



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación**

AUTORA:

Enriquez Vitores, Alma Teresa (orcid.org/0000-0003-0853-9425)

ASESOR:

Dr. Cruz Cisneros, Víctor Francisco (orcid.org/0000-0002-0429-294X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios por guiarme, por darme la oportunidad de vivir nuevas experiencias como el de estudiar la maestría y mantenerme perseverante hacia nuevos desafíos.

A mis más preciados tesoros mis hijos Víctor, Xavier, Jennifer y María Teresa quienes son el motivo de mi superación y dedicación en todo lo que me propongo.

A mis amados padres Guillermo y Teresita por ser mi soporte y apoyarme incondicionalmente.

A mi hermana Vilma por motivarme a seguir adelante y apoyarme en cada propósito que emprendo, todos mis logros se los debo a ustedes

Agradecimiento

Mi agradecimiento a la Universidad César Vallejo y a los docentes por su apoyo, gran interés en el liderazgo y dedicación de mi formación profesional.

De carácter muy especial a mi docente tutor el Dr. Víctor Cruz Cisneros por la dedicación y cooperación a la contribución a mi trabajo de investigación.

A mis compañeros de tesis por su motivación, entrega y liderazgo para llevar a cabo nuestro propósito.

Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	34
VII. RECOMENDACIONES	35
VIII. PROPUESTA	36
REFERENCIAS	49
ANEXOS	57

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población	14
Tabla 2. Estadísticas de fiabilidad	15
Tabla 3. Herramientas digitales	18
Tabla 4. Contenidos educativos digitales	19
Tabla 5. Herramientas digitales de aprendizaje	20
Tabla 6. Herramientas para la producción de contenidos digitales	21
Tabla 7. Prueba de normalidad	22
Tabla 8. Decisión de prueba	22
Tabla 9. Estadísticas de herramientas digitales	23
Tabla 10. Prueba de hipótesis general de herramientas digitales	23
Tabla 11. Estadísticas de muestras de contenidos educativos digitales	24
Tabla 12. Prueba de hipótesis de contenidos educativos digitales	24
Tabla 13. Estadísticas de muestras de herramientas digitales de aprendizaje	25
Tabla 14. Prueba de hipótesis de herramientas digitales de aprendizaje	25
Tabla 15. Estadísticas de muestras de herramienta para producción de contenidos digitales	26
Tabla 16. Prueba de hipótesis de herramienta para producción de contenidos digitales	26

Índice de figuras

Figura 1. Herramientas digitales	18
Figura 2. Contenidos educativos digitales	19
Figura 3. Herramientas digitales de aprendizaje	20
Figura 4. Herramientas para producción de contenidos digitales	21

Resumen

El objetivo principal de esta investigación fue determinar en qué medida el taller de estrategias educativas mejora considerablemente el uso de las herramientas digitales en los docentes de una unidad educativa de Guayaquil 2022. Fue desarrollado dentro de una metodología cuantitativa y siguió la naturaleza del diseño pre-experimental. Se utilizaron cuestionarios válidos y fidedignos tanto en el pretest como en el postest. Se utilizó una muestra de 38 docentes, de los cuales 23 eran mujeres y 15 hombres. Los resultados determinaron que prevaleció el nivel medio con 58,33% en el pretest, mientras que el nivel alto prevaleció con el 100% en el postest. En los resultados inferenciales se notó una gran diferencia de 22,667 con una Sig. 0,000 < 0.05 el cual permite rechazar la H_0 y aceptar la H_i . Esto nos indica que el taller de estrategias educativas tuvo un efecto considerable en el uso de las herramientas digitales, así como en el uso de los contenidos educativos, el uso de herramientas digitales de aprendizaje y el uso para la producción de contenidos digitales.

Palabras clave: Taller estrategias educativas, herramientas digitales, contenidos educativos, herramientas de aprendizajes y producción de contenidos.

Abstract

The main objective of this research was to determine to what extent the educational strategies workshop considerably improves the use of digital tools in teachers of an educational unit in Guayaquil 2022. It was developed within a quantitative methodology and followed the nature of the pre-design. experimental. Valid and reliable questionnaires were used both in the pretest and in the posttest. A sample of 38 teachers was used, of which 23 were women and 15 men. The results determined that the average level prevailed with 58.33% in the pretest, while the high level prevailed with 100% in the posttest. In the inferential results, a great difference of 22,667 with a Sig. 0,000 < 0.05 was noted, which allows rejecting H0 and accepting Hi. This indicates that the educational strategies workshop had a considerable effect on the use of digital tools, as well as on the use of educational content, the use of digital learning tools and the use for the production of digital content.

Keywords: Educational strategies workshop, digital tools, educational content, learning tools and content production

I- INTRODUCCIÓN

Los procesos de enseñanzas y aprendizajes en un ambiente educativo son de gran importancia, el enfoque pedagógico busca mejorar y optimizar este proceso para que los alumnos gocen de una educación de calidad. Durante todos estos años, los avances tecnológicos han dado lugar a nuevas estrategias educativas que benefician a todo el entorno educativo.

La forma que los profesores imparten conocimientos está experimentando cambios drásticos con la ayuda de recursos tecnológicos innovadores, pasa de los modelos de enseñanza tradicionales a nuevos enfoques respaldados por la tecnología para permitir un aprendizaje significativo. Sin embargo, todavía hay docentes que no utilizan estas herramientas por desconocimiento, falta de comprensión o algunas instituciones carecen de los recursos para implementarlas.

En Lima una pre evaluación ejecutada en 23 docentes demostró que el 60,9% presento un nivel malo en el desarrollo de las competencias digitales. La investigación muestra que la mayoría de docentes tienen poco conocimiento en el uso de la tecnología (Yncio Ramírez, 2020).

Cueva Poma (2017), en su investigación nos indica en la pre prueba que el 27,25% de los encuestados poseen poca experiencia en el uso de la tecnología. La encuesta nos muestra el escaso conocimiento que tiene los sujetos con el uso de las Tics.

Ruiz De La Cruz (2021) en su tesis desarrollada en herramientas tecnológicas en las competencias digitales, revelo que el 46.1% tenían un nivel bajo en el uso de herramientas digitales. Así mismo, los autores (Martín & Martín, 2021) en su investigación, nos indica que en 13 comunidades autónomas los docentes no utilizan herramientas digitales para crear sus contenidos educativos. Lo que determina que gran parte de los docentes poseían un nivel bajo en el uso de herramientas digitales, demandando el uso de estrategias educativas para mejorar este tipo de competitividades.

En otra prueba realizada a un grupo de 50 docentes se determina que el 38% se halla en categoría intermedia de competencias digitales, estos resultados nos indica que los docentes necesitan conocer nuevas estrategias para fortalecer

sus capacidades digitales y de esta manera enfrentarse a la época digital (Barros Horna, 2018).

En el ámbito nacional (Pauta Criollo, 2020) en su investigación sobre el uso de las tecnologías desde un punto de vista práctico, justifica su proyecto experimental con un diseño de investigación preexperimental, esto se debe a que el trabajo de campo requiere la aplicación de cuestionarios, lo cual permite el análisis directo del problema de investigación, en nuestro caso, a los profesores de la unidad educativa Quintiliano Sánchez Rendón de la provincia de Buena Fe. Se concluye que el uso de la tecnología para realizar tareas académicas en los Diplomados puede ser favorable para mejorar el desempeño estudiantil.

López Espinoza (2018) en su estudio de tendencias pedagógicas se pudo observar que el 30% de los docentes hacen uso de alguna herramienta digital al momento de impartir sus clases a los estudiantes y muy poco utilizan los laboratorios y programas de aplicación, es decir, que aún hay falencias en el uso de las Tics y los laboratorios que existen en la institución para aplicar el aprendizaje en los estudiantes.

A nivel local, (Pita Briones & Sánchez Villegas, 2020) manifiesta que los profesores de la Unidad Educativa “Ciudad de Balzar” de educación superior básica en su mayoría (52%) no utilizan recursos técnicos para desarrollar sus clases, por lo tanto, no se produce el desarrollo de competencias basadas en tecnología y aparecen brechas que son muy importantes como ver videos, escuchar audios y así lograr un aprendizaje significativo.

Abordar las estrategias educativas puede mejorar la enseñanza al hacer un uso óptimo de las herramientas digitales en los docentes y, por lo tanto, asimilar mejor el conocimiento y el contenido en los estudiantes. Por lo tanto, necesitamos ejecutar un taller de estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en el personal docente de una unidad educativa de Guayaquil.

Se formula la siguiente interrogante para el problema general: ¿Cómo las estrategias educativas mejoran el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?

Las preguntas para los problemas específicos son: PE1: ¿En qué medida las estrategias educativas mejoran el uso de los contenidos educativos digitales (D1) en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?; PE2: ¿De qué forma las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas digitales de aprendizaje (D2) en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?; PE3: ¿De qué modo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales (D3) en docentes de una institución de Guayaquil, 2022?

Se justifica el trabajo investigativo en 4 teorías: primero la justificación teórica, que contiene la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría del procesamiento de la información de Gagné, teoría la interactividad de Rafaeli y la teoría del conectivismo de Siemens. Segundo de relevancia práctica: porque aporta a resolver un problema afín con el escaso uso de las herramientas digitales en docentes de una institución de Guayaquil. Tercero la justificación metodológica: porque se propone un programa de estrategias educativas para mejorar el uso de herramientas digitales en los docentes. Y por último de relevancia social: porque aporta un nuevo programa de estrategias educativas.

Para dicho proyecto se ha considerado como objetivo general: Establecer cómo las estrategias educativas mejoran el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022

Se plantearon los objetivos específicos de la siguiente manera: OE1: Comprobar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de los contenidos educativos digitales en el personal docente de una unidad educativa de Guayaquil, 2022. OE2: Verificar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en los docentes de una unidad educativa de Guayaquil, 2022. OE3: Demostrar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas para la producción de contenidos digitales en docentes de una unidad educativa de Guayaquil, 2022.

La hipótesis general se forma de manera afirmativa como de manera nula: Hi: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022. H0: Las

estrategias educativas no mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

Se presentan las siguientes hipótesis específicas:

HE1: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de los contenidos educativos digitales en los docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022. HE2: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022. HE3: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se revisaron antecedentes internacionales como el de (Romero García et al., 2020) en su artículo para mejorar el aprendizaje y la competencia digital en docentes, donde participaron 139 estudiantes, enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental, técnica cuestionario de 20 ítems tanto en el pretest y posttest, se pudo comprobar que la experiencia realizada mejora el aprovechamiento académico de los alumnos y por ende su aprendizaje. Por ello, considera que el uso de esta metodología es relevante para el aprendizaje en línea, y se debe continuar trabajando en actividades que logren un mejor dominio de las competencias que tenían las intervenciones de menos impacto.

También (Yncio Ramírez, 2020) cuyo objetivo fue determinar su influencia del programa sobre el uso de las Tics lo que permite optimizar las competencias digitales, diseño preexperimental, enfoque cuantitativo, muestra 23 docentes, instrumento cuestionario. Los resultados obtenidos en el pretest son de 60,9% rango malo, mientras que en el post test 73,9% mejoro al rango bueno lo que demuestra que al aplicar dicho programa mejoran las competencias digitales en los docentes de una Institución Educativa “Las Brisas de Villa”

Así mismo un estudio realizado en Perú por (Junco Heredero, 2021) sobre un programa educativo se pudo comprobar que mejoran el uso de las tics, con la metodología cuantitativa, diseño: pre experimental, con un grupo de 38 sujetos, donde desarrollaron un cuestionario de 48 ítems, el resultado muestra en la etapa inicial que el 68,42% tienen una actitud desfavorable y el 5,26% en el conocimiento favorable, luego en el posttest el nivel favorable subió al 73,62% dejando el nivel desfavorable en un 0% con un análisis de confiabilidad de 95%. Se logro evidenciar que mejoran el uso de las Tics en los docentes como herramienta didáctica y recursos en su enseñanza. práctica después de aplicar el programa de formación llevado a cabo con lecciones teóricas, discusiones y prácticas

Ihuraqui Silva (2021) en su estudio realizado sobre la creación de contenidos digitales con un diseño preexperimental, en 26 sujetos, utilizando como instrumento el cuestionario, los resultados obtenidos en el pretest 71,1% se encontraban en nivel básico, mientras que en el post test alcanzaron el nivel

avanzado con el 76,9 %, el cual determino que al aplicar el programa tienen un impacto significativo en el desarrollo de capacidades y habilidades para docentes.

Para (Dominguez & Vega, 2020) Colombia, en su artículo referente al uso de mapas conceptuales para mejorar la enseñanza en un entorno interactivo obtuvo como resultado el 90.28% en el pretest y del 86.85% en el posttest, con un coeficiente de confiabilidad del 95% el cual nos indica que estos mejoran el aprendizaje de los estudiantes, haciendo de esta una herramienta interactiva que les ayuda a comprender mejor los contenidos.

En España (Méndez-Giménez, 2018) en su artículo sobre el uso del video tutorial como estrategia de enseñanza para docentes con un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental, con una muestra 120 sujetos utilizando el cuestionario como instrumento indica que solo el 12% cuentan con experiencia sobre el uso de videos tutoriales en el primer cuestionario, mientras que el 58% declaro no contar con experiencia en el uso de los mismos, el coeficiente de confiabilidad fue del 94%. En conclusión, determino que los docentes coincidieron en la posibilidad de emplear el recurso por la facilidad en manejar esta herramienta que implica la integración de la comunidad educativa.

Con respecto a los antecedentes nacionales (Becerra García & Tacuri Ninacuri, 2022) Ambato, en su tesis sobre el uso de gamificación como estrategia educativa con un enfoque cualitativa y cuantitativa, diseño cuasiexperimental, grupo de 30 sujetos aplicándoles un cuestionario de 14 ítems, tuvo como resultado en el pretest un puntaje de 6 mientras que en el posttest se incrementó a 9, con un coeficiente de confiabilidad del 95%. Concluyó que el uso de la misma como estrategia educativa mejora las habilidades de los estudiantes en las diferentes fases de evaluación.

Otro estudio realizado por (Arcos Fuel, 2019) cuyo objetivo fue analizar la herramienta MOOC como habilidad para el aprendizaje en Guayaquil, quien, mediante el método cuantitativo, diseño preexperimental, un grupo de 66 sujetos se les realizó un cuestionario de 30 ítems. Sus resultados en la creación de contenidos en la pre evaluación fue de 44,41%, luego de aplicar la post evaluación el resultado fue de 68,12% con un nivel de Sig. $p < 0,05$. Finalizó que a través del

uso de la herramienta MOOC por parte de los docentes se comprobó que los estudiantes alcanzan un mejor rendimiento académico.

