsrep&AN=edsr ep.a.co g.meanco.v7y2019i2p137.147& lang=es&site=eds-live>
- Brandão, H. (2012). *Mapeamento de Competências*. São Paulo: Atlas. Recuperado de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S010246982018000 10011600012&lng=en
- Castellanos, A., Sánchez, C., y Calderero, J. (2017). New techno-pedagogical models. *Digital competence of university students*, 19 (1), 1-9. doi: 10.24320/redie.2017.19.1.1148
- Caudillo, Y. (2016). *Competencia digital en el proceso de apropiación de las TIC en jóvenes de secundaria en el Estado de Sonora, México*. Propuesta de Innovación Educativa para la mejora de las habilidades digitales en el Aula (tesis doctoral). Universidad de Sonora, Sonora, México. Recuperado de <http://www.pics.uson.mx/doctorado/wp-content/uploads/2018/02/Caudillo-Ruiz-Tesis-doctorado.pdf>
- Cisco. (2018) World Digital Competitiveness Ranking. Recuperado de <https://www.centrumthink.pucp.edu.pe/ranking-de-competitive-digital-world-2018>
- Coste, H., Lugo, Z., Zambrano, E., y García, C. (2017). Work Competences at Western Bank Discount. *Revista Orbis*, 12(36), 45-64. Recuperado de <http://www.revistaorbis.org.ve/pdf/36/art3.pdf>

- Coll, C. (2007). *Algunos desafíos de la educación básica en el umbral del nuevo milenio*. Perfiles Educativos XXI.
- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). *Analysis of the real uses of ICTs in formal educational contexts: a sociocultural approach*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 10 (1). España. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/215227896/Coll-C-Mauri-T-Onrubia-J-2008-Analisis-de-Los-Usos-Reales-de-Las-TIC>
- Coll, C., Rochera, M. y Colomina, R. (2010). *Usos situados de las TIC y mediación de la actividad conjunta en una secuencia instruccional de educación primaria*. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, 8 (21), 517-540. España. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3676959>
- De La Cruz, E. (2017). *Teachers' Pedagogical Management and Instrumental Performance in Students of an Artistic Higher Education School*. Propósitos y Representaciones. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.175>
- Dichev, C., y Dicheva, D. (2017). *Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(9), 1-36. Recuperado de <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). *Digital literacy: a conceptual framework for Survival Skills in the Digital Era*. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13(1), 93-106.
- Espinel, A. (2002). *Abordando los espacios escolares*. Argentina, Editorial Lumex.
- Espino, J. (2018). *Competencias digitales de los docentes y desempeño pedagógico en el aula*. (Universidad San Martín de Porres, Perú)

- From, J. (2017). *Pedagogical Digital Competence—Between Values, Knowledge and Skills*. *HigherEducationStudies*, 7(2). Recuperado de <http://doi.org/10.5539/hes.v7n2p43>
- George, C., & Salado, L. (2019). Investigative skills with the use of ICT in doctoral students. *Apertura*, 11 (1), 40-55. doi: 10.32870/ap.v11n1.1387
- Gisbert, J., y Esteve, R. (2011). *Digital learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios*. Madrid: La Cuestión Universitaria.
- González, Leyton y Parra (2016) realizaron la tesis: *Competencias digitales en docentes: búsqueda y validación de información en la red*, en la Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia.
- González, A. (2017). *Análisis y evaluación de la competencia digital en la formación inicial del profesorado como elemento clave de mejora de la calidad educativa*. (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Madrid.
- González, C., Galvis, E. & González, P. (2016). *Exploratory study on digital skills and use of e-services. Case of students from a Faculty of Health of Norte de Santander, Colombia*. Entramado, doi: 10.18041/lattice.2016v12n2.24224
- González, C., y Area, M. (2013). *Rompiendo las reglas: Gamificación de materiales didácticos y de aprendizaje*. Actas del Taller internacional sobre diseño de interacción en entornos educativos , Portugal, 2. <https://doi.org/0.5220/0004600900470053>
- González, CS, Toledo, P. y Muñoz, V. (2016). *Mejorar la participación de los sistemas tutoriales inteligentes mediante la personalización de la gamificación*. *Revista Internacional de Educación en Ingeniería*, 32 (1, B, SI), 532-541.
- Hernández, C., Ordóñez, X., y Romero, S. (2016). *La competencia digital de los docentes en educación primaria: análisis cuantitativo de su competencia, uso y actitud hacia las nuevas tecnologías en la práctica docente*. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 4(1), 33-51. doi: 10.3916/C37-2011-03-09

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6.a ed). México: Mc Graw Hill.
- Krumsvik, R. (2011). *Digital competence in Norwegian teacher education and schools. Högre utbildning*, 1(1), 39-51. Recuperado de <https://hogreutbildning.se/index.php/hu/article/download/874/1817>
- Labrador y Morote (2015). *La competencia comunicativa y la tecnología en docentes*, en la Universidad de Valencia.
- Lujan, F. (2018). *Competencias digitales y el aprendizaje de las ciencias sociales en estudiantes de estudios generales de una universidad privada*. (Universidad San Martín de Porres, Perú).
- Mateo, J. (2005). *La Evaluación educativa, su práctica y otras metáforas*. Lima: ICEHORSORI.
- Ministerio de Educación. (2012). Marco del buen desempeño docente. (Primera ed.). Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2013). *Gestión Educativa*. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-propertyvalue-48473.html>.
- Ministerio de Educación. (2014). *Dirección general de desarrollo docente*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/web/desarrollo-docente/marco-del-buen-desempenodocente>
- Ministerio de Educación. (2014). *Fascículo de Gestión Escolar Centrada en los Aprendizaje*. Lima: Fondo Editorial del MED.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte-MECD (2017). *Marco común de competencia digital docente V 2.0*. INTEF. Gobierno de España.
- Montas, A. (2008). *Gestión Pedagógica Docente* (Texto inédito). República Dominicana.
- OCDE. (2003). Informe Pisa 2003: *Aprender para el mundo del mañana*. Programa para la evaluación internacional de alumnos. Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa/39732493.pdf>

- Parlamento Europeo. (2014). *Informe horizonte de Europa: edición centros de enseñanza 2014*. Recuperado de <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-andtechnical-research-reports/horizon-report-europe-2014-schools-edition>
- Pezo, J. (2020). *Competencias digitales y gestión pedagógica de los docentes del nivel primario*. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43921>
- Pozos, K. (2018). *Competencias digitales en docentes de educación superior: escalas de competencia y necesidades de capacitación*. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v12n2/a04v12n2.pdf>
- Quintana, J. (2000). *Competencias en tecnologías de la información del profesorado de educación infantil y primaria*. Recuperado de <http://www.ub.edu/ntae/jquintana/articles/competicformprof.pdf>
- Ramírez, T. (1997). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Rey, A. (2014). *Gestión pedagógica del docente y dimensión axiológica del conocimiento*. *Dialógica*, 11(1), 111-132
- Rodrigues, R., Gouveia, R. y Pereira, C. (2019). *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review*. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103>
- Rodríguez, J., Martínez N. y Lozada J. (2009). *Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista*. Maracaibo. Venezuela. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118863007.pdf>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology y distance learning*. Recuperado de http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión Universitaria.

UNESCO. (2010) *Towards Inclusive Knowledge Societies*. Recuperado de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/towards-inclusive-knowledge-societies-a-review-of-unescos-action-in-implementing-the-wsis-outcomes-inclusive-knowledge-societies-wsis-communicationict-2010-en.pdf>

UNESCO [Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura]. (2016). *Educación para el desarrollo sostenible libro de consulta*. París: Unesco. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002167/216756s.pdf>.

UNESCO (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. Disponible (08/08/13) en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>.

Yapuchura, V. (2018) *Relación entre la competencia digital y el desempeño docente en la escuela profesional de educación de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann*

ANEXOS

Anexo 1
Matriz de consistencia

Competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 - 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
			VARIABLE 1: COMPETENCIAS DIGITALES			
			DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES O RANGOS
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es la relación que existe entre las competencias digitales y la gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020?</p> <p>¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y el empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente en una institución educativa del distrito de Breña – 2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS, Determinar la relación entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.</p> <p>Determinar la relación entre las competencias digitales y el Empleo de recursos virtuales educativos en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: Existe relación directa y significativa entre las competencias digitales y gestión pedagógica docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: Existe la relación directa y significativa entre las competencias digitales y la planificación del trabajo pedagógico docente de los docentes en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.</p> <p>Existe la relación directa y significativa entre las competencias digitales y el Empleo de recursos virtuales educativos en</p>	Competencia instrumental	Realiza gestión del equipo informático. Maneja el sistema operativo. Ejecuta programas de ofimática. Uso de herramientas TIC Crea herramientas digitales.	1-7	<p>Alto (99-135) Medio (63-98) Bajo (27-62)</p>
			Competencia didáctica	Integra los recursos TIC Usa estrategias innovadoras. Evalúa con las TIC	8-14	
			Competencia comunicativa	Utiliza las TIC Intercambia información Comparte trabajos propios. Genera debates, foros, etc. Trabajo colaborativo.	15-21	
			Competencia informativa	Explora en diferentes buscadores. Clasifica información. Fomenta la indagación.	22 - 27	

