



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Programa Conéctate para desarrollar la competencia digital
docente en una institución educativa de Lima - 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Anaya Garay, Rosario Ruvi (ORCID: 0000-0002-9286-0088)

ASESORA:

Dra. Rodríguez Rojas, Milagritos Leonor (ORCID: 0000-0002-8873-1785)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi familia, mis hijas por su apoyo incondicional y constante para poder seguir adelante en mis proyectos y lograr mis metas.

Agradecimiento

A Dios, por ser mi fortaleza, para poder culminar con esta meta anhelada.

A todos los maestros que impartieron sus conocimientos, para mi formación durante mis estudios de Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo.

A la Doctora, Milagritos Rodríguez Rojas por su asesoría y demás docentes que aportaron en la presente investigación.

A la toda la comunidad educativa, como son: directora y docentes por su apoyo para la realización de esta investigación.

Índice de contenido

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Resumen	vii
Abstract	viii
Resumo	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. MÉTODOLÓGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de la investigación	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población, muestra y muestreo	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	22
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
4.1. Resultados descriptivos	24
4.2. Resultados inferenciales	29
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIÓN	43
VII. RECOMENDACIONES	44
VIII. PROPUESTA	45
REFERENCIAS	46
ANEXO	53

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Validez del contenido del instrumento de competencia digital docente	21
Tabla 2. Análisis de confiabilidad del instrumento	21
Tabla 3. Nivel de Competencia Digital Docente en el grupo experimental pre y post test	24
Tabla 4. Nivel de la dimensión IAI en el grupo experimental pre y post test	25
Tabla 5. Nivel de la dimensión CyC en el grupo experimental pre y post test	26
Tabla 6. Nivel de la dimensión CCD en el grupo experimental de pre y post test	27
Tabla 7. Resultados de las diferencias significativas de la competencia digital docente antes y después de la aplicación del programa Conéctate	28
Tabla 8. Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la de la competencia digital docente	30
Tabla 9. Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión información y alfabetización informacional	30
Tabla 10. Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión comunicación y colaboración	31
Tabla 11. Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión creación de contenidos digitales	32

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Puntaje de pre y post test de la competencia digital docente a nivel general	24
Figura 2. Puntaje de pre y post test en la dimensión Información y alfabetización informacional	26
Figura 3. Puntaje de pre y post test en la dimensión Comunicación y colaboración	27
Figura 4. Puntaje de pre y post test en la dimensión Creación de contenidos digitales	27

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del Programa Conéctate en el desarrollo de la competencia digital docente de una Institución Educativa y de qué manera se puede fortalecer la mejora del programa. Para ello se realizó una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, siendo el método de investigación hipotético deductivo, con diseño pre experimental, considerando una muestra intencionada con 20 docentes en el nivel secundario de Educación Básica Regular. Se usó como técnica la encuesta y de instrumento un cuestionario tipo prueba on line para el recojo de información elaborado por la investigadora, después de registrar y analizar los datos respectivos de los resultados reportaron que el 30% de los docentes muestra un nivel en progreso y un 70% en el nivel logrado. Se evidenció que el programa influye en el desarrollo de la competencia digital docente. En conclusión, se logró determinar que el programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente, esto se sustenta en los resultados estadísticos de Wilcoxon de una significancia de $p_valor = 0,000$. permitiendo validar la aplicación del programa con el porcentaje obtenido es beneficioso en su desarrollo.

Palabras clave: competencias digitales, herramientas digitales, plataformas digitales.

Abstract

The objective of this research was to determine the influence of the Conéctate Program in the development of the teaching digital competence of an Educational Institution and in what way the improvement of the program can be strengthened. For this, an applied research was carried out, with a quantitative approach, being the hypothetical deductive research method, with a pre-experimental design, considering an intentional sample with 20 teachers at the secondary level of Regular Basic Education. The survey was used as a technique and an online test-type questionnaire was used as an instrument for the collection of information prepared by the researcher, after registering and analyzing the respective data of the results, they reported that 30% of the teachers show a level in progress and 70% on the level achieved. It was evidenced that the program influences the development of teaching digital competence. In conclusion, it was possible to determine that the Connect program influences the development of teaching digital competence, this is based on the Wilcoxon statistical results of a significance of $p_value = 0.000$. allowing to validate the application of the program with the percentage obtained is beneficial in its development.

Keywords: digital skills, digital tools, digital platforms.

Resumo

O objetivo desta pesquisa foi determinar a influência do Programa Conéctate no desenvolvimento da competência digital de ensino de uma Instituição de Ensino e de que forma a melhoria do programa pode ser potencializada. Para tanto, foi realizada uma pesquisa aplicada, com abordagem quantitativa, sendo o método de pesquisa hipotético dedutivo, com delineamento pré-experimental, considerando uma amostra intencional com 20 professores do ensino médio do Ensino Fundamental Regular. A pesquisa foi utilizada como técnica e um questionário tipo teste online foi utilizado como instrumento de coleta de informações elaborado pela pesquisadora, após registrar e analisar os respectivos dados dos resultados, eles relataram que 30% dos professores apresentam uma nível em andamento e 70% no nível alcançado. Evidenciou-se que o programa influencia o desenvolvimento do ensino de competência digital. Em conclusão, foi possível determinar que o programa Connect influencia o desenvolvimento do ensino de competência digital, isto é baseado nos resultados estatísticos de Wilcoxon de significância de $p_value = 0,000$. permitir validar a aplicação do programa com o percentual obtido é benéfico no seu desenvolvimento.

Palavras-chave: competências digitais, ferramentas digitais, plataformas digitais.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad estamos viviendo grandes avances en muchos aspectos, uno de ellos el tecnológico, el cual es un gran reto y ha obligado que sea fundamental para gestionar información actualizada en los temas educativos, sobre todo en la competencia digital docente (CDD), siendo necesario que sean innovadores y puedan adaptarse al nuevo entorno digital, desde la comunidad científica ha surgido interés en los estudios y publicaciones con referencia a los estándares, y que desde el año 2017 luego de grandes esfuerzos desplegados es publicado el Marco Común de Competencia Digital Docente por el instituto nacional de tecnologías educativas y formación del profesorado (INTEF) en el cual se basa el presente trabajo siendo el fin culturizar digitalmente e integrar las TIC en el trabajo de los docentes. Así mismo, la planificación y organización de los entornos educativos afines con las TIC hacia la competitividad digital educativa planteadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2021) y otros entes. Siendo un requisito que los maestros posean un grado de competencia digital para dominar las Tics e integrar estrategias de enseñanza en tiempos de pandemia. La COVID-19 puso en evidencia la baja formación docente en este ámbito.

Es así que en esta era de globalización, la digitalización promueve grandes innovaciones en la actividad de las sociedades en la forma que interactúan las personas, principalmente en sus quehaceres, surgiendo la necesidad de desarrollar otros tipos de competencias ineludibles para progresar en estos contextos y en el mundo del mañana, Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OECD (2019). La pandemia de la COVID-19 ha alterado de manera dramática la existencia de las personas de todo el mundo y ha transformado la manera, forma de trabajar y aprender de las personas.

En ese contexto, las TIC se emplean cada vez más en la mejora de las experiencias educativas e innovando en las diferentes etapas (Pozo et al., 2020). Formando docentes con el buen uso de las TIC cambiando las formas y estrategias en la enseñanza y aprendizajes en entornos virtuales y digitales, aulas virtuales, tecnologías de formación, plataformas, entre otros. cambiando la

visión conceptual de la competencia digital docente Tsankov y Damyanov, (2019, citado en Morejón y Borjas, 2020).

En educación, los docentes cada vez más deben asumir retos en cuanto a las nuevas metodologías de estudio que involucran las nuevas Tecnologías para la Información y Comunicación (Tics), desde la aparición de modelos académicos como el MOOC (Massive Open Online Course), propuestos por Dave Cormier y Bryan Alexander en Canadá en el 2008. López-Meneses et al. (2020), el uso de alternativas digitales se volvió una opción que garantizaba de gran manera, el acceso a la formación escolar y profesional, convirtiéndose para los educadores, un reto adicional en el proceso de enseñanza pues desarrollar competencias en el uso de estas nuevas tecnologías surgió como una necesidad en la cual la gestión educativa asumió compromisos ineludibles en mantener capacitados y motivados al cuerpo de docentes en cuanto al correcto uso de las plataformas digitales diseñadas por los desarrolladores de herramientas especializadas en la virtualización de contenidos académicos.

En el Perú, en los últimos años se ha venido trabajando de manera progresiva referente la competencia digital docente a través de normas proyectando cambios sustanciales a largo plazo con miras al futuro (PEN – 2021). Una aproximación del trabajo educativo o docente referido a la interacción tecnológica. En la competencia 28 del Currículo Nacional Educación Básica (CNEB, 2016) indica para los estudiantes “se desenvuelven en entornos virtuales generados por las TIC” se aprecia como una competencia transversal que se debe trabajar en todas las áreas curriculares. Esto supone que los docentes deben manejar o ser competentes digitalmente hablando, para poder interactuar con los estudiantes. Pero, debe partir del compromiso profesional del docente, estos deben capacitarse y adaptarse por sus propios medios. Por otra parte, los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (ODS) indican que al año 2030 las TIC pueden ayudar a contribuir al cumplimiento de cada uno de los objetivos y tener efectos significativos, así como en la reducción de la pobreza crear nuevos trabajos entre otros. Así mismo en el Proyecto Educativo Nacional- PEN al 2036 aprobado por el D.S. N° 009-2020- MINEDU hace referencia sobre la incorporación de las TIC que señala en la orientación estratégica 9.

El Ministerio de Educación (MINEDU) y el Ministerio de Transportes y Comunicaciones, en coordinación con la Oficina Nacional de Gobierno Electrónico e Informático, diseñaron el Plan Nacional de Alfabetización Digital tuvieron como prioridad la formulación de contenidos educativos y aplicaciones orientados a la simple comprensión de los educandos, el uso y aprovechamiento de las TIC y herramientas digitales. Es importante que los docentes se empoderen empleando las TIC y las herramientas digitales para iniciar con acciones ante las circunstancias actuales que demanda (MINEDU, 2019). Es así que se implementó la norma que rige del 2016 al 2021 sobre las estrategias de las tecnologías en EBR, para una transformación digital, siendo derogada por la RMV. N° 234 “Lineamiento para la incorporación de tecnologías digitales en la EBR”. Ya que corresponden poseer habilidades de competencia digital para el uso eficaz de las herramientas digitales, recursos y/o plataformas digitales, disminuir la brecha digital y conformar comunidades virtuales entre otros para garantizar la sostenibilidad y las nuevas oportunidades de aprendizaje. El MINEDU implementó la estrategia de compartir recursos a para las sesiones por medio de la radio, televisión y la web el programa denominado “Aprendo en casa” normado según el Decreto de Urgencia N° 026-2020 -MINEDU en el cual establece medidas para evitar la propagación del coronavirus y los docentes a partir de ello inició la interacción con sus alumnos especialmente por el WhatsApp que es la red social, utilizando múltiples estrategias contextualizando y adaptando las sesiones que brinda el programa, luego fueron utilizando distintos aplicativos conforme pasan las semanas, así mismo, los trabajos de *feedback* y acompañamiento a los estudiantes.

En el 2020, a efectos de la pandemia por la COVID-19, se decretó el estado de emergencia sanitaria en todo el territorio nacional. A fin de continuar con la educación, se autoriza al MINEDU, establecer disposiciones normativas y/u orientaciones, según corresponda, presten el servicio educativo utilizando mecanismos no presenciales o remotos bajo cualquier otra modalidad, quedando sujetos a fiscalización posterior. Entre las principales dificultades encontrados en los docentes en el Perú al inicio del trabajo remoto fueron: el poco dominio de las herramientas digitales, el escaso manejo de estrategias para brindar acompañamiento, mediación, retroalimentación y evaluación en entornos

virtuales, el poco manejo de estrategias orientadas a despertar la motivación, interés y la atención en entornos virtuales la dificultad para crear material digital contextualizado para sus estudiantes entre otros.

En el ámbito institucional, se observó que los docentes muestran deficiencia en el uso de las tecnologías por lo general les era difícil desarrollar las clases con diversas aplicaciones al momento de brindan atención a los estudiantes en la enseñanza de sus aprendizajes de manera remota. Cabe señalar que al inicio de dicho trabajo en el contexto del aislamiento social ha sido una necesidad para los docentes el manejo de las herramientas digitales para el dictado de sus clases y mucho de ellos presentaban dificultades en la CDD. Se evidencia que muchos docentes no manejan los recursos digitales, no se actualizan, no participan de los cursos de capacitación que ofrece de manera gratuita la plataforma PERÚEDUCA, hacen que presenten insuficiente pericia en insertar las herramientas digitales en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje desarrollando poca creatividad y el pensamiento crítico. De la misma forma, no se realizaban los talleres de capacitación de manera constante, viendo la necesidad de los docentes y afrontar esta difícil situación, se promovió la utilización de las herramientas digitales y el uso de las TIC, desde el área del Aula de Innovación Pedagógica, como alternativa de solución se presentó un plan de capacitación denominada “Conéctate” para llevarlo a cabo de manera permanente y adecuada que permita practicar, desarrollar, dominar y empoderarse de las herramientas digitales para el uso pedagógico, profesional y personal a los docentes de las distintas áreas. Conformando un Ecosistema Educativo Digital (EED) permitiendo que la comunidad educativa pueda interactuar en los entornos virtuales formen nuevas oportunidades de aprendizaje intervenidos por la tecnología orientados al desarrollo de las competencias de los actores educativos.

Esta investigación tiene una gran envergadura educativa, profesional, social y política ya que es un compromiso desenvolver las competencias digitales en los docentes para una labor eficiente brindando a los estudiantes actividades interactivas, desafiantes y útiles. De lo indicado anteriormente son algunas de las razones que animan a realizar la presente investigación para establecer la influencia del programa Conéctate para el desarrollo de la competencia digital

docente en el nivel secundario de una IE de Lima lo que llevó a plantear en la presente investigación el problema general: ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima - 2021?

De la misma manera, relacionando las dimensiones de la variable dependiente con la variable independiente se formuló los problemas específicos de la investigación: (a) ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión Información y alfabetización informacional en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021? (b) ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021? (c) ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021?

Planteamos como objetivo general de la investigación, determinar en qué medida la aplicación del programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una Institución Educativa de Lima -2021. Es así, que el objetivo general permitió plantear los objetivos específicos determinados con la variable de estudio y la secuencia de su ejecución es como se listan: (a) Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión información y alfabetización informacional en docentes del nivel secundario de una Institución Educativa de Lima - 2021; (b) Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una Institución Educativa de Lima - 2021; (c) Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una Institución Educativa de Lima - 2021;

En cuanto a la hipótesis general se presentó: La aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima - 2021. Estableciendo la hipótesis general se planteó las hipótesis específicas, siendo las siguientes: (a) El programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión información y alfabetización

informativa en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021. (b) El programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021. (c) El programa. Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021.

Teniendo en cuenta la problemática planteada, con la investigación se buscó empoderar a los docentes con habilidades tecnológicas reforzadas mediante el programa Conéctate, el cual permite desarrollar la competencia digital docente para mejorar en las habilidades y lograr que se conviertan en maestros competentes con habilidades al utilizar las herramientas y plataformas digitales en el trabajo, el cual, en estos momentos se ha convertido en un aliado en la educación con la finalidad de crear espacios de construcción y gestión del conocimiento promoviendo el trabajo colaborativo e intercambio de experiencias favoreciendo en el proceso pedagógico.

En cuanto a la justificación teórica, el presente trabajo de investigación se encuentra enmarcada en la teoría conectivista de George Siemens asociados al conocimiento científico, constituyéndose en un complemento de las teorías y los resultados encontrados aportarán a futuras investigaciones similares, porque ayudará a afrontar los retos de la práctica profesional hacia una actitud crítica frente a las TIC, beneficiando a los docentes en el desarrollo de las competencias digitales y servirán para llenar vacíos existentes.

En cuanto a la justificación práctica, se realizó porque se percibe problemas de dominio de las TIC para el dictado de clases en tiempos remotos y con la implementación del programa Conéctate podrá ser replicado en otras IE, ayudará a resolver dificultades, para mejorar la CDD, contribuyó en el desarrollo de las habilidades tecnológicas diarias en los tiempos de la emergencia sanitaria a raíz de la COVID-19. El resultado analizado servirá a otros investigadores, tesis y tesis e instituciones para incorporar en los planes de capacitación por partes de los docentes del AIP a través de las estrategias innovadoras del programa que se adecúe de manera interactiva que ayudará en investigaciones futuras.

De igual manera, en la justificación metodológica, el presente estudio proporcionó un instrumento elaborado por la investigadora en base al (MCCDD) Los instrumentos que fueron validados, contextualizados a la realidad dando la validez y confiabilidad a través del juicio de expertos estos instrumentos podrán ser utilizados por otros investigadores.

En cuanto a la justificación epistemológica, la presente investigación se enfocó en un enfoque positivista – conectivista cuyos resultados aportarán a la generación de conocimientos científicos que podrán ser utilizados por la comunidad científica.

De la misma forma, en la justificación tecnológica, como lo mencionado en líneas anteriores por el contexto de la emergencia sanitaria y el trabajo remoto se viene laborando con múltiples plataformas digitales, herramientas digitales, aplicaciones y recursos digitales para el desarrollo del programa para la obtención de la información de la presente investigación.

II. MARCO TEÓRICO

La presente investigación científica para su desarrollo se abordó investigación con marco teórico que abarca la variable de la competencia digital docente (CDD) y las 3 dimensiones superiores que son propuesta como lineales, las cuales fueron referenciados de fuentes escritas y virtuales del entorno nacional e internacional considerando diversas conclusiones que se presenta a continuación:

El autor brasilero Mattar (2018) en su artículo compara las teorías del aprendizaje en relación con el constructivismo y el uso de la tecnología en la enseñanza a distancia. En esta era digital el conectivismo como una nueva filosofía de educación, forjando que el concepto de Vygotsky de zona de desarrollo próximo (ZPD) sea más flexible y ampliar para incluir las herramientas tecnológicas y las redes sociales en el aprendizaje del estudiante siendo apropiadamente variados y tratados en acciones constructivistas en la fase de la tecnología educativa y la educación virtual y/o a distancia. Así mismo, Kropf (2013) indica que el conectivismo es un aprendizaje moderno potencialmente dinámico, siendo la internet un punto focal atribuyendo al aprendizaje colaborativo a través de cibernodos y las redes sociales hacia la creación reproducción, traspaso de información de manera rápida a la comunidad educativa.

En el caso de los autores Silva et al. (2019) en su artículo exponen los resultados de una investigación referido a la CDD en estudiantes del último año de Formación Inicial Docente de los países de Chile y Uruguay de 10 indicadores evaluados siendo el resultado, un 56,28% y 54,89% de acuerdo al nivel de logro entre ambos países respectivamente. Es así que, Avni y Rotem (2016) indicaron que la competencia digital viene a ser la capacidad formada por una serie de alfabetizaciones como las tradicionales y familiares que las TIC ha matizado con

atributos digitales. De las cuales han ido transformando la representación actual y se vienen añadiendo destrezas y habilidades que no existían antes. Las alfabetizaciones que se pueden mencionar son los conocimientos, desempeños, valores entre otros. Primando en dichas alfabetizaciones el uso eficiente e inteligente de los recursos digitales de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y las personas.

Así mismo el autor español Falco (2017) en su artículo analizando y describiendo al nivel de la CDD en los docentes de educación media en Aragón, precisó las dimensiones y los componentes como el conocimiento técnico y aplicación didáctica. Finalizando que los docentes reconocen la contribución de las TIC en la enseñanza-aprendizaje, teniendo un nivel de desempeño medio para uso personal y un nivel bajo en el aprovechamiento didáctico. Siendo necesario mejorar, promover programas constantes de para el desarrollo de esta competencia. En el estado de Veracruz se muestra los resultados significativos de la aplicación del trabajo de investigación del curso llevado a cabo; a través de un estudio explicativo y en el macro contexto con la técnica de recolección de datos, instrumento de medición una guía de preguntas, a través de un cuestionario en línea. Resultando que existe asociación entre la CDD y las habilidades informacionales, informáticas y comunicativas digitales.

Mortis-Lozoya et al. (2013) en el trabajo investigativo en México, con el objetivo de describir la percepción de los educadores de secundaria acerca del desarrollo de sus competencias digitales, a fin de establecer una relación de esta percepción. Los autores trabajaron con variables sociolaborales, académicas y de acceso a las TIC. Se descubrió que los educadores si poseen una percepción como hábiles en los temas instrumentales y cognitivos adheridas a la aplicación de las TIC. Lo que se entiende que ellos si valoran las herramientas digitales y lo usan con criterios éticos. También se observó no competentes en materia de didáctica-metodológica la falencia en el uso óptimo de las TIC, para desarrollar una enseñanza efectiva. Por otro lado, la edad de los educadores juega un papel clave, a mayor edad menor competencia digital.

Valverde-Crespo et al. (2018) investigaron sobre la competencia informacional-digital en la enseñanza y aprendizaje, donde pudieron sintetizar

que las competencias digitales abarcan diversos elementos tales como informativos, comunicativos, también colaborativos, se basa en la creación de contenidos, temas también como la seguridad hasta la resolución de problemas. Los investigadores españoles también lograron concebir que el desarrollo de los estudiantes de secundaria, en temas de competencias, si tienes habilidades digitales, pero tienen una formación restringida y escasa que no le permite iniciar búsqueda, procesar y entender el contenido, darle fiabilidad a lo que ha encontrado, desconoce los protocolos de la red, no sabe usar con criterio ético la tecnología. De igual manera, en España la autora Gisbert (2016) en su artículo menciona sobre la competencia digital tanto en el estudiante como en el docente, las cuales el estudiante para aprender en la sociedad de la información y el docente con la necesidad de ser competente en el uso de las TIC, de la misma manera incluye: sobre los conceptos, elaboración de instrumentos para el diagnóstico rúbricas de evaluación apuntando a las líneas de investigación futura en el ámbito del conocimiento.

Guizado et al. (2019) indican que el docente está obligado adquirir competencias digitales debido a que se enfrenta a nativos digitales que viven dentro y fuera de clase inmerso en la tecnología, el perfil del estudiante a quienes se les dicta clases ha cambiado; motivo por el cual ningún educador debe quedar fuera en la adquisición de desarrollar competencias. Ante esta situación los autores recomiendan unir esfuerzos para que desde los centros de formación preparar a los docentes en la destreza y manejo de herramientas elementales de tecnología de información y comunicación, a fin de generar el desarrollo profesional exitoso. Sin duda un desafío para los docentes, que en un mediano plazo alcanzarán el dominio de las TIC. A su vez, Sandi (2020) en su artículo de revisión bibliográfica indica que se ha vuelto un reto y un requerimiento importante que los profesores tengan las competencias digitales, es por ello, que propone el objetivo de indagar las fortalezas de los juegos serios para el logro de dichas habilidades realizando un análisis comparativo de las características de dichos juegos para formar las competencias digitales en los docentes entre los diez últimos años. Los resultados encontrados indican que facilitan y mejoran la actitud, el comportamiento, la innovación pedagógica, facilitan la adquisición

de competencias y habilidades tecnológicas, promueven la interacción con los demás así también en la investigación por ser innovadores e interactivos.

Ayuque (2018) en su investigación indica que para el empoderamiento de las CDD, la alternativa de solución es fortalecer las capacidades en el manejo de los recursos tecnológicos mediante la ejecución de la estrategia de formación de comunidades de aprendizaje y el trabajo colaborativo en aprovechamiento de las Tics, la planificación de sesiones de aprendizaje y la comunicación eficaz es una herramienta para el resultado de metas, objetivos, logrando la mejora pedagógica. Por otro lado, Chalco (2019) en su trabajo de investigación muestra sobre la práctica ejecutada permitió desarrollar las competencias pedagógicas y tecnológicas en los maestros, incorporado a la reflexión minuciosa del recurso TIC que admite desarrollar capacidades, alcanzar aprendizajes y optimizar su práctica utilizar estrategias metodológicas afines a las necesidades de los estudiantes.

Eduardo (2018) en su plan de acción busca la mejora de los aprendizajes con docentes capacitados en el uso de la tecnología para incrementar el uso pedagógico de las TIC a través de las capacitaciones con la finalidad de disminuir las dificultades en las capacidades digitales teniendo como objetivo capacitar a los docentes en la integración de las herramientas TIC de manera adecuada. Por otro lado, la autora ecuatoriana Salome (2016) en su investigación tenía el objetivo de medir el grado de competencia digital docente en la EBR diseñado un instrumento, utilizó el muestreo estratificado en una muestra de 420 maestros. Teniendo tendencia de la integración curricular sobre todo de maestros menores de 30 años de edad siendo bajo el nivel de CDD.

Lévano (2019) en su artículo analiza las competencias digitales dando a conocer el panorama en el nivel superior brindan información y datos, importancia y repercusiones, en función a la demanda, así como las competencias digitales que deberían tener los docentes universitarios en la educación superior. Por otro lado, Rodríguez (2021) en su artículo de investigación sobre CDD en el contexto de la virtualidad enmarca de lo trabajado en la Unión Europea y el MINEDU quienes abordan la problemática educativa y la educación digital, los resultados obtenidos indican que solamente el 1.9%

realiza creación de contenidos digitales, dos docentes de tres muestran dificultades para ordenar el contexto virtual en su trabajo didáctico, siendo casi el 98% de docentes que se sitúan en un primer nivel de dominio de las CDD.

Tipismana (2018) realizó estudio sobre un plan de capacitación encaminado en las capacidades tecnológica, investigativa, comunicativa y pedagógica, con un sistema de acompañamiento entre pares e integrarlos en la labor pedagógica de los maestros en un contexto sin coacción; brindando el soporte a través de un escenario de aprendizaje, un guía. Además, de la implementación de un espacio virtual para tratar experiencias, garantizando el progreso en las competencias TIC y la integración curricular en la habilidad pedagógica de los educadores. Por otro lado, en su investigación Rojas (2021) tiene la intención de identificar los factores definitivos que intervienen en el desarrollo del proceso de ejecución del uso de las Tics en la EBR teniendo resultados positivos, intermedios y por optimar, lo que favorece a indagar sobre los factores que incidieron en esta divergencia, la metodología utilizada.

En referencia a Ariza (2020) en su artículo sobre la era digital y la atención en el campo educativo, la incorporación de las TIC ha traído un cambio de paradigmas en la pensamiento psicológico, cultural de las aulas de clases como espacio de trabajo único y formal; en donde los recursos electrónicos y la digitalización de la información acceden la apertura y crecimiento de un nuevo panorama, en el que el centro de estudio pasa a ser un espacio virtual que adecúa la educación a distancia con el uso de herramientas digitales para la integración de contenidos de manera ubicua (textos, gráficos, imágenes, audios, videos, animaciones y recursos interactivos). Por su parte, Espino (2018) en su investigación establece identificar la relación entre la competencia digital docente y el desempeño pedagógico utilizando las estrategias con los recursos virtuales en sus sesiones de aprendizaje a través de talleres logrando la calidad educativa.