Dentro del taller de estrategias educativas, se analizarán las siguientes teorías de la variable independiente, que son:

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, nos manifiesta que el papel principal del docente es propiciar un espacio en el que los estudiantes realicen preguntas espontáneas, tengan la libertad de aprender y construir significado a su propio ritmo, a través de la experiencia, y de procesos de desarrollo individuales (Espinoza Mijares & Castro, 2014). Esta teoría propone que el aprendizaje ocurre a través de procesos de adaptación y asimilación, en los que los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias, la cual ocurre cuando un individuo coincide con la representación interna del mundo.

Gagné en su teoría del proceso de información indica que esta es una teoría de la psicología que ve a los humanos como dispositivos de procesamiento de información y utiliza las computadoras como modelos de cómo funciona la mente humana. Las personas son claramente vistas como procesadores de información (Francia, 2021). Este concepto compara a las personas con las computadoras para procesar estímulos aplicables a una variedad de procesos cognitivos como la memoria, el razonamiento, el lenguaje, el movimiento y la percepción. Esta teoría se enfoca en el desempeño (en lugar de la competencia), ve el cambio como cuantitativo (en lugar de cualitativo) y se preocupa por cómo evolucionan los procesos (en lugar de como se desarrollan).

Las estrategias educativas incluyen procedimientos guiados, métodos, técnicas y recursos que los maestros utilizan de manera reflexiva y flexible, el cual deben animar e involucrar a toda la comunidad educativa (Vegas Lameda et al., 2020).

Vargas-Murillo (2020) considera que las estrategias educativas para investigadores son procedimientos (conjuntos de acciones) encaminados a lograr una meta o resolver un problema, esclareciendo y sintetizando conocimientos entre docentes y estudiantes, que le permita crear, construir y crecer nuevos contextos

académico. El aporte nos indica que el progreso de habilidades y competencias de docentes y estudiantes y brinda beneficios de formación académica. Por otro lado, la elección de estrategias y tecnologías digitales puede abrir escenarios académicos que mejoren el proceso de aprendizaje.

Fahyuni et al. (2022) manifiesta que la aplicación MCO (Mobile Counseling Online) dispuso de diversos instrumentos de prueba que fueron desarrollados para de exteriorizar el potencial de aprendizaje de los estudiantes para así construir estrategias de aprendizaje de acuerdo a sus características. Esta nueva estrategia de consejería móvil en línea ha desarrollado una gama de herramientas de prueba para motivar a los estudiantes a comprender su potencial de destrezas, crear y reconocer estrategias de aprendizaje efectivas que se adapten a ellos ofrece además servicios ilimitados usando sus respectivos teléfonos inteligentes.

Y por último (Feijóo Duarte, 2018) manifiesta que las estrategias educativas son un conjunto de actividades, técnicas elaboradas según las necesidades de la comunidad educativa, objetivos que se persiguen para hacer más positivo el aprendizaje.

Se analizarán las siguientes dimensiones de la variable independiente:

Para la dimensión 1: Método es un aspecto didáctico que facilita el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes utilizando diferentes materiales, técnicas, métodos de enseñanza y exámenes (Domingo Perrupato, 2019).

Para la dimensión 2: Técnica se entiende como actividades diseñadas y dirigidas por los profesores para estimular el aprendizaje de los estudiantes. Es importante buscar información que les permita comunicar de manera objetiva sobre el progreso de sus estudiantes (Tunal, 2018). Para (Sosa Díaz & Palau Martín, 2018) la técnica del aula invertida (Flipped Classroom) motiva a los alumnos a adquirir mejores conocimientos, mediante la creación y difusión de contenidos digitales y la utilización de diferentes herramientas que le permite interactuar con el docente.

Para la dimensión 3: Recursos, estos permiten presentar su contenido (animaciones y tutoriales audiovisuales) de una manera más atractiva, con situaciones reales o ficticias Cada alumno tiene acceso individual al material para

que pueda marcar el ritmo de su aprendizaje, algunos ofrecen opciones de acceso abierto (Pérez-Ortega, 2017). Utilizar recursos tecnológicos en educación ayuda a transformar aspectos positivos en la enseñanza y aprendizaje, su objetivo es transmitir conocimientos y habilidades en docentes y estudiantes.

Para (Serrano Pastor et al., 2018) el uso de recursos presenta un enfoque educativo inverso otorga a los estudiantes más autonomía, les proporciona recursos tecnológicos para estudiar y transforma el salón de clases en un lugar más interactivo y dinámico entre la comunidad educativa.

Para la variable dependiente de herramientas tecnológicas, se analizarán las siguientes teorías, de la variable independiente, que son:

Teoría de la interactividad de Rafaeli, indica es un término amplio que, en muchas comunicaciones, significa que el último mensaje a su vez se refiere a los mensajes anteriores (Reyes Monreal, 2015) Esto permite a los docentes compartir información con los estudiantes a través de medios digitales, lo cual presenta desafíos y obstáculos significativos para trabajar en grupos, lo que dificulta este aspecto para los aquellos que no pueden interactuar adecuadamente con estas herramientas.

La teoría del conectivismo de Siemens, crea conexiones entre docentes, estudiantes y sitios web, que pueden aportar conocimiento científico para generar nuevos aprendizajes. En la educación es relevante porque permite a los estudiantes estar actualizados en sus conocimientos. Esto evita quedar atrapado en la duplicación de información desactualizada (Basantes Vásquez et al., 2021). Esta teoría crea en los estudiantes habilidades de decidir, el reconocimiento y la autonomía para diseñar y compartir su propio aprendizaje con la ayuda de las tecnología.

Las herramientas digitales son medios de difusión visual, auditiva, interactiva, etc., muy útiles para los estudiantes que tienen dificultades para concentrarse y seguir las explicaciones de las lecciones o el texto escrito. Y, en general, son útiles tanto para docentes y estudiantes ya que son de fácil comprensión y de fácil acceso (Delgado & Cedeño-Palma, 2022).

Para los autores (Gómez et al., 2018) la educación actual genera muchas inquietudes entre los docentes que intentan adaptarse al nuevo cambio tecnológico. Sin embargo, algunos docentes expresaron la urgencia de adquirir nuevas herramientas tecnológicas, recursos didácticos digitales y técnicas didácticas para optimizar los métodos de enseñanza que les permitan impartir nuevos conocimientos a sus estudiantes.

Es importante que tanto docentes como estudiantes adquieran preparación relacionado a la competencia digital para así lograr un aprendizaje más significativo e interactivo, sin dejar a un lado que el estudiante desarrolle un pensamiento crítico.

Así mismo se analizarán las siguientes dimensiones de la variable dependiente

Para la D1: Contenidos educativos digitales son documentos que podemos crear y agregar a los medios digitales, es decir, mediante el Internet, que puede ser texto, audio, video, entre otros. En algunos casos se utilizan a diario, otros que requieren un carácter temporal, como los blogs, o algunos están hechos para una necesidad específica en algún momento, como escribir un libro electrónico o hacer video (Marín-Ochoa & Lotero-Echeverri, 2019). Consiste en un conjunto de conocimientos, habilidades y competencias encaminadas a lograr uno o más objetivos relacionados con la educación y el logro de la competencia educativa.

Los videotutoriales son recursos innovadores que utilizan técnicas audiovisuales para avanzar en determinados contenidos teóricos o prácticos, facilitando la enseñanza y aprendizaje (Méndez-Giménez, 2018).

En conclusión, son varias las herramientas logran los objetivos; por parte del alumno que usa su teléfono inteligente y tabletas para realizar actividades como contestar encuestas, observar videos y tutoriales de monitoreo, y a los docentes les ha ayudado a fomentar la comunicación y retroalimentación con los alumnos.

En la D2: Herramientas digitales de aprendizaje son las herramientas que se utilizan en ordenadores, tablets y celulares, que facilitan a elaborar diferentes actividades mediante la interacción digital (Chávez Juanito, 2016).

Para los autores (Rai et al., 2021) estas herramientas son plataformas diseñadas por personas con diferentes características culturales. Esta apuesta por las herramientas digitales nos conecta no solo con los objetos, sino también con las personas y las prácticas que los habitan.

Se concluye diciendo que la tecnología es clave en la incorporación de nuevas herramientas educativas. La nueva tecnología significa un gran progreso, el cual también facilita la educación para atender los intereses de la sociedad moderna, en especial adaptarse a la tecnológica

En la D3: Herramientas para producción de contenidos digitales son un conjunto de recursos didácticos digitales que utilizan distintos formatos para elaborar proyectos educativos, videos, libros, imágenes, software, blogs, juegos y audio (Lazarte Oyague, 2021).

Serrano Pastor & Casanova López (2018) muestra que la ejecución de esta estrategia educativa permite potenciar las competencias, habilidades y capacidades adquiridas, fomentar el trabajo en equipo y motivar el liderazgo.

Se necesita ser proactivos y aprender que las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje se están imponiendo en el aula y qué nuevas herramientas tecnológicas están disponibles.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Se efectuó un enfoque cuantitativo, el cual busca medir las propiedades de los fenómenos sociales. (Bernal Torres, 2021). Se ha seleccionado este enfoque cuantitativo porque se medirá ambas variables independiente y dependiente para así conocer su grado de significancia.

La investigación aplicada ofrece un gran valor añadido al utilizar el conocimiento obtenido de la investigación básica (Mena Lozada, 2017). Se lo selecciono porque se implementará el uso de herramientas digitales a través de las distintas estrategias educativas.

Se utiliza el diseño experimental. Este diseño consiste en la observación de hechos o fenómenos en condiciones dadas para luego introducir las leyes que los presiden (Rojas Cárdenas & Rojas Cortés, 2000). Se ha seleccionado el diseño t de Student ya que nos permite evaluar el nivel de significancia entre ambas variables mediante la prueba de hipótesis (Walpole et al., 2017).

El diseño preexperimental se utiliza para acercarse al fenómeno de interés, tratar o estimular a un grupo a formular hipótesis, luego medir una o más variables y observar sus efectos (Valdez et al., 2020). Se seleccionó este diseño porque se realizará un pretest y postest para identificar las habilidades en el uso de las Tics e el personal docente.

Figura 1.

Esquema del diseño preexperimental

GE: O₁ X O₂

Significado:

GE=Experimental

O₁ =Pre test.

X =Taller estrategias educativas

O₂ =Pos test.

3.2. Variables y operacionalización

V. Independiente: Estrategias educativas

Es un programa un conjunto de actividades, dirigido a lograr una meta o resolver un problema, que permite expresar, integrar, construir y alcanzar los aprendizajes en el docente y estudiante en un ambiente académico (Vargas-Murillo, 2020).

En cuanto a la definición operacional: Son herramientas que se utilizan para mejorar las habilidades de los docentes, las cuales debemos de aplicarlas de manera permanente para su buen desempeño mediante las dimensiones de métodos, técnicas, actividades y recursos.

Variable dependiente: Herramientas digitales

Son medios de difusión visual, auditiva, interactiva, etc., muy útiles para los alumnos que tienen dificultades para concentrarse y seguir las explicaciones de las lecciones o el texto escrito. Y, en general, son útiles tanto para docentes y estudiantes ya que son de fácil comprensión y de fácil acceso (Delgado & Cedeño-Palma, 2022).

En cuanto a la definición operacional: Comprendida por tres dimensiones que son contenidos educativos digitales, herramientas digitales de aprendizaje y herramientas para la producción de contenidos digitales que se pueden usar de una forma eficiente dichos instrumentos y recursos digitales.

3.3. Población, muestra y muestreo

Condori Ojeda (2020) muestra que la población comprende personas, cosas, programas, sistemas, eventos, bases de datos, etc., pertenecientes al lugar en la que se desarrolla la investigación; para el trabajo de investigación, la población está conformada por el personal docente de una unidad educativa de Guayaquil, 20 que pertenecen a la jornada matutina de los cuales 13 son mujeres y 7 son hombres, y 18 a la jornada vespertina de los cuales 10 son mujeres y 8 son hombres, dando un total de 38 docentes participantes.

En los criterios de inclusión, se considera a los docentes de ambas jornadas, así como de ambos sexos que pertenecen a una institución educativa de Guayaquil y participaran voluntariamente para esta investigación.

En cuanto al criterio de exclusión, están los docentes que no deseen participar voluntariamente en esta prueba.

Tabla 1.

Distribución de la población

Sujetos	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
Jornada Matutina	13	7	20
Jornada Vespertina	10	8	18
Total	23	15	38

Fuente: Secretaria de una Unidad Educativa de Guayaquil.

La muestra es un tamaño elegido por un método aleatorio y las características observadas allí corresponden a la población de la que fueron extraídas (Gómez Degraes, 2020); para el trabajo de investigación, la muestra es universal al estar constituida por todos los docentes de la unidad educativa, como se indica en la tabla 1.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada es la encuesta que sirve para recabar, procesar y analizar los datos de una muestra estimada que representa a una población y el cual se revelara los resultados que se obtenga de ella (Fitipaldo & Castro, 2021). Se seleccionó este tipo de técnica por la necesidad de probar una hipótesis de una forma metódica y accesible con la muestra a investigar.

El cuestionario es un medio de recopilación de datos en el que se pide a los sujetos que respondan una serie de preguntas orales o escritas (Godoy Rodríguez, 2020). Por tanto, se seleccionará dicho instrumento para tener los resultados de la variable sobre el uso de herramientas digitales que se desea implementar en los docentes.

La validez es el grado en que los instrumentos sirven para calcular o determinar para el propósito para el que fue creado (Robles Garrote & Rojas, 2016). Se usarán los siguientes: de contenido, de criterio y de constructo.

En la validez de contenido, a menudo se confirma a partir de dos situaciones, uno sobre el diseño de la prueba y el otro sobre la validación del instrumento a través de un proceso de traducción para determinar si la muestra es relevante (Ramos Noboa & Guacho Guado, 2018). En esta investigación se aplicará la validez por juicio de expertos para que realicen la evaluación sobre los ítems del cuestionario aplicado en los docentes.

Para (Puertas de la Cruz, 2021) la validez de criterio persigue un objetivo más práctico no es sólo establecer que la estructura está correctamente medida, sino esencialmente relacionar los resultados del instrumento de medida con otras variables, a las que llamaremos criterios. Se aplicará el método Pearson, que consiste en medir ambas variables para determinar cómo influyen conocer las diferentes estrategias educativas para implementar el uso de las herramientas tecnológicas.