¿Cuál es la relación entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03– 2020?	Determinar la relación entre las competencias digitales y la Organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.	instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020 Existe la relación directa y significativa entre las competencias digitales y la organización del tiempo pedagógico docente en instituciones educativas de la UGEL 03 – 2020.		Usa plataformas interactivas.		
			VARIABLE 2: GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE			
			Planificación del trabajo pedagógico	Identifica los ritmos de aprendizaje. Reconoce estilos de aprendizaje. Identifica las inteligencias múltiples de los estudiantes. Utiliza materiales educativos.	1-7	Adecuado (80-110) Regular (51-79) Inadecuado (22-50)
			Empleo de recursos virtuales educativos	Diseña plataformas virtuales de aprendizaje. Crea presentaciones con software libre, wikis y blogs. Utiliza las redes sociales y/o aplicaciones educativas. Utiliza herramientas de gamificación	8 – 13	
Organización del tiempo pedagógico	Cumple y respeta el horario escolar Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas Prioriza el aprendizaje significativo	14- 22				

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Tipo: Investigación básica</p> <p>Diseño: Correlacional</p> <p>Método: Hipotético-deductivo</p>	<p>Población: 76 docentes de la UGEL 03 - 2020</p> <p>Tipo de muestra: Muestra censal</p>	<p>Variable 1: Competencias digitales</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Monitoreo: El investigador.</p> <p>Ámbito de Aplicación UGEL 03 - 2020</p> <p>Forma de administración: Directa</p> <p>Autor: Liliana Lume Quispe</p> <hr/> <p>Variable 2: Gestión pedagógica docente</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Monitoreo: El investigador.</p> <p>Ámbito de Aplicación UGEL 03 - 2020</p> <p>Forma de administración: Directa</p> <p>Autor: Liliana Lume Quispe</p>	<p>Descriptiva: Porcentajes en tablas y figuras para presentar la distribución de los datos, la estadística descriptiva, para la ubicación dentro de la escala de medición,</p> <p>Inferencial: Para la contratación de las hipótesis se aplicó la estadística no paramétrica, mediante el coeficiente de Rho Spearman.</p>

Anexo 2

Tablas de operalización

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: competencias digitales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles y Rango por dimensiones	Niveles y Rango
Competencia instrumental	Realiza gestión del equipo informático.	1-7	Siempre (5) Casi Siempre (4)	Alto (25-35)	Alto (99-135)
	Maneja el sistema operativo.			Medio (16-24)	
	Ejecuta programas de ofimática.			Bajo (7- 15)	
Competencia didáctica	Uso de herramientas TIC	8-14	Algunas Veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	Alto (25-35)	Medio (63-98)
	Crea herramientas digitales.			Medio (16-24)	
	Integra los recursos TIC			Bajo (7- 15)	
Competencia comunicativa	Usa estrategias innovadoras.	15-21		Alto (25-35)	Bajo (27- 62)
	Evalúa con las TIC			Medio (16-24)	
	Utiliza las TIC			Bajo (7- 15)	
Competencia informativa	Intercambia información	22 - 27		Alto (22-30)	
	Comparte trabajos propios.			Medio (14-21)	
	Genera debates, foros, etc.			Bajo (6- 13)	
	Trabajo colaborativo.				
	Explora en diferentes buscadores.				
	Clasifica información.				
	Fomenta la indagación.				
	Usa plataformas interactivas.				

Fuente: Adaptado de LUJAN (2018)

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: gestión pedagógica docente

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles y Rango por dimensiones	Niveles y Rango
Planificación del trabajo pedagógico	Identifica los ritmos de aprendizaje. Reconoce estilos de aprendizaje. Identifica las inteligencias múltiples de los estudiantes. Utiliza materiales educativos.	1-7	Siempre (5)	Adecuado (25-35)	
			Casi Siempre (4)	Regular (16-24)	
Empleo de recursos virtuales educativos.	Diseña plataformas virtuales de aprendizaje. Crea presentaciones con software libre, wikis y blogs. Utiliza las redes sociales y/o aplicaciones educativas. Utiliza herramientas de gamificación.	8 – 13	Algunas Veces (3)	Inadecuado(7-15)	
			Casi nunca (2)	Adecuado (22-30)	Adecuado (80-110)
			Nunca (1)	Regular (14-21)	Regular
				Inadecuado (6-13)	(51-79)
Organización del tiempo pedagógico	Cumple y respeta el horario escolar Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas Prioriza el aprendizaje significativo	14- 22		Adecuado (33-45)	Inadecuado (22-50)
				Regular (21-32)	
				Inadecuado (9-20)	

Fuente: Adaptado de ESPINO (2018)

Anexo 3 Instrumentos de medición de las variables.

Cuestionario de las competencias digitales

Estimado colaborador, esta encuesta es anónima le pedimos que sea sincero en sus respuestas. Por nuestra parte nos comprometemos a que la información dada tenga un carácter estrictamente confidencial y de uso exclusivamente reservado a fines de investigación.

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada desde su punto de vista, según las siguientes alternativas.

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

Cuestionario de gestión pedagógica docente

Nº	DIMENSIONES / ítems	Puntaje				
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1 Competencia instrumental						
1	Maneja conocimientos básicos de los sistemas informáticos.					
2	Maneja conocimientos básicos de redes intranet e internet.					
3	Realiza el manejo del sistema operativo, gestión de unidades de almacenamiento, conexión de periféricos, mantenimiento básico.					
4	Maneja programas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, bases de datos.					
5	Utiliza las herramientas TIC para sus actividades pedagógica (por ejemplo captura de imagen digital, videos).					
6	Dinamiza su práctica académica incorporando diversos medios TIC: audiovisuales convencionales usando retroproyector, videoconferencia, aplicaciones.					
7	Crea páginas personalizadas: web, blogs o portafolios digitales.					
DIMENSIÓN 2 Competencia didáctica						
8	Se adapta fácilmente a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje					
9	Integra los recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en las actividades pedagógicas del docente.					
10	Utiliza en el aula de nuevas estrategias didácticas mediadas por los recursos TIC: realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, entre otros.					
11	Utiliza los recursos TIC para la evaluación de los estudiantes.					
12	Utiliza las herramientas TIC para diseñar ambientes de aprendizaje que respondan a las necesidades e intereses de sus estudiantes.					
13	Desarrolla actividades de aprendizaje utilizando medios audiovisuales.					
14	Utiliza estrategias metodológicas mediadas por las TIC como herramienta para su desempeño laboral.					
DIMENSIÓN 3 Competencia comunicativa						
15	Utiliza las tecnologías de la información TIC (Chat, Facebook, correos electrónicos) para comunicarse.					
16	Intercambia información de manera fluida a través del internet.					
17	Publica y comparte trabajos propios a través de Internet.					
18	Lleva a cabo una interacción profesor- alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios TIC.					
19	Generas debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos.					
20	Participa en comunidades y espacios virtuales de interaprendizaje.					
21	Desarrolla estrategias de trabajo colaborativo propiciando el empleo de las comunidades virtuales fomentando el inter aprendizaje.					
DIMENSIÓN 4 Competencia informativa						
22	Utiliza diferentes buscadores para acceder a mayor cantidad de información en el menor tiempo posible.					
23	Realiza búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos (por ejemplo, meta buscadores).					
24	Utiliza marcadores y alertas para clasificar y rastrear información obtenida de internet.					
25	Incentiva la utilización de los buscadores informáticos a través de la asignación de trabajos de investigación a tus estudiantes.					
26	Discrimina la información que es fiable publicada en la red.					
27	Utiliza plataformas virtuales como: Educaplay, Jamboard,etc.					

Cuestionario de gestión pedagógica docente

Estimado colaborador, esta encuesta es anónima le pedimos que sea sincero en sus respuestas. Por nuestra parte nos comprometemos a que la información dada tenga un carácter estrictamente confidencial y de uso exclusivamente reservado a fines de investigación.

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada desde su punto de vista, según las siguientes alternativas.