Con respecto a las bases teóricas y enfoques conceptuales son necesarias mencionar en las que se fundamentan las competencias digitales y el presente programa, se basan en el conectivismo, según Siemens (2011) plantea como una nueva teoría de aprendizaje hacia la era digital, que se logra concebir como una alternativa a las teorías conductista, cognitivista y

constructivista para explicar el conocimiento y el proceso del aprendizaje, integrando el uso de las redes de Internet para su manipulación y aprovechamiento citado en (Gutiérrez, 2012).

Acerca de la variable independiente, programa Conéctate como menciona Álvarez y Bisquerra (1997) los programas son representaciones que muestra el diseño, la estructura y los componentes principales de un proceso de mediación, siendo un tipo de programa para el desarrollo de los recursos humanos de la institución para convertirse en un grupo eficiente ante sus necesidades. El programa de capacitación consta de fases como: Evaluación de necesidades, planificación, diseño, implementación, evaluación y publicación de los resultados del programa. Por otro lado, para el MINEDU (2016) un programa es un conjunto de actividades diseñadas y planificadas cuya finalidad es atender y responder a las necesidades de las personas

El programa Conéctate, es una experiencia de aprendizaje con acciones precisas que parten de las necesidades para la planificación y realización de los temas para lograr las metas, teniendo como objetivo abordar los problemas, y fortalecer el proceso. Está basado en la teoría del aprendizaje del conectivismo de George Siemens, la llamada para la era digital, que se trabaja en línea, con el acceso ubicuo y el entorno tecnológico en cuanto a “cómo y dónde ocurre el aprendizaje” siendo los fundamentos de la teoría: la autonomía, la conectividad, la diversidad y la apertura al aprendizaje. Así también la guía del MCCDD para el desarrollo de las dimensiones de la variable. Se elaboraron 12 sesiones aplicativas con estrategias activas para el aprendizaje colaborativo y cooperativo de casos prácticos de acuerdo a sus necesidades con el uso de herramientas y plataformas digitales, medios y materiales, ludificación y la clase invertida. Cada sesión se realiza de manera innovadora con el uso de diversas metodologías de acuerdo al tema a tratar con los docentes del nivel secundaria de las distintas utilizando la plataforma Google Meet, para el desarrollo de las sesiones virtuales, para las entregas de productos a través del classroom y el desarrollo de los trabajos colaborativos a través del Google Drive, se realizó manuales, videos de cada aplicativo. Ver anexo adjunto.

En relación a la variable dependiente CDD, el autor base INTEF (2017) define como el uso de manera creativa (capacidad de crear nuevas ideas) crítica y indudable de las TIC para lograr los objetivos afines con las labores, proceso de enseñanza y aprendizaje, juegos, participación e interrelación con los demás. En las que consideran cinco dimensiones de las cuales se han investigado las tres primeras propuestas como las lineales.

Ferrari (2013), indica a los discursos referente a la alfabetización que tiende a centrarse en el argumento de la lectura y escritura en el entorno digital. Es decir, que la competencia digital requiere de nuevos conocimientos, actitudes, habilidades entre otras destrezas para una experiencia competitiva.

Según la Real Academia Española, el término competencia proviene de la palabra “competentia”, que no es más que, pericia, aptitud o idoneidad para hacer algo intervenir en un asunto determinado, muchas otras definiciones que son enfocados a distintas áreas, en la presente investigación está enfocada al área educativa y laboral. Comisión Europea (2021) advierte que la educación debe poseer aplicaciones, apoyadas con destrezas en las TIC, sobre todo las básicas; como el uso de la computadora para labores que tenga una relación con el proceso de información.

El MINEDU cita en el Marco del Buen Desempeño Docente a las competencias como las habilidades y cualidades facilitando a la persona que ejerce para resolver problemas mediante un trabajo para innovar de una manera exitosa. Es así que UNIR, diseñados por el grupo de metodologías activas y mastery Learning en competencias digitales docentes que encontramos en la web indican que la CDD se ha convertido en un aspecto primordial en la formación de los docentes, es así que, presentan un cuestionario con las 5 dimensiones para luego brindarnos recomendaciones con los puntos a tener en cuenta para una mejora de su desarrollo competencial digital y nuestra práctica educativa.

Por su parte, Esteve-Mon et al. (2016a) hace mención a un conjunto de herramientas sapiencias y cualidades tecnológicas concernientes a temas de comunicación y también información, a fin de promover que los individuos amplíen sus competitividades tanto personales así como profesionales mediante

la gestión constante de indagación de información nueva, que compone en insumo principal para innovar y producir material educativo. UNESCO (2021) indica a la relación de la programación y organización de áreas educativas relacionadas a las TIC donde el docente debe plantear y efectuar medios virtuales para propiciar aprendizajes relevantes en los estudiantes.

Referente a la variable competencia digital se ajustó al contenido del programa con tres áreas generales de las 5 que se establece en el documento guía del MCCDD según Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado INTEF (2017), las cuales son: La primera dimensión, denominada información y alfabetización informacional, marco que asiste a los docentes a poseer las idoneidades necesarias a fin de realizar el uso de recursos digitales en sus trabajos, encaminadas a brindar sostén, incentivar y revisar las competencias digitales en alumnos.

Así mismo, referente a la alfabetización informacional, Ferrari (2013), indica como la personalización, localización, desempeño, acumulación, clasificación y estudio de la información electrónica o informática, haciendo una evaluación de sus resultados y la importancia citado en Esteve-Mon et al. (2016b). En la experiencia, esta dimensión valorar considerando las gestiones de compilación información digital, los almacenamientos y las acciones de actualización en empleo de información digital.

Por su parte, los autores González y Machim, (2019) en su artículo de investigación presentaron sobre la enseñanza de la ALFIN en la educación básica con el objetivo de mejorar las prácticas frente a la problemática de la saturación de información implementando diversos juegos y técnicas booleanas para contribuir con el desarrollo y éxito en las competencias. Así mismo, citaron que Cirus (2014) concibe a la alfabetización informacional al mecanismo que admiten que la sujeto sea idóneo al utilizar tecnologías y recursos de información todos los días, haciendo posible que demuestre lo esencial del conocimiento, por consiguiente, conseguir las pericias para identificar una necesidad de información, usar estrategias adecuadas para obtenerla y evaluarla críticamente; en lo particular, social, ocupacional o educativo.

Los autores Abell et al. (2004) en su artículo de investigación citaron que “En cuanto a CILIP menciona, la Alfabetización Informacional es estar al tanto cuándo y por qué requieres información, dónde encontrarla, cómo evaluarla utilizarla y comunicar de manera ética”. Para ello el docente debe hacer uso de sus habilidades y capacidades para llevar a cabo sus tareas, haciendo uso de la alfabetización informacional en toda su dimensión sea escrita o digital. En relación a ello, Vials y Cuenca (2016) manifiestan que las TIC e internet hacen que vivamos en un contexto digital referido a conexiones, donde las formas de aprender y enseñar han cambiado, el docente debe acompañar al estudiante en el proceso de aprendizaje, ya que, la tecnología por sí sola no guía. Es por ello que en esta era digital se debe repensar sobre el papel importante del docente en el aula.

En cuanto a la Organización para la Cooperación y el Desarrollo, OCDE (2016) Menciona a la información y alfabetización informacional a las actividades fundamentales para desarrollar destrezas de pensamiento creativo y crítico, así como facilitar la resolución de problemas científicos y matemáticos. Gómez (2005) por su parte considera la alfabetización informacional como una disciplina cuya esencia es el desarrollo de pautas, criterios de evaluación, estrategias políticas para la mejora de las competencias de los habitantes. Por su parte, Carneiro (2020) indica sobre la literacidad digital en la formación docente en un estudio de postgrado con la finalidad de identificar las producciones académicas en alfabetización digital en la formación docente teniendo como resultado que aún es incipiente y superficial referente al tema.

En la práctica, la dimensión comunicación y colaboración, es posible valorar, reflexionar sobre las actividades relacionadas a las tecnologías digitales, estas prácticas digitales ayudan en el proceso dinámico de enseñanza y las acciones de labor cooperativa por medios digitales que se ejecutan en las instituciones educativas. Es así que Quintana menciona que la comunicación debe ser interactiva y horizontal, de esta forma, la retroalimentación y la relación alumno-profesor es posible al mismo nivel para construir conocimiento colectivo (Quintana, 2016, citado en Cárdenas et al. 2021). El MCCDD según INTEF (2017) indica al respecto, comunicarse en entornos digitales es cooperar y conectarse con otros por medio de herramientas en red, colaborar e interactuar

mediante herramientas digitales, participar en comunidades y redes. Comunicación es una palabra que proviene del latín *communis*, que significa común por lo que comunicarse quiere decir constituir comunidad con cualquiera. La comunicación es un proceso realizado en casi todos los aspectos de la vida humana (Roca Morales et al., 2005)

Cárdenas et al. (2021) indican en el artículo referente a la educación a distancia que es necesaria en el contexto universitario actual y ha demostrado resultados tan eficientes como los de la modalidad presencial, siendo posible determinar las características de una comunicación efectiva, las tendencias actuales y los elementos de la comunicación efectiva para el desempeño de la finalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia. La comunicación es la base de este proceso, en el que adopta características particulares para ser eficaz. En el caso de Salas (2020) en su estudio con 160 docentes llega a la conclusión que el conocimiento en las áreas de la CDD es variado, en el área de Comunicación y colaboración encuentran un porcentaje mayor, el 20% docentes están en el nivel alto o avanzado, en el área de creación de contenidos alcanza a un 9% en el nivel avanzado. Al finalizar su estudio obtuvo que los docentes se encuentran en un nivel intermedio en las distintas áreas.

Dentro del marco de la dimensión denominada creación de contenidos digitales: Referente a la creación, así como la producción de contenidos digitales en distintos formatos (imagen, texto, video), integración y recojo de saberes y contenidos de entrada, realización de producciones relacionadas con el arte, que también contienen recursos de audios, video, imágenes, etc. (Ferrari,2013). Esta dimensión valora el trabajo como el avance de contenidos digitales diversos, el remodelado de conjunto digitales teniendo en cuenta respetar los derechos de autor.

En referencia a la creación de contenido digital corresponde considerar lo siguiente: las licencias para la información y el manejo de los derechos de autor, así como los aspectos de programación. En el caso de las licencias de información, se pretende conocer los criterios y derechos de uso de la información y en lo que refiere a los derechos de autor, el educando debe ser consciente de la calidad de la citación de fuentes, así como, los efectos del plagio

académico. En situación de creador y de consumidor, el prosumidor debe saber cuándo los materiales están en las situaciones de ser copiados, distribuidos o reutilizados (INTEF, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El trabajo de investigación muestra un enfoque cuantitativo, porque su propósito ha sido considerar la conducta y habilidad que manifiestan los docentes de una IE de Lima ante el uso de las TIC. Este tipo de variables son susceptibles de medirse en términos numéricos (Muñoz, 2015; Quezada, 2019) Ahora bien, se almacenó los datos mediante un instrumento validado, confiable como del MCCDD. La investigación es de tipo aplicada, Según Hernández- Sampieri y Mendoza (2019) indica que el tipo aplicada es intentar solucionar una situación presentada en el desarrollo de la competencia, este prototipo tiene la particularidad de establecer y analizar dentro de un marco teórico a fin de que se pueda aplicar a una realidad problemática.

Según Rodríguez (2010) indica referente al método cuantitativo que se centraliza en las situaciones o inicio del fenómeno social. Teniendo el grupo de docentes, se evaluó la variable dependiente, que son las competencias digitales, posteriormente se aplica el tratamiento experimental de dicho programa. En cuanto al diseño pre experimental, Hernández- Sampieri y Mendoza (2019) indican que el diseño pre experimental de pre prueba – pos prueba se aplican con el mismo grupo: A los docentes se le aplicó un cuestionario tipo prueba al inicio del proceso experimental; después se le administra el proceso ante el cual se presentaron algunas dificultades tales como las inasistencias, falta de tiempo, enfermedad de algunos docentes, para ello, se realizó un acompañamiento personalizado en sus horas disponibles. Finalmente se aplicó el mismo cuestionario a los docentes participantes en el tratamiento del programa.

Esquema:

G: O₁ - X - O₂

Dónde:

G: Grupo experimental.

O₁: Pre test, tomado al grupo experimental antes de la ejecución del Programa Conéctate.

X: Tratamiento, Programa Conéctate.

O₂: Post test, tomado al grupo experimental al término de la ejecución del Programa Conéctate.

3.2. Variables y operacionalización

El trabajo de investigación se considera al programa Conéctate como variable independiente y a la competencia digital docente como variable dependiente.

Variable dependiente: Competencia digital docente

Definición conceptual:

Los expertos en el tema, como el autor Krumsvik (2012) indica como la capacidad del docente para usar las tecnologías con un adecuado criterio pedagógico y didáctico, frente a unos contenidos concretos, así ser consciente de estas e incluirlas como parte de sus estrategias de aprendizaje permanente. De ello podemos decir que son de suma importancia para beneficiar la enseñanza en una humanidad cada vez más digitalizada.

Definición operacional de la variable.

La variable competencia digital docente es la pericia y destreza en el uso de las tecnologías aplicado al contexto educativo para conseguir una calidad en la educación. Esta variable fue medida mediante una prueba tipo dicotómico que consiste en 20 preguntas considerándose tres dimensiones o temáticas: información y alfabetización informacional con 6 ítems, comunicación y colaboración con 8 ítems y creación de contenidos digitales con 6 ítems de escala ordinal agrupado en niveles inicio, proceso y logrado. Dicho instrumento se adjunta en el anexo del presente trabajo.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Para este estudio de investigación se realiza en una IE del nivel secundaria en el distrito de Carabaylo durante el año 2021. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) consideraron a la población como al conjunto de sujetos o ítems que presentan características análogas que conformaron parte de la indagación.

Muestra: Está constituida por todo y cada uno de los elementos de la población para conseguir una misma búsqueda que es censo. Según Quezada (2019) esta constituye una selección al azar de una porción de la población, es decir, un subconjunto que seleccionamos de la población. La muestra fue no probabilística intencional a quienes se les aplicó el pre test y pos test.

Muestreo: El método utilizado es el no probabilístico, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) manifiestan que el muestreo no probabilístico adopta individuos fundamentado en atributos parecidos o relacionados, que se adhiere a la intención de la investigación, y que por ello no obedece a una posibilidad o un criterio estadístico de generalización, siendo intencional a la población de criterio propio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Rojas (2011) menciona que es un procedimiento típico, validado por la práctica, obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento en los métodos científicos. El instrumento de aplicación se prevé a través de la técnica.

Instrumento

El instrumento es un cuestionario tipo prueba elaborado por la investigadora teniendo en cuenta a la operacionalización de la variable, Se elaboró la ficha técnica de la variable de CDD compuesta de 20 ítems. (Anexo 5)

Validez

Hernández- Sampieri y Mendoza (2019) sostienen que la validez de contenido de un instrumento está referido al grado en que se mide efectivamente la variable y sus dimensiones. Al cuestionario se le aplicó la validez de contenido a los ítems con el objeto que mida el significado, la validez del instrumento de CDD se otorgó por medio de juicio de expertos, que a continuación se presenta sus apreciaciones de los validadores en la siguiente tabla.

Tabla 1

Validez del contenido del instrumento de competencia digital docente

Experto	Grado Académico	Dictamen
Jady Luz Vargas Tumaylla	Doctora	Aplicable
Piero Guillermo Zaldivar Cuya	Doctor	Aplicable
Ángel Salvatierra Melgar	Doctor	Aplicable
Milagritos Rodríguez	Doctora	Aplicable

Confiabilidad del instrumento

Al respecto, Hernández- Sampieri y Mendoza (2019) afirmaron que para la medición de un instrumento y la confiabilidad es referente al nivel de aplicación en forma repetida entregados al mismo objeto o sujeto consiguiendo resultados similares.

La confiabilidad del instrumento de recolección de datos debe reunir requisitos necesarios, así mismo medir el grado de consistencia interna y coherencia, para ello se administró la prueba de confiabilidad con Kuder-Richardson obteniendo una confiabilidad buena con 0,801 lo que indica que es una confiabilidad aceptable.

Tabla 2

Análisis de confiabilidad del instrumento

<i>Variable</i>	<i>Kuder - Richardson</i>	<i>Nº de Items</i>
<i>Competencia digital docente</i>	<i>0,801</i>	<i>20</i>

3.5. Procedimientos

Obtenido la carta de presentación, hubo una reunión con la señora directora de la Institución Educativa, se solicitó el permiso y se dio a conocer referente al trabajo de investigación, de la misma manera, para conseguir datos principales de la población, lo que permite establecer el proceso de la propuesta del programa Conéctate. Luego de la validación de los instrumentos se aplicó el cuestionario que consta de una prueba con 20 preguntas, el link del formulario fue compartido a través de los correos institucionales y la sala Meet del primer día del taller para el llenado respectivo. La población estuvo conformada por 20 docentes.

Seguidamente se administró el Programa Conéctate. Luego, realizando un post test, al mismo grupo experimental. La aplicación del programa fue de forma virtual mediante la plataforma virtual Google Meet por la pandemia que estamos viviendo y el estado de emergencia a nivel mundial.

En cuanto a la variable independiente: El Programa Conéctate, se realizó en 12 sesiones, una sesión semanal de 2 horas cronológicas, teniendo en cuenta los momentos y actividades propuestas en las sesiones, siendo desarrollada a través de la plataforma Google Meet, que por motivos que venimos viviendo algunos docentes tuvieron la dificultad de asistir a los talleres. En las sesiones de los talleres se desarrollaron 3 momentos claves que son identifica, analiza y comprueba que constó de evaluaciones permanentes, todo ello con el objetivo de investigar los efectos, mejoras del programa y desarrollo de la competencia digital docente. Los datos fueron analizados mediante el programa estadístico SPSS 26v, se realizó la prueba de hipótesis.

3.6. Método de análisis de datos

En la presente investigación se aplicó el instrumento a través del formulario de Google recogiendo la información en una hoja de cálculo, se procesó los datos recolectados para el análisis descriptivo del estudio pre experimental, se elaboró tablas y figuras. Se detalló los resultados del pre y post test con su respectiva interpretación, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk por ser muestras menores a 30. Luego se realizó el análisis inferencial a través del estadístico de Wilcoxon por ser de distribución no normal, es decir no paramétrico siendo la significancia menor que 0,05 y dio respuesta a los resultados, se contrastó las hipótesis, se usó el software Ms Excel y SPSS v.26.

3.7. Aspectos éticos

Al realizar el estudio se respetó la autonomía, así mismo los aspectos éticos, tomando en el Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú (2014) indica en su artículo 24 que los participantes deben contar con el consentimiento de la muestra así mismo en el artículo 35 menciona que no deben modificar la información obtenida ya que debe ser real. De igual manera indican no hacer de conocimiento público los datos de los participantes preservando su privacidad, integridad, confidencialidad siendo los procedimientos de forma transparente honesta, cordialidad y responsabilidad con los datos obtenidos. Se cumple con los reglamentos establecidos en la Universidad César Vallejo.

En cuanto a la investigación realizada se hizo en los buscadores virtuales reconocidos en las revistas científicas, citadas de manera adecuada tomando en cuenta el estilo APA séptima edición con el objetivo de obtener información fidedigna y original referenciando a los autores que nos sirvió de sustento.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Descripción de la variable dependiente: Competencia digital docente

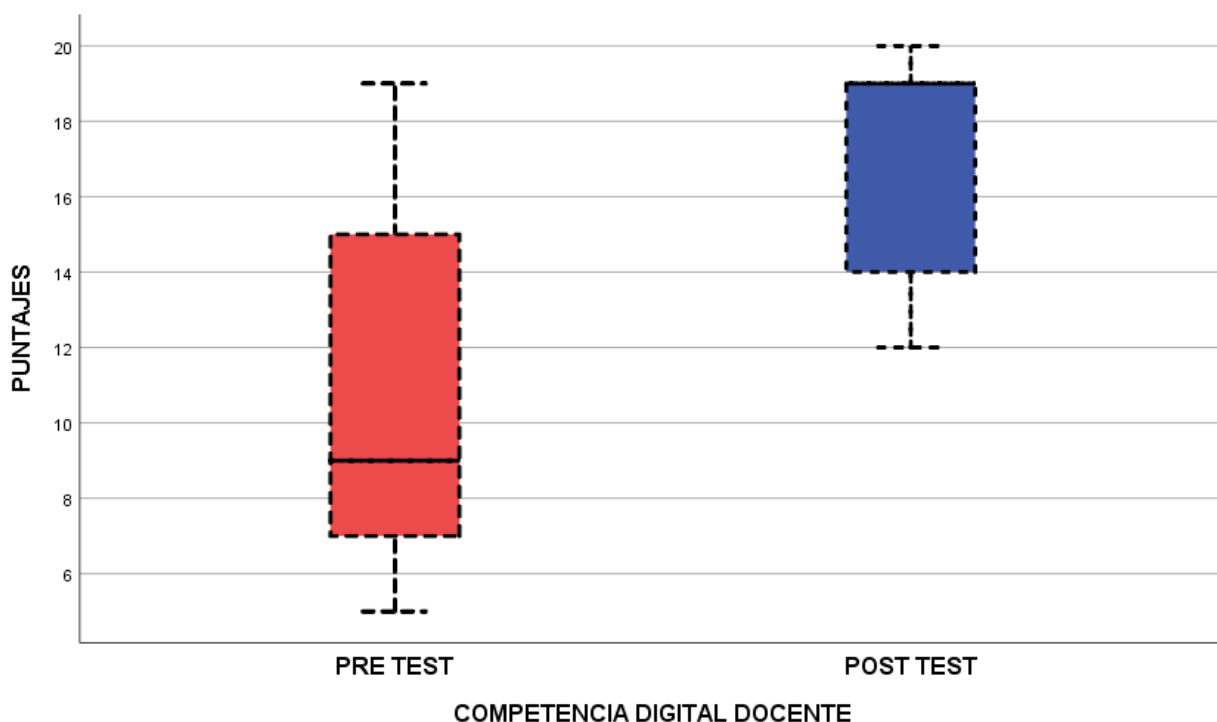
Tabla 3

Nivel de Competencia Digital Docente en el grupo experimental pre y post test

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE				
NIVELES	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	11	55		
Proceso	6	30	6	30
Logrado	3	15	14	70
TOTAL	20	100	20	100

Figura 1

Puntaje de pre y post test de la competencia digital docente a nivel general



Nota. Elaboración propia en base al diagrama de caja y bigote de la competencia digital docente según pre y post test.

Según los resultados que expresan en la tabla 3, figura 1 del total de docentes que se le aplicó el pre test y post test se observa en el pre test el 55% de maestros, tienen un nivel inicio (nivel 1), mientras que 30 % está en proceso (nivel 2) y el 15% en el nivel logrado. Luego de realizar el programa Conéctate los resultados indican que un 30% se encuentran en proceso y un 70% en el nivel logrado (nivel 3) de la competencia digital docente el cual indica la influencia positiva del programa.

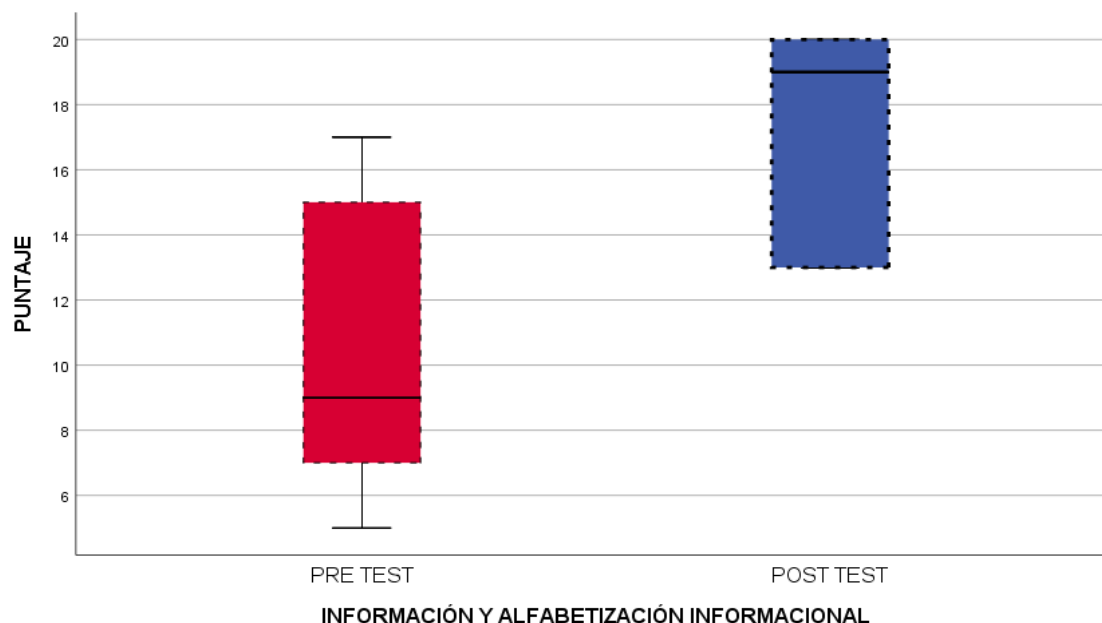
Tabla 4

Nivel de la dimensión IAI en el grupo experimental pre y post test

INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL (D1)				
NIVELES	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	7	35		
Proceso	6	30	3	15
Logrado	7	35	17	85
TOTAL	20	100	20	100

Figura 2

Puntaje de pre y post test en la dimensión Información y alfabetización informacional



Nota. Elaboración propia en base al diagrama de caja y bigote de la dimensión Información y alfabetización informacional según pre test y post test

Según los resultados en la tabla 4, figura 2 se le aplicó el pre test y post test se observa en el pre test los niveles de Información y alfabetización informacional, el cual observamos en el pre test el 35% de maestros, tienen un nivel inicio (nivel 1), mientras que 30% está en proceso (nivel 2) y el 35% en el nivel logrado (nivel 3). Después del desarrollo del programa Conéctate los resultados indican que un 15% se encuentran en proceso y un 85% en el nivel logrado (nivel 3) de la CDD.