La validez de constructo, consiste en que los resultados pueden ser utilizados y considerados en relación con el fenómeno que se está midiendo, señalando que una definición clara de la estructura o aspecto que se está midiendo es esencial de antemano (Ramos Noboa & Guacho Guado, 2018; Se utilizará el método de correlaciones, que permitirá evaluar el error estándar con la aplicación del cuestionario.

Para (Chuquiray Castañeda, 2021) la confiabilidad nos muestra la permanencia de los resultados que se obtiene y elimina el riesgo de variación entre casos diferentes y tiempos de aplicación. Se utilizará el Omega de McDonald's ya que nos permite comparar el resultado entre ambas variables una vez aplicado el pretest y postest.

Tabla 2.

Estadísticas de fiabilidad

Variable	McDonald's ω	N° de elementos
Herramientas digitales	0,906	23

Fuente: Prueba piloto.

3.5. Procedimientos

Se obtiene la siguiente información:

Mediante el análisis de conceptos estadísticos, se estableció el tipo de análisis, población, muestra y muestreo acorde a los objetivos del trabajo de investigación.

El método para obtener los resultados es la encuesta por medio de un cuestionario que está conformado por 20 ítems, elaborado en Google Forms, por la facilidad del mismo.

Se envió el enlace a cada uno de los docentes, el enlace para acceder a la encuesta definiendo un plazo máximo de 72 horas para su realización.

Una vez finalizado el plazo y obteniendo el 100% de las encuestas realizadas, se procedió con la revisión de la tabulación automática que genera la plataforma Google Forms.

Para examinar los resultados, se ha elegido el software SPSS. El software proporciona información estadística para facilitar hipótesis a través del estudio de relación entre las variables y gráficos de distribución.

3.6. Método de análisis de datos

Ramos Noboa & Guacho Guado (2018) el análisis descriptivo, permite estudiar como se muestra un fenómeno y sus componentes. Los resultados se presentan en la variable de estrategias educativas y la variable de herramientas digitales que nos permitirá obtener los datos, con sus dimensiones, tablas y gráficos.

Se empleo el análisis inferencial, el cual se usa en estudios diseñados para comparar resultados entre dos o más grupos o para identificar cambios dentro del mismo grupo (Flores Ruiz et al., 2017). El cual se aplicó en la variable de estrategias educativas y variable de herramientas digitales que dan respuesta a las hipótesis si existe correlación entre ambas.

3.7. Aspectos éticos

Dentro del criterio ético nacional se aplicó el cuestionario como instrumento de evaluación con la autorización del rector de una unidad educativa y con el consentimiento del personal docente.

En el criterio ético internacional se consideró la propiedad intelectual, el derecho de autor; se aplicó el consentimiento y anonimato en los docentes, de igual manera se cuidará la legitimidad de los datos ya que no serán manipulados.

En cuanto a los principios éticos se empleó: el principio de beneficencia, porque busca la manera de implementar en el personal docente el uso de herramientas digitales; No maleficencia, porque se guio a los docentes que adquieran habilidades para desarrollar mejor su trabajo; Autonomía, porque se respeta el proceso de aprendizaje de cada docente en cuanto a sus destrezas; Justicia, porque todos serán considerados de igual manera al momento de capacitarlos.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Objetivo general

Establecer cómo las estrategias educativas mejoran el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022

Tabla 3.

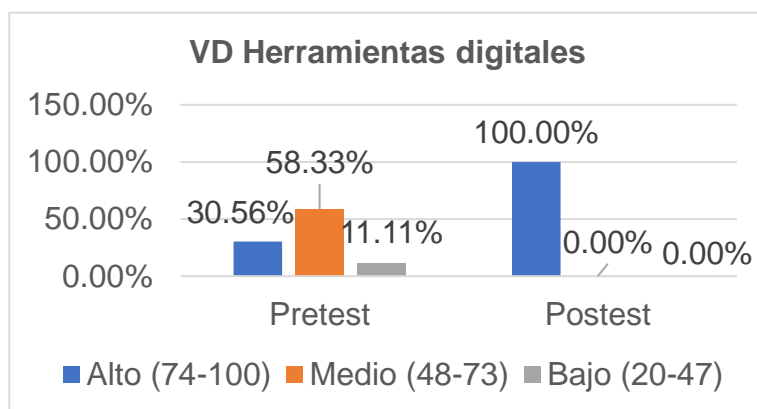
Herramientas digitales

NIVEL	Pretest GE		Postest GE	
	f	%	f	%
Alto	11	30,56	36	100,00
Medio	21	58,33	0	0,00
Bajo	4	11,11	0	0,00
TOTAL	36	100,00	36	100,00

Fuente: Cuestionario de herramientas digitales

Figura 1.

Herramientas digitales



En la variable herramientas digitales de la tabla 3 y figura 1, el pretest indica que el 11,11% de los partícipes se ubican en nivel bajo, el 58,33% en la escala media y el 30,56% en escala alta. Mientras tanto, en el pos-test, el 100% de los partícipes optimizaron sus puntajes ubicándose en el nivel alto, demostrando un cambio entre ambos niveles al nivel alto, después de aplicar el programa estrategias educativas.

Objetivo 1

Comprobar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de los contenidos educativos digitales en el personal docente de una unidad educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 4.

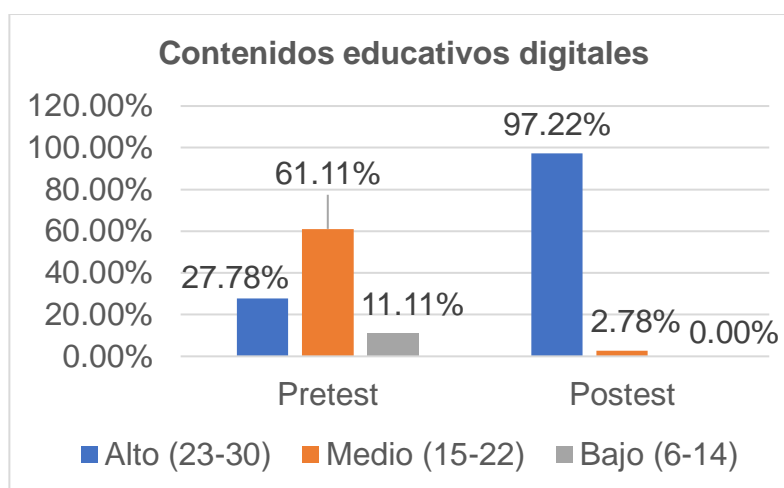
Contenidos educativos digitales

NIVEL	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Alto	10	27,78	35	97,22
Medio	22	61,11	1	2,78
Bajo	4	11,11	0	0,00
TOTAL	36	100,00	36	100,00

Fuente: Cuestionario de herramientas digitales

Figura 2.

Contenidos educativos digitales



Se puede observar que en la tabla 4 y figura 2, en los contenidos educativos digitales en el pretest, los encuestados están en el nivel alto con el 27,78%, el 61,11% en el nivel medio y el 11,11% en el nivel bajo. Luego en el postest se observa que mejoran su puntuación con el 97,22% que los ubica en el nivel alto, el cual evidencia una diferencia entre los niveles bajo y medio al nivel alto, luego de aplicarse el taller de estrategias educativas.

Objetivo 2

Verificar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en los docentes de una unidad educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 5.

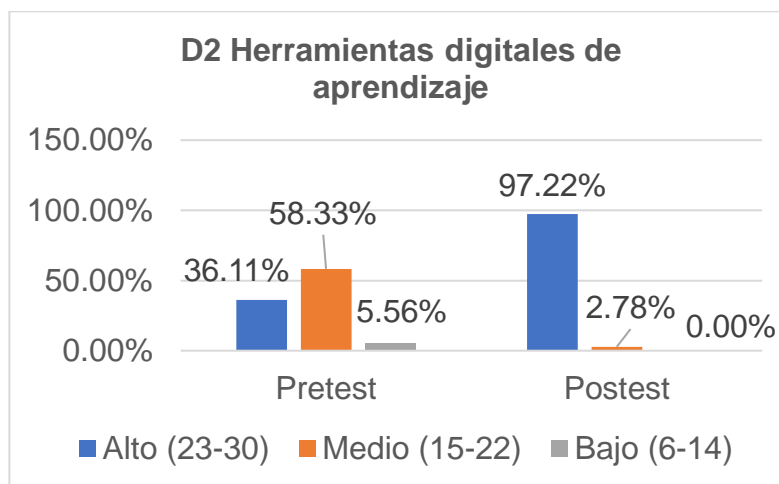
Herramientas digitales de aprendizaje

NIVEL	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Alto	13	36,11	35	97,22
Medio	21	58,33	1	2,78
Bajo	2	5,56	0	0,00
TOTAL	36	100,00	36	100,00

Fuente: Cuestionario de herramientas digitales

Figura 3.

Herramientas digitales de aprendizaje



Se visualiza en la tabla 5 y figura 3 que, en el pretest sobre herramientas digitales de aprendizaje, el 58,33% de los encuestados se sitúan en escala media, el 5,56% en escala bajo y el 36,11% en el nivel alto. A diferencia del postest que se evidencia que el 97,22% se ubican en el nivel alto lo cual mejora su puntuación, lo que permite evidenciar el cambio entre los niveles medio y bajo, luego de aplicarse el programa de estrategias educativas.

Objetivo 3

Demostrar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas para la producción de contenidos digitales en docentes de una unidad educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 6

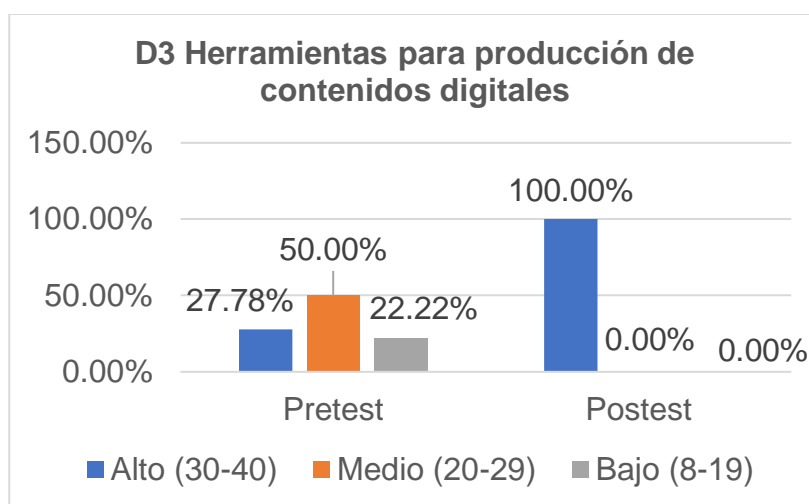
Herramientas para la producción de contenidos digitales

NIVEL	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Alto	10	27,78	36	100,00
Medio	18	50,00	0	0,00
Bajo	8	22,22	0	0,00
TOTAL	36	100,00	36	100,00

Fuente: Cuestionario de herramientas digitales

Figura 4

Herramientas para producción de contenidos digitales



Se representa en la tabla 6 y figura 4, sobre herramientas para la producción de contenidos digitales, que en el pretest el 22,22% de las personas encuestadas se ubican en nivel bajo, el 50% en nivel medio y el 27,78% en nivel alto. En cambio, en el postest los participantes se sitúan en el nivel alto con el 100%, lo que evidencia una variante entre ambos niveles bajos y medios, después de aplicarse el programa de estrategias educativas.

Prueba de normalidad

Se utiliza para establecer que prueba se va a usar para indicar la hipótesis bajo investigación.

Kolmogorov-Smomov: se utiliza en muestras superiores a 30 participantes y

Shapiro-Wilk: se usa en muestras de 30 participantes a menos.

Criterios de normalidad:

Sig. = $> \alpha$ se acepta H_0 = los resultados proceden de una distribución normal.

Sig. $< \alpha$ se acepta H_i = los resultados no proceden de una distribución normal.

Tabla 7.

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Postest VD Herramientas digitales	0,108	36	,200*
Pretest VD Herramientas digitales	0,102	36	,200*

Tabla 8.

Decisión de prueba

	Sig.	α	
Postest VD	,200*	$> 0,05$	T de Student
Pretest VD	,200*	$> 0,05$	

Comentario:

Se trabajó con muestra mayor a 30 sujetos para el cual se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smimov (tabla 8). Así mismo, se visualiza que los coeficientes de Sig., tanto en el pretest y postest se reflejaron mayor al rango $\alpha = 0,05$ lo que indica que los resultados descienden de una distribución normal, lo que corresponde usar la prueba paramétrica T de Student.

Resultados inferenciales

Hipótesis general

H_i: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

H₀: Las estrategias educativas no mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 9.

Estadísticas de herramientas digitales

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Postest Herramientas digitales	87,50	36	3,542	0,590
	Pretest Herramientas digitales	64,83	36	14,113	2,352

Tabla 10.

Prueba de hipótesis general de herramientas digitales

		Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
		Inferior	Superior			
Par 1	Postest Herramientas digitales - Pretest Herramientas digitales	22,667	17,533 27,800	8,964	35	0,000

Comentario:

Se observa en las tablas 9 y 10 una diferencia notable entre las medias del pretest y posttest de 22,667 y una Sig. de 0,000. Al ser el valor de Sig. > 0.05, se rechaza la H₀, se aceptó la H_i. Se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de las herramientas digitales en una unidad educativa de Guayaquil.

Prueba de hipótesis específica 1:

H₁: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de los contenidos educativos digitales en los docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

H₀: Las estrategias educativas no mejoran considerablemente el uso de los contenidos educativos digitales en los docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 11.

Estadísticas de muestras de contenidos educativos digitales

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Postest Contenidos educativos digitales	27,11	36	1,848	0,308
	Pretest Contenidos educativos digitales	19,94	36	4,208	0,701

Tabla 12.

Prueba de hipótesis de contenidos educativos digitales

		Diferencias emparejadas					
		Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
Par 1	Postest D1 Contenidos educativos digitales - Pretest D1 Contenidos educativos digitales	7,167	5,522	8,811	8,846	35	0,000

Comentario:

Se observa en las tablas 11 y 12 una diferencia notable, de las medias del pretest y postest de 7,167 y una Sig de 0,000. Al ser el valor de Sig. > 0.05, se rechaza la H₀, se aceptó la H₁. Por lo que se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de los contenidos educativos digitales en una unidad educativa de Guayaquil.

Prueba de hipótesis específica 2:

H₂: Las estrategias educativas mejoran de forma considerable el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

H₀: Las estrategias educativas no mejoran de forma considerable el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 13.

Estadísticas de muestras de herramientas digitales de aprendizaje.

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Postest Herramientas digitales de aprendizaje	25,69	36	1,849	0,308
	Pretest Herramientas digitales de aprendizaje	20,53	36	4,564	0,761

Tabla 14.