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Puntaje				
		1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1 Planificación del trabajo pedagógico						
1	Realiza su programación curricular y unidades didácticas según los estilos de aprendizajes identificados teniendo en cuenta los intereses y necesidades de sus estudiantes.					
2	Planifica la clase teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.					
3	Emplea materiales educativos teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.					
4	Distingue los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.					
5	Planifica actividades significativas de aprendizaje que desarrollen las inteligencias múltiples de sus estudiantes.					
6	Incluye en su planificación materiales educativos respetando las inteligencias múltiples de sus estudiantes.					
7	Emplea metodologías de evaluación acorde a las inteligencias múltiples de los estudiantes.					
DIMENSIÓN 2 Empleo de recursos virtuales educativos						
8	Elabora una plataforma virtual como soporte pedagógico al proceso de enseñanza y aprendizaje.					
9	Emplea creativamente software libre teniendo en cuenta los variados ritmos y estilos de aprendizaje.					
10	Propicia el aprendizaje colaborativo y autónomo a través del empleo de wikis o blogs.					
11	Emplea las redes sociales para generar trabajos individuales o grupales como complemento al de enseñanza y aprendizaje.					
12	Emplea aplicaciones educativas para generar actividades significativas de aprendizaje.					
13	Utiliza herramientas de gamificación para fomentar una participación activa de los estudiantes.					
DIMENSIÓN 3 Organización del tiempo pedagógico						
14	Llega puntual a la Institución Educativa.					
15	Respeto el horario de recreo, los cambios de hora y el horario de salida.					
16	Asiste a las actividades programadas por la institución educativa (expo ciencia, feria regional, juegos florales, día del logro, etc.)					
17	Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas teniendo en cuenta las características de los procesos pedagógicos.					
18	Destina al menos el 25% de la sesión para brindar retroalimentación a sus estudiantes.					
19	Cuenta con acuerdos y procedimientos para transiciones como entrar y salir del aula.					
20	Optimiza el tiempo para el aprendizaje tomando en cuenta el trabajo en grupos, distribución de materiales, la asistencia o las tareas.					
21	Cumple con el desarrollo de las estrategias seleccionadas en el tiempo programado.					
22	Utiliza el tiempo necesario en el empleo de recursos virtuales educativos en el desarrollo de la sesión de aprendizaje.					

¡Muchas gracias!

Anexo 4: Base de datos de la prueba piloto.

VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES

Nº1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	SUMA
1	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	5	90
2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	84
3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	96
4	4	5	4	4	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	5	2	5	5	4	118	
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	134
6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	131
7	4	4	4	4	4	3	2	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	3	3	4	4	5	4	103
8	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	116
9	4	4	1	3	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	109
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	135
11	4	3	3	2	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	5	4	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4	2	90
12	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	1	5	126
13	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	122
14	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	129
15	4	5	4	4	5	4	4	2	4	5	4	4	3	4	5	2	4	3	4	4	5	4	5	4	5	2	3	106
16	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	130
17	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	4	5	3	3	3	3	3	115
18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	5	3	5	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	4	106
19	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	119
20	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	103
VARIANZA	0,388	0,71	1,1	0,73	0,3	0,7	1,2	0,8	0,4	0,44	0,71	0,448	0,548	0,49	0,43	0,79	1,23	0,45	0,65	0,53	0,63	0,54	0,7	0,99	0,46	1,29	1,19	
SUMATORIA DE	19,01																											
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	230,99																											

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario \longrightarrow 0,953
 k : Número de ítems del instrumento \longrightarrow 27
 $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems. \longrightarrow 19,01
 S_r^2 : Varianza total del instrumento. \longrightarrow 230,99

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

VARIABLE: GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE																							
Nº1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	SUMA
1	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	2	1	4	3	5	5	3	4	3	4	4	4	80
2	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	88
4	4	3	4	4	5	3	3	4	1	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	92
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	107
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	108
7	4	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	94
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	101
9	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	2	5	5	5	4	4	4	4	4	89
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
11	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	95
12	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	108
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	107
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
15	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	106
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	110
17	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	99
18	3	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	88
19	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	106
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87
VARIANZA	0,4	0,3	0,3	0,3	0	0,3	0,4	0,3	1,1	1	0,6	1,1	0,2	0,8	0,2	0,3	0,4	0,2	0	0	0,3	0,24	
SUMATORIA DE VARIANZAS	9,3125																						
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS	90,5275																						

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario → 0,93985
 k : Número de ítems del instrumento → 22
 $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems. → 9,3125
 S_r^2 : Varianza total del instrumento. → 90,5275

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Anexo 5: Certificados de validez de contenido.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Competencia instrumental							
1	Maneja conocimientos básicos de los sistemas informáticos	x		x		x		
2	Maneja conocimientos básicos de redes intranet e internet	x		x		x		
3	Realiza el manejo del sistema operativo, gestión de unidades de almacenamiento, conexión de periféricos, mantenimiento básico	x		x		x		
4	Maneja programas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, bases de datos	x		x		x		
5	Utiliza las herramientas TIC para sus actividades pedagógica (por ejemplo captura de imagen digital, videos)	x		x		x		
6	Dinamiza su práctica académica incorporando diversos medios TIC: audiovisuales convencionales usando retroproyector, videoconferencia, aplicaciones.	x		x		x		
7	Crea páginas personalizadas: web, blogs o portafolios digitales.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Competencia didáctica	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se adapta fácilmente a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje	x		x		x		
9	Integra los recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en las actividades pedagógicas del docente	x		x		x		
10	Utiliza en el aula de nuevas estrategias didácticas mediadas por los recursos TIC: realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, entre otros	x		x		x		
11	Utiliza los recursos TIC para la evaluación de los estudiantes	x		x		x		
12	Utiliza las herramientas TIC para diseñar ambientes de aprendizaje que respondan a las necesidades e intereses de sus estudiantes	x		x		x		
13	Desarrolla actividades de aprendizaje utilizando medios audiovisuales	x		x		x		
14	Utiliza estrategias metodológicas mediadas por las TIC como herramienta para su desempeño laboral	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Competencia comunicativa	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza las tecnologías de la información TIC (Chat, Facebook, correos electrónicos) para comunicarse	x		x		x		
16	Intercambia información de manera fluida a través del internet	x		x		x		
17	Publica y comparte trabajos propios a través de Internet	x		x		x		
18	Lleva a cabo una interacción profesor- alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios TIC	x		x		x		
19	Generas debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos	x		x		x		

20	Participa en comunidades y espacios virtuales de interaprendizaje.	x		x		x	
21	Desarrolla estrategias de trabajo colaborativo propiciando el empleo de las comunidades virtuales fomentando el inter aprendizaje.	x		x		x	
DIMENSIÓN 4 Competencia informativa		Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza diferentes buscadores para acceder a mayor cantidad de información en el menor tiempo posible.	x		x		x	
23	Realiza búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos (por ejemplo, meta buscadores).	x		x		x	
24	Utiliza marcadores y alertas para clasificar y rastrear información obtenida de internet.	x		x		x	
25	Incentiva la utilización de los buscadores informáticos a través de la asignación de trabajos de investigación a tus estudiantes.	x		x		x	
26	Discrimina la información que es fiable publicada en la red.	x		x		x	
27	Utiliza plataformas virtuales como: Educaplay, Jamboard, etc.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia para el estudio.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. PÉREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO **DNI: 25601051**

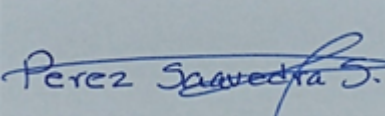
Especialidad del validador: Gestión de la Educación

04 de noviembre del 2020

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Competencia instrumental							
1	Maneja conocimientos básicos de los sistemas informáticos	X		X		X		
2	Maneja conocimientos básicos de redes intranet e internet	X		X		X		
3	Realiza el manejo del sistema operativo, gestión de unidades de almacenamiento, conexión de periféricos, mantenimiento básico	X		X		X		
4	Maneja programas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, bases de datos	X		X		X		
5	Utiliza las herramientas TIC para sus actividades pedagógica (por ejemplo captura de imagen digital, videos)	X		X		X		
6	Dinamiza su práctica académica incorporando diversos medios TIC: audiovisuales convencionales usando retroproyector, videoconferencia, aplicaciones.	X		X		X		
7	Crea páginas personalizadas: web, blogs o portafolios digitales.							
	DIMENSIÓN 2 Competencia didáctica	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se adapta fácilmente a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje	X		X		X		
9	Integra los recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en las actividades pedagógicas del docente	X		X		X		
10	Utiliza en el aula de nuevas estrategias didácticas mediadas por los recursos TIC: realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, entre otros	X		X		X		
11	Utiliza los recursos TIC para la evaluación de los estudiantes	X		X		X		
12	Utiliza las herramientas TIC para diseñar ambientes de aprendizaje que respondan a las necesidades e intereses de sus estudiantes	X		X		X		
13	Desarrolla actividades de aprendizaje utilizando medios audiovisuales	X		X		X		
14	Utiliza estrategias metodológicas mediadas por las TIC como herramienta para su desempeño laboral	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Competencia comunicativa	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza las tecnologías de la información TIC (Chat, Facebook, correos electrónicos) para comunicarse	X		X		X		
16	Intercambia información de manera fluida a través del internet	X		X		X		
17	Publica y comparte trabajos propios a través de Internet	X		X		X		
18	Lleva a cabo una interacción profesor- alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios TIC	X		X		X		
19	Generas debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos	X		X		X		
20	Participa en comunidades y espacios virtuales de interaprendizaje.	X		X		X		
21	Desarrolla estrategias de trabajo colaborativo propiciando el empleo de las	X		X		X		

	comunidades virtuales fomentando el inter aprendizaje.						
	DIMENSIÓN 4 Competencia informativa	Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza diferentes buscadores para acceder a mayor cantidad de información en el menor tiempo posible.	X		X		X	
23	Realiza búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos (por ejemplo, meta buscadores).	X		X		X	
24	Utiliza marcadores y alertas para clasificar y rastrear información obtenida de internet.	X		X		X	
25	Incentiva la utilización de los buscadores informáticos a través de la asignación de trabajos de investigación a tus estudiantes.	X		X		X	
26	Discrimina la información que es fiable publicada en la red.	X		X		X	
27	Utiliza plataformas virtuales como: Educaplay, Jamboard, etc.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia interna en el referido instrumento sobre competencias digitales, puede ser aplicado para efectos de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Dra. Zoila Ayvar Bazán**