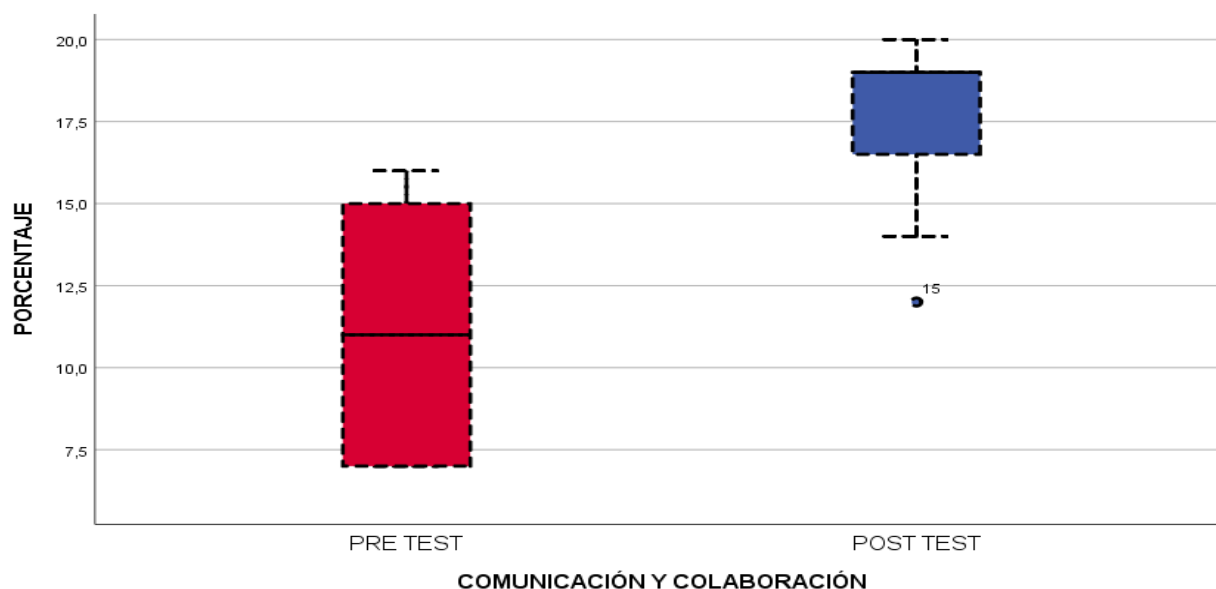
Tabla 5

Nivel de la dimensión CyC en el grupo experimental pre y post test

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN (D2)				
NIVELES	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	7	35		
Proceso	10	50	6	30
Logrado	3	15	14	70
TOTAL	20	100	20	100

Figura 3

Puntaje de pre y post test en la dimensión Comunicación y colaboración



Nota. Elaboración propia en base al diagrama de caja y bigote de la dimensión comunicación y colaboración según pre test y post test.

De los resultados de la tabla 5, figura 3 se aprecian los niveles de Comunicación y colaboración, que el 35% de maestros, tienen un nivel inicio (nivel 1), mientras que 50 % está en proceso (nivel 2) y el 15% en un nivel logrado (nivel 3).

Luego de realizar el programa Conéctate los resultados indican que un 30% se encuentran en proceso (nivel 2) y un 70% en el nivel logrado (nivel 3) de la dimensión comunicación y colaboración de la competencia digital docente.

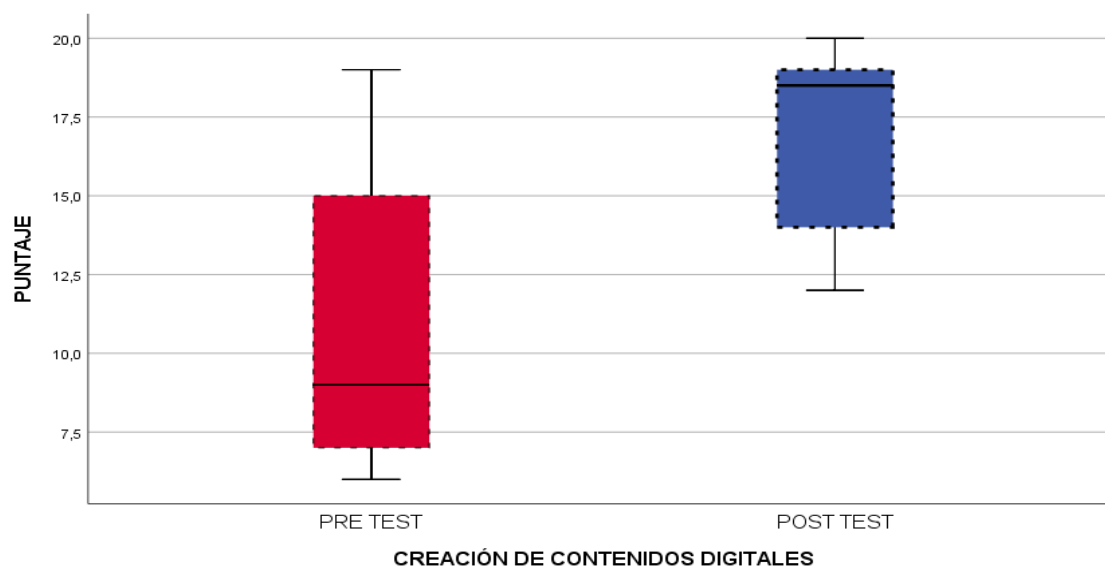
Tabla 6

Nivel de la dimensión CCD en el grupo experimental de pre y post test

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES (D3)				
NIVELES	PRE TEST		POS TEST	
	fi	%	fi	%
Inicio	9	45		
Proceso	6	30	6	30
Logrado	5	25	14	70
TOTAL	20	100	20	100

Figura 4

Puntaje de pre y post test en la dimensión Creación de contenidos digitales



Nota. Elaboración propia en base al diagrama de caja y bigote de la dimensión Creación de contenidos digitales según pre test y post test.

De los resultados de la tabla 6, figura 4 se aprecian los niveles de Información y alfabetización informacional, el cual se observa que el 45% de maestros, tienen un nivel inicio (nivel 1), mientras que 30 % está en proceso (nivel 2) y el 25% en un nivel logrado (nivel 3). Luego de realizar el programa Conéctate los resultados indican que un 30% se encuentran en proceso (nivel 2) y un 70% en el nivel logrado (nivel 3) de la dimensión creación de contenidos digitales de la competencia digital docente.

Prueba de normalidad

H_0 : Aproximación de los datos a una distribución normal

H_a : No hay aproximación de los datos a una distribución normal

Decisión y conclusión

$p \geq \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula

$p < \alpha$ Se rechaza la hipótesis nula

Tabla 7

Resultados de las diferencias significativas pre y post test de la competencia digital docente

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	,236	20	,005	,870	20	,012
POSTTEST	,359	20	,000	,738	20	,000

Se concluye que la distribución se aproxima a una distribución no normal, puesto que la significancia en el pre test el $p < \alpha$, es decir es menor que 0,05

Según la tabla 7, se observa antes y después de la aplicación del programa Conéctate se ha obtenido una significancia de 0,000 el cual indica que, si existe diferencias significativas ya que, presentan valores $p < 0,05$ (Shapiro-Wilk $n \leq 30$) según la prueba de normalidad de la variable dependiente.

Concluyendo que la distribución es No normal, es decir no paramétrico ya que la significancia es menor que 0,05.

4.2. Resultados inferenciales

Siendo un trabajo de investigación con el tipo de diseño pre experimental con niveles de resultados sobre la competencia digital docente se han derivado con la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov ^a y mostraron que los datos procesados son no paramétricos por ello se utilizó el estadístico Wilcoxon.

Prueba de hipótesis:

Hipótesis general

H₀: La aplicación del Programa Conéctate no influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima – 2021

H_a: La aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima - 2021

Regla de decisión:

Si: La significancia que se obtenga (p) es menor o igual que 0,05 → Rechaza la Hipótesis nula, consecuentemente, se indicará que el contraste es significativo o que se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 8

Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la de la competencia digital docente

Rangos CDD	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba ^a	
				Za asintótica. (bilateral)	Sig.
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	
Post test	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00	-3,925 ^b ,000
Pre test	Empates	0 ^c			
	Total	20			

Nota. CDD= Competencia digital docente

De la tabla 8, se observa que existe influencia de rangos positivos muestra que la puntuación del post test es superior que las valoraciones del pre test en la adquisición de la competencia digital docente

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el $z_{\text{calculado}} < z_{\text{(parámetro)}}$ ($-3,925 < -1,96$), así mismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,000 < ,05$) confirmando la decisión, la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente.

Hipótesis específica 1

Ho: La aplicación del Programa Conéctate no influye en la dimensión alfabetización informacional en los docentes del nivel secundario de una IE de Lima, 2021

Ha: La aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima - 2021.

Tabla 9

Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión información y alfabetización informacional

Rangos IAI	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba ^a	
				Za asintótica.	Sig.
					(bilateral)
Post test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	
Pre test	Rangos positivos	6 ^b	3,50	21,00	-2,201 ^b ,028
	Empates	0 ^c			
	Total	6			

Nota. IAI= Información y alfabetización informacional

De la tabla 9, se observa que existe predominio de rangos positivos indica que la puntuación del post test es superior que las puntuaciones del pre test en la adquisición de la dimensión información y alfabetización informacional en los docentes.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el $Z_{calculado} < Z_{(parámetro)}$ ($-2,201 < -1,96$), así mismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,028 < ,05$) confirmando la decisión, la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión información y alfabetización informacional en los docentes.

Hipótesis específica 2

Ho: La aplicación del Programa Conéctate no influye en la dimensión comunicación y colaboración en los docentes del nivel secundario de una IE de Lima, 2021

Ha: La aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión comunicación y colaboración en los docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021

Tabla 10

Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión comunicación y colaboración

Rangos CyC	N	Rango promedi o	Suma de rangos	Estadístico de prueba ^a	
				Za asintótica. (bilateral)	Sig.
	Rangos	0 ^a	,00	,00	
Post test	Rangos negativos	8 ^b	4,50	36,00	-2,527 ^b ,012
Pre test	Rangos positivos				
	Empates	0 ^c			
	Total	8			

Nota. CyC= comunicación y colaboración

De la tabla 10, se observa que existe predominio de rangos positivos indica que la puntuación del post test es superior que las puntuaciones del pre test en la adquisición de la dimensión comunicación y colaboración en los docentes.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el $Z_{calculado} < Z_{(parámetro)}$ ($-2,527 < -1,96$), así mismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,012 < ,05$) confirmando la decisión, la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión comunicación y colaboración en los docentes.

Hipótesis específica 3

Ho: La aplicación del Programa Conéctate no influye en la dimensión creación de contenidos digitales en los docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021.

Ha: La aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión Creación de contenidos digitales en los docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021

Rango promedio y estadístico de prueba de Wilcoxon diferencias significativas de la dimensión creación de contenidos digitales

Rangos CC	N	Rango promedi o	Suma de rangos	Estadístico de prueba ^a	
				Za asintótica. (bilateral)	Sig.
	Rangos	0 ^a	,00	,00	
Post test	negativos Rangos	5 ^b	3,00	15,00	-2,023 ^b ,043
Pre test	positivos Empates	0 ^c			
	Total	5			

Nota. CC= creación de contenidos.

De la tabla 11, se observa que existe predominio de rangos positivos indica que la puntuación del post test es superior que las puntuaciones de los pre tests en la adquisición de la dimensión creación de contenidos digitales en los docentes.

Con respecto al contraste de la prueba de hipótesis, los estadísticos de la tabla que se muestran, se tiene que el $Z_{calculado} < Z_{(parámetro)}$ ($-2,527 < -1,96$), así mismo el grado de significación estadística $p < \alpha$ ($,043 < ,05$) confirmando la decisión, la aplicación del Programa Conéctate influye en la dimensión creación de contenidos digitales en los docentes.

Los datos muestran que existe predominio de rangos positivos siendo superior la puntuación en los resultados del post test en la dimensión creación de contenidos digitales en los docentes, hay un Z de $-2,527 < -1,96$, con una significancia asintótica $p < \alpha$ ($,043 < ,05$); lo que permite comprobar la hipótesis alterna que el programa Conéctate produce efectos significativos en la mejora del desarrollo de la competencia digital docente en una Institución Educativa de Lima - 2021.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación se realizó considerando las necesidades de una mejora continua en el uso de la tecnologías poniendo énfasis en el sector educativo y de acuerdo a los avances y las normas emanadas por los distintas instituciones; más aún con la emergencia sanitaria en razón a la COVID 19 donde ha puesto en evidencia que en todo el Perú y específicamente en los maestros hubo una imperiosa necesidad de usar las tecnologías y la relevancia de contar con programas innovadores para salir adelante y realizar nuestras clases remotas de acuerdo a lo emanado por el MINEDU a través de una serie de normas que aún siguen vigentes muchas de ellas. Muchos maestros del nivel secundario tienen muy bajos resultados en el uso de las TIC para realizar sus labores pedagógicas.

Es así, que en los docentes se tenía gran dificultad en el manejo de las herramientas y recursos para una labor eficiente y desarrollar sus sesiones de

aprendizaje e interactuar en los momentos difíciles de distanciamiento social y trabajo remoto dicha dificultad era en la mayoría de docentes que deberían atender a sus secciones de clases en el caso del nivel secundario siendo en muchos casos hasta 12 aulas, lo que se les hacía bastante tediosos y necesario el empoderamiento en el uso y aprovechamiento de las TIC, siendo en esos momento prioridad la alfabetización digital, creación de contenidos educativos, uso de herramientas informáticas entre otras necesidades informacionales.

En vista a ello se ve la necesidad y buscar nuevas formas de enseñar de manera virtual e interactuar con los estudiantes del nivel secundario con la finalidad de mejorar en desempeño en el desarrollo de la competencia digital de los docentes del nivel secundario desarrollando la propuesta del Programa Conéctate.

Habría que decir también que, en estos tiempos de educación virtual, como indica Mattar (2018) referente al constructivismo sea más flexible y ampliar para incluir las herramientas tecnológicas, así como muchas redes sociales que se vienen manejando sean apropiadas y variadas en el aprendizaje, ya que ahora es de manera ubicua, es decir, puede acceder y aprende en todo lugar y en todo momento. Teniendo coincidencia con los resultados del programa ya que, los docentes han ido construyendo sus conocimientos incluyendo el uso de las tecnologías de manera dinámica e interactiva, teniendo en cuenta que los docentes podían acceder desde el lugar que se encuentren sea de manera sincrónica o asincrónica para el desarrollo de los talleres.

Igualmente, con respecto a la nueva teoría del aprendizaje hacia la era digital Siemens (2011) plantea en el conectivismo logra concebir como una alternativa a las demás teorías para explicar el conocimiento y el proceso del aprendizaje, integrando el uso de las redes de Internet para su manipulación y aprovechamiento, es lo que coincide con el presente programa ya que en el proceso se desarrolló a través del uso exclusivo de entornos virtuales, conectividad, herramientas digitales, aplicativos diversos, uso de dispositivos digitales, que todo ello nos lleva a una evaluación formativa y retroalimentación para el logro de los propósitos.

Lo mencionado por Ariza (2020) sobre la era digital y la atención en el campo educativo, la incorporación de las TIC ha traído un cambio de

paradigmas y las aulas de clases como espacio de trabajo único y formal; en donde los recursos electrónicos y la digitalización de la información acceden la apertura y crecimiento de un nuevo panorama, lo que coincide con los resultados obtenidos en la presente investigación pues se encontró que la incorporación de las TIC han cambiado de paradigmas ya que se puede realizar la clase o aula invertida conocida como flipped classroom como una estrategia didáctica compartiendo los recursos o documentos antes de las clases y los participantes lo puedan revisar antes de las clases y en el momento de las clases podemos aprovechar y potenciar el tiempo en otros puntos a tratar incrementando o dando mayor importancia a otras actividades siendo los docentes los medidores de las clases.

Como indican en UNESCO (2021) que los docentes deben plantear la implementación de medios virtuales propiciando el aprendizaje relevante y significativo en los estudiantes a través de la programación y organización de las áreas educativas. Es así, que desde el MINEDU se viene implementando a través de normas y del Currículo Nacional de la Educación Básica en la competencia 28 de manera transversal para los estudiantes, en el caso de los docentes se viene implementando desde el año 2016, sobre los hitos de la tecnología, el DCBNFID y últimamente se ha publicado el lineamiento para la incorporación de las tecnologías en la educación que ayudarán en el desarrollo de las competencias digitales a los agentes de la educación.

Después de concluido con la investigación, proceso de datos y análisis respectivo, se realizó la discusión de lo encontrado, teniendo en cuenta cada una de las tablas mostradas en el apartado anterior. Se observó una gran diferencia en los resultados del pre test y post test, como indican Hernández- Sampieri y Mendoza (2019) que el diseño pre experimental de pre prueba – post prueba se aplican con el mismo grupo, de tal manera que los docentes obtuvieron mejores resultados que al inicio del programa en las dimensiones información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, así como, creación de contenidos digitales.

En ese sentido, se contrastó la hipótesis general mediante los resultados inferenciales y descriptivos siendo favorables con la prueba de Wilcoxon permitiendo que rechace la hipótesis nula (H_0) y se acepte la hipótesis alterna

indicando que el programa Conéctate influye significativamente en el desarrollo de la competencia digital docente en una institución educativa de Lima – 2021. Al igual sucede al corroborar las 3 hipótesis específicas alternativas.

De esta manera, se logró alcanzar el objetivo propuesto, al sustentarse lo favorable de su aplicación; a través de herramientas digitales. Coincidiendo con el autor español Falco (2017) cuando hace referencia al nivel de la CDD en los docentes de educación media y siendo necesario mejorar, promover programas constantes de para el desarrollo de la competencia digital. Mas no, cuando precisa sobre un nivel de desempeño medio para uso personal y un nivel bajo en el aprovechamiento didáctico, ya que, los docentes del nivel secundario en estos tiempos de pandemia han demostrado ir mejorando en ambos niveles tanto en lo didáctico como en lo personal.

De igual manera sobre la competencia digital Mortis-Lozoya et al. (2013) describieron la percepción de los educadores de secundaria y hallaron que poseen una percepción como competentes al uso de las TIC. Lo que se entiende que ellos si valoran las herramientas digitales y lo usan con criterios éticos para desarrollar una enseñanza efectiva. Por otro lado, indican que la edad de los educadores juega un papel clave, a mayor edad menor competencia digital.

En este sentido coincidimos con el autor ya que generalmente sucede tal como lo mencionan, tomando en cuenta que juega un papel muy importante la perseverancia y optimismo por aprender a aprender. De igual modo, Ayuque (2018) en su investigación menciona que, para el empoderamiento de la CDD es importante fortalecer las capacidades en el manejo de recursos tecnológicos utilizando estrategias de formación de comunidades de aprendizaje con un trabajo colaborativo y el aprovechamiento de las TIC logrando la mejora pedagógica. Aspecto que concuerda en general con lo trabajado en el programa experimental Conéctate para obtener el resultado de los objetivos propuestos. Así también Rojas (2021) en su investigación tiene la intención de identificar los factores que intervienen en el desarrollo del proceso de ejecución del uso de las Tics en la EBR teniendo resultados positivos, intermedios y por optimizar, lo que favorece a indagar sobre los factores que incidieron en esta divergencia de la metodología utilizada.

Con relación a la hipótesis específica 1, en la dimensión información y alfabetización informacional, contrastando los resultados inferenciales y descriptivos siendo favorables con la prueba de Wilcoxon implicando que se logró alcanzar el objetivo propuesto, permitiendo que rechace la hipótesis nula (H_0) y se acepte la hipótesis alterna concluyendo que el programa Conéctate influye en la dimensión IAI lo cual confirma su eficacia al obtenerse resultados positivos en los docentes que formaron parte de la experimentación.

Dicho resultado guarda estrecha relación con lo que manifiesta Cirus (2014) referente a la utilización de la tecnología y recursos de información por parte de los usuarios siendo idóneos, identificando la información, usando estrategias adecuadas todo ello de manera crítica en todos los ámbitos. Al respecto, refuerza lo trabajado en los talleres con los docentes, ya que, ellos alcanzaron a buscar fuentes de información adecuada en navegadores y buscadores usando distintas estrategias de acuerdo a sus necesidades pedagógicas, didácticas entre otras. Realizando distintas acciones como las de selección, combinación de términos, motores de búsqueda y operadores, así mismo, las citas y autorías teniendo en cuenta el uso responsable de la información. Concluyendo que el programa Conéctate influye en la dimensión información y alfabetización informacional de los docentes del nivel secundario de una IE de Lima - 2021.

De la misma manera, los autores Abell et al. (2004) menciona que la alfabetización informacional es estar al tanto de cuándo, porqué, dónde, cómo encontrar y evaluar de manera ética. Que se relaciona con lo mencionado por Cirus (2014) Ya que tienen mucha relación al manifestar las preguntas esenciales al momento de estar frente a un computador y empezar a trabajar sobre la búsqueda de información y alfabetización informacional, familiarizándonos hacia una investigación adecuada, al desarrollo de los conocimientos en las áreas que corresponde iniciando con la búsqueda de los materiales e información relevante y útil en la red, organización de las mismas para obtener al final buenas evidencias. En lo que refiere a la fuente informacional según Siemens (2011) hace un llamado para evitar seguir

repetiendo la parte informativa, sino más bien, tomar opciones de búsqueda de mejor calidad y redes sociales se podrían dar a conocer información rápida.

Concordando con ambos autores, se trabajó en el presente programa experimental Conéctate en los talleres en esta dimensión, dando énfasis la importancia de tener en cuenta en todo momento de la búsqueda de información por si solos de manera correcta de acuerdo a las normas, sus necesidades y en todos los aspectos sobre todo para nuestras labores pedagógicas. Coincidiendo con (Valverde-Crespo et al., 2018) que indican sobre una formación restringida y escasa que no le permite iniciar búsqueda, procesar y entender el contenido, darle fiabilidad a lo que ha encontrado, desconocen los protocolos de la red, no saben usar con criterio ético la tecnología. Es decir, ser docentes alfabetizados que tengan la capacidad de tener habilidades y técnica de reconocer cómo encontrar, la habilidad de buscar y cómo usarla, cuándo se necesita la información, localizar una información, evaluarla, teniendo en cuenta de aprender a aprender en todo momento. Logrando alcanzar el objetivo propuesto en cuanto a la dimensión IAI sustentando lo favorable de su aplicación con resultados positivos; a través del uso de las herramientas digitales.

De igual modo los autores Gonzalez y Machim (2019) en su investigación realizada referente a la enseñanza de la ALFIN en la educación básica para mejorar las prácticas frente a la problemática de la saturación de información realizaron diversos juegos y técnicas booleanas para lograr las competencias. En los talleres se realizaron diversas estrategias activas e innovadoras logrando las capacidades en los docentes para tomar decisiones frente a una gama de información y elegir libremente llegando a una capacidad de empoderamiento en dichos temas, ya que, la alfabetización informativa se encuentra en el corazón mismo del aprendizaje en nuestra vida y capacita a las personas de toda clase en todo ámbito constituyendo un derecho humano. Las estrategias fueron favorables para poder lograr con los objetivos propuestos en el programa Conéctate influyendo en la dimensión información y alfabetización informativa de los docentes.

Con relación a la hipótesis específica 2, en la dimensión comunicación y colaboración, contrastando los resultados inferenciales y descriptivos siendo favorables con la prueba de Wilcoxon implicando que se logró alcanzar el objetivo propuesto, permitiendo que rechace la hipótesis nula (H_0) y se acepte la hipótesis alterna concluyendo que el programa Conéctate influye en la dimensión CyC en los docentes, lo cual confirma su eficacia al obtenerse resultados positivos en los docentes que formaron parte de la experimentación.

Al respecto, el MCCDD según INTEF (2017) indica que, comunicarse en entornos digitales es conectarse, cooperar, colaborar e interactuar con terceros por intermedio de herramientas en red y coincidimos con lo sustentado, ya que, el trabajo en comunidades es positivo puesto que los resultados del presente trabajo como se manifiesta se ha podido experimentar son coincidentes, los docentes se han conectado en los entornos virtuales para interactuar en los talleres realizados en el presente programa, presentando sus trabajos de manera colaborativa en cada una de las sesiones de manera dinámica e interactiva construyendo sus conocimientos y logrando alcanzar el objetivo propuesto.

En tal sentido, Cárdenas et al. (2021) indica que es posible determinar las características de una comunicación efectiva para el desempeño de la finalidad del proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia. Efectivamente lo mencionado por los autores se ha podido evidenciar durante el desarrollo del trabajo de investigación, es por eso que las características de una comunicación efectiva van a mejorar la enseñanza aprendizaje, es decir comunicarse y relacionarse con otros en los entornos digitales. Los cuales fueron favorables para poder lograr con los objetivos propuestos en el programa Conéctate influyendo en la dimensión comunicación y colaboración de los docentes.

En los resultados del presente trabajo concuerda con lo mencionado por (Quintana, 2016) que la comunicación debe ser interactiva y horizontal para que la retroalimentación y la relación alumno-profesor sea posible al mismo nivel para construir conocimiento colectivo. Así mismo, Guizado et al. (2019) indican que ningún educador debe quedar fuera en la adquisición de desarrollar las competencias digitales, recomendando unir esfuerzos para preparar a los docentes en la destreza y manejo de herramientas elementales de tecnología de

información y comunicación, considerando lo mencionado anteriormente por los autores podemos indicar que, durante los talleres realizados en esta dimensión se experimentó que para que haya una retroalimentación efectiva entre docente y el participante debe haber una comunicación fluida y unidireccional, para lograr el manejo y logro de habilidades tecnológicas, concluyendo la importancia de la comunicación y el trabajo colaborativo en nuestras labores pedagógicas para generar el desarrollo profesional exitoso.

Para la hipótesis específica 3, en la dimensión creación de contenidos digitales, contrastando los resultados inferenciales y descriptivos siendo favorables con la prueba de Wilcoxon se encontró que hubo un cambio en el aprendizaje de los docentes, implicando que se logró alcanzar el objetivo propuesto, permitiendo que rechace la hipótesis nula (H_0) y se acepte la hipótesis alterna concluyendo que el programa Conéctate influye en la dimensión CCD en los docentes, lo cual confirma su eficacia al obtenerse resultados positivos en los docentes que formaron parte de la experimentación.

Los resultados obtenidos, permiten aseverar que tiene una relación con Ferrari (2013) cuando menciona la sobre la creación de contenidos, así como la edición de contenidos digitales en distintos formatos, realización de producciones relacionadas con el arte, entre otros respetando el derecho de autor. En la práctica, coincide con lo trabajado esta dimensión ya que se trabajó en la elaboración y edición de contenidos multimedia en múltiples formatos y difundirlos con distintos aplicativos plataformas y herramientas ya que son importantes el uso en las sesiones de clases virtuales para hacer las clases amenas divertidas e innovadoras, tal es el caso de Kahoot; Mentimeter entre otros siendo un recurso propicio para una retroalimentación efectiva, valorando los trabajos como el avance de contenidos digitales diversos como interfaces, materiales multimedia, etc para un aprendizaje cooperativo y significativo para la transformación de la educación llevando hacia la innovación, siendo favorables para poder lograr con los objetivos propuestos en el programa Conéctate influyendo en la dimensión creación de contenidos digitales de los docentes.