Prueba de hipótesis de herramientas digitales de aprendizaje.

		Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia			
		Inferior	Superior			
Par 1	Postest Herramientas digitales de aprendizaje - Pretest Herramientas digitales de aprendizaje	5,167	3,422 6,912	6,011	35	0,000

Comentario:

Se visualiza en las tablas 13 y 14 una gran diferencia, entre las medias del pretest y postest de 5,167 y una Sig de 0,000. Al ser el valor de Sig. > 0.05, se rechaza la H₀, se aceptó la H₂. Se concluye que las estrategias educativas mejoraron de forma considerable el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en una unidad educativa de Guayaquil.

Prueba de hipótesis específica 3:

H₃: Las estrategias educativas mejoran de forma considerable el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

H₀: Las estrategias educativas no mejoran de forma considerable el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.

Tabla 15.

Estadísticas de muestras de herramienta para producción de contenidos digitales

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Postest Herramienta para producción de contenidos digitales	34,69	36	2,253	0,375
	Pretest Herramienta para producción de contenidos digitales	24,36	36	6,464	1,077

Tabla 16.

Prueba de hipótesis de herramienta para producción de contenidos digitales

		Diferencias emparejadas					
		Media	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
Par 1	Postest Herramientas para producción de contenidos digitales - Pretest Herramientas para producción de contenidos digitales	10,333	8,054	12,612	9,205	35	0,000

Comentario:

Se observa una diferencia considerable en las tablas 15 y 16, una diferencia considerable entre las medias del pretest y postest de 10,333 y una Sig de 0,000. Al ser el valor de Sig. > 0.05, se rechaza la H₀, se aceptó la H₃. Y se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en una unidad educativa de Guayaquil.

V. DISCUSIÓN

En este trabajo se demuestra de manera precisa que la aplicación de las estrategias educativas tuvo un efecto considerable entre la variable herramientas digitales y en sus dimensiones.

Es importante indicar que las estrategias educativas se basan en primer lugar en la teoría de aprendizaje de Piaget que nos manifiesta que el papel principal del docente es propiciar un espacio en el que los estudiantes realicen preguntas espontáneas, tengan la libertad de aprender y construir significado a su propio ritmo, a través de la experiencia, y de procesos de desarrollo individuales. Esta teoría propone que el aprendizaje ocurre a través de procesos de adaptación y asimilación, en los que los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias, En segundo lugar, se apoya en Gagné en su teoría del proceso de información este concepto compara a las personas con las computadoras para procesar estímulos aplicables a una variedad de procesos cognitivos como la memoria, el razonamiento, el lenguaje, el movimiento y la percepción. Esta teoría se enfoca en el desempeño en lugar de la competencia, ve el cambio como cuantitativo y se preocupa por cómo evolucionan los procesos en lugar de como se desarrollan.

En cuanto a las herramientas digitales se fundamentan en las teorías de la interactividad de Rafaeli, que nos indica que permite a los docentes compartir información con los estudiantes a través de medios digitales, lo cual presenta desafíos y obstáculos significativos para trabajar en grupos, lo que dificulta este aspecto para los aquellos que no pueden interactuar adecuadamente con estas herramientas. Y la teoría del conectivismo de Siemens, nos manifiesta que esta teoría crea en los estudiantes habilidades de decidir, el reconocimiento y la autonomía para diseñar y compartir su propio aprendizaje con la ayuda de las tecnología.

Para los autores (Gómez et al., 2018) la educación actual genera muchas inquietudes entre los docentes que intentan adaptarse al nuevo cambio tecnológico. Sin embargo, algunos docentes expresaron la urgencia de

adquirir nuevas herramientas tecnológicas, recursos didácticos digitales y técnicas didácticas para optimizar los métodos de enseñanza que les permitan impartir nuevos conocimientos a sus estudiantes

Podemos observar que los resultados representativos generados en la tabla 3 prevalece el nivel medio con 58,33%, en el pretest mientras que en el posttest predominó el 100% el nivel alto. Dichos resultados coinciden con lo estudiado en Perú por Yncio Ramírez (2020) quien expuso como resultado que el 73,9% tiene un efecto positivo en las competencias digitales tras la implementación del programa de aprendizaje para docentes. Concuera con lo observado en Perú por Junco Heredero (2021) quién indica que los sujetos alcanzaron el 68,42% en el nivel desfavorable durante el pretest, mientras que en el pos-test el 73,62% logro situarse en el nivel favorable, lo que demuestra que mejoran el uso de las Tics en los docentes como herramienta didáctica y recursos en su enseñanza, después de aplicar el programa de formación llevado a cabo con lecciones teóricas, discusiones y prácticas. Estos resultados tienen similitud con lo observado en Perú por Cueva Poma (2017) quién demostró que durante el pretest el 27,25% cuentan con poca experiencia en el uso de las Tics luego se visualiza una mejora en el posttest del 42% con una Sig de $0,014 < 0,05$ lo que demuestra que el método de enseñanza que utiliza la tecnología de aprendizaje en línea es más efectivo que el método tradicional. Guardan semejanza con lo obtenido en Trujillo por Lujan Sanchez de Avalos & Peralta Miranda (2021) quien comprobó que desde la implementación del programa de capacitación se ha incrementado significativamente el conocimiento y dominio de las herramientas de Google para la Educación, lo que significa que más docentes de la región La Libertad conocen sobre Google y lo que se puede utilizar en la enseñanza. alumnos en proceso.

Con los resultados finales obtenidos de las tablas 9 y 10, se observa una diferencia entre el posttest y el pretest de la variable herramientas digitales igual a 22,667 con una Sig. = $0,000 < 0,05$ resultados que permitieron rechazar la H_0 por lo tanto se acepta H_1 , por lo que se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de las

herramientas digitales. Estos resultados concuerdan con lo encontrado en Perú por Moreno Garay et al. (2021) quienes afirman que la implementación de estrategias pedagógicas en entornos virtuales, como guías de actividades y talleres a través de las tecnologías de la información y la comunicación, generó un ambiente escolar positivo y de convivencia pacífica, asegurando la interacción docente-alumno sincrónica y asincrónica, mejorando el aprendizaje. También guardan similitud con lo hallado en Lima por Morales Romero et al. (2022) quienes nos muestran que el uso de las Tics fortalece la enseñanza aprendizaje mediante la interactividad que genera el docente a través de las diversas herramientas digitales. De la misma manera guarda similitud con lo investigado en Piura por Delgado Franco (2022), nos demuestra que el uso de estrategias didácticas virtuales mejora la competencia digital de los docentes pues obtuvieron una $p = 0,033$, que es $< .05$

Así mismo, el programa de estrategias educativas ha sido teorizada por (Murillo, Zambrano, 2019) quien afirma que al aplicar un taller de estrategias educativas mejoran las competencias digitales en los docentes y a la vez mejora la calidad educativa de una institución. De igual manera fue teorizada por Córdova Rebatta, (2022) quien relaciona como el estudiante organiza, dirige y construye su aprendizaje a través de la observación y el descubrimiento adquiriendo habilidades cognitivas y estrategias que le permiten realizar el uso de herramientas tecnológicas de información.

Se observa en la tabla 4 que los resultados representativos prevalecieron el nivel medio con 61,11% en el pretest a diferencia del postest donde predominó el nivel alto con el 97,22%. Estos coinciden con los observado en Lima por Tarrillo Terrones (2017), cuyos resultados obtenidos fueron de 22,73% en nivel bajo para el pretest, luego en el postest mejoran al nivel alto con el 59,09%, se determina que luego de utilizar Edublog como recurso de construcción de conocimiento este desarrollo habilidades y competencias digitales, lo cual se aplicara como herramienta adicional en las actividades pedagógicas de enseñanza. Guardan similitud con lo encontrado en Chiclayo por Velásquez Gil (2018), cuyos resultados fueron el 78,57% en la categoría

deficiente, en el postest en un 50% mejoran a la categoría bueno por lo que es posible crear una excelente oportunidad para mejorar su éxito de aprendizaje utilizando las TIC para desarrollar sus actividades de aprendizaje

Se observa en los resultados inferenciales de las tablas 11 y 12 que hay una diferencia entre el pos-test y pretest de la dimensión contenidos educativos digitales de 7,167 con una Sig. = 0,000 < 0,05 resultados que permiten rechazar la H_0 y aceptar la H_1 , por tanto, se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de los contenidos educativos digitales. Estos resultados discrepan con lo hallado en Guayaquil por Ruyscher Banchón (2020) quien indica que los medios tecnológicos utilizados no están a la altura ya que utilizan herramientas, programas y aplicaciones, además de solo videos musicales de YouTube, canciones y la plataforma de videoconferencia Zoom, pero no los recursos que permitan el desarrollo de las habilidades que se necesitan para alcanzar un nivel básico. Tienen similitud con lo obtenido en Guayaquil por Arcos Fuel (2019) que confirma que la interacción en MOOC mejora los resultados de aprendizaje; porque los participantes no solo ingresan y aprenden el contenido, sino que también participan dinámicamente en la parte social del aprendizaje, resolviendo actividades, participando en discusiones y foros de evaluación, leyendo materiales adicionales, participando en la comunidad de aprendizaje, etc.; medidas que destacan en el éxito académico y demuestran la efectividad de los MOOC, convirtiéndolo en una opción acorde con las nuevas tendencias educativas que buscan la transformación digital en la educación. Guardan semejanza con lo observado en Huancayo por Chipana Pérez (2019) donde indica que la aplicación Google Drive tuvo un efecto en mejorar la comunicación de docentes a través de esta herramienta, transmitiendo ideas, información para la colaboración de trabajo en equipo, etc por lo que se concluyó que la competencia digital de docentes fue favorable.

Asimismo, los contenidos educativos digitales han sido teorizado por (Lazarte Oyague, 2021b) quien manifiesta que el uso de la tecnología facilita el desarrollo de las destrezas dentro y fuera del salón de clases debido a la oportunidad que las herramientas digitales ofrecen.

Se evidencia en la tabla 5, que predominó con 58,33% el nivel medio, y en el pos-test prevalece el nivel alto con 97,22%. Guardan semejanza con lo obtenido en Trujillo por Lujan Sanchez de Avalos & Peralta Miranda (2021) con resultados en el pretest de 0,5% y en el posttest de 29,5% con un nivel de Sig. $.000 < .05$ quien comprobó que desde la implementación del programa de capacitación sobre la herramienta Drive se ha incrementado significativamente el conocimiento y dominio de dicha herramienta. De igual manera coincide con lo obtenido en Ibarra, Ecuador por Acosta Ortiz (2021) considera que el uso de herramientas digitales despierta en los estudiantes el interés y promueve un aprendizaje más activo.

Se observa en los datos de las tablas 13 y 14, que se alcanzó una diferencia de medias en la variable herramienta digitales de aprendizaje igual a 5,167 con una Sig. = $0,000 < 0,05$ valores estadísticos que permitieron rechazar la H_0 y aceptar la H_2 . Por lo que se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de las herramientas digitales de aprendizaje. Discrepa con lo observado en Lima por Huaman Sánchez (2021) quien manifiesta que el uso de las herramientas digitales en los docentes es deficiente para sus sesiones o proyectos de aprendizaje porque no tienen conexión a internet y por problemas técnicos. Tienen semejanza con lo observado en Brasil por Gijón Puerta et al., n.d. (2022) concluyeron que el uso de mapas conceptuales tiene un significado positivo en el desarrollo del aprendizaje. Los resultados guardan similitud con lo estudiado en Liepaja, Letonia por Turlisova & Jansone (2021) quienes indican que el uso de estas herramientas mejora el comportamiento, comodidad y aprendizaje en los adolescentes ya que la tecnología va ganando popularidad en el mundo moderno. También coinciden con lo logrado en España por Alonso De Castro & García-Peñalvo (2020) quienes demostraron que al involucrar el aprendizaje electrónico de una manera efectiva mejoran el diseño de sus proyectos y de enseñanza en los estudiantes.

De la misma manera, las herramientas digitales de aprendizaje han sido teorizada por Gilyazova, O. S., & Zamoshchanskii (2020) quienes manifiestan que el uso de las mismas es bastante desafiante, al usarlo, se debe prestar

atención principalmente a mantener el equilibrio de sus funciones útiles (educativas) y hedónicas (entretenidas). De la misma manera, las herramientas digitales de aprendizaje han sido teorizada por (Gilyazova, O. S., & Zamoshchanskii, 2020) quienes manifiestan que el uso de las mismas es bastante desafiante, al usarlo, se debe prestar atención principalmente a mantener el equilibrio de sus funciones útiles (educativas) y hedónicas (entretenidas).

Se visualiza que en el pretest de la tabla 6, en los resultados descriptivos, prevaleció el nivel medio con el 50%, a diferencia del postest que prevalece el nivel alto con el 100%. Guardan semejanza con lo estudiado en Perú por Ihuaqui Silva (2021) donde los resultados obtenidos en el pretest 71,1% se encontraban en nivel básico, mientras que en el post test alcanzaron el nivel avanzado con el 76,9 %, el resultado demuestra que al aplicar el programa tienen un impacto significativo en el desarrollo de capacidades y destrezas para la creación de contenidos. Tienen similitud con lo observado en España por Ríos Santana (2020) que indica que su uso es primordial en toda la etapa de aprendizaje en los alumnos ya que les permite un mejor rendimiento académico. Estos datos difieren con lo registrado en España por López de Ayala López & Paniagua Santamaría (2019) quienes concluyen que los adolescentes no utilizan las redes para crear y distribuir contenidos académicos.

Se observa que hay una diferencia de medias en los resultados de las tablas 15 y 16, de la dimensión herramientas para la producción de contenido digital igual a 10,333 con una Sig. = 0,000 < 0,05 valores que permiten rechazar la H_0 y aceptar la H_3 , por lo que se concluye que las estrategias educativas mejoraron considerablemente el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales. Guardan similitud con lo expuesto en Perú por Cárdenas Jara (2021) confirman que la implementación del programa de capacitación ABC tiene un impacto significativo en el alcance de la creación de escenarios educativos apoyados en las TIC. De igual forma se asemeja a lo observado en Chiclayo por Soriano Castro (2022) quien indica que el uso de estas herramientas promueve en los estudiantes cooperación, trabajo en equipo y

autonomía. Asimismo, las herramientas para la producción de contenidos digitales esta teorizada por Puga (2022) el análisis de los resultados reveló un efecto positivo del aprendizaje basado en juegos, que fomentó el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes. Además, los estudiantes en general fueron más activos en el proceso de aprendizaje. China por Tian & Tsai (2021) quienes indica que los estudiantes mejoran considerablemente en el cumplimiento y presentación de las actividades designadas por los docentes, además que les permite participar de un aprendizaje más activo y positivo para su formación académica.