DNI:07193893

Especialidad del validador: **Dra. En Ciencias de la Educación**

30 de octubre del 2020

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

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

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

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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 DIRECCIÓN
 E. 7207 MRC
 Dra. Zoila Ayvar Bazán
 DIRECTORA
 CM. 1007193893

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE COMPETENCIAS DIGITALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Competencia instrumental							
1	Maneja conocimientos básicos de los sistemas informáticos	X		X		X		
2	Maneja conocimientos básicos de redes intranet e internet	X		X		X		
3	Realiza el manejo del sistema operativo, gestión de unidades de almacenamiento, conexión de periféricos, mantenimiento básico	X		X		X		
4	Maneja programas de ofimática: procesador de textos, hojas de cálculo, bases de datos	X		X		X		
5	Utiliza las herramientas TIC para sus actividades pedagógica (por ejemplo captura de imagen digital, videos)	X		X		X		
6	Dinamiza su práctica académica incorporando diversos medios TIC: audiovisuales convencionales usando retroproyector, videoconferencia, aplicaciones.	X		X		X		
7	Crea páginas personalizadas: web, blogs o portafolios digitales.							
	DIMENSIÓN 2 Competencia didáctica	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se adapta fácilmente a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje	X		X		X		
9	Integra los recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en las actividades pedagógicas del docente	X		X		X		
10	Utiliza en el aula de nuevas estrategias didácticas mediadas por los recursos TIC: realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, entre otros	X		X		X		
11	Utiliza los recursos TIC para la evaluación de los estudiantes	X		X		X		
12	Utiliza las herramientas TIC para diseñar ambientes de aprendizaje que respondan a las necesidades e intereses de sus estudiantes	X		X		X		
13	Desarrolla actividades de aprendizaje utilizando medios audiovisuales	X		X		X		
14	Utiliza estrategias metodológicas mediadas por las TIC como herramienta para su desempeño laboral	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Competencia comunicativa	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza las tecnologías de la información TIC (Chat, Facebook, correos electrónicos) para comunicarse	X		X		X		
16	Intercambia información de manera fluida a través del internet	X		X		X		
17	Publica y comparte trabajos propios a través de Internet	X		X		X		
18	Lleva a cabo una interacción profesor- alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios TIC	X		X		X		
19	Generas debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos	X		X		X		
20	Participa en comunidades y espacios virtuales de interaprendizaje.	X		X		X		
21	Desarrolla estrategias de trabajo colaborativo propiciando el empleo de las	X		X		X		

	comunidades virtuales fomentando el inter aprendizaje.						
	DIMENSIÓN 4 Competencia informativa	Si	No	Si	No	Si	No
22	Utiliza diferentes buscadores para acceder a mayor cantidad de información en el menor tiempo posible.	X		X		X	
23	Realiza búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos (por ejemplo, meta buscadores).	X		X		X	
24	Utiliza marcadores y alertas para clasificar y rastrear información obtenida de internet.	X		X		X	
25	Incentiva la utilización de los buscadores informáticos a través de la asignación de trabajos de investigación a tus estudiantes.	X		X		X	
26	Discrimina la información que es fiable publicada en la red.	X		X		X	
27	Utiliza plataformas virtuales como: Educaplay, Jamboard, etc.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia para el estudio.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. AYBAR HUAMANI, Justiniano **DNI:08822479**

Especialidad del validador: Metodólogo y temático.

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

24 de octubre del 2020


Catedrático: Justiniano AYBAR HUAMANI
DNI N° 08822479

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 Planificación del trabajo pedagógico								
1	Realiza su programación curricular y unidades didácticas según los estilos de aprendizajes identificados teniendo en cuenta los intereses y necesidades de sus estudiantes.	x		x		x		
2	Planifica la clase teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
3	Emplea materiales educativos teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
4	Distingue los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
5	Planifica actividades significativas de aprendizaje que desarrollen las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
6	Incluye en su planificación materiales educativos respetando las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
7	Emplea metodologías de evaluación acorde a las inteligencias múltiples de los estudiantes	x		x		x		
DIMENSIÓN 2 Empleo de recursos virtuales educativos								
8	Elabora una plataforma virtual como soporte pedagógico al proceso de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
9	Emplea creativamente software libre teniendo en cuenta los variados ritmos y estilos de aprendizaje.	x		x		x		
10	Propicia el aprendizaje colaborativo y autónomo a través del empleo de wikis o blogs.	x		x		x		
11	Emplea las redes sociales para generar trabajos individuales o grupales como complemento al de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
12	Emplea aplicaciones educativas para generar actividades significativas de aprendizaje.	x		x		x		
13	Utiliza herramientas de gamificación para fomentar una participación activa de los estudiantes.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3 Organización del tiempo pedagógico								
14	Llega puntual a la Institución Educativa.	x		x		x		
15	Respeto el horario de recreo, los cambios de hora y el horario de salida.	x		x		x		
16	Asiste a las actividades programadas por la institución educativa (expo ciencia, feria regional, juegos florales, día del logro, etc.)	x		x		x		
17	Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas teniendo en cuenta las características de los procesos pedagógicos.	x		x		x		
18	Destina al menos el 25% de la sesión para brindar retroalimentación a sus estudiantes	x		x		x		
19	Cuenta con acuerdos y procedimientos para transiciones como entrar y salir del	x		x		x		

	aula.						
20	Optimiza el tiempo para el aprendizaje tomando en cuenta el trabajo en grupos, distribución de materiales, la asistencia o las tareas.	x		x		x	
21	Cumple con el desarrollo de las estrategias seleccionadas en el tiempo programado	x		x		x	
22	Utiliza el tiempo necesario en el empleo de recursos virtuales educativos en el desarrollo de la sesión de aprendizaje	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia para el estudio.

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. PÉREZ SAAVEDRA SEGUNDO SIGIFREDO** **DNI: 25601051**

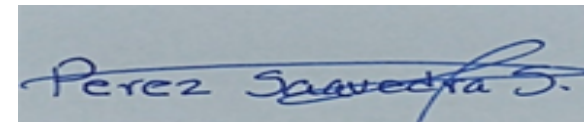
Especialidad del validador: **Gestión de la Educación**

04 de noviembre del 2020

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Planificación del trabajo pedagógico							
1	Realiza su programación curricular y unidades didácticas según los estilos de aprendizajes identificados teniendo en cuenta los intereses y necesidades de sus estudiantes.	x		x		x		
2	Planifica la clase teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
3	Emplea materiales educativos teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.							
4	Distingue los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
5	Planifica actividades significativas de aprendizaje que desarrollen las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
6	Incluye en su planificación materiales educativos respetando las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
7	Emplea metodologías de evaluación acorde a las inteligencias múltiples de los estudiantes	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Empleo de recursos virtuales educativos	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Elabora una plataforma virtual como soporte pedagógico al proceso de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
9	Emplea creativamente software libre teniendo en cuenta los variados ritmos y estilos de aprendizaje.	x		x		x		
10	Propicia el aprendizaje colaborativo y autónomo a través del empleo de wikis o blogs.	x		x		x		
11	Emplea las redes sociales para generar trabajos individuales o grupales como complemento al de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
12	Emplea aplicaciones educativas para generar actividades significativas de aprendizaje.	x		x		x		
13	Utiliza herramientas de gamificación para fomentar una participación activa de los estudiantes.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Organización del tiempo pedagógico	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Llega puntual a la Institución Educativa.	x		x		x		
15	Respeto el horario de recreo, los cambios de hora y el horario de salida.	x		x		x		
16	Asiste a las actividades programadas por la institución educativa (expo ciencia, feria regional, juegos florales, día del logro, etc.)	x		x		x		
17	Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas teniendo en cuenta las características de los procesos pedagógicos.	x		x		x		
18	Destina al menos el 25% de la sesión para brindar retroalimentación a sus estudiantes	x		x		x		
19	Cuenta con acuerdos y procedimientos para transiciones como entrar y salir del	x		x		x		

	aula.						
20	Optimiza el tiempo para el aprendizaje tomando en cuenta el trabajo en grupos, distribución de materiales, la asistencia o las tareas.	x		x		x	
21	Cumple con el desarrollo de las estrategias seleccionadas en el tiempo programado	x		x		x	
22	Utiliza el tiempo necesario en el empleo de recursos virtuales educativos en el desarrollo de la sesión de aprendizaje	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia interna en el referido instrumento sobre competencias digitales, puede ser aplicado para efectos de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. Zoila Ayvar Bazán