En cuanto a la creación de contenido digital de acuerdo a lo mencionado por INTEF (2017) se debe tener la calidad de citación de las fuentes las licencias para la información y el manejo de los derechos de autor, así como los aspectos de programación deben saber cuándo los materiales están en las situaciones de ser copiados, distribuidos o reutilizados en este sentido el presente trabajo concuerda con lo mencionado por el teórico ya que los docentes tienen claro al respecto habiendo experimentado sobre el respeto hacia los derechos de autor.

En cuanto a la elaboración de contenidos, Ariza (2020) en su artículo referido a la era digital y la atención en el campo educativo, en donde los recursos electrónicos y la digitalización de la información acceden la apertura del uso de herramientas digitales para la integración y creación de contenidos de manera intuitiva, libre y creativa en el caso de lo trabajado en el programa priorizándose la producción en las sesiones para obtener una evidencia que a la vez lo usarán como recursos y herramientas para sus sesiones de clases con su estudiantes. Luego de toda la experiencia vivida en el ámbito educativo durante la pandemia se habla el aprendizaje híbrido en el ecosistema educativo digital que se puede llevar a cabo de manera presencial y a distancia, de manera sincrónica y asincrónica teniendo en cuenta la mediación y retroalimentación del docente.

En cuanto a las limitaciones del estudio fue el contexto de pandemia de la COVID-19 entre ellos las inasistencias de los docentes participantes en los talleres de capacitación por enfermedad. De igual manera se realizó el cuestionario por medio del formulario de Google de manera virtual por la emergencia sanitaria, siendo una de las limitantes para el desarrollo del programa, estas limitaciones fueron superadas por la planificación y organización adecuada ante las adversidades presentadas. Dentro de las fortalezas podemos mencionar la originalidad, relevancia del tema, así como la posibilidad de llevarlo a cabo por otros investigadores del área.

VI. CONCLUSIÓN

Primera

En cuanto a los resultados inferenciales encontrados determinan la influencia del programa Conéctate, obteniendo un efecto significativo en la competencia digital docente. Este se sustenta en los resultados estadísticos en cuanto a la prueba de Wilcoxon de una significancia de $p_valor = 0,000$.

Segunda

En cuanto a los resultados inferenciales encontrados determinan la influencia del programa Conéctate, obteniendo un efecto significativo en la dimensión información y alfabetización informacional. Este se sustenta en los resultados

estadísticos en cuanto a la prueba de Wilcoxon de una significancia de $p_valor = 0,028$.

Tercera

En cuanto a los resultados inferenciales encontrados determinan la influencia del programa Conéctate, obteniendo un efecto significativo en la dimensión comunicación y colaboración. Este se sustenta en los resultados estadísticos en cuanto a la prueba de Wilcoxon de una significancia de $p_valor = 0,012$.

Cuarta

En cuanto a los resultados inferenciales encontrados determinan la influencia del programa Conéctate, obteniendo un efecto significativo en la dimensión Creación de contenidos digitales. Este se sustenta en los resultados estadísticos en cuanto a la prueba de Wilcoxon de una significancia de $p_valor = 0,043$

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda a los investigadores y tesistas mejorar en los puntos débiles de la presente investigación teniendo en cuenta el contexto, centrándose en el objeto de estudio de manera conjunta, conceptualizando de manera adecuada lo que se quiere investigar evitando las inconsistencias. A los docentes del AIP de las I.E. públicas realizar de manera permanente los talleres con los docentes teniendo como referencia el Programa experimental Conéctate; ya que está demostrado que tiene efectos positivos.

Segunda

Se sugiere a los especialistas de tecnología de las Unidades de Gestión Educativa Locales gestionar e implementar plataformas para que los DAIP alojen sus informes sobre el Programa experimental Conéctate que se llevan a cabo en cada IE con los docentes. Monitorear de manera permanente en los documentos de gestión, planes de trabajo, incorporación de las TIC, conectividad, seguridad de equipamiento y evaluación preventiva y correctiva del trabajo realizado.

Tercera

Se sugiere a los directivos incorporar en los documentos de gestión los lineamientos de las TIC, así mismo acompañar a los DAIP en la socialización del diagnóstico, planificación, ejecución entre otras etapas del Programa experimental Conéctate. En el proceso de monitoreo y acompañamiento a los docentes de aula se lleven a cabo haciendo el uso de las TIC, con metodologías innovadoras y recursos digitales para la mejora de las prácticas pedagógicas.

Cuarta

Se sugiere a los docentes, seguir la propuesta y efectuar las producciones de contenidos digitales como recursos para sus sesiones con el uso de las TIC. Fortalecer la práctica pedagógica a partir de las normas y lineamientos del uso de las tecnologías en la EBR, el MBDD y el Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente 2019 en beneficio del aprendizaje de los estudiantes.

VIII. PROPUESTA

Después de realizado el trabajo de investigación la propuesta fue el Programa Conéctate para el desarrollo de competencia digital docente en el nivel secundario. Consta de 12 sesiones de aprendizaje que estimulen al empoderamiento del uso de las TIC por parte de los docentes. Las estrategias a trabajar son elaboradas para cada sesión, donde los docentes puedan reflexionar de manera creativa sobre los contenidos y métodos idóneos para impartir enseñanza de manera virtual, creando contenidos digitales para que utilicen en sus sesiones de aprendizaje con sus respectivos estudiantes.

Se propone acciones para mejorar la situación que se presenta en las instituciones educativas ser monitoreadas por las UGEL de cada región o

DRELM con la gestión de plataformas para que los Docentes del Aula de Innovación Pedagógica informen sobre el Programa Conéctate de sus respectivas instituciones educativas. El docente participante tiene distintas plataformas en las que puede revisar los materiales de las sesiones realizadas, tales como, en el grupo de WhatsApp, Classroom, Drive, entre otros; donde encontrará los videos grabados de cada sesión, los cuales les servirá como recurso para el desarrollo y curación de los contenidos digitales. Así mismo, aprovechar las horas colegiadas para los tips tecnológicos de acuerdo a las necesidades de las áreas curriculares. Las propuestas específicas serán compartidas con mayor detalle en los anexos de la presente investigación.

El desarrollo de las sesiones se promueve cuatro tipos de actividades claves: Identifica, analiza, comprueba y produce. En el momento identifica los participantes reflexionan a través de preguntas, videos, casuísticas los saberes previos ante determinada situación. En el momento analiza los participantes examinan los recursos que se les presenta en el aula virtual “Workshop Conéctate” tales como materiales interactivos, resúmenes, videos y prácticas. En el momento comprueba se pone a prueba todo lo aprendido en pequeñas evaluaciones en formularios de google. Kahoot, Mentimeter. En el momento produce se pone en práctica lo aprendido. La evaluación es permanente, reflexiva y formativa con la finalidad de brindar la retroalimentación necesaria y proponer mejoras para la siguiente sesión. También se utilizará una evaluación de resultados considerado como pre y post test.

REFERENCIAS

- Abell, A., Armstrong, C., Boden, D., Town, J., Webber, S. y Woodley, M. (2004). La Alfabetización Informacional comunicar de manera ética. *Red de Revistas Científicas de América Latina y El Caribe, España y Portugal*, 077. <https://bit.ly/3gmQid8>
- Álvarez, V. (1997). “Tengo que decidirme”. Programa para el aprendizaje de toma de decisiones sobre el futuro académico y profesional. Comunidad Educativa.

- Ariza, C. (2020). *Las TIC y las TAC dentro de la educación para comunicadores sociales y periodistas: el nuevo reto del perfil profesional*. In *Unesco Comunicación*, 1, 53–57.
- Avni, E. y Rotem, A. (2016). Digital Competence: A Net of Literacies. En Rosen Y., Ferrara S., y Mosharraf, M. (Eds.), *Handbook of Research on Technology Tools for Real-World Skill Development*. (págs. 13-41). Hershey, PA: IGI Global. <https://bit.ly/3Jq4NrO>
- Ayuque, G. (2018). *Empoderamiento en competencias digitales para mejorar el aprendizaje en estudiantes de la institución educativa pública San José - Bajo Marankiari – Perene*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Calle-Álvarez, G. y Lozano-Prada, A. (2019). La alfabetización digital en la formación de competencias ciudadanas en la básica primaria. *Revista Eleuthera*, 20, 35-54. <https://bit.ly/3sugyoS>
- Cárdenas, E., Anaya, R., Proaño, G., Pazmiño, A., Flores, A. y Aragón, W. (2021). *Distance higher education through effective communication: a current need*. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*. 12 (12, 2021), 88-94. <https://bit.ly/3mt7lt0>
- Carneiro, P. y Vieira, I. (2020). El estado del arte de la producción académica sobre la literacidad digital en la formación docente. *Revista Ibero-americana de Estudos em Educação*, 15 (1), 125-145. <https://bit.ly/3mset8O>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (s.f.). Programa técnico. Consultado el 27 de mayo de 2021. <https://bit.ly/3pky8cl>
- Chalco, M. (2019). *Programa de formación en competencias pedagógicas y tecnológicas para el ejercicio docente de los profesores de una institución educativa del distrito de Villa María del Triunfo*. [Tesis de Maestría]. Pontificia Universidad Católica del Perú Repositorio Institucional PUCP. <https://bit.ly/3HaY7cX>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú*. Consejo Directivo Nacional. <https://bit.ly/3plsKGj>

- Comisión Europea. (2021). *EU Science Hub | The European Commission's science and knowledge service*.
- Corbet, F. y Spinello, E. (2020). Conectivismo and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. *Heliyon*, 6(2020). <https://bit.ly/3Fm44TS>
- Cuarez, R. (2020). Las competencias digitales y la integración pedagógica de las TIC en docentes participantes del proyecto 2235483 de la ciudad de Lima Metropolitana en el año 2019. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Repositorio Institucional UNMSM. <https://bit.ly/3yRYHcm>
- Duke, B., Harper, G. y Johnston, M. (2013). Connectivism as a Digital Age Learning Theory. Kaplan University. <https://bit.ly/3yVVf0G>
- Eduardo, R. (2018). *Integración de las TIC en las actividades pedagógicas de la Institución Educativa Politécnico Huáscar*. Trabajo Académico para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad. Universidad San Ignacio de Loyola. Repositorio Institucional USIL. <https://bit.ly/3pnvIQi>
- Espino, J. (2018). *Competencias digitales de los docentes y desempeño pedagógico en el aula*. [Tesis de Maestría. Universidad San Martín de Porres] Repositorio UPSMP. <https://bit.ly/3H4rbTg>
- Esteve-Mon, F., Gisbert-Cervera, M. y Lázaro-Cantabrana, J. (2016). La competencia digital de los futuros docentes: ¿cómo se ven los actuales estudiantes de educación? *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 55 (2), 38-54. <https://bit.ly/32dsLne>
- Eva, KW y Anderson, MB (2020), Adaptaciones de educación médica: cosas realmente buenas para la transición educativa durante una pandemia. *Med Educ*, 54: 494-494. <https://bit.ly/3Fm4wl2>
- Falcó, J. M. (2017). Evaluación de la competencia digital docente en la comunidad autónoma de Aragón. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(4), 73-83. <https://bit.ly/3qdoDLC>

- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe [JRC scientific and policy reports] (JRC scientific and policy reports). *Sevilla: Institute for Prospective Technological Studies (IPTS), European Commission.*
- Flores, J. (2018). *Comunidades de aprendizaje de la competencia diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas del entorno en el nivel secundaria*. Trabajo Académico para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
<https://bit.ly/3EoqzWG>
- Gisbert, M., González, J. y Esteve, F. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 74-83.
<https://bit.ly/3JcYQMh>
- Salome, T., Gonzales, M. (2016). Digital teaching practice: where are we? Teacher profile of elementary and secondary education. The case of ecuador. <https://bit.ly/3qqOosi>
- Gorghiu, G., Gorghiu, L., Pascale, L. (2018). *Enriching the ICT competences of university students*. *Journal of Science and Arts*, 1(42), 183-190.
<https://bit.ly/3qdoHuQ>
- Gonzalez, M., & Machim, J. D. (2019). *Alfabetización Informacional: enseñanza y desarrollo de su competencia en la educación básica*. *E-Ciencias de La Información*, 9(2). <https://bit.ly/3qiCjFs>
- Guizado, F., Menacho, I., & Salvatierra, A. (2019). *Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú*. *HAMUT'AY*, 6(1), 54.
<https://bit.ly/3HaYILJ>
- Gutiérrez, L. (2012). *Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones*. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111–122.
- Guzmán, E. (2019). *Propuesta de formación docente virtual para la integración de la tecnología en los colegios privados de Chile*. [Tesis de Maestría.

Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP.
<https://bit.ly/3ehGPOH>

Hernández- Sampieri, R.; Mendoza, C. P. (2019). *Metodología de la investigación* (McGraw Hill, Ed.; Punta Sant).

Instituto de la UNESCO para la Utilización de las Tecnologías de la Información en la Educación (2009). *Estándares de competencia en TIC para profesores: módulos de estándares de competencia*. <https://bit.ly/3H6i2cV>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. (2017). *Marco Común De Competencia Digital Docente*. <https://bit.ly/3efYNkH>

Kop, R. y Hill, A. (2008). Connectivism: Learning theory of the future or vestige of the past. <https://bit.ly/3J8ExzT>

Kropf, D. (2013). Connectivism: 21st Century's New Learning Theory. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 16(2), 13-24. <https://bit.ly/3EhypkV>

Krumsvik, R. J. (2012). *Teacher educator's digital competence*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 58(3), 269-280. <https://bit.ly/3pm1mld>

Lévano-Francia, L., Sanchez, S., Guillén-Aparicio, P., Tello-Cabello, S., Herrera-Paico, N., Collantes-Inga, Z. (2019). Competencias digitales y educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. <https://bit.ly/3FqBL6w>

López-Meneses, E., Sirignano, FM, Vázquez-Cano, E. y Ramírez-Hurtado, JM (2020). Competencia digital de estudiantes universitarios en tres áreas del modelo DigCom 2.1: Estudio comparativo en tres universidades europeas. *Revista Australasia de Tecnología Educativa*, 36 (3), 69-88. <https://bit.ly/3mO7Myr>

Marcano, B., Íñigo, V. & Sánchez, J. (2020). Validación de rúbrica para evaluación de e-actividades diseñadas para el logro de competencias digitales docentes. *Apuntes Universitarios. Revista de Investigación*, 10 (2), 115-129. ISSN: 2225-7136. <https://bit.ly/3ekoS1W>

- Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2). <https://bit.ly/32kSXw6>
- Ministerio de Educación del Perú (2007). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. Resolución Suprema N° 001-2007-ED. <https://bit.ly/32lu5nN>
- Ministerio de Educación de Perú (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima, Perú. <https://bit.ly/3spq10B>
- Ministerio de Educación de Perú. (2016). *Estrategia nacional de las tecnologías en la educación básica 2016- 2021*. <https://bit.ly/3spZro4>
- Ministerio de Educación de Perú. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-2019-educacion-inicial/>
- Ministerio de Educación de Perú (2020). *Decreto de Urgencia N° 026-2020 – MINEDU en el marco de la Emergencia Sanitaria por COVID-19 implementa recursos a través de la radio, televisión y la web el programa “Aprendo en casa”*
- Ministerio de Educación (2019). *Educación para un mundo digital*. <https://bit.ly/3mngG5F>
- Ministerio de Educación de Perú. (2020). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://bit.ly/33HDc2u>
- Ministerio de Educación de Perú. (2020) Resolución viceministerial RVM_N__005-2020-MINEDU Norma técnica denominada “Disposiciones que establecen estándares de progresión de las competencias profesionales del Marco de Buen Desempeño Docente” Publicado el 07.01.2020. Lima, Perú. <https://bit.ly/33laP4g>
- Mortis, S., Valdés, Á. y Angulo, J., García, R. y Cuevas, O. (2013). *Competencias digitales en docentes de educación secundaria. Municipio de un Estado del*

- Noroeste de México. Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, 52 (2), 135-153. ISSN: 0716-0488. <https://bit.ly/3mopV5l>
- Muñoz, C. (2015). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis* (PEARSON, Ed.; 3era ed., Issue 113).
- OCDE (2016). *Estrategia de Competencias de la OCDE. Reporte Diagnóstico: Perú*. <https://bit.ly/3spJMoR>
- Objetivos de Desarrollo Sostenible (s.f.) Programa técnico. Consultado el 27 de mayo de 2021. <https://bit.ly/3yRTwJC>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente*, Montevideo, Uruguay, Editorial Trilce. <https://bit.ly/3pkfjGC>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*, París, Francia. <https://bit.ly/3efRGJ2>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). *Guidelines on adaptation of the UNESCO ICT competency framework for teachers: methodological approach on localization of the UNESCO ICT-CFT, Moscú, Rusia*. <https://bit.ly/32m2ovh>
- Pozo et. al. (2020). Flipped learning y competencia digital: Una conexión docente necesaria para su desarrollo en la educación actual. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 23(2), 127–141. <https://bit.ly/3c8b9JY>
- Quintana, J. (2016). *Encuentro de educación y comunicación ante los nuevos medios*. *Communication Papers*, 5(9), 95-108. <https://bit.ly/3mrMBC5>
- Quezada, N. (2019). *Metodología de la investigación estadística aplicada en la investigación* (Macro EIRL). Macro.
- Roca, F., Serrano, L. M.; & Cuba, O. (2005). *Un modelo interactivo para la comunicación sociopsicológica*. *Humanidades Médicas - Instituto Superior de Ciencias Médicas "Carlos J. Finlay"*. 5(2). <https://bit.ly/3pIK91N>

- Rodríguez, A. (2021). Competencias Digitales Docentes y su Estado en el Contexto Virtual. *Revista Peruana De investigación E innovación Educativa*, 1(2), e21038. <https://doi.org/10.15381/rpiiedu.v1i2.21038>.
<https://cutt.ly/8U8WnUU>
- Rojas, D. (2021). *Hacia una educación digital: factores que influyen en el proceso de implementación de la competencia TIC en la educación básica regular. El caso del Proyecto Aula Digital en Ica en el 2017 – 2019. Repositorio Institucional PUCP.*
- Rojas, A., Rojas, A. Hilario, J., Mori, M. y Pasquel, A. (2018). Aplicación del módulo alfabetización digital y desarrollo de competencias digitales en docentes. Comunicación: *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 9 (2), 101-109. ISSN: 2219-7168. <https://bit.ly/3Eq6LIQ>
- Salas, N. (2020). *Competencias digitales de los docentes de Educación Básica que participan en un Programa de capacitación semipresencial en tecnología.* [Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. <https://bit.ly/3qo8lzX>
- Silva, J., Morales, M. J., Lázaro, J. L., Gisbert, M., Miranda, P., Rivoir, A., y Onetto, A. (2019). *La competencia digital docente en formación inicial: Estudio a partir de los casos de Chile y Uruguay.* Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 27(93). <https://bit.ly/3egrCh1>
- Sandí, J. y Sanz, C. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44 (1), 1-34. <https://bit.ly/3eyFNOJ>
- Siemens G. (2011). *Special Issue -Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning.*
- Tipismana, F. (2018). *Una propuesta de formación en competencias TIC para docentes de secundaria en una institución educativa privada del distrito de Lima.* [Tesis de Maestría]. Universidad San Martín de Porres. Repositorio Institucional UPSMP. <https://bit.ly/32sNEKT>
- UNESCO. (2021). *Marco de Competencias de los Docentes en materia de TIC. Las TIC En La Educación.*

Universidad Internacional de La Rioja, UNIR (s.f.). La universidad en internet.
Consultado el 18 de octubre de 2020. <https://cutt.ly/pUpEHSg>

Valverde-Crespo, D., de Pro-Bueno, A. y González-Sánchez, J. (2018). La competencia informacional-digital en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias en la educación secundaria obligatoria actual: una revisión teórica. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 15 (2).
<https://bit.ly/3sBnEro>

Viñals, A. y Cuenca, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30 (2), 103-114.
Disponible en: <https://bit.ly/30SSgJD>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Programa Conéctate para desarrollar la competencia digital docente en una Institución Educativa de Lima -2021

Autora: Rosario Ruvi Anaya Garay

Problema	Objetivos	HIPOTESIS	Variables	Métodos de investigación	Población y muestra	Instrumento de recolección de datos
<p>Problema General: ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima -2021?</p> <p>Problemas Específicos: ¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Información y alfabetización informacional en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del Programa</p>	<p>Objetivo General: Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p> <p>Objetivos Específicos: Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Información y alfabetización informacional en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del</p>	<p>Hipótesis General: La aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la competencia digital docente en el nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p> <p>Hipótesis Específicos: El programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Información y alfabetización informacional en docentes del nivel secundario de una IE de Lima-2021.</p> <p>El programa Conéctate influye en</p>	<p>Variable Independiente: Programa Conéctate</p> <p>Etapas: Planificación Aplicación Evaluación</p> <p>Variable Dependiente: Competencia Digital Docente</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Información y alfabetización informacional 	<p>Niveles o rangos: Inicio Proceso Logrado</p> <p>Tipo de Investigación: <i>Cuantitativa Aplicada</i></p> <p>Diseño: <i>Pre experimental Corte longitudinal.</i></p> <p>ESQUEMA:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;">G - O1 - X - O2</div> <p>Dónde: G: Grupo experimental O1: Pre test, tomado al grupo experimental antes de la ejecución del Programa De competencia digital docente X: Tratamiento, Programa de Competencia digital docente O2: Post test, tomado al grupo experimental al término de la ejecución del Programa de Competencia digital docente</p> <p>Escala de medición: Ordinal Dicotómica</p>	<p>Población: La población de estudio se fijó en la cantidad total de docentes del nivel secundaria en una I.E. de Lima</p> <p>Muestra: La muestra es de tipo intencionado no paramétrica se ha ubicado a 20 docentes de la I.E.</p> <p>Muestreo: Intencionado o por conveniencia.</p> <p>Muestra Censal: 20 docentes</p>	<p>Técnicas Encuesta.</p> <p>Instrumentos. Cuestionario (Tipo prueba).</p> <p>Validez: Juicio de experto (4 expertos)</p> <p>Confiability: Fiabilidad de los instrumentos por KR 20</p>

<p>Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021?</p>	<p>Programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación del Programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p>	<p>el desarrollo de la dimensión Comunicación y colaboración en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p> <p>El programa Conéctate influye en el desarrollo de la dimensión Creación de contenido digital en docentes del nivel secundario de una IE de Lima -2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y colaboración • Creación de contenido digital. 	<p>Estadísticas descriptivas: Cuadros descriptivos. Cuadros inferenciales Gráfico de caja y bigotes</p> <p>Estadística inferencial. Estadístico de Wilcoxon</p>		
---	--	--	---	---	--	--

Anexo 2: Certificado de validez de contenido del instrumento

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL							
1	El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos, ¿Cuál sería la recomendación pertinente? a) Usar guiones en las palabras b) Usar paréntesis c) Usar comillas al inicio y al final	X		X		X		
2	Los tutores de las secciones del 2º grado del nivel secundario tienen información de los estudiantes en un documento que contiene calificaciones de las distintas áreas: Apellidos, grado, sección, entre otros, los docentes desean realizar filtrado de datos. ¿En qué tipo de documento deben de trabajar? a) Presentaciones de google b) Formularios de google c) Hojas de cálculo de google	X		X		X		
3	Ruby, docente de aula de innovación pedagógica (DAIP), ha compartido con sus colegas las investigaciones que ha realizado respecto al tema de clase invertida, los colegas comentan que la información es precisa y respaldada por varias instituciones. ¿Cuáles son dichos motores de búsqueda académica que Ruby podría haber usado? a) Yahoo, Opera y Dialnet b) Google Scholar, Dialnet y Scielo c) Safari, Explorer y Dialnet	X		X		X		
4	La docente Eva para promover el uso de la tecnología desea agregar al aula virtual de Classroom a sus estudiantes con los correos grupales, esta acción lo realizo desde la opción: a) Novedades b) Trabajo en clase c) Personas	X		X		X		
5	Los docentes, al término del mes deben realizar su informe en la plataforma de "Mundo IE". Luego compartirlo con los directivos de su institución. ¿En qué herramienta de Google Workspace es posible almacenar, compartir archivos y trabajar colaborativamente de manera sincrónica desde su dispositivo? a) Google Meet b) Google Drive c) Jamboard	X		X		X		
6	Los docentes del área de Arte y Cultura realizaron el Plan de trabajo de su comisión en "Documentos de Google" de manera colaborativa en línea, para crear una copia de dichos archivos y almacenar en "MI UNIDAD". ¿Cuál es la opción a escoger y en dónde encuentro dichos archivos? a) Hacer una copia/ Meet b) Duplicar/ Gmail c) Hacer una copia / Google Drive	X		X		X		

	DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Los docentes del área de Religión tienen reunión colegiada, la coordinadora programa desde su Smartphone. ¿Con qué herramienta programó para tener la reunión virtual y puedan interactuar? a) Google Classroom b) Google Sites c) Google Meet	X		X		X		
8	Un DAIP comparte de manera habitual recursos educativos, actividades institucionales, así como eventos, los estudiantes y maestros pueden comentar, compartir, seguir y darle "Me gusta". De cuál de las redes sociales estamos hablando a) Página web de Sites b) Canal de YouTube c) Página del Facebook	X		X		X		
9	Una docente ha decidido aplicar a los estudiantes un cuestionario para recoger información sobre los saberes previos y los aprendizajes después de la sesión, realizar el monitoreo y retroalimentación de los estudiantes ¿Qué aplicativo de Google debe utilizar? a) Google Drive b) Google Form c) Google Meet	X		X		X		
10	La maestra Giovanna desea tener una clase motivadora con sus estudiantes y conocer más sobre su distrito, generando preguntas en una plataforma gratuita y de interfaz amigable para que participen de manera amena y visualicen las respuestas dadas automáticamente, por este motivo ha utilizado la plataforma Mentimeter. ¿Cuál es una de las características de esta plataforma: a) Permite generar reportes de la participación de los estudiantes b) Permite la evaluación continua y dar una retroalimentación a sus respuestas. c) Permite generar el debate entre los participantes	X		X		X		
11	Se desea trabajar colaborativamente sobre las evaluaciones de los estudiantes a través de la cuenta institucional de Google Workspace entre los directivos, docentes y auxiliares de educación. ¿A través de cuál es la mejor manera de compartir para realizar dicho trabajo? a) GMAIL b) Unidad Compartida c) Calendario	X		X		X		
12	Los docentes del área de Educación para el Trabajo desean utilizar las herramientas de Google Workspace en sus sesiones. Classroom es una de sus herramientas que se puede trabajar de manera articulada con otras herramientas. ¿Cuáles son dichas herramientas? a) Skype y zoom b) Meet y Jamboard c) Zoom y Moodle	X		X		X		
13	Los docentes del área de Comunicación han programado un debate virtual con sus estudiantes sobre el tema de "Las Netiquetas" a través de la plataforma google meet. ¿Sobre qué trata las Netiquetas? a) La acción de etiquetar a los amigos y compañeros en las redes sociales b) Las normas de comportamiento y buenos modales para una convivencia sana cuando interactuamos en Internet. c) El control de la información personal, fotos y videos que publican en internet.	X		X		X		