Asimismo, las herramientas para la producción de contenidos digitales esta teorizada por (Puga, 2022) el análisis de los resultados reveló un efecto positivo del aprendizaje basado en juegos, que fomentó el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes. Además, los estudiantes en general fueron más activos en el proceso de aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

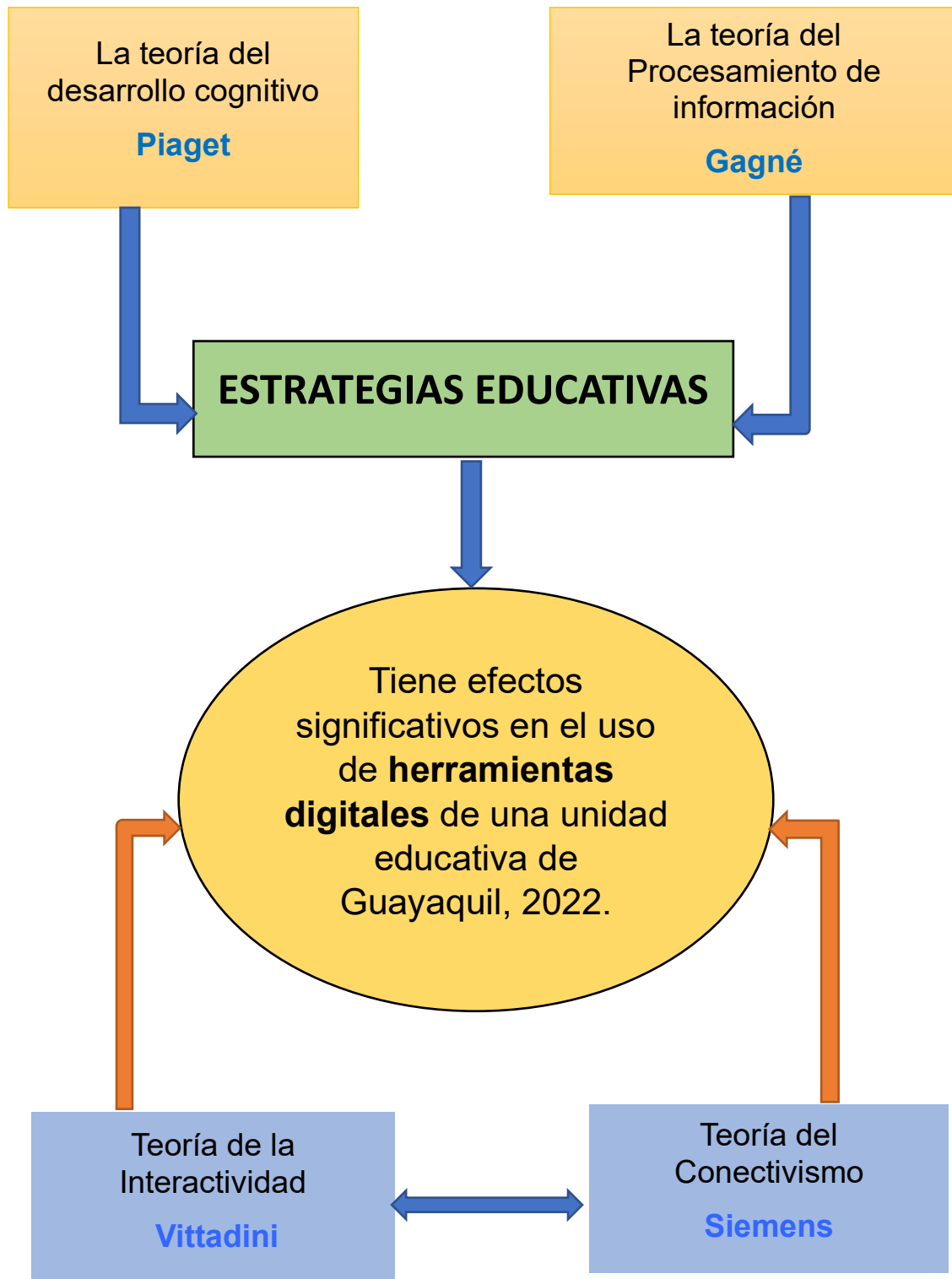
1. En la investigación realizada se determinó el efecto significativo en el uso de las herramientas digitales de una unidad educativa de Guayaquil 2022, aplicando estrategias educativas que fortalecieron el desarrollo de las mismas. Estos resultados demuestran que prevaleció el nivel medio en el pre test con el 58,33%, mientras que el pos test prevaleció el nivel alto con el 100%. Se concluye que ambos resultados destacan considerablemente después de aplicarse la muestra a los encuestados, lo que permite observar el cambio entre ambos niveles.
2. Se evidencia relación significativa en los contenidos educativos digitales luego de aplicarse el taller de estrategias. Los resultados indican que en el pre test prevaleció el nivel medio con el 61,11%, y en el pos-test prevaleció el nivel alto con el 97,22%. Se deduce que estos resultados destacan considerablemente después de aplicarse la muestra a los encuestados, lo que permite observar el cambio entre ambos niveles.
3. Se evidencia relación significativa en las herramientas digitales de aprendizaje luego de aplicarse el taller de estrategias. Los datos indican que en el pre test prevaleció el nivel bajo con el 36,11%, mientras que el pos-test prevaleció el nivel alto con el 97,22%. Se deduce que ambos resultados resaltan considerablemente después de aplicarse la muestra a los encuestados, lo que permite observar el cambio entre los niveles.
4. Se evidencia relación significativa en las herramientas para la producción de contenidos digitales luego de aplicarse el taller de estrategias. Los datos indican que en el pretest prevaleció el nivel medio con el 50%, mientras que el pos-test prevaleció el nivel alto con el 100%. Se deduce que ambos resultados destacan considerablemente después de aplicarse la muestra a los encuestados, lo que permite observar el cambio entre los ambos niveles.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la autoridad de la institución educativa de Guayaquil, motivar a los docentes a participar activamente en talleres para optimizar el uso de las Tics, mediante novedosas estrategias educativas, dado que se alcanzó evidenciar la eficacia de este taller educativo en las herramientas digitales de la muestra estudiada.
- Se recomienda a los docentes utilizar contenidos educativos digitales al momento de impartir sus clases ya que esto mantiene motivado y mejora la participación con los estudiantes.
- Se recomienda a la autoridad y a los docentes, promover el uso de diversas herramientas digitales de aprendizaje que ayuden perfeccionar la exploración de información entre todos los miembros educativos, porque se comprobó la efectividad del programa de estrategias educativas en esta dimensión.
- Se recomienda a los docentes incentivar a los estudiantes el uso frecuente de las herramientas para la producción de contenidos ya que estos los motiva y ayudan a mejorar su rendimiento académico, dado que se evidenció la efectividad en esta dimensión con el 100% en el nivel alto.

VIII. PROPUESTA

Esquema teórico de la propuesta:



Fundamentos de la propuesta:

El taller de estrategias educativas se basa en dos teorías epistemológicas. La primera es la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget nos manifiesta que el aprendizaje ocurre a través de procesos de adaptación y asimilación, en los que los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias, la cual ocurre cuando un individuo coincide con la representación interna del mundo. La segunda teoría del proceso de información de Gagné indica que las personas son claramente vistas como procesadores de información. Esta teoría se enfoca en el desempeño (en lugar de la competencia), ve el cambio como cuantitativo (en lugar de cualitativo) y se preocupa por cómo evolucionan los procesos (en lugar de como se desarrollan).

(Vargas-Murillo, 2020a), considera que las estrategias educativas para investigadores son procedimientos (conjuntos de acciones) encaminados a lograr una meta o resolver un problema, esclareciendo y sintetizando conocimientos entre docentes y estudiantes, que le permita crear, construir y crecer nuevos contexto académico. El aporte nos indica que el progreso de habilidades y competencias de docentes y estudiantes y brinda beneficios de formación académica. Por otro lado, la elección de estrategias y tecnologías digitales puede abrir escenarios académicos que mejoren el proceso de aprendizaje.

Explicación de la propuesta:

El taller de estrategias educativas es una propuesta que busca mejorar el desempeño docente con el uso de las herramientas digitales y sus diversas funciones, que será de gran beneficio para establecer un mejor rendimiento académico en los estudiantes, mediante la aplicación de nuevos métodos, técnicas y recursos . El conocimiento de las herramientas digitales es fundamental para que los docentes ingresen el contenido del plan de estudios, lo que permite una fácil participación y comprensión en la preparación y enseñanza de los aprendizajes en los estudiantes de una unidad educativa de Guayaquil. El taller se fundamenta en dos teorías epistemológicas, que sirvió para diseñar 10 sesiones que fueron desarrolladas después de realizar el pretest a los docentes, así mismo al término del taller se realizó el posttest a los participantes.

Desarrollo operativo de la propuesta:

Se organizó el siguiente cronograma para desarrollar dicha propuesta:

N°	Cronograma	Meses / Semanas											
		Octubre				Noviembre				Diciembre			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pretest				x	x							
2	Sesión 1. Método Waldorf					x							
3	Sesión 2. Método Sudbury								x				
4	Sesión 3. Método Montessori								x				
5	Sesión 4. Gamificación o Ludificación								x				
6	Sesión 5. Aprendizaje basado en proyectos								x				
7	Sesión 6. Flipped Classroom									x			
8	Sesión 7. Mentimeter									x			
9	Sesión 8. Audiovisuales									x			
10	Sesión 9. Recursos tecnológicos									x			
11	Sesión 10. Tableros didácticos									x			
12	Postest												x

Fuente: Elaboración propia.

Sesiones del Programa:

Sesión 1. Método Waldorf

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Lunes 14 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes identificarán que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Preguntas orientadoras: ¿Qué es la pedagogía Waldorf? Se presenta el video ¿Qué es la 'Pedagogía Waldorf'? https://www.youtube.com/watch?v=cqmhxgTkCrI Pedir a 2 participantes responder ¿Cuántas etapas educativas tiene el modelo Waldorf?	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se comparte el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=ul1p7g1rugE Se explica la importancia de educar en cada una de las etapas del ser humano: de los 0 a 7 años a través de la creatividad e imaginación. De los 7 a los 14 años empieza la etapa cognitiva por medio de los pensamientos, sentimientos y la voluntad. De los 14 a los 21 años la etapa racional el objetivo es pensar en forma autónoma.	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes reconocen que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado, consiguiendo que se sienta integrado en el propio proceso. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 2. Método Sudbury

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítóres


Participantes : Docentes

Fecha : Martes 15 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes reconocerán la importancia de que los estudiantes aprendan a su propio ritmo
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Preguntas orientadoras: ¿Consideras importante que los estudiantes elijan qué aprender? Se presenta el video Modelo Educativo Sudbury https://www.youtube.com/watch?v=cju0a1OfRDk Pedir a 2 participantes responder ¿La experiencia al ver el video?	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se muestra el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=DdNkou64UnU  Se explica la importancia de tener una educación donde los niños deciden qué aprenden, cómo lo aprenden, y toman decisiones sobre su propio proceso de enseñanza.	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes reconocen que lo importante es generar en los niños sentido de responsabilidad, confianza, respeto y autogestión. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 3. Método Montessori

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Miércoles 16 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes identificarán que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Preguntas orientadoras: ¿Toman en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada estudiante? Se presenta el video Método Montessori https://www.youtube.com/watch?v=nLf1WQuswYg Pedir a 2 participantes dar sus comentarios acerca del video observado	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se muestra el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=7N6bQes9y7I Se explica los recursos que se deben usar para aplicar el método Montessori, las ventajas y desventajas, los niveles de desarrollo y la validez del método.	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes reconocerán que los estudiantes deben lograr autodeterminación, libertad y la actividad espontánea. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 4. Gamificación o Ludificación

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Jueves 17 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes podrán incorporar elementos de los juegos en espacios educativos
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Preguntas orientadoras: ¿Qué entiendes por gamificación? Se presenta el video ¿Qué es la gamificación en la educación? https://www.youtube.com/watch?v=BqGjXyKE_g Pedir a 2 participantes q expongan su apreciación sobre el video	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se explica como crear una gamificación en clases y los objetivos al aplicar estas técnicas. Técnica mecánica: <ul style="list-style-type: none">➤ Acumulación de puntos.➤ Escalado de niveles➤ Obtención de premios➤ Regalos➤ Clasificaciones➤ Desafíos➤ Retos o misiones Técnica dinámica: <ul style="list-style-type: none">➤ Recompensa➤ Estatus➤ Logros➤ Competición Se presenta el video “La gamificación en el aula: https://www.youtube.com/watch?v=5JmKHxt3Dw	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes reconocen que el objetivo es lograr motivación, participación, mejorar habilidades, trabajo colaborativo en los estudiantes. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 5. Aprendizaje basado en proyecto

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador
Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores
Participantes : Docentes
Fecha : Viernes 18 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes identificarán que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Se presenta el video 'Viaje a la Escuela del Siglo XXI': Aprendizaje basado en proyectos https://www.youtube.com/watch?v=OeAVS903x7I	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se explica en que consiste el aprendizaje basado en proyecto, así como las etapas, pasos o proceso estructural. Se expone como aplicar en diez pasos esta metodología: 1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. 2. Formación de los equipos 3. Definición del producto o reto final 4. Planificación 5. Investigación 6. Análisis y la síntesis 7. Elaboración del producto 8. Presentación del producto 9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial 10. Evaluación y autoevaluación	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes reconocen que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado, consiguiendo que se sienta integrado en el propio proceso. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 6. Flipped Classroom

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Lunes 21 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes comprenderán que el aula invertida cambia el rol del docente facilitando mucho más la comunicación con los estudiantes
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Preguntas orientadoras: ¿Qué entiendes por aula invertida? Se presenta el video Método FLIPPED Classroom (Clase Invertida) https://www.youtube.com/watch?v=Xx3AVjuzVdc	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se explica que es el aula invertida, las ventajas y usos en las diferentes etapas educativas Se explica cómo crear y generar diferentes tipos de contenidos y como distribuirlos por medio de la webs, blogs y redes sociales. Pasos para implementar el flipped classroom: Programación Preparación multimedia Secuencia de tiempo fuera del aula Diseño de las sesiones de aula Distribución del resto de tiempo Se explica los 4 pilares del aula invertida: Aprendizaje profundo, progresivo y mucho más significativo El alumno es el centro del aprendizaje y el profesor es su coach en este proceso Contenido interactivo ordenado y estructurado Toda la tecnología al servicio del aprendizaje	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes comprenderán que el aula invertida cambia el rol del docente. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 7. Audiovisuales