DNI: 07193893

Especialidad del validador: Dra. En Ciencias de la Educación

30 de octubre del 2020

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

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

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

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

Dra. Zoila Ayvar Bazán
DIRECTORA
C.M. 1007193893

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Planificación del trabajo pedagógico							
1	Realiza su programación curricular y unidades didácticas según los estilos de aprendizajes identificados teniendo en cuenta los intereses y necesidades de sus estudiantes.	x		x		x		
2	Planifica la clase teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
3	Emplea materiales educativos teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.							
4	Distingue los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.	x		x		x		
5	Planifica actividades significativas de aprendizaje que desarrollen las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
6	Incluye en su planificación materiales educativos respetando las inteligencias múltiples de sus estudiantes.	x		x		x		
7	Emplea metodologías de evaluación acorde a las inteligencias múltiples de los estudiantes	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Empleo de recursos virtuales educativos	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Elabora una plataforma virtual como soporte pedagógico al proceso de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
9	Emplea creativamente software libre teniendo en cuenta los variados ritmos y estilos de aprendizaje.	x		x		x		
10	Propicia el aprendizaje colaborativo y autónomo a través del empleo de wikis o blogs.	x		x		x		
11	Emplea las redes sociales para generar trabajos individuales o grupales como complemento al de enseñanza y aprendizaje.	x		x		x		
12	Emplea aplicaciones educativas para generar actividades significativas de aprendizaje.	x		x		x		
13	Utiliza herramientas de gamificación para fomentar una participación activa de los estudiantes.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Organización del tiempo pedagógico	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Llega puntual a la Institución Educativa.	x		x		x		
15	Respeto el horario de recreo, los cambios de hora y el horario de salida.	x		x		x		
16	Asiste a las actividades programadas por la institución educativa (expo ciencia, feria regional, juegos florales, día del logro, etc.)	x		x		x		
17	Dosifica el tiempo de las actividades pedagógicas teniendo en cuenta las características de los procesos pedagógicos.	x		x		x		
18	Destina al menos el 25% de la sesión para brindar retroalimentación a sus	x		x		x		

	estudiantes						
19	Cuenta con acuerdos y procedimientos para transiciones como entrar y salir del aula.	x		x		x	
20	Optimiza el tiempo para el aprendizaje tomando en cuenta el trabajo en grupos, distribución de materiales, la asistencia o las tareas.	x		x		x	
21	Cumple con el desarrollo de las estrategias seleccionadas en el tiempo programado	x		x		x	
22	Utiliza el tiempo necesario en el empleo de recursos virtuales educativos en el desarrollo de la sesión de aprendizaje	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia para el estudio.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.AYBAR HUAMANI, Justiniano **DNI:08822479**

Especialidad del validador: Metodólogo y temático.

24 de octubre del 2020

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

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

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

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


 Catedrático/ Justiniano AYBAR HUAMANI
 DNI N° 08822479

Firma del Experto Informante.

Anexo 6: Base de datos de la muestra.

VARIABLE: COMPETENCIAS DIGITALES																																
	MENSIÓN 1 Competencia instrum								MENSIÓN 2 Competencia didáctica								MENSIÓN 3 Competencia comunicativa								MENSIÓN 4 Competencia inform							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14		P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21		P22	P23	P24	P25	P26	P27		
1	2	2	1	1	2	2	1	11	2	2	2	2	2	3	15	3	2	3	3	1	2	2	16	1	2	2	2	2	2	11	53	
2	2	2	1	2	2	2	1	12	3	2	2	2	1	2	14	4	3	1	3	1	1	2	15	2	2	2	3	2	2	13	54	
3	3	3	3	2	1	2	2	16	1	2	2	2	1	2	12	1	3	3	2	2	2	2	15	2	2	2	2	3	2	13	56	
4	2	3	2	2	2	2	2	15	2	3	1	1	1	2	12	4	2	2	2	2	2	2	16	3	1	2	2	3	2	13	56	
5	1	3	3	3	2	1	3	16	1	2	5	1	1	3	2	15	1	2	2	2	3	1	13	2	1	3	2	3	1	12	56	
6	2	3	3	3	1	1	2	15	1	2	2	4	2	2	15	5	2	2	1	1	2	1	14	1	1	2	4	3	2	13	57	
7	3	3	2	2	2	2	1	15	2	2	2	3	2	2	14	4	2	1	4	1	2	2	16	2	2	2	2	3	1	12	57	
8	2	2	2	1	2	1	5	15	1	2	1	2	1	2	12	1	4	1	4	1	1	3	15	2	4	4	1	1	3	15	57	
9	1	3	4	3	1	2	2	16	2	3	2	1	2	2	14	2	3	2	2	2	3	2	16	2	2	3	2	3	1	13	59	
10	3	1	1	2	2	3	3	15	3	2	2	3	1	3	15	4	3	2	3	2	3	2	19	3	1	1	2	2	2	11	60	
11	1	2	2	1	3	2	1	12	3	4	3	3	3	3	22	1	4	1	4	2	1	1	14	3	1	1	2	3	2	12	60	
12	1	2	2	3	3	3	2	16	2	3	2	3	3	1	15	2	2	2	2	3	3	2	16	1	2	2	3	3	2	13	60	
13	2	1	4	3	2	3	2	17	2	4	2	2	3	1	15	1	1	2	3	2	3	3	15	2	2	2	3	3	1	13	60	
14	1	2	3	4	3	2	1	16	3	1	2	2	2	3	2	15	3	3	3	1	2	1	4	17	1	3	2	3	1	2	12	60
15	1	2	3	5	2	1	2	16	3	2	4	3	2	2	18	2	3	2	2	2	1	3	15	2	2	3	2	1	1	11	60	
16	3	2	2	2	3	2	2	16	2	3	2	2	2	1	15	4	2	1	2	2	1	2	14	3	2	2	3	3	2	15	60	
17	2	3	2	2	3	2	1	15	5	2	2	2	2	3	17	3	2	1	2	3	2	1	14	3	1	2	5	3	2	16	62	
18	1	2	1	2	3	5	3	17	2	3	2	3	2	2	15	3	2	3	2	3	3	2	18	2	3	3	2	1	1	12	62	
19	1	3	1	1	3	2	1	12	3	2	3	3	3	2	19	4	3	1	3	3	2	3	19	3	2	2	2	2	1	12	62	
20	3	3	1	2	2	4	1	16	3	3	3	2	2	3	18	2	2	1	4	1	1	3	14	2	3	3	2	3	1	14	62	
21	1	3	1	2	2	2	1	12	3	3	3	3	3	3	21	2	3	3	3	1	2	3	17	3	2	2	2	2	1	12	62	
22	2	4	3	2	3	2	1	17	2	2	2	1	1	3	16	3	3	2	1	2	2	2	15	3	3	3	2	2	1	14	62	
23	1	2	1	5	4	2	1	16	2	1	4	2	4	4	19	3	2	2	1	3	3	2	16	2	1	3	1	2	2	11	62	
24	1	2	2	3	2	2	3	15	2	2	1	2	3	2	15	1	5	2	3	3	2	3	19	3	2	4	2	2	3	16	65	
25	4	2	2	2	5	3	1	19	3	1	2	3	3	2	15	4	5	1	2	3	2	3	20	4	2	2	3	3	2	16	70	
26	1	2	3	2	2	4	2	16	3	4	2	1	2	3	19	1	2	3	2	3	5	3	19	3	1	2	3	5	2	16	70	
27	3	3	1	4	2	3	2	18	3	1	3	2	1	2	14	4	3	2	4	2	3	2	20	3	2	3	3	4	4	19	71	
28	1	4	3	3	2	1	3	17	5	3	4	4	3	2	22	4	4	2	1	1	3	3	18	1	3	3	3	2	2	14	71	
29	3	3	2	2	5	3	1	19	2	3	3	3	3	4	21	3	3	4	4	1	4	2	21	2	3	1	1	2	1	10	71	
30	2	3	4	5	1	2	1	18	2	5	2	3	4	3	21	1	2	3	4	3	2	2	17	5	1	2	2	3	2	15	71	
31	3	3	3	3	3	2	2	19	3	2	3	2	3	3	19	2	3	3	3	3	3	3	20	2	2	2	2	3	2	13	71	
32	3	2	4	3	2	3	2	19	2	2	3	2	1	3	15	3	2	2	5	4	3	4	23	1	3	3	3	3	2	15	72	
33	5	4	3	2	3	2	1	20	2	2	3	2	3	2	15	2	4	3	3	2	3	3	20	1	4	3	3	3	3	17	72	