14	Los docentes del área de inglés requieren gestionar datos y hacer gráficos estadísticos para representar los porcentajes de los estudiantes que se encuentran en el nivel "inicio" y dar el reforzamiento respectivo ¿Qué herramientas podría usar? a) Gmail y drive. b) Excel y hojas de Cálculo de Google. c) Presentaciones y Word.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Los docentes de las áreas curriculares desean elaborar materiales educativos, en formato digital, para fortalecer el aprendizaje lúdico con el objetivo de facilitar el desarrollo de las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales ¿Qué herramientas digitales deben usar los docentes? a) Calendar - Sities b) Bloger - Kahoo c) Kahoot - Mentimeter	X		X		X	X	
16	En una reunión virtual, los docentes del área de Ciencias Sociales deben informar sobre las actividades del Bicentenario, realizarán una presentación con contenido digital y que permita trabajar colaborativamente ¿Cuál es la aplicación adecuada para trabajar de manera colaborativa y realizar la presentación? a) Google Keep b) Presentación de google c) Classroom	X		X		X		
17	Los docentes del área de matemática tienen programado el concurso de ONEM y están elaborando una evaluación en Google Form. ¿Cómo podrían hacer para que las preguntas se muestren a los estudiantes de forma aleatoria? a) Configuración/General/Limitar a una respuesta b) Configuración/Presentación/ Orden de preguntas aleatorio c) Configuración/Cuestionario/ Limitar a una respuesta	X		X		X		
18	Una IE está de aniversario, los docentes desean compartir en sus aulas y redes sociales las actividades planificadas de manera creativa, ellos requieren diseñar la publicidad con imágenes, videos y audios. ¿Qué herramienta digital es la más pertinente? a) Canva, b) Adobe c) Word	X		X		X		
19	La maestra María está utilizando un contenido digital de otro autor e integrando en su práctica docente, que es lo correcto: a) Lo copia y comparte con la comunidad educativa. b) Lo comparte con sus estudiantes sin necesidad de referenciar al autor c) Debe de respetar su licencia y citar la procedencia de manera correcta.	X		X		X		
20	Los docentes del área de Ciencia y Tecnología están buscando información para reforzar la experiencia de aprendizaje programada. ¿Cuál de los criterios deben seguir al buscar información en la web y determinar fuentes confiables respetando los derechos de autor para compartir con sus estudiantes? a) El nombre del autor no es relevante cuando se busca información b) Verificar el sitio web que contiene la información no es fiable y tiene fines comerciales c) Verificar el sitio web que contiene la información está respaldado, es fiable y no tiene fines comerciales.	X		X		X		

Certificado de validez de contenido del instrumento

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL							
1	El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos, ¿Cuál sería la recomendación pertinente? a) Usar guiones en las palabras b) Usar paréntesis c) Usar comillas al inicio y al final	X		X		X		
2	Los tutores de las secciones del 2º grado del nivel secundario tienen información de los estudiantes en un documento que contiene calificaciones de las distintas áreas: Apellidos, grado, sección, entre otros, los docentes desean realizar filtrado de datos. ¿En qué tipo de documento deben de trabajar? a) Presentaciones de google b) Formularios de google c) Hojas de cálculo de google	X		X		X		
3	Ruby, docente de aula de innovación pedagógica (DAIP), ha compartido con sus colegas las investigaciones que ha realizado respecto al tema de clase invertida, los colegas comentan que la información es precisa y respaldada por varias instituciones. ¿Cuáles son dichos motores de búsqueda académica que Ruby podría haber usado? a) Yahoo, Opera y Dialnet b) Google Scholar, Dialnet y Scielo c) Safari, Explorer y Dialnet	X		X		X		
4	La docente Eva para promover el uso de la tecnología desea agregar al aula virtual de Classroom a sus estudiantes con los correos grupales, esta acción lo realizo desde la opción: a) Novedades b) Trabajo en clase c) Personas	X		X		X		
5	Los docentes, al término del mes deben realizar su informe en la plataforma de "Mundo IE". Luego compartirlo con los directivos de su institución. ¿En qué herramienta de Google Workspace es posible almacenar, compartir archivos y trabajar colaborativamente de manera sincrónica desde su dispositivo? a) Google Meet b) Google Drive c) Jamboard	X		X		X		
6	Los docentes del área de Arte y Cultura realizaron el Plan de trabajo de su comisión en "Documentos de Google" de manera colaborativa en línea, para crear una copia de dichos archivos y almacenar en "MI UNIDAD". ¿Cuál es la opción a escoger y en dónde encuentro dichos archivos? a) Hacer una copia/ Meet b) Duplicar/ Gmail c) Hacer una copia / Google Drive	X		X		X		

	DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Los docentes del área de Religión tienen reunión colegiada, la coordinadora programa desde su Smartphone. ¿Con qué herramienta programó para tener la reunión virtual y puedan interactuar? a) Google Classroom b) Google Sites c) Google Meet	X		X		X		
8	Un DAIP comparte de manera habitual recursos educativos, actividades institucionales, así como eventos, los estudiantes y maestros pueden comentar, compartir, seguir y darle "Me gusta". De cuál de las redes sociales estamos hablando a) Página web de Sites b) Canal de YouTube c) Página del Facebook	X		X		X		
9	Una docente ha decidido aplicar a los estudiantes un cuestionario para recoger información sobre los saberes previos y los aprendizajes después de la sesión, realizar el monitoreo y retroalimentación de los estudiantes ¿Qué aplicativo de Google debe utilizar? a) Google Drive b) Google Form c) Google Meet	X		X		X		
10	La maestra Giovanna desea tener una clase motivadora con sus estudiantes y conocer más sobre su distrito, generando preguntas en una plataforma gratuita y de interfaz amigable para que participen de manera amena y visualicen las respuestas dadas automáticamente, por este motivo ha utilizado la plataforma Mentimeter. ¿Cuál es una de las características de esta plataforma: a) Permite generar reportes de la participación de los estudiantes b) Permite la evaluación continua y dar una retroalimentación a sus respuestas. c) Permite generar el debate entre los participantes	X		X		X		
11	Se desea trabajar colaborativamente sobre las evaluaciones de los estudiantes a través de la cuenta institucional de Google Workspace entre los directivos, docentes y auxiliares de educación. ¿A través de cuál es la mejor manera de compartir para realizar dicho trabajo? a) GMAIL b) Unidad Compartida c) Calendario	X		X		X		
12	Los docentes del área de Educación para el Trabajo desean utilizar las herramientas de Google Workspace en sus sesiones. Classroom es una de sus herramientas que se puede trabajar de manera articulada con otras herramientas. ¿Cuáles son dichas herramientas? a) Skype y zoom b) Meet y Jamboard c) Zoom y Moodle	X		X		X		
13	Los docentes del área de Comunicación han programado un debate virtual con sus estudiantes sobre el tema de "Las Netiquetas" a través de la plataforma google meet. ¿Sobre qué trata las Netiquetas? a) La acción de etiquetar a los amigos y compañeros en las redes sociales b) Las normas de comportamiento y buenos modales para una convivencia sana cuando interactuamos en Internet. c) El control de la información personal, fotos y videos que publican en internet.	X		X		X		

14	Los docentes del área de inglés requieren gestionar datos y hacer gráficos estadísticos para representar los porcentajes de los estudiantes que se encuentran en el nivel "inicio" y dar el reforzamiento respectivo ¿Qué herramientas podría usar? a) Gmail y drive. b) Excel y hojas de Cálculo de Google. c) Presentaciones y Word.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Los docentes de las áreas curriculares desean elaborar materiales educativos, en formato digital, para fortalecer el aprendizaje lúdico con el objetivo de facilitar el desarrollo de las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales ¿Qué herramientas digitales deben usar los docentes? a) Calendar - Sities b) Bloger - Kahoo c) Kahoot - Mentimeter	X		X		X	X	
16	En una reunión virtual, los docentes del área de Ciencias Sociales deben informar sobre las actividades del Bicentenario, realizarán una presentación con contenido digital y que permita trabajar colaborativamente ¿Cuál es la aplicación adecuada para trabajar de manera colaborativa y realizar la presentación? a) Google Keep b) Presentación de google c) Classroom	X		X		X		
17	Los docentes del área de matemática tienen programado el concurso de ONEM y están elaborando una evaluación en Google Form. ¿Cómo podrían hacer para que las preguntas se muestren a los estudiantes de forma aleatoria? a) Configuración/General/Limitar a una respuesta b) Configuración/Presentación/ Orden de preguntas aleatorio c) Configuración/Cuestionario/ Limitar a una respuesta	X		X		X		
18	Una IE está de aniversario, los docentes desean compartir en sus aulas y redes sociales las actividades planificadas de manera creativa, ellos requieren diseñar la publicidad con imágenes, videos y audios. ¿Qué herramienta digital es la más pertinente? a) Canva, b) Adobe c) Word	X		X		X		
19	La maestra María está utilizando un contenido digital de otro autor e integrando en su práctica docente, que es lo correcto: a) Lo copia y comparte con la comunidad educativa. b) Lo comparte con sus estudiantes sin necesidad de referenciar al autor c) Debe de respetar su licencia y citar la procedencia de manera correcta.	X		X		X		
20	Los docentes del área de Ciencia y Tecnología están buscando información para reforzar la experiencia de aprendizaje programada. ¿Cuál de los criterios deben seguir al buscar información en la web y determinar fuentes confiables respetando los derechos de autor para compartir con sus estudiantes? a) El nombre del autor no es relevante cuando se busca información b) Verificar el sitio web que contiene la información no es fiable y tiene fines comerciales c) Verificar el sitio web que contiene la información está respaldado, es fiable y no tiene fines comerciales.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **SI EXISTE SUFICIENCIA**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. ANGEL SALVATIERRA MELGAR

DNI: 19873533

Especialidad del validador: **MATEMATICO ESTADISTICOS**

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

25 de julio del 2021



Certificado de validez de contenido del instrumento

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL							
1	El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos, ¿Cuál sería la recomendación pertinente? a) Usar guiones en las palabras b) Usar paréntesis c) Usar comillas al inicio y al final	X		X		X		
2	Los tutores de las secciones del 2º grado del nivel secundario tienen información de los estudiantes en un documento que contiene calificaciones de las distintas áreas: Apellidos, grado, sección, entre otros, los docentes desean realizar filtrado de datos. ¿En qué tipo de documento deben de trabajar? a) Presentaciones de google b) Formularios de google c) Hojas de cálculo de google	X		X		X		
3	Ruby, docente de aula de innovación pedagógica (DAIP), ha compartido con sus colegas las investigaciones que ha realizado respecto al tema de clase invertida, los colegas comentan que la información es precisa y respaldada por varias instituciones. ¿Cuáles son dichos motores de búsqueda académica que Ruby podría haber usado? a) Yahoo, Opera y Dialnet b) Google Scholar, Dialnet y Scielo c) Safari, Explorer y Dialnet	X		X		X		
4	La docente Eva para promover el uso de la tecnología desea agregar al aula virtual de Classroom a sus estudiantes con los correos grupales, esta acción lo realizo desde la opción: a) Novedades b) Trabajo en clase c) Personas	X		X		X		
5	Los docentes, al término del mes deben realizar su informe en la plataforma de "Mundo IE". Luego compartirlo con los directivos de su institución. ¿En qué herramienta de Google Workspace es posible almacenar, compartir archivos y trabajar colaborativamente de manera sincrónica desde su dispositivo? a) Google Meet b) Google Drive c) Jamboard	X		X		X		
6	Los docentes del área de Arte y Cultura realizaron el Plan de trabajo de su comisión en "Documentos de Google" de manera colaborativa en línea, para crear una copia de dichos archivos y almacenar en "MI UNIDAD". ¿Cuál es la opción a escoger y en dónde encuentro dichos archivos? a) Hacer una copia/ Meet b) Duplicar/ Gmail c) Hacer una copia / Google Drive	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN							

7	Los docentes del área de Religión tienen reunión colegiada, la coordinadora programa desde su Smartphone. ¿Con qué herramienta programó para tener la reunión virtual y puedan interactuar? a) Google Classroom b) Google Sites c) Google Meet	X		X		X		
8	Un DAIP comparte de manera habitual recursos educativos, actividades institucionales, así como eventos, los estudiantes y maestros pueden comentar, compartir, seguir y darle "Me gusta". De cuál de las redes sociales estamos hablando a) Página web de Sites b) Canal de YouTube c) Página del Facebook	X		X		X		
9	Una docente ha decidido aplicar a los estudiantes un cuestionario para recoger información sobre los saberes previos y los aprendizajes después de la sesión, realizar el monitoreo y retroalimentación de los estudiantes ¿Qué aplicativo de Google debe utilizar? a) Google Drive b) Google Form c) Google Meet	X		X		X		
10	La maestra Giovanna desea tener una clase motivadora con sus estudiantes y conocer más sobre su distrito, generando preguntas en una plataforma gratuita y de interfaz amigable para que participen de manera amena y visualicen las respuestas dadas automáticamente, por este motivo ha utilizado la plataforma Mentimeter. ¿Cuál es una de las características de esta plataforma: a) Permite generar reportes de la participación de los estudiantes b) Permite la evaluación continua y dar una retroalimentación a sus respuestas. c) Permite generar el debate entre los participantes	X		X		X		
11	Se desea trabajar colaborativamente sobre las evaluaciones de los estudiantes a través de la cuenta institucional de Google Workspace entre los directivos, docentes y auxiliares de educación. ¿A través de cuál es la mejor manera de compartir para realizar dicho trabajo? a) GMAIL b) Unidad Compartida c) Calendario	X		X		X		
12	Los docentes del área de Educación para el Trabajo desean utilizar las herramientas de Google Workspace en sus sesiones. Classroom es una de sus herramientas que se puede trabajar de manera articulada con otras herramientas. ¿Cuáles son dichas herramientas? a) Skype y zoom b) Meet y Jamboard c) Zoom y Moodle	X		X		X		
13	Los docentes del área de Comunicación han programado un debate virtual con sus estudiantes sobre el tema de "Las Netiquetas" a través de la plataforma google meet. ¿Sobre qué trata las Netiquetas? a) La acción de etiquetar a los amigos y compañeros en las redes sociales b) Las normas de comportamiento y buenos modales para una convivencia sana cuando interactuamos en Internet. c) El control de la información personal, fotos y videos que publican en internet.	X		X		X		

14	Los docentes del área de inglés requieren gestionar datos y hacer gráficos estadísticos para representar los porcentajes de los estudiantes que se encuentran en el nivel "inicio" y dar el reforzamiento respectivo ¿Qué herramientas podría usar? a) Gmail y drive. b) Excel y hojas de Cálculo de Google. c) Presentaciones y Word.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Los docentes de las áreas curriculares desean elaborar materiales educativos, en formato digital, para fortalecer el aprendizaje lúdico con el objetivo de facilitar el desarrollo de las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales ¿Qué herramientas digitales deben usar los docentes? a) Calendar - Sities b) Bloger - Kahoo c) Kahoot - Mentimeter	X		X		X	X	
16	En una reunión virtual, los docentes del área de Ciencias Sociales deben informar sobre las actividades del Bicentenario, realizarán una presentación con contenido digital y que permita trabajar colaborativamente ¿Cuál es la aplicación adecuada para trabajar de manera colaborativa y realizar la presentación? a) Google Keep b) Presentación de google c) Classroom	X		X		X		
17	Los docentes del área de matemática tienen programado el concurso de ONEM y están elaborando una evaluación en Google Form. ¿Cómo podrían hacer para que las preguntas se muestren a los estudiantes de forma aleatoria? a) Configuración/General/Limitar a una respuesta b) Configuración/Presentación/ Orden de preguntas aleatorio c) Configuración/Cuestionario/ Limitar a una respuesta	X		X		X		
18	Una IE está de aniversario, los docentes desean compartir en sus aulas y redes sociales las actividades planificadas de manera creativa, ellos requieren diseñar la publicidad con imágenes, videos y audios. ¿Qué herramienta digital es la más pertinente? a) Canva, b) Adobe c) Word	X		X		X		
19	La maestra María está utilizando un contenido digital de otro autor e integrando en su práctica docente, que es lo correcto: a) Lo copia y comparte con la comunidad educativa. b) Lo comparte con sus estudiantes sin necesidad de referenciar al autor c) Debe de respetar su licencia y citar la procedencia de manera correcta.	X		X		X		
20	Los docentes del área de Ciencia y Tecnología están buscando información para reforzar la experiencia de aprendizaje programada. ¿Cuál de los criterios deben seguir al buscar información en la web y determinar fuentes confiables respetando los derechos de autor para compartir con sus estudiantes? a) El nombre del autor no es relevante cuando se busca información b) Verificar el sitio web que contiene la información no es fiable y tiene fines comerciales c) Verificar el sitio web que contiene la información está respaldado, es fiable y no tiene fines comerciales.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Piero Guillermo Zaldívar Cuya

DNI: 10190606

Especialidad del validador: Psicología – Ciencias Sociales

..... de julio del 2021

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

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

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

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



Firma

Certificado de validez de contenido del instrumento

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL							
1	El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos, ¿Cuál sería la recomendación pertinente? a) Usar guiones en las palabras b) Usar paréntesis c) Usar comillas al inicio y al final	X		X		X		
2	Los tutores de las secciones del 2º grado del nivel secundario tienen información de los estudiantes en un documento que contiene calificaciones de las distintas áreas: Apellidos, grado, sección, entre otros, los docentes desean realizar filtrado de datos. ¿En qué tipo de documento deben de trabajar? a) Presentaciones de google b) Formularios de google c) Hojas de cálculo de google	X		X		X		
3	Ruby, docente de aula de innovación pedagógica (DAIP), ha compartido con sus colegas las investigaciones que ha realizado respecto al tema de clase invertida, los colegas comentan que la información es precisa y respaldada por varias instituciones. ¿Cuáles son dichos motores de búsqueda académica que Ruby podría haber usado? a) Yahoo, Opera y Dialnet b) Google Scholar, Dialnet y Scielo c) Safari, Explorer y Dialnet	X		X		X		
4	La docente Eva para promover el uso de la tecnología desea agregar al aula virtual de Classroom a sus estudiantes con los correos grupales, esta acción lo realizó desde la opción: a) Novedades b) Trabajo en clase c) Personas	X		X		X		
5	Los docentes, al término del mes deben realizar su informe en la plataforma de "Mundo IE". Luego compartirlo con los directivos de su institución. ¿En qué herramienta de Google Workspace es posible almacenar, compartir archivos y trabajar colaborativamente de manera sincrónica desde su dispositivo? a) Google Meet b) Google Drive c) Jamboard	X		X		X		
6	Los docentes del área de Arte y Cultura realizaron el Plan de trabajo de su comisión en "Documentos de Google" de manera colaborativa en línea, para crear una copia de dichos archivos y almacenar en "MI UNIDAD". ¿Cuál es la opción a escoger y en dónde encuentro dichos archivos? a) Hacer una copia/ Meet b) Duplicar/ Gmail c) Hacer una copia / Google Drive	X		X		X		

	DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Los docentes del área de Religión tienen reunión colegiada, la coordinadora programa desde su Smartphone. ¿Con qué herramienta programó para tener la reunión virtual y puedan interactuar? a) Google Classroom b) Google Sites c) Google Meet	X		X		X		
8	Un DAIP comparte de manera habitual recursos educativos, actividades institucionales, así como eventos, los estudiantes y maestros pueden comentar, compartir, seguir y darle "Me gusta". De cuál de las redes sociales estamos hablando a) Página web de Sites b) Canal de YouTube c) Página del Facebook	X		X		X		
9	Una docente ha decidido aplicar a los estudiantes un cuestionario para recoger información sobre los saberes previos y los aprendizajes después de la sesión, realizar el monitoreo y retroalimentación de los estudiantes ¿Qué aplicativo de Google debe utilizar? a) Google Drive b) Google Form c) Google Meet	X		X		X		
10	La maestra Giovanna desea tener una clase motivadora con sus estudiantes y conocer más sobre su distrito, generando preguntas en una plataforma gratuita y de interfaz amigable para que participen de manera amena y visualicen las respuestas dadas automáticamente, por este motivo ha utilizado la plataforma Mentimeter. ¿Cuál es una de las características de esta plataforma: a) Permite generar reportes de la participación de los estudiantes b) Permite la evaluación continua y dar una retroalimentación a sus respuestas. c) Permite generar el debate entre los participantes	X		X		X		
11	Se desea trabajar colaborativamente sobre las evaluaciones de los estudiantes a través de la cuenta institucional de Google Workspace entre los directivos, docentes y auxiliares de educación. ¿A través de cuál es la mejor manera de compartir para realizar dicho trabajo? a) GMAIL b) Unidad Compartida c) Calendario	X		X		X		
12	Los docentes del área de Educación para el Trabajo desean utilizar las herramientas de Google Workspace en sus sesiones. Classroom es una de sus herramientas que se puede trabajar de manera articulada con otras herramientas. ¿Cuáles son dichas herramientas? a) Skype y zoom b) Meet y Jamboard c) Zoom y Moodle	X		X		X		
13	Los docentes del área de Comunicación han programado un debate virtual con sus estudiantes sobre el tema de "Las Netiquetas" a través de la plataforma google meet. ¿Sobre qué trata las Netiquetas? a) La acción de etiquetar a los amigos y compañeros en las redes sociales b) Las normas de comportamiento y buenos modales para una convivencia sana cuando interactuamos en Internet. c) El control de la información personal, fotos y videos que publican en internet.	X		X		X		

14	Los docentes del área de inglés requieren gestionar datos y hacer gráficos estadísticos para representar los porcentajes de los estudiantes que se encuentran en el nivel "inicio" y dar el reforzamiento respectivo ¿Qué herramientas podría usar? a) Gmail y drive. b) Excel y hojas de Cálculo de Google. c) Presentaciones y Word.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Los docentes de las áreas curriculares desean elaborar materiales educativos, en formato digital, para fortalecer el aprendizaje lúdico con el objetivo de facilitar el desarrollo de las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales ¿Qué herramientas digitales deben usar los docentes? a) Calendar - Sities b) Bloger - Kahoo c) Kahoot - Mentimeter	X		X		X	X	
16	En una reunión virtual, los docentes del área de Ciencias Sociales deben informar sobre las actividades del Bicentenario, realizarán una presentación con contenido digital y que permita trabajar colaborativamente ¿Cuál es la aplicación adecuada para trabajar de manera colaborativa y realizar la presentación? a) Google Keep b) Presentación de google c) Classroom	X		X		X		
17	Los docentes del área de matemática tienen programado el concurso de ONEM y están elaborando una evaluación en Google Form. ¿Cómo podrían hacer para que las preguntas se muestren a los estudiantes de forma aleatoria? a) Configuración/General/Limitar a una respuesta b) Configuración/Presentación/ Orden de preguntas aleatorio c) Configuración/Cuestionario/ Limitar a una respuesta	X		X		X		
18	Una IE está de aniversario, los docentes desean compartir en sus aulas y redes sociales las actividades planificadas de manera creativa, ellos requieren diseñar la publicidad con imágenes, videos y audios. ¿Qué herramienta digital es la más pertinente? a) Canva, b) Adobe c) Word	X		X		X		
19	La maestra María está utilizando un contenido digital de otro autor e integrando en su práctica docente, que es lo correcto: a) Lo copia y comparte con la comunidad educativa. b) Lo comparte con sus estudiantes sin necesidad de referenciar al autor c) Debe de respetar su licencia y citar la procedencia de manera correcta.	X		X		X		
20	Los docentes del área de Ciencia y Tecnología están buscando información para reforzar la experiencia de aprendizaje programada. ¿Cuál de los criterios deben seguir al buscar información en la web y determinar fuentes confiables respetando los derechos de autor para compartir con sus estudiantes? a) El nombre del autor no es relevante cuando se busca información b) Verificar el sitio web que contiene la información no es fiable y tiene fines comerciales c) Verificar el sitio web que contiene la información está respaldado, es fiable y no tiene fines comerciales.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Milagritos Leonor Rodriguez Rojas

DNI: 21069112

Especialidad del validador: Metodóloga

07 de Agosto del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del validador

Anexo 3: Matriz de operacionalización de la variable
Competencia digital docente

Dimensiones	indicadores	ítems	Escala y valores	Niveles o rangos	
Información y alfabetización informacional	Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.	1 al 2	Escala ordinal De tipo dicotómico Incorrecto (0) Correcto (1)	Inicio (00-10)	
	Evaluación de información, datos y contenidos digitales.	3 al 4			
	Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.	5 al 6			
Comunicación y colaboración	Interacción mediante tecnologías digitales.	7		Correcto (1)	Proceso (11-15)
	Compartir información y contenidos digitales.	8			
	Participación ciudadana en línea.	9 al 10			
	Colaboración mediante canales digitales.	11 al 12			
	Netiquetas.	13			
	Gestión de la identidad digital.	14			
Creación de contenido digital	Desarrollo de contenidos digitales	15 al 16			Logrado (1 a 20)
	Integración y reelaboración de contenidos digitales.	17 al 18			
	Derechos de autor y licencias.	19 al 20			

Anexo 4: Ficha técnica de la variable competencia digital docente

Título del instrumento	Cuestionario de competencias digital docente
Autora	Rosario Ruvi Anaya Garay
Contextualizado	Rosario Ruvi Anaya Garay
Objetivo	Conocer el nivel de desarrollo de la competencia digital docente
Forma de aplicación	Formulario - Online
Cantidad de ítems	20
Tiempo de aplicación	30 minutos
Escala de medición	Dicotómica
Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario (Tipo prueba)
Administración	Individual
Dimensiones evaluadas	Información y alfabetización informacional Comunicación y colaboración Creación de contenido digital
Evaluación de expertos	4 jueces
Fiabilidad	0,801
Fecha de trabajo	2021

Anexo 5: Cuestionario de evaluación

El siguiente documento tiene como objetivo recoger los saberes de los docentes, respecto a la competencia digital docente.