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Martes 22 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes podrán crear videos educativos para los estudiantes.
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Se presenta el video Audiovisual: qué es un audiovisual https://www.youtube.com/watch?v=WZPtc8JluJQ Pedir a 3 participantes que compartan sus experiencias si han creado en algún momento videos educativos.	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se muestra el siguiente video Creación de videos educativos Se explica las diferentes herramientas para realizar videos educativos Power point Powtoon Animaker Biteable Slidepaper Khan Academy Show Me Screencast Youtube Se explica paso a paso como crear videos	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes crearan un video corto en power point Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesiones del Programa:

Sesión 8. Mentimeter

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Miércoles 23 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes podrán crear preguntas interactivas con la herramienta mentimeter.
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Se presenta el video ¿Qué es la 'Pedagogía Waldorf'? https://www.youtube.com/watch?v=cqmhxgTkCrl Pedir a 2 participantes responder ¿Para qué sirve mentimeter?	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Se explica qué es mentimeter Para qué sirve Principales utilidades de mentimeter Pasos para crear mentimeter Se muestra el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=7C8VWZkuEIs Se explica como abrir una cuenta en mentimeter. Se explica cómo crear encuestas, cuestionarios, nubes de tag, etc Se envía un código para que participen en la consulta	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes realizaran una encuesta utilizando mentimeter Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min



Sesiones del Programa:

Sesión 9. Recursos tecnológicos

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador

Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores

Participantes : Docentes

Fecha : Jueves 24 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes identificarán que la meta es impartir una enseñanza que motive al alumnado
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Presentación del video "Recursos tecnológicos" https://www.youtube.com/watch?v=MII5jkzJWx4 Se pide responder ¿Qué se observó en el video?	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Presentación del video "Recursos tecnológicos" https://www.youtube.com/watch?v=MII5jkzJWx4 Recursos tangibles: ✓ Lapto ✓ Wedo ✓ Computadora ✓ Proyector ✓ Celular ✓ Tableta ✓ Televisor Recursos intangibles: ✓ Correo electrónico ✓ Facebook ✓ Microsoft Office ✓ Youtube ✓ Zoom ✓ Teams ✓ Google Drive, etc	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes fortalecerán el uso de herramientas digitales para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

Sesión 10. Tableros didácticos

I. Ficha Informativa

País : Guayaquil / Ecuador
Docente Responsable : Ing. Alma Enríquez Vítores
Participantes : Docentes
Fecha : Viernes 25 de noviembre del 2022.

II. Instrucción

Logro	Al culminar esta sesión los participantes fortalecerán el uso de herramientas digitales.
Actitudes	Demostrar interés por el tema propuesto. Participar de modo activo.

III. Orden Didáctico

Etapas	Actividades / Estrategias	Medios	Duración
Inicio	Presentación del video "Tablero Sensorial / Montessori" https://www.youtube.com/watch?v=5UzOQ_Q_wNqU Se pide responder ¿Qué se observó en el video?	Zoom. Video.	10 min
Proceso	Presentación del video "Programas de pizarras digitales" https://www.youtube.com/watch?v=rpbmri9CihQ Se explica que son y cómo se utilizan las pizarras digitales Se explican las ventajas de las pizarras digitales. Se explica las diferentes herramientas para realizar pizarras digitales ➤ Lucidspark ➤ Zoom ➤ Jamboard ➤ Open board ➤ Liveboard ➤ Limnu ➤ ClassroomScream Se explica como ingresar a Jamboard y se realiza práctica con los participantes.	Zoom. Video. Página web.	25 min
Salida	Los participantes fortalecerán el uso de herramientas digitales para su proceso de enseñanza-aprendizaje. Se aclaran consultas. Se realiza la evaluación de los aprendizajes.	Zoom.	10 min

REFERENCIAS

- Acosta Ortiz, S. V. (2021). Symbaloo como herramienta de aprendizaje personalizado. *Trabajo de Titulación Previo a La Obtención Del Título de Magíster En Tecnología e Innovación Educativa. Universidad Técnica Del Norte.*
- Alonso De Castro, M. G., & García-Peñalvo, F. J. (2020). Methodological guide for the successful use of digital technologies in education: Improvement of learning through European educational projects. *ACM International Conference Proceeding Series*, 962–968. <https://doi.org/10.1145/3434780.3436549>
- Arcos Fuel, R. F. (2019). Elaboración de un MOOC para el desarrollo de la competencia digital en docentes de matemáticas. *[Tesis Para La Obtención Del Título de Magíster En Tecnología e Innovación Educativa]. Universidad Casa Grande.* <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1823>
- Avantel. (2020). *Definición de herramientas digitales.* <https://www.avantel.co/blog/educacion/que-tanto-utilizas-las-herramientas-digitales-gratuitas/>
- Barros Horna, A. F. (2018). (n.d.). *Estrategias en Tecnologías de Información y Comunicación en la Competencia Digital Docente, La Esperanza 2017 - Buscar con Google.* Retrieved December 15, 2022, from <https://www.google.com/search?q=Estrategias+en+Tecnolog%C3%ADas+de+Informaci%C3%B3n+y+Comunicaci%C3%B3n+en+la+Competencia+Digital+Docente%2C+La+Esperanza+2017&oq=Estrategias+en+Tecnolog%C3%ADas+de+Informaci%C3%B3n+y+Comunicaci%C3%B3n+en+la+Competencia+Digital+Docente%2C+La+Esperanza+2017&aqs=chrome.69i59j951j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Basantes Vásquez, M. S., Marcillo Criollo, P. P., & Nacevilla Guañuna, C. A. (2021). La teoría del conectivismo de siemens en la educación. *Trabajo de Titulación Previo a La Obtención Del Título de Licenciada En Ciencias de La Educación. Mención Psicología Educativa y Orientación. Carrera de Psicología Educativa y Orientación. Quito: UCE. 84 p.*
- Cardenas Jara, J. (2021). (2021). Programa de capacitación ABC en el uso de las TICs en docentes de la Institución Educativa Jesús Sacramentado, Cieneguilla, 2021. *Repositorio Institucional - UCV.* <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81926>
- Chávez Juanito, P. (2016). Implementación de una plataforma virtual para optimizar la gestión académica en el instituto de educación superior tecnológico público chota-2016. *[Tesis Para Obtener El Grado de Doctor En Educación]. Universidad Cesar Vallejo.*
- Chuquiray Castañeda, C. R. (2021). Las herramientas digitales en el aprendizaje autónomo de estudiantes de secundaria de la I.E. “Gran Amauta”, San Martín

- de Porres, 2021. *[Tesis Para Obtener El Grado Académico de: Maestría En Educación Con Mención En Docencia y Gestión Educativa]. Universidad César Vallejo.*
- Córdova Rebatta, J. C. (2022). Estrategias metacognitivas y uso de tics en estudiantes de segunda especialidad de cuidados intensivos de una universidad peruana, 2022. *[Tesis Para Optar El Grado Académico de Maestra En Docencia Universitaria]. Universidad Privada Norbert Wiener.*
- Cueva Poma, R. (2017). Aplicación de la tecnología E-Learning para mejorar el aprendizaje de ofimática empresarial en los estudiantes de computación e informática del Instituto Superior Tecnológico Nueva Esperanza. *[Tesis de Maestría] Universidad Nacional de Trujillo.*
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/13502>
- de Posgrado, E., De, U., De, P., De, L. F., De, C., Administración, L. A., Marleny, B. J., & Pérez, C. (2019). Google Drive para mejorar las competencias digitales del personal docente de la I. E. P. Friend's Garden Huancayo. *Universidad Nacional Del Centro Del Perú.*
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/5962>
- Del Pezo Muñoz, J. E. (2016). Uso de herramientas digitales y su influencia en el aprendizaje colaborativo en la asignatura de estudios sociales de los estudiantes de grado siete de la escuela de educación básica “veinticuatro de julio” del cantón santa elena, provincia de santa elena. *Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de La Educación e Idiomas Carrera de Educación Básica.*
- Delgado, A. M. C., & Cedeño-Palma, E. A. (2022). Herramientas digitales y el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai en la Institución “Teresa Intriago Delgado. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 23–39.*
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1661>
- Delgado, A. M. C., & Emilio Antonio Cedeño-Palma Universidad Técnica de Manabí, P.-E. (2022). Herramientas digitales y el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año básico de la Unidad Educativa Fiscomisional Sathya Sai en la Institución “Teresa Intriago Delgado. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 23–39.*
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1661>
- Delgado Franco, R. V. (2022). Estrategias de enseñanza virtual para mejorar la competencia digital en docentes de una institución educativa Guayaquil, 2022. *Repositorio Institucional - UCV.*
- Domingo Perrupato, S. (2019). Viejos y nuevos métodos educativos entre hibridaciones, coexistencias y solapamientos. La reforma educativa en la pluma de un ilustrado español: Juan Antonio González Cañaveras. *Revista de*

Historia Moderna. Anales de La Universidad de Alicante, n.º 37 (2019), Pp. 190-213. <https://doi.org/10.14198/RHM2019.37.07>

- Espinoza Mijares, M., & Castro, C. (2014). Estrategias pedagógicas para encauzar el proceso enseñanza-aprendizaje de la metodología en ciencias sociales: hacia un enfoque constructivista. *IV Encuentro Latinoamericano de Metodología de Las Ciencias Sociales, 27 al 29 de Agosto de 2014, Heredia, Costa Rica. La Investigación Social Ante Desafíos Transnacionales: Procesos Globales, Problemáticas Emergentes y Perspectivas de Integración Regional.*
- Fahyuni, E. F., Taurusta, C., Hariastuti, R. T., & By Arifin, M. B. U. (2022). Improving Students Learning Strategy Trough Mobile Counselling Online Application. *Journal of Educational and Social Research, 12(5), 185–196.* <https://doi.org/10.36941/JESR-2022-0133>
- Feijóo Duarte, M. G. (2018). Estrategia Educativa para potenciar el aprendizaje de los niños(a) del Segundo Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Tres de Noviembre, jornada matutina del cantón Cuenca, Azuay. *[Trabajo de Titulación de Magister En Pedagogía]. UTPL, Cuenca.*
- Flores Ruiz, E., Miranda Novales, M. G., & Villasís Keever, M. Á. (2017). El protocolo de investigación VI: cómo elegir la prueba estadística adecuada. Estadística inferencial. *Scielo.Org.Mx.*
- Francia, G. (2021). *Teoría del procesamiento de la información.* Psicología Online. https://www.google.com/search?q=teoría+del+procesamiento+de+la+información+autor&rlz=1C1CHZN_esEC962EC962&oq=teoria+del+procsamiento+de+i&aqs=chrome.3.69i57j0i13i512l2j0i22i30l2j0i8i13i30l5.11171j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- Geard, G. (2021). *3 métodos educativos que todo docente debe conocer - Grupo GEARD.* <https://grupogeard.com/blog/3-metodos-educativos-docente/>
- Gijón Puerta, J., Gijón, M. K., García Sempere, P., & Matas Lara, A. (n.d.). *El mapa conceptual y el software CmapTools como herramientas neurodidácticas para la mejora del aprendizaje.* <https://doi.org/10.35699/1983>
- Gilyazova, O. S., & Zamoshchanskii, I. I. (2020). On motivational tools of gamification in higher education: theoretical aspect. *Perspectives of Science & Education 45 (3), 39-51, 39–51.* <https://doi.org/10.32744/pse.2020.3.3>
- Godoy Rodríguez, C. (2020). *Guía básica para diseñar un cuestionario - Tesis de Cero a 100.* Tesis de Cero a 100. <https://tesisdeceroa100.com/guia-basica-para-disenar-un-cuestionario/>
- Gómez, B. L., Thevenet, P. S., & Bellido, M. R. G. (2018). La escuela del siglo XXI: Retos digitales necesarios para dar respuesta a la realidad social y educativa. *Revista de Tecnología Educativa, 1(1), 6–19.* <https://doi.org/10.17345/ute.2018.1.2150>

- Huaman Sánchez, K. (2021). Tecnologías digitales para el aprendizaje que utilizan los docentes de las instituciones educativas rurales de nivel inicial de la región puno según los resultados de la encuesta Enedu 2018. *Universidad Peruana Cayetano Heredia*.
- Ihuaraqui Silva, M. N. (2021). (2021). Efectos del programa AVI en la creación de contenidos digitales de los docentes de la Institución Educativa Inca Huiracocha, Aucayacu - 2020. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71767>
- J.Ramón Delgado, K. R. (2021). Técnicas de estudio y rendimiento académico en estudiantes de secundaria. *Journal of Science and Research.*, 6, 11–31.
- Junco Heredero, J. J. (2021). Eficacia de un programa educativo para mejorar la actitud hacia el uso de las TICs en docentes de bachillerato de la unidad educativa de Babahoyo, Ecuador 2021. [Tesis Para Obtener El Grado Académico de Maestro En Administración de La Educación] *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82734>
- La Encuesta como Técnica de Investigación, Validez y Confiabilidad*. (n.d.). Retrieved December 15, 2022, from <https://ude.edu.uy/la-encuesta-como-tecnica-de-investigacion-validez-y-confiabilidad/>
- Lazarte Oyague, D. M. (2021a). *La incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021*.
- Lazarte Oyague, D. M. (2021b). *La incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021. [Tesis Para Obtener El Grado Académico de Maestra En Docencia Universitaria]. Universidad César Vallejo*.
- López de Ayala López, M. C., & Paniagua Santamaría, P. (2019). (2019). Motivaciones de los jóvenes para la creación y difusión de contenido en sitios de redes sociales. In *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* (Vol. 25, Issue 2). <https://doi.org/10.5209/ESMP.64816>
- López Espinoza, D. C. (2018). *Tendencias pedagógicas y herramientas digitales en el aula: una propuesta para su inclusión adecuada, en la carrera de Contabilidad y Auditoría de la Universidad Católica de Cuenca, extensión La Troncal*.
- Lujan Sanchez de Avalos, S. M., & Peralta Miranda, M. Y. (2021). Programa formativo para certificarse como Educador Google nivel 1 y su influencia en el manejo de herramientas Google for Education. *Universidad Nacional de Trujillo*. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/18477>
- Marín-Ochoa, B. E., & Lotero-Echeverri, G. (2020). Del tablero al móvil. Contenidos educativos digitales al servicio de procesos de enseñanza y aprendizaje. Caso EduApps Urabá. In *Del tablero al móvil. Contenidos educativos digitales al*

servicio de procesos de enseñanza y aprendizaje. Caso EduApps Urabá. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-914-7>

(Marín-Ochoa, B. Elena., & Lotero-Echeverri, G. 2020). (n.d.). *Contenidos educativos digitales al servicio de procesos de enseñanza y aprendizaje. Caso EduApps Urabá.* Retrieved December 15, 2022, from <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/7305>

Marleni Reyes Monreal (2015). (2015). La infografía interactiva: Una conexión entre lo teórico y lo emocional. Módulo de aprendizaje basado en infografía. *Revista Material Didáctico Innovador Nuevas Tecnologías Educativas*, 11(Junio. 2015), 1–7. http://www.revistamdi.uam.mx/archivos_rmdi/rev20151.pdf#page=9

Martín, J. G., & Martín, S. G. (2021). Use of digital tools for teaching in Spain during the COVID-19 pandemic. *Revista Espanola de Educacion Comparada*, 38, 151–173. <https://doi.org/10.5944/REEC.38.2021.27816>

Mena Lozada, D. E. (2017). El rol del director en la gestión de conflictos en el Marco de Buen Desempeño del Directivo. Estudio aplicado a los directores de las instituciones educativas del ámbito de la UGEL La Unión-Piura. *Universidad de Piura*. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3018>

Méndez-Giménez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. *Retos*, 34, 311-316.