34	3	1	5	3	2	2	2	18	5	1	1	2	2	3	1	15	3	2	3	2	3	4	5	22	1	2	3	4	5	3	18	73
35	2	1	1	2	1	2	2	11	5	2	3	3	3	2	4	22	2	2	1	2	5	2	5	19	2	4	4	5	3	3	21	73
36	3	2	3	3	3	3	2	19	2	3	3	3	2	3	3	19	3	3	2	3	3	2	3	19	3	3	3	2	3	3	17	74
37	2	3	4	3	2	1	3	18	3	1	2	5	3	4	2	20	2	2	4	3	3	3	3	20	3	4	2	3	3	1	16	74
38	1	3	3	2	4	4	2	19	4	3	3	1	3	3	3	20	4	2	3	3	3	2	2	19	2	3	1	3	4	3	16	74
39	3	3	2	1	2	3	3	17	3	2	2	1	2	3	5	18	3	2	2	4	3	2	5	21	4	2	3	3	3	4	19	75
40	1	3	3	2	3	2	3	17	4	2	5	2	5	5	1	24	2	4	3	2	2	3	2	18	3	4	2	2	3	2	16	75
41	1	2	2	2	3	3	2	15	3	4	3	1	2	4	3	20	2	3	4	4	3	3	5	24	4	3	2	2	2	3	16	75
42	2	3	3	3	5	1	3	20	4	2	4	1	2	4	4	21	4	2	2	1	2	3	4	18	2	4	2	1	2	5	16	75
43	2	2	2	3	2	3	2	16	3	3	3	4	3	3	3	22	3	3	3	3	2	3	3	20	3	3	2	3	3	4	18	76
44	3	3	3	3	4	4	2	22	4	2	3	4	4	2	4	23	2	2	2	2	2	3	4	17	3	3	3	1	3	1	14	76
45	4	2	2	3	3	3	2	19	2	3	2	5	4	3	4	23	3	2	2	1	4	2	4	18	3	2	1	5	3	2	16	76
46	2	5	4	5	4	4	2	26	4	1	1	3	1	2	3	15	5	1	1	2	2	2	4	17	4	2	3	4	2	3	18	76
47	2	3	4	2	3	2	4	20	2	2	2	3	3	3	3	18	3	2	2	2	3	3	4	19	4	5	4	2	2	3	20	77
48	2	3	5	3	5	3	3	24	2	2	3	4	3	2	4	20	3	2	1	5	1	4	1	17	1	5	4	2	1	3	16	77
49	2	3	2	4	3	2	2	18	3	2	3	3	3	3	3	20	2	4	3	4	3	3	2	21	3	3	3	3	3	3	18	77
50	2	3	4	3	3	4	3	22	2	4	3	4	3	3	5	24	3	2	2	3	2	4	1	17	2	3	2	2	3	3	15	78
51	2	3	3	2	4	3	2	19	2	4	3	3	2	4	4	22	3	3	3	5	3	2	2	21	2	3	3	3	4	2	17	79
52	5	3	2	3	4	3	2	22	3	4	3	4	3	3	2	22	3	4	1	4	3	2	1	18	2	3	3	5	2	2	17	79
53	2	3	4	5	2	2	1	19	4	2	3	3	3	5	3	23	3	3	2	2	3	3	3	19	2	5	4	4	2	2	19	80
54	2	3	4	3	4	3	3	22	3	3	4	3	3	4	3	23	2	3	3	4	2	3	2	19	4	2	3	3	2	2	16	80
55	1	2	1	4	3	2	4	17	3	2	4	3	5	2	4	23	4	3	4	2	3	3	3	22	3	4	3	4	3	2	19	81
56	2	3	3	4	2	3	3	20	5	3	2	4	2	3	3	22	3	1	2	3	4	2	3	18	3	4	3	4	4	3	21	81
57	3	2	3	2	3	4	2	19	5	5	3	2	3	2	2	22	3	2	3	4	2	4	3	21	5	2	4	3	2	3	19	81
58	3	3	3	3	2	3	2	19	2	3	3	3	3	3	3	20	4	3	3	4	3	3	3	23	3	3	2	4	3	5	20	82
59	2	5	3	2	2	5	3	22	3	5	2	3	2	5	2	22	1	2	2	2	3	3	3	16	4	5	4	4	3	2	22	82
60	3	2	3	3	2	3	3	19	2	4	2	3	4	2	1	18	4	4	3	4	3	4	4	26	4	3	3	3	4	3	20	83
61	3	2	3	3	4	4	3	22	3	4	3	2	3	4	3	22	5	2	4	3	4	1	3	22	3	4	2	5	2	1	17	83
62	2	3	3	3	3	4	3	21	1	4	3	2	2	3	4	19	3	5	2	5	3	3	4	25	3	4	3	3	2	3	18	83
63	4	5	4	4	3	2	2	24	5	4	3	3	2	2	4	23	4	4	2	4	2	2	3	21	4	2	2	3	2	2	15	83
64	2	3	3	4	5	4	2	23	4	4	3	3	2	4	3	23	5	4	3	1	3	2	2	20	3	2	3	4	1	5	18	84

65	2	3	2	3	4	3	3	20	2	3	3	5	3	4	3	23	2	3	3	5	3	3	4	23	3	3	4	3	3	2	18	84
66	3	3	3	3	4	4	2	22	3	4	4	2	4	2	4	23	4	4	3	3	2	2	3	21	4	2	3	3	3	3	18	84
67	3	2	3	3	4	3	3	21	3	2	2	3	3	5	4	22	5	3	3	2	2	3	4	22	2	3	5	2	5	2	19	84
68	4	4	1	3	3	3	3	21	5	4	3	2	2	2	4	22	2	5	3	3	3	2	3	21	5	3	4	4	2	3	21	85
69	4	3	3	4	2	3	3	22	4	2	3	3	2	3	3	20	2	3	4	3	4	3	5	24	3	3	4	4	3	2	19	85
70	2	3	3	4	4	4	4	24	2	5	4	2	3	3	2	21	2	3	3	5	3	2	3	21	3	4	4	4	3	1	19	85
71	3	3	3	3	4	5	1	22	4	4	3	4	2	3	4	24	5	5	3	3	2	2	2	22	5	2	1	3	4	2	17	85
72	5	5	4	2	2	1	4	23	5	2	2	2	3	4	2	20	5	5	2	2	4	2	4	24	1	5	2	3	5	2	18	85
73	2	3	4	3	3	3	5	23	3	5	4	3	4	4	2	25	3	3	4	2	4	3	5	24	3	4	4	3	4	4	22	94
74	3	5	3	4	5	5	3	28	4	5	2	5	3	4	2	25	4	3	3	4	4	4	4	26	3	4	4	4	4	3	22	101
75	5	3	4	4	5	4	5	30	5	5	4	5	5	2	2	28	4	4	4	5	2	4	4	27	4	5	5	3	3	3	23	108
76	4	5	5	4	4	4	5	31	4	2	4	5	3	2	5	25	4	4	4	5	4	4	4	29	4	4	3	4	4	4	23	108

VARIABLE: GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE																										
	1 Planificación del trabajo pedagógico							2 Empleo de recursos virtuales						DIMENSIÓN 3 Organización del tiempo pedagógico												
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22				
1	2	2	2	3	2	2	2	15	3	2	2	3	1	1	12	3	4	4	2	1	2	2	1	1	20	47
2	2	3	3	3	2	2	3	18	1	3	2	1	2	2	11	3	3	4	2	1	1	2	1	2	19	48
3	3	2	2	4	3	3	2	19	2	2	2	1	3	1	11	4	3	3	2	1	2	1	1	2	19	49
4	4	3	2	3	2	3	3	20	1	2	2	1	3	2	11	3	3	3	2	1	2	1	1	2	18	49
5	2	3	2	3	2	3	3	18	2	2	2	2	1	2	11	4	3	3	2	2	2	2	2	1	21	50
6	2	3	2	4	3	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	2	2	2	2	2	1	20	50
7	3	2	3	2	3	3	3	19	2	2	3	1	1	2	11	3	3	4	2	1	2	2	2	1	20	50
8	3	3	2	4	3	2	3	20	1	2	1	1	1	2	8	3	4	4	3	1	3	1	1	2	22	50
9	3	3	3	3	3	2	3	20	1	2	3	2	1	2	11	3	3	3	2	1	2	1	2	2	19	50
10	3	2	3	4	2	3	2	19	3	3	2	1	2	2	13	4	3	3	3	1	2	1	1	1	19	51
11	3	2	3	4	3	2	3	20	3	2	1	2	2	2	12	3	3	4	2	1	2	2	1	1	19	51
12	3	2	3	3	3	3	3	20	1	2	3	4	2	2	14	3	3	3	2	1	2	1	1	1	17	51
13	3	3	2	3	2	3	2	18	2	2	2	2	2	3	13	2	3	4	2	3	3	1	1	1	20	51
14	3	2	4	2	2	3	3	19	2	2	3	2	2	2	13	3	3	2	2	2	2	1	2	2	19	51
15	2	2	2	3	3	2	2	16	2	2	3	1	3	2	13	4	3	4	2	2	2	2	3	1	23	52
16	2	2	2	3	2	2	4	17	3	2	2	2	2	3	14	3	3	4	2	2	2	2	1	2	21	52
17	2	3	3	3	2	3	3	19	3	2	1	1	1	2	10	4	3	3	2	2	3	2	2	2	23	52
18	4	2	2	3	2	3	3	19	3	2	1	1	3	1	11	3	4	4	2	1	2	2	3	1	22	52
19	2	2	3	4	3	2	3	19	3	3	2	3	1	2	14	4	3	3	2	1	2	1	2	1	19	52
20	2	2	3	3	4	4	2	20	1	3	1	2	2	1	10	3	4	3	2	1	3	2	2	2	22	52
21	2	3	3	3	3	4	3	21	1	2	3	2	3	1	12	3	4	3	2	1	2	1	2	1	19	52
22	3	2	4	3	3	4	3	22	2	3	2	1	2	2	12	2	4	3	3	1	2	1	1	1	18	52
23	3	2	2	3	3	2	3	18	3	2	1	1	1	3	11	3	3	4	2	2	3	3	2	2	24	53
24	3	3	2	3	2	2	3	18	3	3	2	3	3	2	16	2	4	3	2	1	2	2	2	1	19	53
25	2	3	3	3	3	2	3	19	2	2	2	2	2	1	11	4	3	4	3	2	2	1	2	2	23	53
26	3	3	3	3	3	2	2	19	1	3	1	2	3	1	11	4	3	3	2	2	3	2	2	2	23	53