DIMENSIÓN 1: INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

1. El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos, ¿Cuál sería la recomendación pertinente?

- a) Usar guiones en las palabras
- b) Usar paréntesis
- c) Usar comillas al inicio y al final

2. Los tutores de las secciones del 2º grado del nivel secundario tienen información de los estudiantes en un documento que contiene calificaciones de las distintas áreas: Apellidos, grado, sección, entre otros, los docentes desean realizar filtrado de datos. ¿En qué tipo de documento deben de trabajar?

- a) Presentaciones de google
- b) Formularios de google
- c) Hojas de cálculo de google

3. Ruby, docente de aula de innovación pedagógica (DAIP), ha compartido con sus colegas las investigaciones que ha realizado respecto al tema de clase invertida, los colegas comentan que la información es precisa y respaldada por varias instituciones. ¿Cuáles son dichos motores de búsqueda académica que Ruby podría haber usado?

- a) Yahoo, Opera y Dialnet
- b) Google Scholar, Dialnet y Scielo
- c) Safari, Explorer y Dialnet

4. La docente Eva para promover el uso de la tecnología desea agregar al aula virtual de Classroom a sus estudiantes con los correos grupales, esta acción lo realizó desde la opción:

- a) Novedades
- b) Trabajo en clase
- c) Personas

5. Los docentes, al término del mes deben realizar su informe en la plataforma de "Mundo IE". Luego compartirlo con los directivos de su institución. ¿En qué herramienta de Google Workspace es posible almacenar, compartir archivos y trabajar colaborativamente de manera sincrónica desde su dispositivo?

- a) Google Meet
- b) Google Drive
- c) Jamboard

6. Los docentes del área de Arte y Cultura realizaron el Plan de trabajo de su comisión en "Documentos de Google" de manera colaborativa en línea, para crear una copia de dichos archivos y almacenar en "MI UNIDAD". ¿Cuál es la opción a escoger y en dónde encuentro dichos archivos?

- a) Hacer una copia/ Meet
- b) Duplicar/ Gmail
- c) Hacer una copia / Google Drive

DIMENSIÓN 2:

COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN

7. Los docentes del área de Religión tienen reunión colegiada, la coordinadora programa desde su Smartphone. ¿Con qué herramienta programó para tener la reunión virtual y puedan interactuar?

- a) Google Classroom
- b) Google Sites
- c) Google Meet

8. Un DAIP comparte de manera habitual recursos educativos, actividades institucionales, así como eventos, los estudiantes y maestros pueden comentar, compartir, seguir y darle "Me gusta". De cuál de las redes sociales estamos hablando

- a) Página web de Sites
- b) Canal de Youtube
- c) Página del facebook

9. Una docente ha decidido aplicar a los estudiantes un cuestionario para recoger información sobre los saberes previos y los aprendizajes después de la sesión, realizar el monitoreo y retroalimentación de los estudiantes

¿Qué aplicativo de Google debe utilizar?

- a) Google Drive
- b) Google Form
- c) Google Meet

10. La maestra Giovanna desea tener una clase motivadora con sus estudiantes y conocer más sobre su distrito, generando preguntas en una plataforma gratuita y de interfaz amigable para que participen de manera amena y visualicen las respuestas dadas automáticamente, por este motivo ha utilizado la plataforma Mentimeter. ¿Cuál es una de las características de esta plataforma:

- a) Permite generar reportes de la participación de los estudiantes
- b) Permite la evaluación continua y dar una retroalimentación a sus respuestas.
- c) Permite generar el debate entre los participantes

11. Se desea trabajar colaborativamente sobre las evaluaciones de los estudiantes a través de la cuenta institucional de Google Workspace entre los directivos, docentes y auxiliares de educación. ¿A través de cuál es la mejor manera de compartir para realizar dicho trabajo?

- a) GMAIL
- b) Unidad Compartida
- c) Calendario

12. Los docentes del área de Educación para el Trabajo desean utilizar las herramientas de Google Workspace en sus sesiones. Classroom es una de sus herramientas que se puede trabajar de manera articulada con otras herramientas. ¿Cuáles son dichas herramientas?

- a) Skype y zoom
- b) Meet y Jamboard
- c) Zoom y Moodle

13. Los docentes del área de Comunicación han programado un debate virtual con sus estudiantes sobre "Las Netiquetas" a través del MEET. ¿De qué están tratando?

- a) Sobre la acción de etiquetar a los amigos y compañeros en las redes sociales
- b) Sobre las normas de comportamiento y buenos modales para una convivencia sana cuando interactuamos en Internet.
- c) Sobre el control de la información personal, fotos y videos que publican en internet.

14. Los docentes del área de inglés requieren gestionar datos y hacer gráficos estadísticos para representar los porcentajes de los estudiantes que se encuentran en el nivel "inicio" y dar el reforzamiento respectivo ¿Qué herramientas podría usar?

- a) Gmail y drive.
- b) Excel y hojas de Cálculo de Google.
- c) Presentaciones y Word.

DIMENSIÓN 3:

CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

15. Los docentes de las áreas curriculares desean compartir materiales educativos en formato digital para aprender de manera lúdica con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales ¿Cuál de ellas debe utilizar para su producción?

- a) Calendar - Sites
- b) Bloger - Kahoo
- c) Kahoot – Mentimeter

16. En una reunión virtual, los docentes del área de Ciencias Sociales deben informar sobre las actividades del Bicentenario, realizarán una presentación como contenido digital que puedan trabajar colaborativamente y en línea. ¿Cuál es la aplicación adecuada para trabajar de manera colaborativa?

- a) Google Keep
- b) Presentación de google
- c) Classroom

17. Los docentes del área de matemática tienen programado el concurso de ONEM y están elaborando una evaluación en Google Form. ¿Cómo podrían hacer para que las preguntas se muestren a los estudiantes de forma aleatoria?

- a) Configuración/General/Limitar a una respuesta
- b) Configuración/Presentación/ Orden de preguntas aleatorio
- c) Presentación/Cuestionario/ Limitar a una respuesta

18. Una IE está de aniversario, los docentes desean compartir en sus aulas y redes sociales las actividades planificadas de manera creativa, ellos requieren diseñar la publicidad con imágenes, videos y audios. ¿Qué herramienta digital es la más pertinente?

- a) Canva,
- b) Adobe
- c) Word

19. La maestra María está utilizando un contenido digital de otro autor e integrando en su práctica docente, que es lo correcto:

- a) Lo copia y comparte con la comunidad educativa.
- b) Lo comparte con sus estudiantes sin necesidad de referenciar al autor
- c) Debe de respetar su licencia y citar la procedencia de manera correcta.

20. Los docentes del área de Ciencia y Tecnología están buscando información para reforzar la experiencia de aprendizaje programada. ¿Cuál de los criterios deben seguir al buscar información en la web y determinar fuentes confiables respetando los derechos de autor para compartir con sus estudiantes?

- a) El nombre del autor no es relevante cuando se busca información
- b) Verificar el sitio web que contiene la información no es fiable y tiene fines comerciales
- c) Verificar el sitio web que contiene la información está respaldado, es fiable y no tiene fines comerciales.

CLAVES:

1c 2c 3b 4c 5b 6c 7c 8c 9b 10b
11b 12b 13b 14b 15c 16b 17b 18a 19c 20c

Anexo 8: Print del formulario de google

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Se han guardado todos los cambios en Drive Enviar

Preguntas Respuestas **20** Configuración Puntos totales: 20



Sección 1 de 5

CUESTIONARIO:
COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Estimado docente, las preguntas que a continuación formulamos forman parte de una investigación que tiene como objetivo recoger los saberes respecto a la competencia digital docente, para lo cual necesitamos su colaboración y apoyo. Por consiguiente, marcarás tu respuesta para cada una de las preguntas en una de las opciones según considere conveniente y refleje su situación real.

Preguntas Respuestas **20** Configuración Puntos totales: 20



Alfabetización Informacional

Las personas alfabetizadas en información pueden:



Identificar + Buscar + Evaluar + Usar + Aplicar
más adecuadamente la **Información**

1. El docente Roberto desea hacer una búsqueda exacta en el navegador de Google para compartir recursos educativos. ^{*}
¿Cuál sería la recomendación pertinente?

- a) Usar guiones en las palabras
- b) Usar paréntesis
- c) Usar comillas al inicio y al final

Anexo 9: Carta de otorgamiento de permiso para aplicación de investigación



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 5 de julio de 2021
Carta P. 0583-2021-UCV-VA-EPG-P01/3

Lic.
Victoria Mirta Vega Arias
DIRECTORA
Institución Educativa "Raúl Porras Barrenechea"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ANAYA GARAY, ROSARIO RUVI; identificada con DNI N° D9602828 y con código de matrícula N° 7000325010; estudiante del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de DOCTORA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Programa Conéctate para desarrollar la competencia digital docente en una Institución Educativa de Lima Norte, 2021

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador ANAYA GARAY, ROSARIO RUVI asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,




Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
ESCUELA DE POSGRADO
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE


Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Anexo 10: Carta de autorización para la aplicación de investigación

 "AÑO DEL BICENTENARIO: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
"RAÚL PORRAS BARRENECHEA"**
UGEL 04 – COMAS
Código modular: 0437350



Lima, 27 de octubre del 2021
Sr.
Dr. Carlos Venturo Orbegoso
Jefe
Escuela de Postgrado UCV Filial Lima
Campus Lima Norte

De mi mayor consideración:


Con la presente le hago llegar el saludo de la Institución Educativa "Raúl Porras Barrenechea", además le informo que la Dirección ha decidido otorgar el permiso a su estudiante Anaya Garay Rosario Ruvi; identificada con DNI 09602828 para realizar su estudio de investigación de la tesis titulada "Programa Conéctate para desarrollar la competencia digital docente en una Institución Educativa de Lima, 2021" que con ello busca desarrollar su tesis conducente al grado de Doctora en Educación.

Este permiso se aplica únicamente bajo los fines señalados a su carta P.0583-2021-UCV-VA-EPG-F01/J y el compromiso de que la estudiante hará llegar los resultados a este despacho.

En tal sentido, se dará las facilidades correspondientes a la estudiante con la esperanza de que esta investigación sea fructífera tanto para ella como para nuestra institución.

Expresando los sentimientos de mi mayor consideración me despido.

Atentamente.



Sito: Jr. Lima 4ta cuadra s/n - Raúl Porras Barrenechea - Carabaylo - Teléfono 5448350 / 988452228

Anexo 11: Data - Prueba piloto

BASE DE DATOS																					
VARIABLE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	aciertos
1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5
2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	7
3	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	15
5	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	11
6	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	7
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	14
8	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	7
9	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	15
10	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	8
11	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7
12	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	15
13	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	7
14	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16
15	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	10
16	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
18	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	8
19	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	6
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7
Totales	11	8	12	11	15	10	15	14	7	12	12	7	10	10	10	12	12	11	10	7	
p	0.55	0.4	0.6	0.55	0.75	0.5	0.75	0.7	0.35	0.6	0.6	0.35	0.5	0.5	0.5	0.6	0.6	0.55	0.5	0.35	
q	0.45	0.6	0.4	0.45	0.25	0.5	0.25	0.3	0.65	0.4	0.4	0.65	0.5	0.5	0.5	0.4	0.4	0.45	0.5	0.65	
p*q	0.25	0.24	0.24	0.25	0.19	0.25	0.19	0.21	0.23	0.24	0.24	0.23	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.25	0.25	0.23	

Anexo 12: Data - Prueba Post test

BASE DE DATOS																											
VARIABLE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE																											
U J E T O S	D1: Información y alfabetización informativa						TD1	D2: Comunicación y colaboración							TD2	D3: Creación de contenido digital						TD3	TOTAL DIMENSIONES			T.D	aciertos
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13		14	15	16	17	18	19		20	TD1	TD2		
1	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	0	0	1	0	1	5	0	1	1	1	0	0	3	5	5	3	13
2	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	1	0	5	1	1	0	1	1	0	4	4	5	4	13
3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	6	8	6	20
4	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	5	8	6	19
5	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	6	8	6	20
6	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	5	8	6	19
7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	6	8	5	19
8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	6	8	6	20
9	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	5	8	6	19
10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	6	7	6	19
11	0	1	1	1	1	0	4	1	1	0	0	1	0	1	1	5	1	1	0	1	0	1	4	4	5	4	13
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	6	7	6	19
13	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	0	1	0	1	1	5	0	1	1	1	0	0	3	4	5	3	12
14	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	5	8	6	19
15	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	0	1	5	6	8	5	19
16	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	6	5	7	6	18
17	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	6	8	6	20
18	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	0	1	1	5	6	8	5	19
19	1	0	0	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	0	1	5	1	0	1	1	0	1	4	4	5	4	13
20	1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	0	6	1	1	0	0	0	1	3	3	6	3	12

Anexo 13: Programa de intervención: Conéctate

1. Datos generales

Título: Propuesta para el uso de las herramientas digitales y posterior aplicación del Programa “Conéctate” en docentes del nivel secundario de una Institución Educativa en Lima.

Duración: 5 meses

Autora: Mg. Rosario Ruvi Anaya Garay.

Tipo de programa: Virtual

2. Beneficiarios

- Directos: Docentes de las diferentes áreas curriculares
- Indirectos: Directivos, Auxiliares de Educación, estudiantes.

3. Fundamentación

El uso eficaz de las TIC siempre ha sido una preocupación en el sector educativo, debido a los bajos niveles de competencia digital que tienen varios docentes en cada institución educativa, llegando a desnudar y ser más evidente en estos tiempos de trabajo remoto por la COVID 19, viendo las grandes necesidades y brechas presentes en el sector poniéndonos retos y desafíos, es así que se tuvo que fortalecer las capacitaciones en la correcta utilización de las herramientas digitales para potenciar e innovar de forma crítica en su labor profesional ante ello ha sido una oportunidad que se nos presentó.

En la actualidad, a pesar del apogeo tecnológico; se observa aún ciertas debilidades en la utilización de las TIC para mejorar el desarrollo de la competencia digital docente, de allí es que surge la necesidad de investigar y proponer un programa experimental que contribuya a los docentes y meritorios, para que obtengan mejores resultados en el proceso enseñanza aprendizaje a través de uso de las TIC con el dominio de la competencia digital. Asimismo, este programa hace uso de herramientas digitales gratuitos que desarrollan las competencias digitales en los docentes; tales como las herramientas Kahoot,

Mentimeter, entre otros. Por las razones explicadas, esta propuesta resulta ser idónea para alcanzar los objetivos planteados.

El programa Conéctate se fundamenta en las competencias digitales docentes; planteadas por distintos organismos internacionales y el MINEDU, a través de lineamientos y el Marco del Buen Desempeño Docente de Educación Básica Regular (EBR). Así mismo, el Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente (RVM 014-2021-MINEDU), en la competencia 11 que se viene trabajando en el MINEDU a través de la DITE. Para el diseño del presente programa experimental, se considera la teoría Conectivista de George Siemens quien plantea como una nueva teoría de aprendizaje hacia la era digital, que se logra concebir como una alternativa a las teorías conductista, cognitivista y constructivista para explicar el conocimiento y el proceso del aprendizaje, integrando el uso de las redes de Internet para su manipulación y aprovechamiento.

4. Impacto de la propuesta en los beneficiarios

En los beneficiarios directos,

La investigación demostró que el programa Conéctate incrementa el logro de la competencia digital docente en el nivel secundario. Resultante de la propuesta que el programa se refuerce constantemente como función de los DAIP para poder empoderar a los docentes de manera efectiva en distintas plataformas y herramientas digitales. El logro, se alcanzó implementando necesidades de los docentes para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, es decir, que se trabajó adaptando a las necesidades, contexto de cada docente, y complementando con algunos aplicativos interesantes para su uso y la aplicación del programa Conéctate lo cual se traduce en impacto positivo no sólo para los docentes si no para los estudiantes de la I.E.

En los beneficiarios indirectos,

Los estudiantes que alcanzaron a recibir sus clases en tiempos de trabajo remoto y su interés de participar en las inducciones dadas de manera semanal y la aplicación de lo aprendido en los desarrollos de sus actividades y envíos

de evidencias, esto beneficiaría en la posibilidad de mejorar el posicionamiento de sus habilidades en el uso de las herramientas digitales.

5. Propuesta

En seguida de analizados los resultados, y teniendo en cuenta, la importancia de la definición de la competencia digital docente, la propuesta se resume en:

Primero: Aplicación del programa Conéctate, para el logro de la competencia digital docente en el nivel secundario dentro de un horario establecido por mutuo acuerdo entre la dirección y los docentes en una asamblea general apuntando hacia una transformación de la educación siendo la innovación uno de los retos de la Institución Educativa.

Segundo: Aplicación del programa Conéctate, para el logro de la competencia digital docente, como un programa de beneficio adicional para todos los docentes del nivel secundario, donde se pueda integrar los conocimientos aprendidos a través del trabajo colaborativo para una labor pedagógica eficaz que redunde en los estudiantes en un aprendizaje significativo.

Tercero: Ajuste de los temas y aplicaciones tecnológicas necesarios con el contenido adecuado que permita evaluar y evidenciar el logro de la competencia.

6. Objetivos

Objetivo general:

Aplicar el programa “Conéctate” en los docentes del nivel secundario para mejorar el uso de las herramientas digitales y desarrollar sus competencias digitales.

Objetivos específicos:

- Incrementar en la Información y alfabetización informacional de la competencia digital docente en el nivel secundario a través de búsquedas de información de acuerdo a las necesidades y desafíos que se presenten.
- Incrementar en la comunicación y colaboración de la competencia digital docente en el nivel secundario a través de talleres de Inter aprendizaje.
- Incrementar en la creación de contenidos digitales de la competencia

digital docente en el nivel secundario utilizando aplicativos y herramientas trabajadas en los talleres del programa Conéctate.

- Involucrar a los docentes de las distintas áreas curriculares en la aplicación del programa conéctate, previa capacitación que permita conocer la relevancia de su utilización de las herramientas y plataformas digitales usando metodologías innovadoras para el logro del programa.

7. Resultados esperados

- Aplicación del programa Conéctate para la mejora del logro de la competencia digital docente.
- Sensibilización sobre la importancia del aprendizaje de las herramientas digitales para la labor pedagógica por parte de los docentes.

8. Costo de Implementación de la propuesta

Teniendo en cuenta las variaciones de la propuesta, los costos de la implementación serían:

Primero: Sin costo adicional, puesto se encuentra dentro del horario de labores.

Segundo: Las sesiones del programa Conéctate fueron 12, las cuales tuvieron una duración de 2 horas pedagógicas por sesión.

Tercero: Sin costo adicional, puesto se encuentra dentro del horario regular, y es una actividad que pertenece a las funciones del docente del aula de innovación pedagógica.

9. Actividades

El Programa Experimental Conéctate se desarrolló a través de 12 sesiones con una duración de 2 horas pedagógicas cada una, que corresponden a las 3 dimensiones de la competencia digital docente:

a) Capacitar a los docentes de las distintas áreas curriculares en la utilización de herramientas digitales para su familiarización y uso en las sesiones de aprendizaje desde el mes de mayo.

b) Indicar a los docentes el objetivo general y los específicos del programa Conéctate; así como su correcta aplicación y uso de manera permanente.

c) Evaluar la competencia digital docente en los docentes del nivel secundario, antes de la aplicación del programa; para conocer su nivel de desarrollo después de cada sesión de clases y al término de las sesiones de las dimensiones.

d) Aplicar el programa Conéctate en los docentes del nivel secundario, acorde a los lineamientos y contenidos establecidos.

10. Metodología

El presente programa ha sido desarrollado las sesiones, considerando el trabajo remoto en el que actualmente nos encontramos, ha sido de manera sincrónica y asincrónica. A través del MEET, llamadas telefónicas, grupos de WhatsApp creando un grupo con todos los docentes participantes en la investigación y por medio de ello se dieron las interacciones con los docentes. La metodología que se utilizó es la activa promoviendo la participación de todos los docentes buscando propiciar la reflexión y gestión del aprendizaje utilizando sus producciones en sus sesiones de aprendizaje.

Los videos utilizados en las sesiones que promueven el desarrollo de la competencia digital docente, por la docente usando el programa gratuito Screencastify y las grabadas del MEET ya que contamos con las cuentas institucionales de Google Workspace For Education Fundamental y compartidas en el aula virtual de classroom.

La docente propicia que durante el desarrollo de la sesión participen de manera constante, promoviendo la participación y consultas necesarias ante alguna dificultad para la elaboración de sus productos de los contenidos digitales. Creación de espacios lúdicos para mantener la motivación de docentes, estar atentos a los mensajes que brindan cada uno de los docentes y atender a sus necesidades, valorar positivamente cada aportación, ser flexible en el tiempo que les tome realizar las actividades, ya que están cargados de quehaceres educativos en estos tiempos de trabajo remoto y están en proceso de aprendizaje y empoderamiento.

En el desarrollo de las sesiones se promueve cuatro tipos de actividades que se llevan a cabo de manera secuencial los momentos claves: Identifica, analiza,

comprueba y produce. La evaluación es permanente, de manera reflexiva y formativa con la finalidad de fortalecer las habilidades digitales y brindar la retroalimentación necesaria a cada participante y proponer mejoras para la siguiente sesión. También se utilizará una evaluación de resultados considerado como pre y postes.

11. Recursos

Humanos:

Los docentes de la I.E. del nivel secundario

Materiales:

Laptop o computadora de escritorio, Smartphone, cuadernos, cuenta institucional de Google Workspace For Educación Fundamental, internet, aplicativos y software.

12. Meta

se pretende que el 100% de los docentes lleguen al nivel de logro esperado.

13. Evaluación

La evaluación del programa se realizará al inicio con la aplicación del pre test considerado en la investigación, la evaluación de proceso será a través de algunas aplicaciones trabajadas como el Kahoot, Mentimeter, formularios de google entre otros al término de cada sesión y la evaluación de salida será con la aplicación del post test. Del resultado de la evaluación de cada sesión surgen acompañamientos para una retroalimentación.

Fases del programa:

Primera fase: Evaluación de las necesidades

Antes de iniciar se toma consciencia de una necesidad de cambio ante los problemas y retos a los que enfrentamos diariamente, siendo necesario que éstos se lleven una organización en común en el ámbito institucional. Se realiza el recojo del diagnóstico a través de la evaluación de las necesidades y realizar las sesiones a modo de taller entre los docentes para poder listar e identificar los problemas y retos a los que se enfrenta la institución educativa.

Segunda fase: Planificación

En dicha fase se realizará el análisis del Programa para lo cual se tendrán en cuenta lo siguiente:

Análisis: Las acciones a ejecutar están basados al plan de capacitación docente de la institución educativa desde la sesión 1, para luego realizar el análisis de los datos, siendo los siguientes pasos:

- Comunicación a los docentes sobre los talleres para su conocimiento
- Aplicación de evaluación inicial para la determinación del nivel actual en la competencia digital docente.

Tercera fase: Diseño

El presente programa integrador, está basado en plan de capacitación anual del AIP referido al desarrollo de competencia digital docente. Es de carácter teórico-práctico, virtual, dirigido a los docentes para la mejora de la labor educativa por medio de la innovación tecnológica hacia el empoderamiento de las TIC llegando al nivel logrado para lo cual se diseñó de la siguiente manera:

- Construcción de las sesiones (4) de aprendizaje para la dimensión de información y alfabetización
- Construcción de las sesiones (4) de aprendizaje para la dimensión de comunicación y colaboración
- Construcción de las sesiones (4) de aprendizaje para la dimensión de Creación de contenido digital

Cuarta fase: Implementación:

En dicha fase se desarrolló la aplicación de las sesiones de aprendizaje, el avance de los docentes de forma grupal e individual para lo cual se tendrá en cuenta lo siguiente:

Aplicación: Desarrollo de las 12 sesiones de aprendizaje durante el periodo 2021 de manera virtual. El proceso inició con la sesión 1 de la etapa de análisis y diagnóstico se continua con la aplicación del programa Conéctate y el desarrollo de las sesiones de aprendizaje diseñadas de una duración de 2 horas cronológicas cada una. Las sesiones se basarán en metodología activa e innovadora en donde se aprende haciendo, por lo que es indispensable la participación constante de los docentes en todas las sesiones. Se abordarán los temas, de acuerdo al contenido de cada dimensión, presentando nociones básicas, revisión de casos y desarrollo de dinámicas grupales e individuales, donde el docente cumple el rol de facilitador del proceso.

Monitoreo: Estas actividades se desarrollarán de manera recurrente y paralela con las actividades de aplicación, se realizan acompañamientos continuos y el control de las aplicaciones de las actividades desarrolladas en esta fase.

Quinta fase: Evaluación

La evaluación se dará al término de cada dimensión para poder levantar los resultados inmediatamente después de completar el proceso de aprendizaje con una retroalimentación. En esta fase se abordará análisis final y conclusiones de los aprendizajes del desarrollo de la sesión con una evaluación analítica. La estrategia de evaluación de la competencia se dará por cada una de las dimensiones considerando los valores de 1 a 3 según los niveles de logro (inicio, proceso y logrado) que está constituida por las 3 dimensiones de la competencia

- ✓ Evaluación del aprendizaje para la dimensión Información y alfabetización informacional
- ✓ Evaluación del aprendizaje para la dimensión Comunicación y colaboración
- ✓ Evaluación del aprendizaje para la dimensión de Creación de contenido digital.