Morales Romero, G., Arévalo Tuesta, J. A., Rodas Camacho, L., Auqui Ramos, E., Palacios Huaraca, C., Trujillo Hinojosa, C., & Caceres Cayllahua, E. (2022). Virtual tools in distance education: university satisfaction regarding its application as part of teaching strategies. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 28(2), 1049–1057. <https://doi.org/10.11591/IJEECS.V28.I2.PP1049-1057>

Moreno Garay, F. O., Ochoa Tataje, F. A., Mutter Cuellar, K. J., & Vargas de Olgado, E. C. (2021). Pedagogical strategies in virtual learning environments in times of the Covid-19 pandemic. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(4), 203–213. <https://doi.org/10.31876/RCS.V27I4.37250>

Murillo, Zambrano, T. I. (2019). Taller de estrategias en calidad educativa en una unidad educativa de Guayas – 2018. [Tesis Para La Obtención de Título de Maestra En Administración de La Educación]. *Repositorio Institucional - UCV*.

Ojeda, P. C. (n.d.). *Sesión 4 Universo, población y muestra.*

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio Sampling Techniques on a Population Study. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227–232.

- Pauta Criollo, C. E. (2020). *Desarrollo de la Competencia Digital en los estudiantes mediante el uso de las Tecnológicas de la Información y Comunicación en el programa de Diploma del Bachillerato Internacional, en la Unidad Educativa ISM Internacional Academy*. [Tesis de grado, Maestría de Investigación en Educación]. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre Innovación Educativa con TIC. *International Journal of Sociology of Education*, 6(2), 244–268. <https://doi.org/10.17583/rise.2017.2544>
- Pimienta Lastra, R. (2017). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. *Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México*, 13, 263–276.
- Puertas de la Cruz, L. Á. (2021). Estudio de validez de criterio de las dimensiones influencia, estilos comerciales y disposición general de ventas del test Kudert en los empleados de ventas de una empresa comercial del Ecuador. *Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*.
- Puga, R. U. (2022). Game-based Learning. A tool that Enhances the Collaborative Work: A Case study of Undergraduate Students. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2022-October*, 570–577. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.419>
- ¿Qué es una muestra representativa? | Fundación iS+D. (n.d.). Retrieved December 15, 2022, from <https://isdfundacion.org/2021/03/11/que-es-una-muestra-representativa/>
- Rai, P., Fleer, M., & Fragkiadaki, G. (2021). Theorising Digital Tools: Mutual Constitution of the Person and Digital in a Conceptual PlayWorld. *Human Arenas*, 5(4), 654–671. <https://doi.org/10.1007/S42087-020-00178-8/TABLES/1>
- Ramos Noboa, M. I., & Guacho Guado, E. S. (2018). Criterios de confiabilidad y validez de la escala de bienestar psicológico de Ryff en la Zona de planificación 3 del Ecuador. *Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*.
- Ríos Santana, H. R. (2020). *Creación de Contenido Digital en un Marco de Actuación de Aprendizaje-Servicio. Estudio de caso en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera en Ámbitos Universitarios*. Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. https://www.google.com/search?q=tesis+por+Ríos+Santana+%282020%29&rlz=1C1CHZN_esEC962EC962&biw=1366&bih=625&sxsrf=ALiCzsb1_Sokzb0i1fGXyDKttcGAsFoLHw%3A1670303757659&ei=DdCOY-vyJ4mPwbkPtKuWsAI&ved=0ahUKEwirrZGxnuT7AhWJRzABHbSVBSYQ4dUDCA8&uact=5&oq=tesis+po
- Robles Garrote, P., & Rojas, M. del C. (2016). Validation by expert judgements: two cases of qualitative research in Applied Linguistics. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 18.

- Rojas Cárdenas, L. E., & Rojas Cortés, L. (2000). Exploración al diseño experimental. *Ciencia e Ingeniería Neogranadina; Vol 9 (2000); 51-59, 9, 51–59*. <https://doi.org/10.18359/RCIN.1688>
- Romero García, C., Buzón García, O., Sacristán, M., & Navarro Asencio, E. (2020). Evaluation of a program for the improvement of learning and digital competence in future teachers utilizing active methodologies. *Estudios Sobre Educacion, 39, 179–205*. <https://doi.org/10.15581/004.39.179-205>
- Ruiz De La Cruz, J. R. (2021). Herramientas tecnológicas en las competencias digitales docentes en una universidad nacional. *Repositorio Institucional - UCV. Universidad César Vallejo*.
- Ruysscher Banchón, M. D. (2020). *Propuesta metodológica de recursos didácticos tecnológicos para el subnivel 2 de educación inicial en situaciones de emergencia*. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/15085>
- Serrano Pastor, R. M., Casanova López, O., & 2018. (n.d.). *Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning*. Retrieved December 15, 2022, from <http://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/8921/10305>
- Soriano Castro, A. A. (2022). My virtual flip design y las competencias digitales de los docentes y estudiantes de educación primaria post pandemia. *[Tesis Para Optar El Grado Académico de Maestro En Informática Educativa y Tecnologías de La Información y Comunicación]*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Sosa Díaz, M. J., & Palau Martín, R. F. (2018). Flipped classroom para adquirir la competencia digital docente: una experiencia didáctica en la Educación Superior. FLIPPED CLASSROOM TEACHERS TO ACQUIRE DIGITAL COMPETENCE: AN EXPERIENCE IN HIGHER EDUCATION. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. N° 52, 37 a 54*. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.03>
- Tarrillo Terrones, J. (2017). Uso del Edublog para desarrollar competencias digitales en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa "José Domingo Atoche" - Patapo - 2016. *[Tesis Para Obtener El Grado de Magíster En Educación]*. Universidad César Vallejo.
- Tian, N., & Tsai, S.-B. (2021). An Empirical Study on Interactive Flipped Classroom Model Based on Digital Micro-Video Course by Big Data Analysis and Models. *Mathematical Problems in Engineering, 11*. <https://doi.org/10.1155/2021/8789355>
- Tunal, G. S. (2018). *Técnicas de enseñanza basadas en el Modelo de Desarrollo Cognitivo. Educación y Humanismo, 20(35)*. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/3018/5792>

- Turlisova, J., & Jansone, A. (2021). Vimot-development of visual-motor tests methodology including the adoption of uniform rules and digital test development. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(2), 250–254. <https://doi.org/10.13189/SAJ.2021.090213>
- Valdez, S. M. C., Villar, Ó. A. E. del, & Moreno, L. R. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 2(2), 167 · 178-167 · 178. <https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/104>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje educational strategies and digital technology in the teaching learning process. *Revista "Cuadernos*, 61(1).
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114–129.
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje educational strategies and digital technology in the teaching learning process. *Revista "Cuadernos*, 61(1), 69–76.
- Vegas Lameda, V. R., Guerrero, M. M., & Gómez, J. (2020). *Estrategias educativas para la integración de los padres y representantes en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Aula de Encuentro, Volumen 20, N° 1, Pp.95-118. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/3734/pdf>
- Velásquez Gil, J. (2018). Aplicación de talleres de capacitación para mejorar el uso de las TIC en estudiantes de la Institución Educativa “Michiquillay” – Encañada, 2018. *Universidad César Vallejo*.
- Walpole, R. E., Myers, R. H., Myers, S. L., & KEYING, Y. (2017). Probabilidad y Estadística para Ingeniería y Ciencias. *Pearson Educación, México*, 816.
- Yncio Ramírez, L. R. (2020). Programa para mejorar competencias digitales de los docentes de la institución educativa Las Brisas de Villa – Chorrillos. [Tesis Para Obtener El Grado Académico de Maestro En Administración de La Educación] Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102845>

ANEXOS

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores (10 Sesiones)	Escala de medición
Variable independiente Estrategias educativas	Son un conjunto de actividades dirigidas a lograr una meta o resolver un problema, que permite expresar, integrar, construir y alcanzar los aprendizajes en el docente y estudiante en un ambiente académico (Vargas-Murillo, 2020b).	Son herramientas que se utilizan para fortalecer las capacidades de los docentes, las cuales debemos de aplicarlas de manera permanente para su buen desempeño mediante las dimensiones de métodos, técnicas, actividades y recursos	<p>Dimensión 1: Métodos Son sistemas de principios para que el docente organice actividades de práctica de la materia para que los alumnos puedan aprender e interiorizar diversos conocimientos (Geard, 2021).</p> <p>Dimensión 2: Técnicas Son estrategias que los docentes pueden usar para hacer que el proceso de aprendizaje sea más sencillo y eficaz (J.Ramón Delgado, 2021).</p> <p>Dimensión 3: Recursos Se trata de materiales audiovisuales, tutoriales y animaciones utilizados por docentes y estudiantes que facilita la comprensión e interpretación de la información (Pérez-Ortega, 2017).</p>	<p>Indicador 1: Método Waldorf</p> <p>Indicador 2: Método Sudbury</p> <p>Indicador 3: Método Montessori</p> <hr/> <p>Indicador 1: Gamificación 0 Ludificación</p> <p>Indicador 2: Aprendizaje basado en proyectos</p> <p>Indicador 3: Flipped Classroom</p> <p>Indicador 4: Mentimeter</p> <hr/> <p>Indicador 1: Audiovisuales</p> <p>Indicador 2: Recursos tecnológicos</p> <p>Indicador 3: Tableros didácticos</p>	Nominal

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente Herramientas digitales	Son medios de difusión visual, auditiva, interactiva, etc., muy útiles para los alumnos que tienen dificultades para concentrarse y seguir las explicaciones de las lecciones o el texto escrito. Y, en general, son útiles tanto para docentes y estudiantes ya que son de fácil comprensión y de fácil acceso (Delgado & Cedeño-Palma, 2022)	Comprende tres dimensiones: contenidos educativos digitales, herramientas digitales de aprendizaje y herramientas para la producción de contenidos digitales que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos.	<p>Dimensión 1: Contenidos educativos digitales Son documentos que podemos crear y agregar a los medios digitales, es decir, al espacio que circula en Internet, que puede ser texto, audio, video, entre otros. Algunos son de uso diario, como el correo electrónico, otros que requieren un carácter temporal, como los blogs, o algunos están hechos para una necesidad específica en algún momento, como escribir un libro electrónico o hacer vídeo (Marín-Ochoa & Lotero-Echeverri, 2020).</p> <p>Dimensión 2: Herramientas digitales de aprendizaje Son todos los recursos de programas utilizados en computadoras y dispositivos electrónicos, que ayudan a realizar diversos tipos de actividades mediante la interacción digital (Avantel, 2020).</p> <p>Dimensión 3: Herramientas para producción de contenidos digitales Son un conjunto de recursos didácticos digitales que utilizan distintos formatos para elaborar proyectos educativos, videos, gráficos, libros, imágenes, texto, software, blogs, juegos y audio (Lazarte Oyaque, 2021a).</p>	<p>Indicador 1: Videotutoriales</p> <p>Indicador 2: Participación en videoconferencias</p> <p>Indicador 3: Participación en cursos online</p> <p>Indicador 4: Páginas web con contenidos educativos digitales</p> <p>Indicador 1: Herramientas de almacenamiento y trabajo colaborativo</p> <p>Indicador 2: Herramientas para compartir archivos digitales y organizar el trabajo</p> <p>Indicador 3: Herramientas y aplicaciones para desarrollar videoconferencias</p> <p>Indicador 1: Creación de presentaciones</p> <p>Indicador 2: Creación de infografías</p> <p>Indicador 3: Creación de videos educativos</p>	Ordinal

Anexo 2. Instrumento y ficha técnica

Instrumento: Cuestionario de Uso de herramientas digitales

Estimado(a) docente opina sobre **uso de herramientas digitales**. Marca sólo una puntuación de la escala que crees que cumples por cada ítem.