27	2	3	3	3	2	3	3	19	2	2	2	2	2	12	4	4	3	2	2	2	2	1	2	22	53
28	2	3	3	4	2	3	3	20	2	2	1	2	1	2	10	4	3	3	2	2	3	2	2	2	53
29	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	1	1	2	1	11	3	3	4	2	2	3	2	2	2	54
30	2	3	3	3	5	2	2	20	1	2	1	3	3	2	12	4	3	3	3	2	2	1	2	2	54
31	3	4	2	3	3	3	3	21	3	2	2	3	2	1	13	4	3	3	2	1	3	1	1	2	54
32	4	2	3	4	3	3	3	22	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	3	3	3	1	1	2	54
33	2	2	2	3	2	2	3	16	3	3	1	1	3	3	14	3	4	4	2	2	3	2	2	2	54
34	2	3	3	3	2	3	3	19	3	2	1	2	3	1	12	3	4	3	2	2	3	3	2	1	54
35	3	3	2	3	3	2	3	19	3	3	2	2	2	2	14	4	3	3	2	1	3	2	2	1	54
36	2	3	3	2	3	3	3	19	2	2	3	5	1	3	16	4	3	3	2	1	1	1	2	2	54
37	3	4	2	2	3	3	3	20	2	2	3	1	1	2	11	5	3	2	3	1	3	2	2	2	54
38	3	3	3	3	3	2	3	20	2	3	1	2	1	2	11	4	3	4	2	2	3	2	2	1	54
39	3	4	2	3	2	3	2	19	2	3	2	2	3	2	14	3	3	4	2	2	3	2	2	1	55
40	3	3	3	3	2	3	3	20	3	3	2	2	1	1	12	4	5	4	2	2	2	1	2	1	55
41	3	3	3	3	3	2	3	20	2	2	3	2	2	1	12	5	3	2	2	2	3	2	2	2	55
42	3	4	3	3	3	2	2	20	2	2	2	3	3	1	13	3	3	4	3	1	3	2	2	1	55
43	3	3	3	2	3	3	3	20	1	3	2	4	3	2	15	3	3	3	2	2	2	2	2	1	55
44	2	3	3	3	2	3	4	20	3	3	2	3	1	3	15	4	3	3	2	1	2	1	2	2	55
45	3	4	3	3	2	3	3	21	1	2	2	1	3	2	11	4	3	4	3	2	3	1	2	1	55
46	3	3	3	3	4	2	3	21	2	2	1	4	1	2	12	4	3	3	3	2	3	1	2	1	55
47	3	3	2	3	4	4	2	21	2	2	2	3	1	2	12	4	4	3	3	1	3	1	2	1	55
48	3	3	3	3	3	3	3	21	2	3	3	2	2	2	14	4	4	2	3	1	3	1	1	1	55
49	2	3	3	5	3	3	3	22	1	2	2	4	2	1	12	3	3	3	3	2	3	2	1	1	55
50	3	3	3	3	3	2	3	20	3	3	2	2	2	2	14	3	4	4	2	2	2	2	2	1	56
51	3	3	2	3	3	3	4	21	2	3	1	3	1	3	13	4	3	4	2	2	2	1	2	2	56
52	3	4	2	3	3	3	3	21	2	2	3	4	3	2	16	4	3	3	2	1	3	1	1	1	56
53	2	3	3	3	2	3	3	19	3	3	1	2	3	2	14	4	4	4	2	2	3	1	2	1	56

54	3	2	3	3	3	2	3	19	2	2	1	4	2	3	14	4	3	3	2	2	3	2	3	2	24	57
55	2	3	3	3	3	3	2	19	2	2	2	3	3	2	14	3	5	4	2	2	3	2	2	1	24	57
56	3	3	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	3	2	14	5	5	4	2	2	2	2	1	1	24	57
57	3	3	2	2	3	3	3	19	2	2	3	5	2	2	16	5	3	3	2	2	2	1	2	2	22	57
58	3	4	2	3	3	3	2	20	2	2	2	3	2	2	13	3	3	4	3	3	3	1	2	2	24	57
59	2	3	3	4	3	3	3	21	2	2	2	4	2	2	14	3	3	3	2	2	3	2	2	2	22	57
60	3	4	3	3	3	3	2	21	2	2	3	3	3	1	14	4	4	3	2	2	3	1	2	1	22	57
61	2	3	2	3	4	4	3	21	2	3	2	3	2	2	14	5	3	3	3	2	2	1	2	1	22	57
62	3	4	3	3	3	4	3	23	2	3	1	2	2	2	12	4	3	4	2	2	3	1	1	2	22	57
63	3	3	3	3	3	3	3	21	2	2	1	3	3	2	13	4	4	3	2	2	3	2	2	2	24	58
64	4	4	4	3	3	3	2	23	1	3	1	3	2	2	12	4	3	4	3	2	3	1	2	1	23	58
65	3	2	3	3	3	3	3	20	2	4	2	4	3	2	17	3	4	2	3	1	3	2	2	1	21	58
66	2	3	3	3	3	2	2	18	2	3	2	2	1	3	13	5	3	5	3	3	3	2	2	2	28	59
67	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	2	3	3	1	15	4	3	3	2	3	3	2	2	1	23	59
68	3	3	5	3	3	3	2	22	2	2	1	3	2	3	13	4	3	4	4	2	2	1	2	2	24	59
69	2	5	3	3	3	3	3	22	2	3	2	2	2	2	13	5	3	4	2	2	3	1	2	2	24	59
70	3	3	2	3	4	5	2	22	2	3	2	3	3	1	14	4	4	4	2	1	3	2	2	1	23	59
71	3	3	3	3	2	3	3	20	3	3	1	2	1	3	13	5	4	5	3	3	3	1	2	1	27	60
72	4	5	5	4	4	3	2	27	2	3	4	3	2	4	18	5	3	3	4	2	3	4	3	5	32	77
73	4	3	3	3	4	5	3	25	5	4	4	3	4	4	24	4	4	4	3	4	4	2	4	4	33	82
74	5	4	4	3	4	3	4	27	4	4	4	3	4	4	23	5	4	4	4	3	3	3	4	4	34	84
75	3	4	5	4	4	3	3	26	4	5	5	4	4	4	26	5	4	4	4	4	4	4	4	3	36	88
76	4	4	4	4	4	5	4	29	4	4	4	3	4	4	23	5	5	4	4	4	3	3	4	4	36	88

Anexo 7: Fichas técnicas

Ficha técnica

Denominación: Competencias digitales

Autor: Lujan, F. (2018)

Adaptado por: Liliana Lume Quispe

Objetivo: Establecer el nivel de competencias digitales

Administración: muestra censal de 76 profesores

Tiempo: 15 min

Nivel de medición: Polifónica baremo

Escala de medición: Siempre (5), Casi Siempre (4), Algunas Veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1)

Niveles o rangos:

Bajo (27- 62)

Medio (63 -98)

Alto (99-135)

Año: 2020

Estructura: 27 ítems

Ficha técnica

Denominación: Gestión pedagógica docente

Autor: Minedu (2014)

Adaptado por: Liliana Lume Quispe

Objetivo: Medir la gestión pedagógica docente

Administración: muestra censal de 76 profesores

Duración: 15 minutos

Escala de medición: Siempre (5), Casi Siempre (4), Algunas Veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1)

Estructura: 20 ítems:

Niveles o rangos:

Inadecuado (22 - 50)

Regular (51 - 79)

Adecuado (80 - 110)