Anexo 15: Diseño de Sesiones de Aprendizaje del Programa Conéctate

DATOS GENERALES

ÁREA	Aula de Innovación Pedagógica
ELABORADO POR	Rosario Anaya Garay
FECHA DE ELABORACIÓN	Julio del 2021
CURSO	Taller: Conéctate
CICLO	2021
SESIONES DEL PLAN	12
DURACION DE LA SESIÓN	120 minutos cada sesión

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales y permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa	Gestiona información en entornos digitales, con sentido crítico responsable y ético

DIMENSION: Información y alfabetización informacional (IAI)		
Resultado esperado de la dimensión: Al finalizar las sesiones el docente participante estará en las condiciones de identificar las estrategias de navegación para organizar, almacenar, recuperar información de pertinencia pedagógica.		
SESIÓN	TEMARIO	LOGRO ESPERADO
1 Buscamos información en navegadores web	Búsqueda de información Estrategias de y técnicas de navegación Navegadores	El docente participante navega usando técnicas y estrategias en la búsqueda de información de manera responsable para su trabajo pedagógico.
2 Filtramos información en GMAIL y otras aplicaciones.	Acceso, personalización, características, redactar correos, filtrado de información	El docente participante realiza un filtrados de información en GMAIL y diversas aplicaciones de manera correcta y pertinente.
3 Almacenamos nuestros datos en DRIVE	Características, compartir, organización, almacenamiento de datos, Gestión y recuperación de información.	Al término de la sesión el docente participante almacena y organiza sus carpetas en DRIVE, recupera información de interés educativo.
4 Almacenamos datos en dispositivos externos	Fuentes de información de calidad, creación, almacenamiento de datos en distintos espacios.	Al término de la sesión el docente participante organiza y almacena sus archivos y carpetas en dispositivos externos.
EVALUACIÓN	Observación directa, Autoevaluación, Cuestionario tipo prueba	

DIMENSION: Comunicación y colaboración (CyC)		
Resultado esperado de la dimensión: Al término de la sesión, el docente participante aplica la organización y los componentes esenciales de la aplicación google MEET- Jamboard – Calendar utilizando las herramientas digitales en sus labores pedagógicas.		
SESIÓN	TEMARIO	LOGRO ESPERADO
5 Comunicándonos en línea a través de distintas aplicaciones	Google Meet, Jamboard, Características Compartir pantalla, grabar Recursos de configuración Crear un Jamboard Facebook	El docente participante programa su reunión y administra google MEET utilizando las herramientas digitales en sus labores pedagógicas.
6 Creamos y organizamos nuestra aula virtual	Classroom 1 Características, Novedades, Trabajo en clase, Personas	El docente participante construye su aula virtual y organiza la información para sus clases virtuales en el Classroom.
7 Evaluamos y retroalimentamos en nuestra aula virtual	Classroom 2 Calificaciones, Retroalimentación Rúbricas, Experiencias de Aprendizaje	El docente participante configura la opción calificar para evaluar formativamente y retroalimentar de manera pertinente.
8 Trabajamos colaborativamente en distintas aplicaciones de Google	Aplicaciones de Google Características Compartir, colaborar, permisos. Trabajar sin conexión Descarga de documentos	El docente participante identifica y diseña contenidos en documentos de Google de manera colaborativa.
EVALUACIÓN	Observación directa, Autoevaluación, Cuestionario tipo prueba	

DIMENSION: Creación de contenido (CC)		
Resultado esperado de la dimensión: Al finalizar las sesiones, el docente participante estará en condiciones de diseñar modelos de recursos digitales para el aprendizaje en ambientes virtuales con interfaz intuitiva.		
SESIÓN	TEMARIO	LOGRO ESPERADO
9 Diseñamos contenido digital en CANVA	Producción de contenidos en diversos formatos	El docente participante diseña un contenido digital elaborados en CANVA para las sesiones educativas de su área curricular.
10 Creamos formularios y encuestas en línea	Creación de formularios Configurar y convertir en cuestionario Compartir, colaborar y dar permisos	El docente participante crea formularios convirtiendo en cuestionario o encuesta, sintetizando la información recolectada.
11 Creamos recursos educativos digitales	Kahoot Mentimeter	El docente participante crea distintos contenidos como recursos digitales para su labor pedagógica
12 Informamos respetando los derechos de autor	Información y derechos de autor Creación de salas Facebook	El docente participante determina la importancia de citar correctamente, respetando los derechos de autor.
EVALUACIÓN	Observación directa, Autoevaluación, Cuestionario tipo prueba	

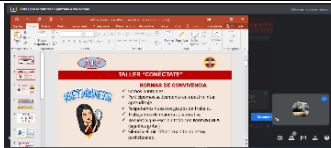
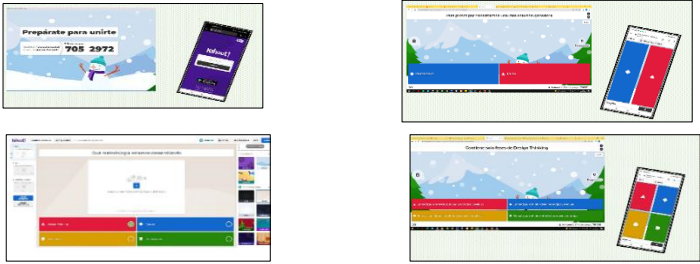
Anexo 16: Descripción de las sesiones de aprendizaje
SESIÓN 01

I. TÍTULO DE SESIÓN
Buscamos información en navegadores web

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	El docente participante navega usando técnicas y estrategias en la búsqueda de información de manera responsable para su trabajo pedagógico.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/qUStJXJ

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del google meet, recordando y compartiendo las netiquetas que debemos tener en cuenta. 
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la evaluación inicial de la competencia digital docente y sus dimensiones. Seguidamente se presenta la dimensión, el temario y la estrategia de trabajo. Recordamos cómo veníamos trabajando antes de la pandemia y las formas de trabajo que se realiza en las sesiones en estos tiempos por el contexto a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo sueles hacer la búsqueda de información en la web para tu labor pedagógica? ¿Qué son motores de búsqueda? ¿Qué navegadores usas con frecuencia? Además, se recupera los saberes previos de los participantes y promover la participación mediante el uso de la aplicación Kahoot presentando iconos e imágenes de navegadores y buscadores 
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><i>El año 2020, sin lugar a duda, quedará como uno de los años que más cambios trajo a la vida de las personas. Lo que también ha reflejado un cambio importante es la forma como la educación y las personas llevan a cabo sus labores: por medio del trabajo remoto. La educación virtual, es una forma de trabajo que se realizan en línea través de internet, interactuando en redes sociales, páginas web, aplicativos, etc. que nos permite trabajar de manera sincrónica o asincrónica y debemos contar con recursos y materiales digitales para nuestras sesiones.</i></p> </div>
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos aprovechar el uso de los navegadores y buscadores para nuestras labores pedagógicas?

		<ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y comentamos con ellos sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Conocen alguna técnica para navegar en la web? • Se presenta el propósito de la sesión. <div data-bbox="639 360 1385 488" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos a conocer los buscadores, navegadores y pasaremos a buscar información con técnicas y estrategias, interactuar en la sala virtual las experiencias que tuvieron en la práctica y plasmaremos en una diapositiva.</i></p> </div> • Se les comunica a los participantes que compartirán sus pantallas para la evaluación formativa y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
--	--	--

70 minutos

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPANAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizan un video y comentan al respecto para luego iniciar: https://www.youtube.com/watch?v=xC9gh-R65Pk • ¿Qué observaste en el video? ¿Qué navegadores y buscadores reconoces? ¿Cómo podemos borrar las cookies de nuestros equipos? • Después de observar el video opinan sobre el contenido y la importancia. <div data-bbox="639 898 967 1070" style="display: inline-block; margin-right: 20px;"> </div> <div data-bbox="999 898 1286 1070" style="display: inline-block;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • La docente explica a través de unas diapositivas a acerca de la técnica de búsqueda que nos permitirá acceder a una información confiable. <div data-bbox="624 1167 951 1301" style="display: inline-block; margin-right: 20px;"> </div> <div data-bbox="1046 1167 1358 1301" style="display: inline-block;"> </div> <div data-bbox="632 1368 959 1541" style="display: inline-block; margin-right: 20px;"> </div> <div data-bbox="1015 1368 1342 1541" style="display: inline-block;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Luego la docente explica de manera práctica en la web sobre las técnicas de búsqueda de acuerdo a sus necesidades pedagógicas y los participantes lo experimentan en sus equipos y dispositivos siguiendo las orientaciones para desarrollar la práctica y luego compartir sus pantallas. • A partir de lo explicado identifican los buscadores y las técnicas y estrategias de búsqueda. • Se solicita a los participantes que realicen las actividades, utilizando las técnicas y estrategias de búsqueda de información en la web en distintos tipos de extensiones como (ppt, pdf, jpg, png, avi, mp4, hashtag, etc.) Según la elección del tema, selección de términos entre otros. • Los participantes argumentan los resultados obtenidos de la búsqueda a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.
------------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Se orienta a los participantes en la realización de las actividades a realizar en sus diapositivas. • La docente repite las orientaciones para desarrollar las evidencias a evaluar aplicando la técnica y estrategia de búsqueda de información, refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido. • La docente indica la importancia y beneficio del tema tratado, realiza una conclusión respecto al tema en una pizarra digital jamboard y comparte los materiales en el classroom.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP “Conéctate”. • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de Google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas <p>Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: ¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría? ¿Crees que es importante el uso de las herramientas tecnológicas en estos tiempos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.



IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Mentimeter – Kahoot ➤ DRIVE Jamboard

SESIÓN 02

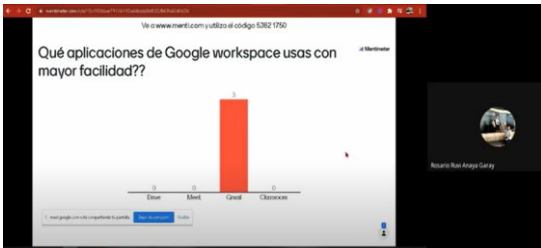
I. TÍTULO DE SESIÓN

Filtramos información en Gmail y otras aplicaciones

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

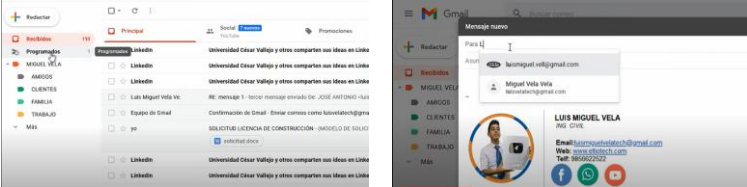


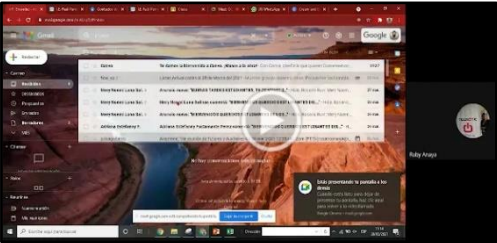
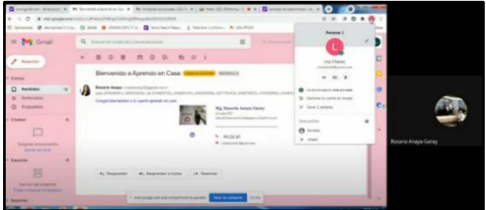
Logro esperado:	El docente participante realiza filtrados de información en GMAIL y diversas aplicaciones de manera correcta y pertinente.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/0USvaSQ


V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
		20 minutos
MOTIVACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del google meet, como en la primera sesión se les recuerda y comparte las netiquetas que debemos tener en cuenta. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">TALLER "CONÉCTATE"</p> <p style="text-align: center;">NORMAS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Somos puntuales. ✓ Participamos activamente en nuestro inter aprendizaje. ✓ Respetamos nuestros grupos de trabajo. ✓ Trabajamos de manera colaborativa ✓ Recuerda que escribir todo con MAYÚSCULA (significa gritar) ✓ silencia el micrófono cuando no estoy participando. </div>
PROBLEMATIZACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> Conversamos cómo veníamos utilizando nuestros correos electrónicos antes de la emergencia sanitaria y las utilidades de la aplicación GMAIL a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera envían sus mensajes a través del correo? ¿Cómo pueden agregar documentos de su trabajo? ¿Qué formas de envío han realizado en el trabajo remoto? ¿Cómo ubicar de manera rápida un mensaje por asunto o destinatarios? Comparten sus experiencias vividas respecto al uso del GMAIL. Se recupera los saberes previos de los participantes y promover la participación mediante el uso de la aplicación Mentimeter presentando preguntas sobre el uso de las aplicaciones
RECOJO DE SABERES PREVIOS		<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p><i>En estos últimos tiempos de trabajo remoto y hemos venido trabajando con distintos aplicativos necesarios para comunicarnos de manera sincrónica o asincrónica ya que nos trajo grandes cambios en nuestras vidas. En este sentido la importancia de contar con recursos y materiales digitales para nuestras sesiones.</i></p> </div>
INICIO		<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo podemos filtrar y fortalecer el uso del Gmail en nuestras labores pedagógicas y cuál es su importancia? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y comentamos con ellos sus

	<p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Conocen la forma de buscar información a través del filtrado?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se presenta el propósito de la sesión. <p><i>Hoy aprenderemos a conocer el filtrado de información en GMAIL y diversas aplicaciones, continuando el uso de técnicas y estrategias, comentan sobre las experiencias que tuvieron en la práctica y plasmaremos en un jamboard.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica a los participantes que compartirán sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
--	---------------------------------	--

80 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>Se les envía con anticipación los videos y materiales al classroom para desarrollar la clase invertida https://www.youtube.com/watch?v=-vUwzr5Hu-E</p>  <ul style="list-style-type: none"> Después de observar el video realizamos algunas preguntas sobre el contenido y la importancia, comentan al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿Podemos programar fecha y hora de envío de un correo? ¿Cuántas formas de envío de correos podemos realizar? Se realiza una demostración sobre las formas de envío de los correos, el ícono, las características y personalización de GMAIL. Se realiza la sesión de manera práctica dando ejemplos de envío acompañados de firmas digitales cada participante lo ejecuta en sus dispositivos a partir de las orientaciones de la docente de acuerdo a las necesidades pedagógicas, desde sus correos institucionales.   <ul style="list-style-type: none"> Realizan búsqueda de información a través del uso de la lupa para ubicar de manera rápida los mensajes archivos recibidos y enviados en el GMAIL y otras aplicaciones.  <ul style="list-style-type: none"> Comparten pantalla de la práctica desarrollado a través de la participación voluntaria.  <ul style="list-style-type: none"> Los participantes argumentan los resultados obtenidos de la búsqueda a través de los nuevos
-------------------	---	---

		<p>conocimientos en su aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se orienta a los participantes en la realización de las actividades a realizar el jamboard de su cuenta institucional. • La docente indica el beneficio y la importancia del uso del filtrado de información del GMAIL y otras aplicaciones realizando una conclusión respecto al tema en una pizarra digital jamboard y comparte los materiales en el classroom.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP “Conéctate”.  <ul style="list-style-type: none"> • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de Google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Demostre seguridad en comunicar mis resultados? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría? ¿Crees que es importante el uso correcto del filtrado en la aplicación de Gmail y otras aplicaciones?</i> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera identificado durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Mentimeter – Kahoot ➤ DRIVE Jamboard

SESIÓN 03


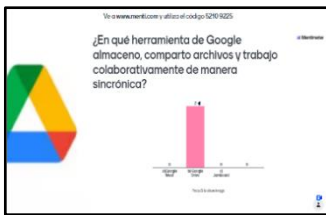

I. TÍTULO DE SESIÓN

Almacenamos nuestros datos en DRIVE

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE



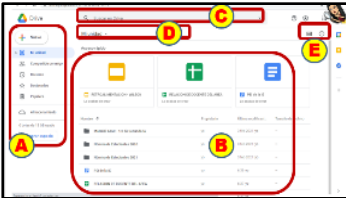
Logro esperado	Al término de la sesión el docente participante almacena y organiza sus carpetas en DRIVE, recupera información de interés educativo.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/EUFy30m

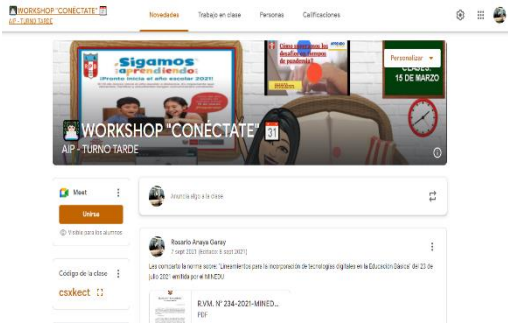
VII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, recordando las netiquetas a tener en cuenta. 
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos y conversamos cómo y cuánto se utilizaban los correos Gmail antes de la COVID-19, los beneficios y utilidades de trabajar con el DRIVE a través de las siguientes preguntas: ¿En qué herramienta de Google almaceno, comparto archivos y trabajo colaborativamente de manera sincrónica en distintos formatos? ¿Cómo podemos enviar archivos de gran capacidad a través del correo? ¿Cómo pueden enviar correos y agregar carpetas a sus mensajes? ¿Qué formas de guardar archivos y carpetas en línea conocen? ¿Qué es almacenamiento en la nube? Comparten sus hábitos vividos respecto al uso del DRIVE Se recupera los saberes previos de los participantes y promover la participación mediante el uso de la aplicación Kahoot presentando preguntas sobre el uso de las aplicaciones  
RECOJO DE SABERES PREVIOS		<ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><i>En nuestro trabajo remoto hemos venido trabajando con diferentes aplicativos inevitables para compartir y trabajar de manera sincrónica y colaborativamente que nos aportó grandes cambios en nuestras vidas. En este sentido, hay una necesidad de contar con aplicaciones de Google y recursos digitales para nuestras labores pedagógicas, trabajos colegiados y sesiones de aprendizaje.</i></p> </div>
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos trabajar de manera colaborativa con nuestros colegas del área para realizar el plan de trabajo u otro documento? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos gestionar nuestra carpeta en MI UNIDAD de forma segura o compartido en nuestra cuenta institucional?

		<ul style="list-style-type: none"> Se presenta el propósito de la sesión. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos a conocer y gestionar archivos y carpetas en nuestra UNIDAD, trabajar colaborativamente luego de compartir. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán en su UNIDAD, realizaran una captura y subirán al classroom.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
--	--	---

70 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>ESTIÓN Y ACOMPANAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se les envía con anticipación los videos y materiales al classroom para desarrollar la clase invertida y comentar sobre los beneficios de la tecnología en la educación. https://www.youtube.com/watch?v=KMQwK2DroMU&t=7s <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Después de observar el video se realiza algunas preguntas de reflexión sobre las labores que venimos desarrollando en el confinamiento social, comentan al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿Podemos trabajar colaborativamente en un archivo que se encuentra en la nube? Se realiza la sesión de manera práctica y demostrativa con ejemplos de crear carpetas, archivos, cambiar de nombre color y compartir para realizar un trabajo colaborativo, los participantes ejecutan en sus dispositivos a partir de las orientaciones de la docente de acuerdo a sus necesidades pedagógicas desde sus correos institucionales. Conocen las características del DRIVE, realizan subida de archivos desde su escritorio para la UNIDAD (archivos en distintas extensiones y carpetas) <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;"> <div data-bbox="624 1272 971 1464"> <p>Características</p> <ul style="list-style-type: none"> Es una aplicación Web. Esta basada en la nube. Permite almacenar archivos. 15 GB de almacenamiento. <p style="text-align: center;">Subir Crear Organizar Compartir</p> </div> <div data-bbox="1027 1272 1382 1473"> <p>¿Qué es Google Drive?</p> <p>Es una herramienta de almacenamiento en la nube desarrollada por Google que ofrece una serie de aplicaciones de productividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoja de Cálculo Procesador de texto Presentador Formularios </div> <div data-bbox="624 1509 971 1706">  </div> <div data-bbox="1027 1509 1382 1706"> <p>Desarrollamos el siguiente reto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear en Google Drive la Carpeta: "Proyecto de acompañamiento al estudiante". En la Carpeta elaborar el documento: "Protocolo de atención al estudiantes utilizando Google Doc". Compartir la Carpeta "Proyecto de acompañamiento al estudiante" en el Drive </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje. Se orienta a los participantes en la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en su DRIVE y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional. La docente indica las bondades de la aplicación para un trabajo colaborativo y gestión de almacenamiento de datos, realizando
--------------------------	---	--

		una conclusión respecto al tema en una pizarra digital jamboard de la sala MEET y comparte los materiales en el classroom.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP “Conéctate”.  <ul style="list-style-type: none"> • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades más recurrentes durante todo el proceso de aprendizaje de la sesión.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Mentimeter – Kahoot ➤ DRIVE Jamboard

SESIÓN 04



I. TÍTULO DE SESIÓN

Almacenamos datos en dispositivos externos

VIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	Al término de la sesión el docente participante almacena y organiza sus archivos y carpetas en dispositivos externos
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/3UFscPK

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
		30 minutos
<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN</p> <p style="text-align: center;">RECOJO DE SABERES PREVIOS</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, recordando las netiquetas a tener en cuenta. Conversamos cómo y cuánto se utilizaban los dispositivos externos antes de la COVID-19 los beneficios y utilidades de trabajar con dichos dispositivos y a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué dispositivos solían almacenar mayormente sus datos y archivos pedagógicos? ¿Crees que las memorias flash tienen los mismos beneficios que almacenar en la nube? ¿Crees que el disco duro de tu laptop que aún funciona podemos usar como un disco duro externo? ¿Qué tipo de dispositivos externos conoces? Se recupera los saberes previos de los participantes y promover la participación mediante el uso del aplicativo “Cerebriti” on line sobre los dispositivos externos. <div style="text-align: center;">  </div> Se plantea la siguiente situación. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>En nuestro trabajo pedagógico siempre hemos venido trabajando con el almacenamiento de datos para subir archivos a distintos medios y compartir. Habiendo sido una de las formas de trabajo y tener como recursos digitales para nuestras labores pedagógicas y sesiones de aprendizaje.</i></p> </div> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo podemos mejorar para realizar el almacenamiento de datos y evitar perder información? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos gestionar nuestros datos, archivos y carpetas de forma segura? Se presenta el propósito de la sesión. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos a gestionar archivos y carpetas en dispositivos externos. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán en el escritorio de su laptop, harán una captura y subirán al classroom.</i></p> </div> 	<div style="text-align: center;">  </div>

INICIO

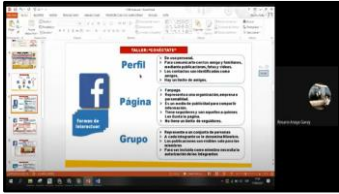
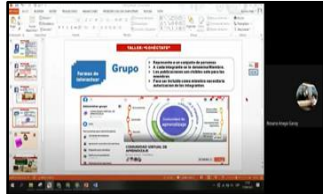
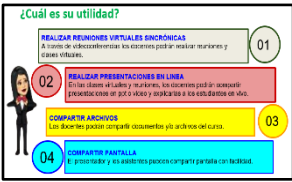


		<ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
70 minutos		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la sesión de manera práctica y demostrativa con ejemplos de crear carpetas, archivos, cambiar de nombre, buscar la ubicación de los archivos, hacer búsquedas de manera correcta, los participantes ejecutan en sus dispositivos a partir de las orientaciones de la docente.  <ul style="list-style-type: none"> Conocen la forma correcta de guardar datos y ubicarlos de manera rápida. Los participantes argumentan las acciones realizadas compartiendo sus pantallas y explican los nuevos conocimientos. Se orienta a los participantes para la realización de las actividades, capturan la pantalla de las prácticas desarrolladas y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP “Conéctate”. La docente evaluará a través de una evaluación en la aplicación del Mentimeter y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. Se realiza la METACOGNICIÓN con las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje. 

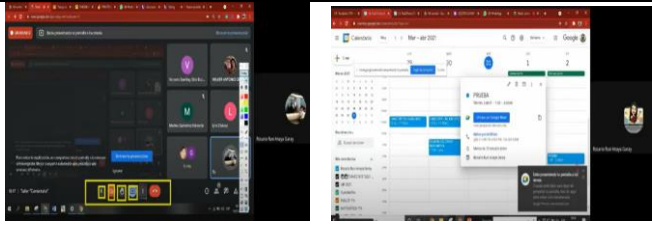

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Mentimeter – Cerebriti ➤ DRIVE Jamboard

		<ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de productos de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
--	--	--

70 minutos

DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se les envía con anticipación los videos y materiales al classroom para desarrollar la clase invertida y comentar sobre las novedades y utilidades del Google Meet y el Facebook en el uso pedagógico. https://www.youtube.com/watch?v=GkB8vLbqxT8 Después de observar el video realizamos algunas preguntas referentes a las utilidades de dicha aplicación en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿De qué manera podemos utilizar de manera pertinente el MEET? De la misma manera lo podemos realizar a través del Facebook con transmisiones de nuestras sesiones en los grupos.   <ul style="list-style-type: none"> Se realiza la sesión de manera práctica y demostrativa con ejemplos de crear una sala a través del calendario, de manera instantánea, compartir el enlace a través de varios medios según el contexto pedagógico desde sus correos institucionales.    <ul style="list-style-type: none"> Conocen las características del MEET, comparten pantalla, realizan la grabación, activar y desactivar el chat de la reunión utilizan la pizarra digital. Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.
------------	--	--

		 <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en la sala MEET y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional. • La docente indica las bondades de la aplicación para un trabajo efectivo y eficaz, realizando una conclusión respecto al tema en una pizarra digital jamboard de la sala MEET y comparte los materiales en el classroom.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP “Conéctate”.  <ul style="list-style-type: none"> • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de Google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Mentimeter ➤ Facebook - Jamboard

SESIÓN 06



I. TÍTULO DE SESIÓN

Creamos y organizamos nuestra aula virtual

XII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado:	El docente participante construye su aula virtual y organiza la información para sus clases virtuales en el Classroom.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pgfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/7UGBCZM

XIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas. 
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia una conversación cómo recogían las evidencias de sus sesiones con sus estudiantes durante el confinamiento social, los beneficios y utilidades de trabajar con el aula virtual classroom a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo tener las evidencias de manera ordenada por secciones y áreas? ¿Cómo distribuir de manera ordenada las tareas, materiales, evaluaciones entre otros? ¿cómo colocar mensajes en “novedades”? Comparten sus experiencias vividas respecto al uso del aula virtual de classroom. Recupera los saberes previos de los participantes y se promueve la participación mediante el uso de la aplicación Kahoot presentando preguntas sobre el uso de las aplicaciones 
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Después de realizar nuestras sesiones con nuestros estudiantes de manera remota hemos venido realizando la organización de un aula virtual en una educación formativa para lograr con las metas trazadas. Es por ello la importancia de contar con una aplicación para realizar de manera adecuada nuestras labores pedagógicas.</i></p> </div>
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos trabajar de manera efectiva en la organización y publicación de “trabajo en clase” con nuestros estudiantes y desarrollar satisfactoriamente una sesión y recepción de evidencias? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos organizar de manera adecuada nuestra aula virtual para nuestros estudiantes?

Hoy aprenderemos construir nuestras aulas virtuales en el classroom. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán con capturas de su aula virtual creada y presentarán en el classroom.

- Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.

70 minutos

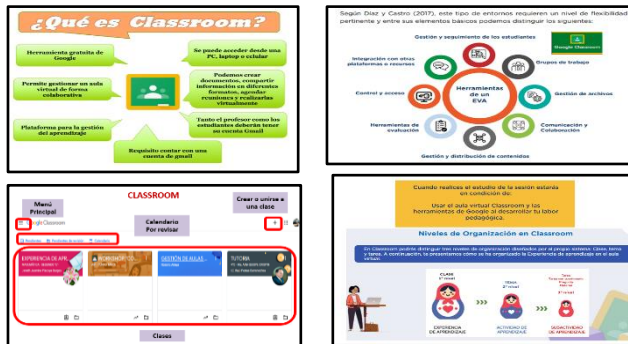
DESARROLLO

GESTIÓN Y
ACOMPAÑAMIENTO
DE LOS
APRENDIZAJES

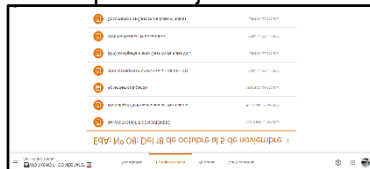
- Se les comparte con anticipación los videos y materiales al classroom para desarrollar la clase invertida <https://www.youtube.com/watch?v=gep8sG-OFuc>



- Luego de observar el video realizamos algunas preguntas referentes a dicha aplicación en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿Cuáles serían los beneficios de utilizar el classroom? ¿Cómo agregar “personas” de manera masiva?
- Se realiza la sesión de manera demostrativa y práctica con ejemplos de crear un aula virtual desde sus correos institucionales de acuerdo a lo indicado por el MINEDU con jerarquías en la creación, agregar tareas, materiales, agregar personas entre otros.