Año: 2020

Estructura: 22 ítems

Anexo 8

Gráficos de los resultados obtenidos

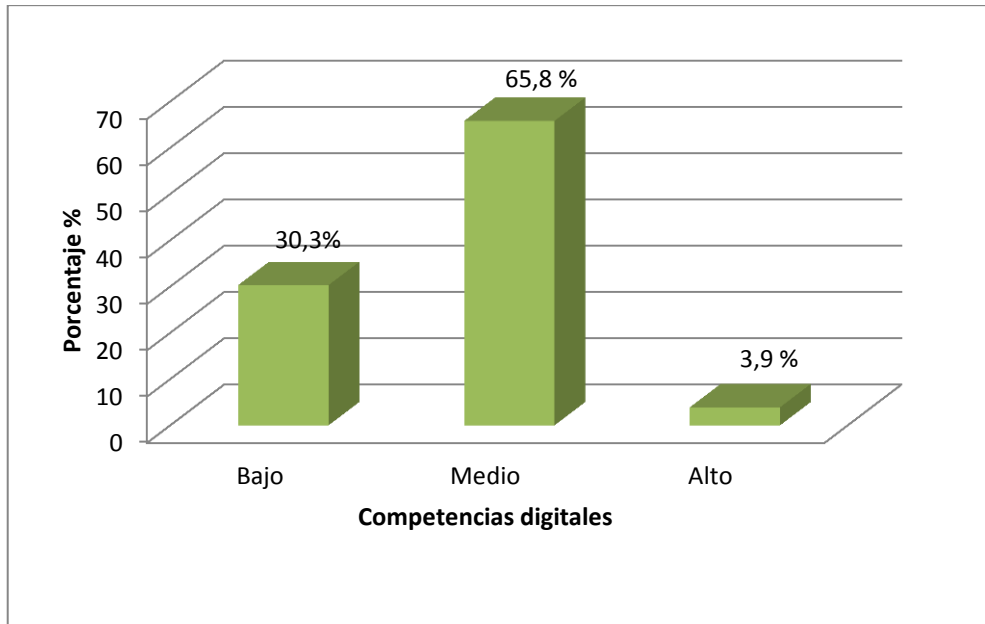


Figura 1. Competencias digitales de docentes de instituciones educativas de la UGEL 03

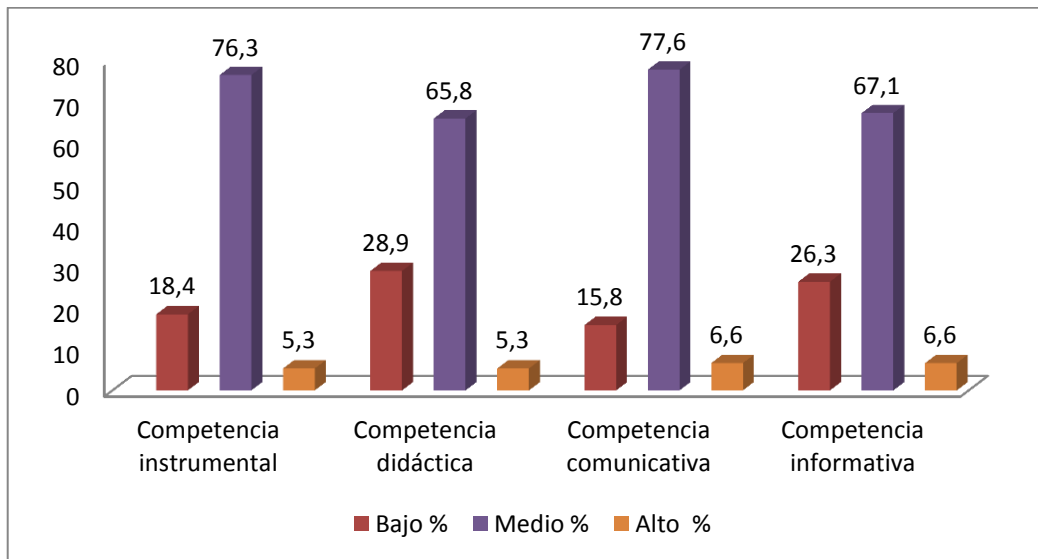


Figura 2. Nivel de las dimensiones de las competencias digitales de los docentes de instituciones educativas de la UGEL 03

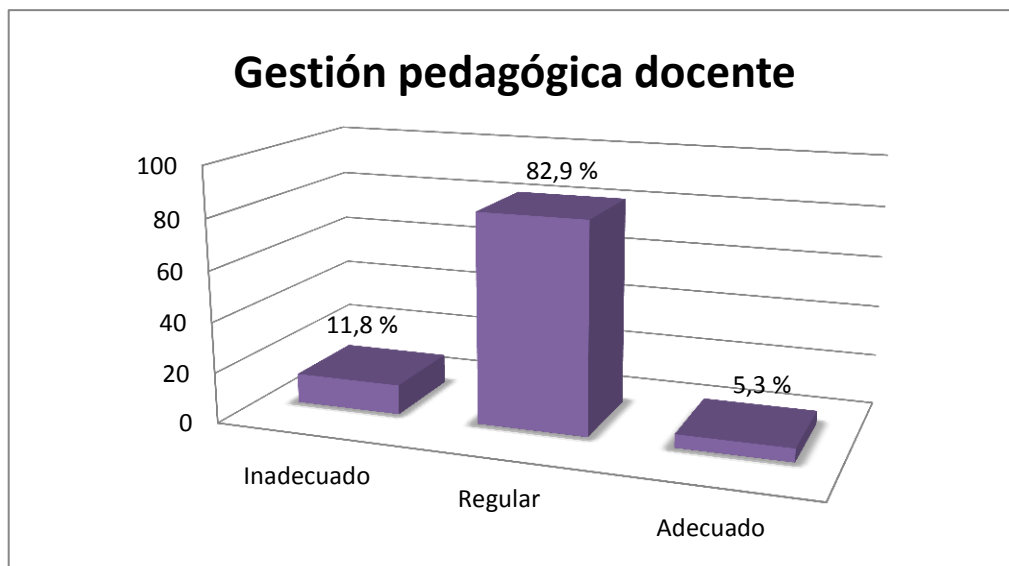


Figura 3. Gestión pedagógica docente de instituciones educativas de la UGEL 03

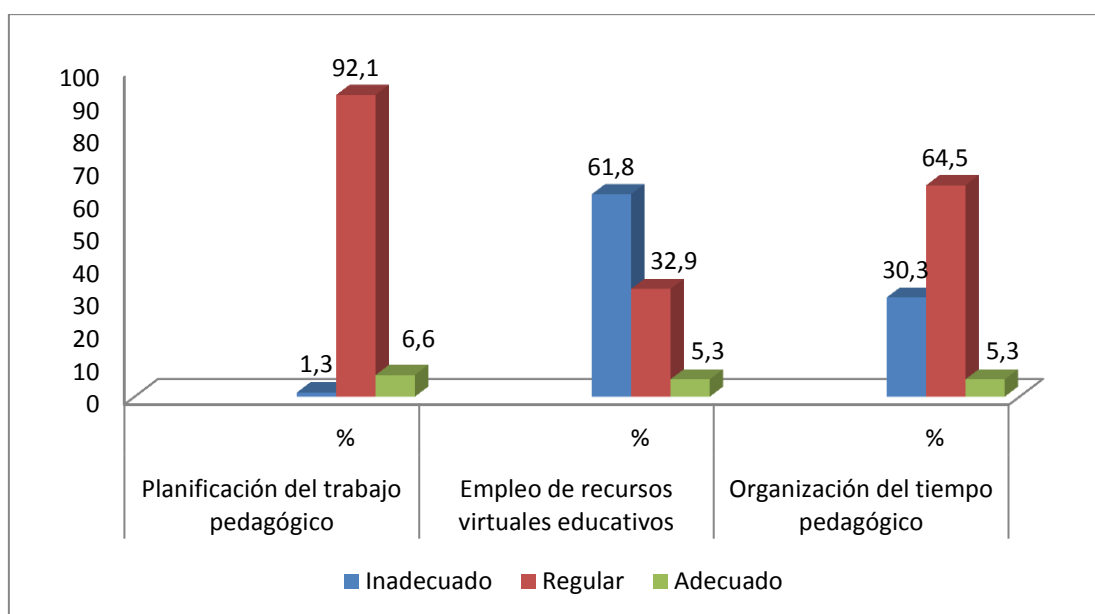


Figura 4. Nivel de las dimensiones de la gestión pedagógica docente de instituciones educativas de la UGEL 03

Anexo 9: Constancias y autorizaciones

"Año de la Universalización de la Salud"

El director Lic. Martín Quintana Jamanca de la institución educativa América extiende la presente

AUTORIZACIÓN

A la Lic. LILIANA LUME QUISPE identificada con DNI 46888055; para aplicar el trabajo de investigación titulado "COMPETENCIAS DIGITALES Y GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA UGEL 03 – 2020" con la comunidad docente de nuestra institución.

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para los fines pertinentes.

Lima, 03 de diciembre del 2020



Lic. Martín Quintana Jamanca

DIRECTOR

**“DECENIO DE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES PARA MUJERES Y HOMBRES”
“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”**

El director Lic. Víctor Miranda Pereda de la Institución Educativa Trilce de Breña extiende la presente

CONSTANCIA

A la Lic. LILIANA LUME QUISPE docente del área de comunicación de nuestra Institución Educativa identificada con DNI 46888055; por haber realizado la aplicación de la investigación titulada **“COMPETENCIAS DIGITALES Y GESTIÓN PEDAGÓGICA DOCENTE EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA UGEL 03–2020”** con la comunidad docente de nuestra institución.

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para los fines pertinentes.

Lima, 14 de noviembre del 2020



Lic. Víctor Miranda Pereda

Trilce
COLEGIO

Anexo 11: Print de respuestas de los encuestados

“Competencias digitales y gestión pedagógica docente ”      [Enviar](#)

Preguntas **Respuestas 76** Puntos totales: 0

76 respuestas

Se aceptan respuestas

Resumen **Pregunta** Individual

< 1 de 76 >  

0 de 0 puntos  *Puntuación sin publicar*

“Competencias digitales y gestión pedagógica docente ”