- Conocen las características del classroom como novedades, trabajo en clases, personas. Argumentan las acciones realizadas y comparten pantalla para explicar a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.



- Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en classroom y las imágenes lo suben al classroom aula virtual “AIP Conéctate “de la cuenta institucional.
- La docente indica las bondades de la aplicación realizando una conclusión respecto al tema en una pizarra del pointfix y comparte los materiales en el classroom.

20 minutos

CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP. • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de Google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría? ¿Cómo me sentí en la sesión?</i> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.
--------	------------	---

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Kahoot ➤ Pointofix

SESIÓN 07


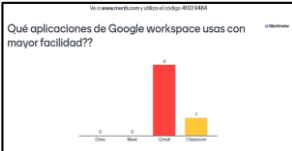

I. TÍTULO DE SESIÓN

Evaluamos y retroalimentamos en nuestra aula virtual

XIV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado:	El docente participante configura la opción calificar para evaluar formativamente y retroalimentar de manera pertinente.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/zUHugoz

XV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas.  Se inicia una conversación cómo recogían y calificaban las evidencias de sus sesiones con sus estudiantes durante el confinamiento social, los beneficios y utilidades de trabajar con el aula virtual classroom a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo calificar de manera adecuada en la evaluación formativa? ¿Cómo realizar la retroalimentación de manera adecuada? ¿De qué manera trabajar la rúbrica en las calificaciones? Comparten sus experiencias vividas respecto al trabajo desarrollado en el aula virtual de classroom.
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Recupera los saberes previos de los participantes y se promueve la participación mediante el uso de la aplicación Mentimeter presentando preguntas sobre el uso de las aplicaciones.  
RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>En la evaluación formativa que venimos trabajando lo desarrollamos de distintas maneras de acuerdo a nuestras estrategias. Ante el contexto que vivimos es importante contar con una aplicación para realizar de manera adecuada nuestras calificaciones a las evidencias entregadas por nuestros estudiantes.</i></p> </div> 	
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos trabajar de manera efectiva en la evaluación formativa con nuestros estudiantes y desarrollar satisfactoriamente una la retroalimentación? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos mejorar en el envío de la retroalimentación en las evidencias entregadas por nuestros estudiantes? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Hoy aprenderemos organizar y calificar en nuestras aulas virtuales. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán con capturas de la retroalimentación brindada en el aula virtual y presentarán en el classroom del AIP "Conéctate".</i></p> </div>	

- Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.

70 minutos

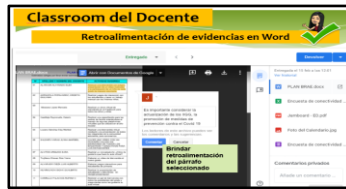
DESARROLLO

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

- La docente invita a los participantes a observar con atención el siguiente recurso educativo que lo encontramos en YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=ahXdWh4xld0&t=4s>



- Después de observar el video los participantes opinan sobre el contenido, comentan al respecto y realizamos algunas preguntas al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿Cuáles serían los beneficios de utilizar “calificaciones” en el classroom? ¿Cómo agregar un comentario en la retroalimentación?
- Se realiza la sesión de manera demostrativa y práctica con ejemplos directos sobre calificaciones en classroom mediante las rúbricas desde sus correos institucionales de acuerdo, a partir de las evidencias entregadas por los estudiantes enviando los comentarios adecuados a cada uno de ellos.



- Conocen las características de la pestaña “calificaciones” para realizar de manera adecuada y pertinente cada uno de las evidencias de los estudiantes. Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.

Classroom del Docente
Calificación con Rúbricas

Competencia: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Capacidad	Indicador	Esperado	Se genera	Se debe
Identificar información relevante	Identifica el nivel de complejidad de la evidencia para una adecuada calificación.	Identifica el nivel de complejidad de la evidencia para una adecuada calificación.	Identifica el nivel de complejidad de la evidencia para una adecuada calificación.	Identifica el nivel de complejidad de la evidencia para una adecuada calificación.
Clasificar información relevante	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.
Interpretar información relevante	Interpreta información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Interpreta información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Interpreta información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Interpreta información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.
Clasificar información relevante	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.	Clasifica información relevante de la evidencia para una adecuada calificación.



- Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado la pestaña “calificaciones de su aula virtual” con rúbricas y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional en el aula virtual AIP “Conéctate”.

		<ul style="list-style-type: none"> La docente indica las bondades de trabajar con “calificaciones” realizando una conclusión respecto al tema en una pizarra digital jamboard de la sala MEET y comparte los materiales en el classroom.
<i>20 minutos</i>		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom de la sección. La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de google y Mentimeter dando retroalimentación de manera inmediata. Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Kahoot ➤ Jamboard

SESIÓN 08


I. TÍTULO DE SESIÓN

Trabajamos colaborativamente en distintas aplicaciones de Google

XVI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado:	El docente participante identifica y diseña contenidos en documentos de Google de manera colaborativa.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/tUHny8X

XVII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

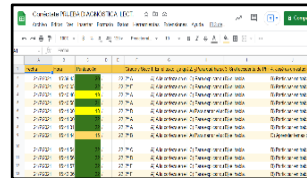
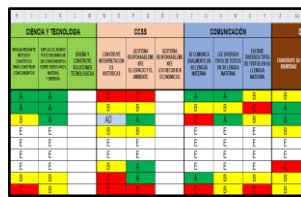
PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<p style="text-align: right;">30 minutos</p>  <ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas durante la sesión. Se inicia una conversación sobre las dificultades en el momento de un trabajo para realizar documentos en equipo, cómo y de qué manera realizar ya sea con los estudiantes y colegas, los beneficios y utilidades de trabajar en línea y de manera colaborativa en Google se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué forma podemos trabajar en un mismo documento de manera sincrónica? ¿Podemos compartir un documento en línea con varias personas? Comparten sus experiencias al respecto.
	PROBLEMATIZACIÓN	
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: <p>¿Cómo podemos trabajar de manera sincrónica con nuestros colegas y desarrollar favorablemente nuestra EdA?</p> <ul style="list-style-type: none"> Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos dar permisos de edición a los demás para trabajar de manera colaborativa en nuestras cuentas institucionales?
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta el propósito de la sesión. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos a compartir diversos archivos y trabajar colaborativamente. Comentan sus experiencias en la práctica y lo evidenciarán en "trabajo en clases" enviando las tareas en imágenes.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop "Conéctate".
		70 minutos
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> Se revisa los documentos trabajados en el correo institucional.

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

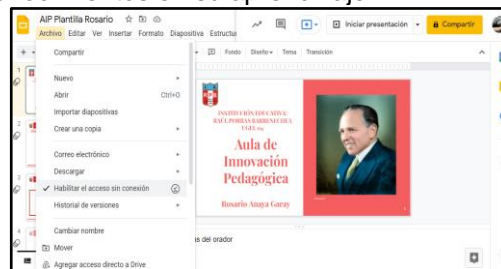
- Después de observar los documentos realizamos algunas preguntas referentes a las utilidades de dichas aplicaciones y el uso dado en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto ¿Qué documentos son más difíciles de trabajar? ¿Cómo podemos utilizar de manera pertinente cada una de las aplicaciones?



- Se desarrolla la sesión de manera práctica y demostrativa en la cuenta institucional con ejemplos de acuerdo a las necesidades tales como realizar un documento compartido, notas en hojas de cálculo y presentaciones para una exposición.



- Conocen las características de las aplicaciones de Google, compartir, colaborar, dar permisos a los colaboradores, trabajar sin conexión y descargar documentos.
- Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.




- Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en la sala MEET y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional.
- La docente indica las bondades de las aplicaciones para nuestra labor pedagógica, realizando una conclusión respecto al tema en una presentación en línea la sala MEET y comparte los materiales de evidencias en su aula virtual: Workshop "Conéctate".

20 minutos

CIERRE

EVALUACIÓN

- Los participantes envían sus productos en la opción "tareas" en el classroom denominado Workshop "Conéctate".

		 <ul style="list-style-type: none"> • La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> • Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.
--	--	--

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ DRIVE

SESIÓN 09



I. TÍTULO DE SESIÓN

Elaboramos contenidos digitales en CANVA

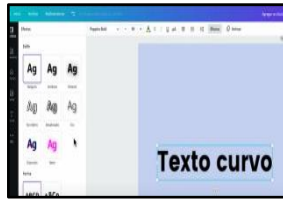
XVIII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	El docente participante diseña un contenido digital elaborados en CANVA para las sesiones educativas de su área curricular.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/MUJRfT

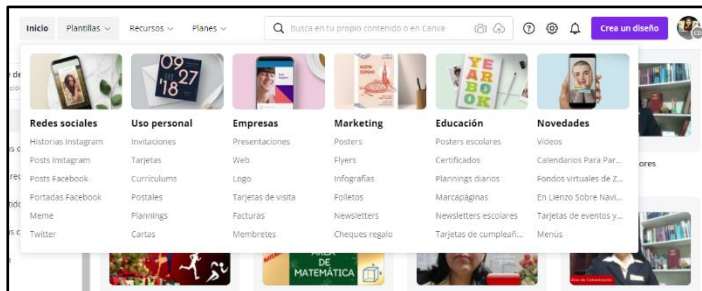
XIX. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas durante la sesión. Se inicia una conversación sobre las necesidades de gestionar recursos digitales para las labores y se realiza las siguientes preguntas: ¿Con qué herramienta podemos elaborar contenidos educativos como flyer, comunicado entre otros? ¿Cómo podemos aplicar diseños para crear documentos de varias páginas? ¿Puedo compartir los diseños de CANVA? Comparten sus experiencias al respecto. 	
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Recupera los saberes previos de los participantes promoviendo la participación mediante una conversación de manera directa sobre la herramienta digital. Se plantea la siguiente situación: 	
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<p><i>En vista al trabajo remoto que venimos desarrollando deseamos compartir diseños elaborados en CANVA en distintos formatos para compartir como recurso de nuestras sesiones de aprendizaje como presentaciones en el saludo y desarrollo de las sesiones.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos elaborar diseños y descargarlo en distintos formatos formato a partir de una plantilla? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos trabajar desde una plantilla de manera colaborativa en CANVA? 	
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta el propósito de la sesión. <p><i>Hoy aprenderemos a elaborar diseños en diversos formatos, trabajar colaborativamente, armar carpetas y descargar. Comentan sus experiencias en la práctica y lo evidenciarán en "trabajo en clases"</i></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop "Conéctate". 	70 minutos

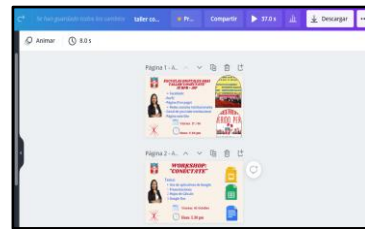
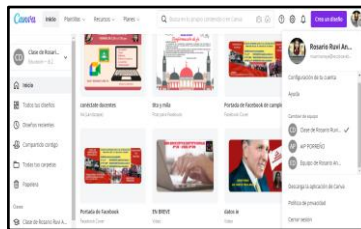
- Visualizan un video y comentan al respecto para luego iniciar: <https://www.youtube.com/watch?v=uKJrQqyERH8>



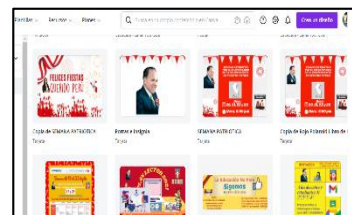
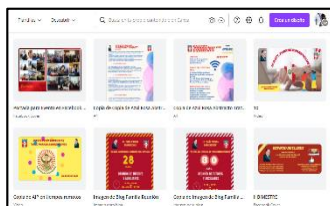
- ¿Qué observaste en el video? ¿Qué bondades presenta CANVA? ¿Cómo podemos utilizar esta herramienta en nuestro trabajo pedagógico?
- Después de observar el video opinan sobre el contenido y la importancia, realizamos algunas preguntas referentes a las utilidades de dichas aplicaciones y el uso dado en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto: ¿Qué tipo de recursos podemos elaborar? ¿De qué manera podemos utilizar CANVA?




- Se desarrolla la sesión de manera práctica y demostrativa en la cuenta institucional con ejemplos de acuerdo a las necesidades pedagógica, crear carpetas, compartir enlace,



- Conocen las características de la herramienta de CANVA como compartir, colaborar, dar permisos a los colaboradores, y descargar documentos en distintos formatos.
- Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje.



- Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en la sala MEET y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional.

		<ul style="list-style-type: none"> La docente indica las bondades de la herramienta para nuestra labor pedagógica, realizando una conclusión respecto al tema en una presentación en línea de la sala MEET y comparte los materiales de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom denominado Workshop “Conéctate”.  <ul style="list-style-type: none"> La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ CANVA

SESIÓN 10

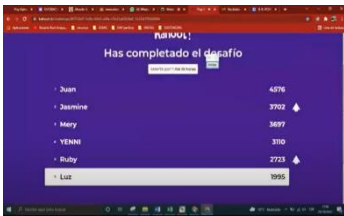

I. TÍTULO DE SESIÓN

Creamos formularios y encuestas en línea

XX. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	El docente participante crea formularios convirtiendo en cuestionario o encuesta, sintetizando la información recolectada.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/JUHmulH

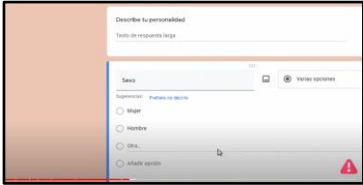


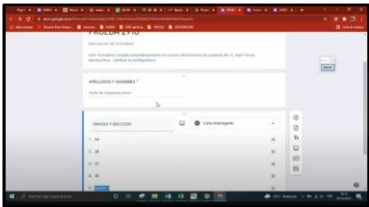
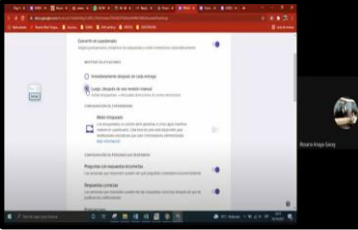
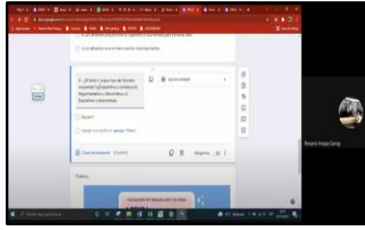
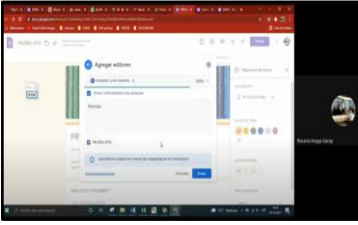
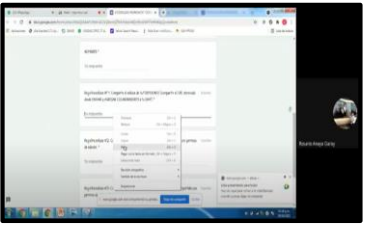
XXI. MOMENTOS DE LA SESIÓN

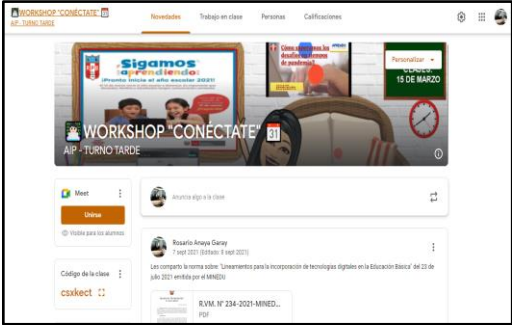
PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
		30 minutos
<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p style="text-align: center;">PROBLEMATIZACIÓN</p> <p style="text-align: center;">RECOJO DE SABERES PREVIOS</p> <p style="text-align: center;">PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas durante la sesión. Se inicia una conversación sobre las necesidades de gestionar recursos digitales para las labores se realiza las siguientes preguntas: ¿Con qué aplicativo de Google podemos elaborar encuestas y evaluaciones en línea? ¿Cómo podemos trabajar un formulario entre varios docentes? ¿Cómo hacer las lecturas de los datos y resultados de los formularios? Comparten sus experiencias al respecto. Recupera los saberes previos de los participantes promoviendo la participación mediante el uso de la aplicación Kahoot sobre el uso de los formularios de Google. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>A nivel nacional se realizan concursos, evaluaciones virtuales llevados a cabo por el MINEDU, así como también en nuestra IE. En vista al trabajo remoto que venimos desarrollando, deseamos realizar las evaluaciones en línea, en formatos para obtener los resultados del consolidado de manera rápida.</i></p> </div> En base a las actividades de inicio y la situación presentada se realiza la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos evaluar en línea y obtener los resultados con estadísticas de manera rápida? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Podremos realizar preguntas de diversos tipos en dicho formulario? <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Hoy aprenderemos a elaborar cuestionarios y encuestas en línea y trabajar colaborativamente entre varios docentes y descargar los resultados. Comentan sus experiencias en la práctica y lo evidenciarán en “trabajo en clases” enviando el link de sus formularios elaborados.</i></p> </div>	

INICIO

		<ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
--	--	---

70 minutos

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPANAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	<ul style="list-style-type: none"> Visualizan un video y comentan al respecto para luego iniciar: https://www.youtube.com/watch?v=miDkOnFRi7k ¿Qué observaste en el video? ¿Qué bondades presenta el formulario de Google? ¿Cómo podemos utilizar esta herramienta en nuestro trabajo pedagógico? Después de observar el video opinan sobre el contenido y la importancia, realizamos algunas preguntas referentes a las utilidades de dicha aplicación y el uso dado en nuestra labor que venimos desarrollando en el trabajo remoto, comentan al respecto: ¿Qué tipo de preguntas podemos elaborar? ¿Podemos editar y añadir preguntas en cualquier momento?
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Se desarrolla la sesión de manera práctica y demostrativa en la cuenta institucional con ejemplos de acuerdo a las necesidades pedagógica, creación de formulario, compartir enlace, colaborar. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> Conocen las características del formulario como compartir, colaborar, dar permisos a los colaboradores, y descargar documentos de respuesta, entre otros. Los participantes argumentan las acciones realizadas y lo comparten pantalla y explican a través de los nuevos conocimientos en su aprendizaje. <div style="display: grid; grid-template-columns: 1fr 1fr; gap: 10px;">     </div> <ul style="list-style-type: none"> Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en la sala MEET y las imágenes lo suben al classroom de la cuenta institucional.

		<ul style="list-style-type: none"> La docente indica las bondades de la herramienta para nuestra labor pedagógica, realizando una conclusión respecto al tema en una presentación en línea de la sala MEET y comparte los materiales de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom denominado Workshop “Conéctate”.  <ul style="list-style-type: none"> La docente evaluará a través de una prueba en el formulario de google y retroalimentará de acuerdo a las evidencias presentadas. Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué me falta aprender y cómo lo lograría?</i> Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Formulario de Google ➤ Kahoot

SESIÓN 11




I. TÍTULO DE SESIÓN

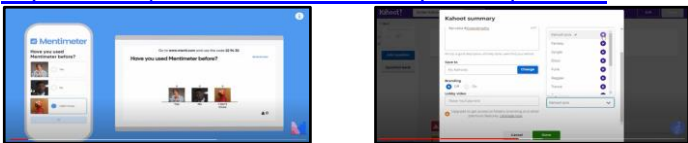
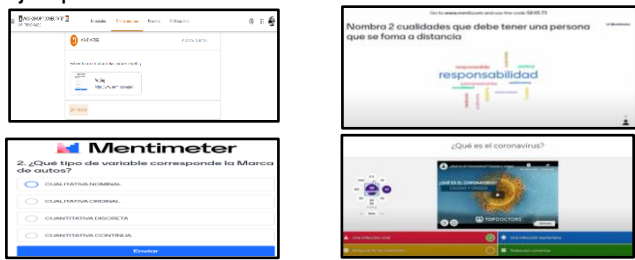
Creamos recursos educativos digitales

XXII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	El docente participante crea distintos contenidos como recursos digitales para su labor pedagógica
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pqfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/zULsizK

XXIII. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas dadas desde el inicio del taller. Se inicia una conversación cómo realizan la motivación de sus estudiantes en sus sesiones durante el trabajo remoto, los beneficios y utilidades de trabajar con recursos educativos a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo tener motivados a los estudiantes? ¿Qué aplicativos vienen utilizando? Comparten sus experiencias respecto al uso de recursos digitales. Recupera los saberes previos de los participantes y se promueve la participación mediante una conversación preguntas sobre el uso de las aplicaciones 	<div style="text-align: right;">30 minutos</div> 
	PROBLEMATIZACIÓN	 	
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se plantea la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Antes de realizar nuestras sesiones con nuestros estudiantes realizamos la planificación de los recursos a utilizar en nuestro trabajo remoto. Es por ello la importancia de contar con una aplicación para realizar de manera adecuada nuestras labores pedagógicas.</i></p> </div>	
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la siguiente pregunta en base a las actividades de inicio y la situación presentada: ¿Cómo podemos trabajar de manera creativa y motivada con nuestros estudiantes en el desarrollo de nuestra sesión? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Cómo podemos organizar nuestras sesiones manera adecuada? Se presenta el propósito de la sesión. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos elaborar recursos digitales en el aplicativo Kahoot y Mentimeter. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán con capturas de su aula virtual creada y presentarán en el classroom.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los participantes que comparten sus pantallas para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”. 	
		70 minutos	

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	<ul style="list-style-type: none"> Se observa dos videos,,, uno de cada recurso: https://www.youtube.com/watch?v=ntQ1yLsdvNM https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek  <ul style="list-style-type: none"> Luego de observar el video realizamos algunas preguntas referentes a dichas aplicaciones en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto ¿Qué observaste en el video? ¿Cuáles serían los beneficios de utilizar ambos aplicativos? Se realiza la sesión de manera demostrativa y práctica con ejemplos de elaboración de ambos recursos.  <ul style="list-style-type: none"> Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en classroom y las imágenes lo suben al classroom aula virtual "AIP Conéctate". La docente indica las bondades de la aplicación realizando una conclusión respecto al tema y comparte los materiales.
20 minutos		
CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes envían sus productos en la opción "tareas" en el classroom del AIP. La docente evaluará a través de ambos aplicativos Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: <i>¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido?</i> Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube ➤ Kahoot - Mentimeter

SESIÓN 12


I. TÍTULO DE SESIÓN





Informamos respetando los derechos de autor

XXIV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Logro esperado	El docente participante determina la importancia de citar un material correctamente, respetando los derechos de autor.
Vínculo de llamada recurrente	https://meet.google.com/dny-pgfc-exs
Enlace de grabación	https://cutt.ly/PULf67v

XXV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICOS		SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda y da la bienvenida a los participantes a través del aplicativo google meet, teniendo presente las netiquetas. Se inicia una conversación sobre los derechos de autor y se realiza las siguientes preguntas: ¿Todo lo que está publicado podemos coger libremente? ¿Si tiene licencia abierta lo puedo usar libremente? Comparten sus experiencias respecto a los derechos de autor y cómo realizar en la red social como en el facebook. 
	PROBLEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Qué piensan sobre las licencias de autor, si es que podemos coger los recursos de algún espacio más aún durante el trabajo remoto para compartir con sus estudiantes en nuestras sesiones. Recupera los saberes previos de los participantes promoviendo la participación mediante una conversación directa sobre los derechos de autor. Se plantea la siguiente situación: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>En el caso de los docentes tenemos los recursos educativos abiertos o REA están constituidos por documentos o material multimedia cuyos fines tienen relación con la educación, en concreto, con la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación y la investigación las cuales podemos usar, pero cumplir con mencionar los derechos de propiedad intelectual.</i></p> </div>
RECOJO DE SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza la siguiente pregunta en base a las actividades de inicio y la situación presentada: ¿Es lo mismo hablar de licencias de autor y copyright? Retroalimentamos con las respuestas que los participantes dan a partir de sus saberes previos y explicamos sobre sus aportes y volvemos a realizar otra pregunta: ¿Podemos difundir y publicar obras sin citar al autor del cual estoy usando en mi obra o investigación? 	
PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><i>Hoy aprenderemos conocer sobre las licencias y derechos de autor. Comentan sus experiencias en la práctica y lo plasmarán en su aula virtual creada y presentarán en el classroom.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Los participantes comentan y dan sus apreciaciones para la evaluación y retroalimentación mediante la presentación de evidencias en su aula virtual: Workshop “Conéctate”. 	
		70 minutos
DESARRULLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> Se les comparte con anticipación los videos y materiales al classroom para desarrollar la clase invertida https://www.youtube.com/embed/j104xKRpJq8

	<p>DE LOS APRENDIZAJES</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=gairKk-xwbE</p>   <ul style="list-style-type: none"> • Luego de observar el video realizamos algunas preguntas referentes a dichas aplicaciones en nuestra labor que venimos desarrollando en el confinamiento, comentan al respecto ¿Podemos coger un fragmento de una obra de cine? ¿Qué sucede si lo utilizamos por completo? • Se realiza la sesión tomando en cuenta las observaciones y sugerencias de la charla de INTEF realizada el 12 de noviembre del 2020, siendo un tema interesante para los docentes.   <ul style="list-style-type: none"> • Se indica a los participantes la realización de las actividades, capturan la pantalla de lo desarrollado en classroom y las imágenes lo suben al classroom aula virtual “AIP Conéctate”. • La docente indica las conclusiones respecto al tema: Los docentes pueden usar dominio público, licencia creative commons con algunas restricciones y copyright contemplando la ley vigente.
20 minutos		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes envían sus productos en la opción “tareas” en el classroom del AIP. • La docente evaluará a través de ambos aplicativos • Se realiza la METACOGNICIÓN a través de la lluvia de ideas las siguientes preguntas: ¿Qué sabía antes al respecto? ¿Qué sé ahora? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? Los participantes consolidan su aprendizaje analizando sus conocimientos adquiridos mediante una autoevaluación. • La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido durante todo el proceso de aprendizaje.

IV. MATERIALES O RECURSOS

MEDIOS Y MATERIALES	HERRAMIENTAS VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Video ➤ Presentaciones ➤ Manuales ➤ Laptop – Computadora ➤ Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuentas institucionales de Google ➤ Google MEET ➤ Classroom ➤ YouTube