Correo electrónico: **Sexo:** Masculino () Femenino () **Edad:** () años

DIMENSIONES/ INDICADORES/ ITEMS		ESCALA				
		1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre
DIMENSIÓN 1: Contenidos educativos digitales						
INDICADOR: Videos tutoriales						
1	¿Realizas con qué frecuencia videotutoriales para el desarrollo de los contenidos educativos de tus asignaturas?	1	2	3	4	5
2	¿Compartes continuamente videotutoriales a tus estudiantes para ampliar los contenidos educativos?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Participación en video conferencia						
3	¿Consideras que cuentas con los medios tecnológicos necesarios para participar de manera óptima en videoconferencias educativas?	1	2	3	4	5
4	¿Participas frecuentemente en videoconferencias con fines educativos?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Páginas web con contenidos educativos digitales						
5	¿Realizas búsquedas en repositorios educativos de prestigio para fortalecer el aprendizaje de tus estudiantes?	1	2	3	4	5
6	¿Utilizas permanentemente el aprendizaje en línea para reforzar tus competencias en Tics?	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 2: Herramientas digitales de aprendizajes						
INDICADOR: Herramienta de almacenamiento y trabajo colaborativo						
7	¿Utilizas eficientemente la plataforma de comunicación digital Teams con tus estudiantes?	1	2	3	4	5
8	¿Utilizas herramientas de almacenamiento digital para el trabajo colaborativo entre tus colegas con los estudiantes?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Herramienta para compartir archivos digitales y organizar el trabajo						
9	¿Utilizas frecuentemente el correo institucional para compartir información con la comunidad educativa?	1	2	3	4	5
10	¿Utilizas adecuadamente las herramientas de One drive para fomentar el trabajo colaborativo entre los integrantes de la comunidad educativa?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Herramientas y aplicaciones para hacer videoconferencia						
11	¿Consideras que la herramienta Teams ofrece ventajas para realizar videoconferencias interactivas con los estudiantes?	1	2	3	4	5
12	¿Prefieres utilizar Teams antes que otras aplicaciones para realizar videoconferencias con tus estudiantes?	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 3: Herramienta para producción de contenidos digitales						
INDICADOR: Creación de presentaciones						
13	¿Creas presentaciones interactivas para mejorar el desarrollo de tus clases?	1	2	3	4	5
14	¿Utilizas Power Point en línea para la creación de material colaborativo?					
15	¿Utilizas fácilmente la herramienta Canva para la presentación de los contenidos educativos a tus estudiantes?					
16	¿Utilizas sin dificultad Educpay para la creación de actividades educativas?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Creación de infografías						
17	¿Realizas infografías para comunicar información relevante a tus estudiantes?	1	2	3	4	5
18	¿Consideras que los temas expuestos en infografías son de mayor soporte para los estudiantes?	1	2	3	4	5
INDICADOR: Creación de videos educativos						
19	¿Utilizas las redes sociales para compartir videos educativos a tus estudiantes?	1	2	3	4	5
20	¿Diseñas materiales didácticos interactivos para evaluar los aprendizajes alcanzados por tus estudiantes durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje?	1	2	3	4	5

¡Gracias por su colaboración

Ficha técnica del instrumento

1	Nombre del instrumento	Cuestionario de Herramientas digitales	
2	Autora	Enríquez Vítores, Alma Teresa	
3	Fecha	2022	
4	Objetivo	Medir el uso de las herramientas digitales mediante la opinión de docentes de la institución.	
5	Dirigida a	Docentes de una Unidad Educativa de Guayaquil	
6	Administración	Electrónica	
7	Aplicación	Directa	
8	Duración	15 minutos	
9	Tipo de ítems	Enunciados	
10	N° de ítems	20	
11	Distribución	Dimensiones: D1: Contenidos educativos digitales (6 ítems) D2: Herramientas digitales de aprendizajes (6 ítems) D3: Herramienta para producción de contenidos digitales (8 ítems)	
14	Escala valorativa	Escalas Likert:	Valor:
		Nunca	1
		Casi nunca	2
		A veces	3
		Casi siempre	4
		Siempre	5
15	Nivel	Valor:	Intervalo:
	Bajo	1	20-47
	Medio	2	48-73
	Alto	3	74-100

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Validez del instrumento

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS																								
INSTRUMENTO DE VARIABLE DEPENDIENTE: HERRAMIENTAS DIGITALES																								
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observación y/o Recomendación							
				1. Nunca	2. Casi nunca	3. A veces	4. Casi siempre	5. Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta									
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO								
HERRAMIENTAS DIGITALES: Son medios de difusión visual, auditiva, interactiva, etc., muy útiles para los alumnos que tienen dificultades para concentrarse y seguir las explicaciones de las lecciones o el texto escrito. Y, en general, son útiles tanto para docentes y estudiantes ya que son de fácil comprensión y de fácil acceso (Delgado & Cedeño-Palma, 2022)	Contenidos educativos digitales	Videotutoriales	1	¿Realizas con qué frecuencia videotutoriales para el desarrollo de los contenidos educativos de tus asignaturas?																				
			2	¿Compartes continuamente videotutoriales a tus estudiantes para ampliar los contenidos educativos?																				
		Participación en videoconferencias	3	¿Consideras que cuentas con los medios tecnológicos necesarios para participar de manera óptima en videoconferencias educativas?							X													
			4	¿Participas frecuentemente en videoconferencias con fines educativos?																				
		Páginas web con contenidos educativos digitales	5	¿Realizas búsquedas en repositorios educativos de prestigio para fortalecer el aprendizaje de tus estudiantes?																				
			6	¿Utilizas permanentemente el aprendizaje en línea para reforzar tus competencias en Tics?																				
	Herramientas digitales de aprendizaje	Herramienta de almacenamiento y trabajo colaborativo	7	¿Utilizas eficientemente la plataforma de comunicación digital Teams con tus estudiantes?																				
			8	¿Utilizas herramientas de almacenamiento digital para el trabajo colaborativo entre tus colegas con los estudiantes?																				
		Herramientas para compartir archivos digitales y organizar el trabajo	9	¿Utilizas frecuentemente el correo institucional para compartir información con la comunidad educativa?																				
			10	¿Utilizas adecuadamente las herramientas de One drive para fomentar el trabajo colaborativo entre los integrantes de la comunidad educativa?																				
		Herramientas y aplicaciones para desarrollar videoconferencias	11	¿Consideras que la herramienta Teams ofrece ventajas para realizar videoconferencia interactivas con los estudiantes?																				
			12	¿Prefieres utilizar Teams antes que otras aplicaciones para realizar videoconferencias con tus estudiantes?																				
	Herramienta para producción de contenidos digitales	Creación de presentaciones	13	¿Creas presentaciones interactivas para mejorar el desarrollo de tus clases?																				
			14	¿Utilizas Power Point en línea para la creación de material colaborativo?																				
			15	¿Utilizas fácilmente la herramienta Canva para la presentación de los contenidos educativos a tus estudiantes?																				
			16	¿Utilizas sin dificultad Educaplay para la creación de actividades educativas?																				
		Creación de infografías	17	¿Realizas infografías para comunicar información relevante a tus estudiantes?																				
			18	¿Consideras que los temas expuestos en infografías son de mayor soporte para los estudiantes?																				
		Creación de videos educativos	19	¿Utilizas las redes sociales para compartir videos educativos a tus estudiantes?																				
			20	¿Diseñas materiales didácticos interactivos para evaluar los aprendizajes alcanzados por tus estudiantes durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje?																				

Validación de instrumento de VD por Experto 1

Nombre del instrumento: Cuestionario de Uso de herramientas digitales.

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Uso de herramientas digitales antes y después de aplicar el Programa Estrategias educativas.

Dirigido a: Docentes de una institución educativa de Guayaquil.

Apellidos y nombres del evaluador: Cruz Cisneros, Víctor Francisco.

Grado académico del experto evaluador: Doctor.

Áreas de experiencia profesional: Social () Educativa (X)

Institución donde labora: Universidad César Vallejo/Escuela de Posgrado.

Tiempo de experiencia profesional en el área: 7 años

Valoración:

Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
✓		

Tumbes, noviembre del 2022.

.....
Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros

DNI: 00244802

Experto 1

Validación de instrumento de VD por Experto 2

Nombre del instrumento: Cuestionario de Herramientas digitales

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Herramientas digitales

Dirigido a: Docentes de una unidad educativa de Guayaquil.

Apellidos y nombres del evaluador: López Reinoso Hugo

Grado académico del experto evaluador: Máster en educación

Áreas de experiencias profesional: Social () Educativa (x)

Tiempo de experiencia profesional en el área: años

Valoración del instrumento:

Adecuado ✓	Poco adecuado	Inadecuado
----------------------	----------------------	-------------------

Guayaquil, noviembre del 2022



Mgs. Hugo López Reinoso

Experto 2

Validación de instrumento de VD por Experto 3

Nombre del instrumento: Cuestionario de Herramientas digitales

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Herramientas digitales

Dirigido a: Docentes de una unidad educativa de Guayaquil.

Apellidos y nombres del evaluador: Benavides Cadena Holger

Grado académico del experto evaluador: Máster en Administración Educativa

Áreas de experiencias profesional: Social () Educativa (x)

Tiempo de experiencia profesional en el área: 13 años

Valoración del instrumento:

Adecuado ✓	Poco adecuado	Inadecuado
----------------------	----------------------	-------------------

Guayaquil, noviembre del 2022



MSc. Holger Benavides Cadena

Experto 3

Validación de instrumento de VD por Experto 4

Nombre del instrumento: Cuestionario de Herramientas digitales

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Herramientas digitales

Dirigido a: Docentes de una unidad educativa de Guayaquil.

Apellidos y nombres del evaluador: Duarte Pérez Linda Lucy

Grado académico del experto evaluador: Magíster en Educación Educativa

Áreas de experiencias profesional: Social () Educativa (x)

Tiempo de experiencia profesional en el área: 19 años

Valoración del instrumento:

Adecuado ✓	Poco adecuado	Inadecuado
----------------------	----------------------	-------------------

Guayaquil, noviembre del 2022



MSc. Linda Duarte

Experto 4

Validación de instrumento de VD por Experto 5

Nombre del instrumento: Cuestionario de Herramientas digitales

Objetivo: Conocer la escala valorativa de Herramientas digitales

Dirigido a: Docentes de una unidad educativa de Guayaquil.

Apellidos y nombres del evaluador: Landín Macías Marlene Maribel

Grado académico del experto evaluador: Maestra de Educación Educativa

Áreas de experiencias profesional: Social () Educativa (x)

Tiempo de experiencia profesional en el área: 12 años

Valoración del instrumento:

Adecuado ✓	Poco adecuado	Inadecuado
----------------------	----------------------	-------------------

Guayaquil, noviembre del 2022



MSc. Marlene Landín Macías

Experto 5

Validación del programa por Experto 4

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS DEL PROGRAMA
Título: Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022

Indicadores	Criterios	Escala de Evaluación										Observaciones										
		Inadecuado		Mediamente adecuado		Adecuado		Muy adecuado		Totalmente adecuado												
		0 - 20	21 - 40	41 - 60	61 - 80	81 - 100	0	1	2	3	4		5									
Aspectos de Validación																						
1. Claridad	Las sesiones están formuladas con lenguaje apropiado.	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
2. Objetividad	Las sesiones expresan conductas observables.	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
3. Actualidad	Las sesiones están adecuadas a las teorías, enfoques o modelos teóricos.																					
4. Organización	Existe organización lógica entre las sesiones.																					95
5. Suficiencia	Las sesiones comprenden los aspectos necesarios a fortalecer.																					95
6. Intencionalidad	Las sesiones valoran las dimensiones del tema.																					95
7. Consistencia	Las sesiones están basadas en aspectos teóricos-científicos.																					90
8. Coherencia	Las sesiones tienen relación con los indicadores de la variable independiente.																					98
9. Metodología	Las sesiones responden al diseño de investigación metodológico.																					98
10. Pertinencia	Las sesiones son útiles y adecuadas para modificar la variable dependiente.																					98

INSTRUCCIONES: Esta ficha sirve para que el EXPERTO EVALUADOR evalúe la pertinencia, eficacia del programa que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

PROMEDIO: 94 puntos (Totalmente adecuado)

Guayaquil, 11 de noviembre de 2022.

Experto: MSc. Linda Duarte Pérez
 Profesión: Docente
 Cédula de identidad: 0813292983
 Celular: +593991007880



Firma del Experto 4

Anexo 4.

Confiabilidad total

Scale Reliability Statistics

	Cronbach's α	McDonald's ω
scale	0.898	0.906

Confiabilidad por ítems

Item Reliability Statistics

	if item dropped	
	Cronbach's α	McDonald's ω
1	0.891	0.901
2	0.896	0.906
3	0.891	0.901
4	0.890	0.900
5	0.896	0.906
6	0.890	0.899
7	0.888	0.898
8	0.885	0.894
9	0.890	0.899
10	0.885	0.894
11	0.896	0.906
12	0.892	0.902
13	0.887	0.895
14	0.895	0.904
15	0.904	0.910
16	0.887	0.898
17	0.889	0.899
18	0.902	0.912
19	0.905	0.912
20	0.891	0.902

Anexo 5. Autorización de aplicación del instrumento en prueba piloto

Guayaquil, 7 de noviembre del 2022

SOLICITUD PARA APLICAR INSTRUMENTO DE PRUEBA PILOTO


SEÑOR: Lcdo. Andrés Coello Rosado
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. TEODORO MALDONADO CARBO"
En su despacho. -

Estimado Rector

La Ing. Alma Teresa Enríquez Vítores, identificada con C.I. 0919756122, estudiante del programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la universidad Cesar Vallejo de la filial de Piura Perú, me encuentro desarrollando la investigación titulada "Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en docentes de una unidad educativa de Guayaquil 2022", bajo la asesoría del Dr. Víctor Cruz Cisneros, por el cual necesito aplicar el instrumento a una muestra en 22 docentes para la aplicación de la prueba piloto que me servirá para comprobar la confiabilidad de dicha encuesta.

Que en tal sentido solicito a usted, señor Rector, brindarme las facilidades y emitir la constancia que me autorice el desarrollo de la aplicación de dicho instrumento.




Ing. Com. Alma Enríquez Vítores
C. I. 0919756122

Anexo 6. Autorización de aplicación del instrumento en muestra

Guayaquil, 23 de noviembre del 2022

SOLICITO: Autorización para el desarrollo de investigación y aplicación de instrumentos.

SEÑOR: Lcdo. Andrés Coello Rosado
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DR. TEODORO MALDONADO CARBO"

En su despacho. -

De mis consideraciones.

La Ing. Alma Teresa Enríquez Vitores, identificado con C.I. 0919756122, estudiante del programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la universidad Cesar Vallejo de la filial Piura Perú, me encuentro desarrollando la investigación titulada "Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en docentes de una unidad educativa de Guayaquil 2022", bajo la asesoría del Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, por lo cual es necesario desarrollar las sesiones del Programa de investigación y aplicar los instrumentos respectivos de pretest y postest, a una muestra de docentes.

Que en tal sentido solicito a usted, señor rector, brindarme las facilidades y emitir la constancia que me autorice el desarrollo de la investigación y recolección de datos de las pruebas pretest y postest, en el grupo de docentes de la institución que dignamente dirige.


Ing. Alma Teresa Enríquez Vitores
C. I. 0919756122





UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
"Dr. TEODORO MALDONADO CARBO"
Ismael Pérez Castro (Calle 2Sava) y Calle K
Correo electrónico: andres.coello@educacion.gub.ek
Guayaquil - Ecuador



Guayaquil, 23 de noviembre del 2022
AUTORIZACIÓN R-UETMC 00001

De: Lic. Andrés Coello R.
Rector Unidad Educativa Teodoro Maldonado Carbo

Para: Ing. Alma Teresa Enriquez Vitores

De mis consideraciones:

Saludos cordiales estimada

Por medio de la presente, luego de haber revisado su solicitud se le autoriza aplicar los instrumentos respectivos de pretest y postest a la muestra de docente para el desarrollo de su programa de investigación titulado "Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en docentes de una unidad educativa de Guayaquil 2022".

Particular que informo para los fines pertinentes



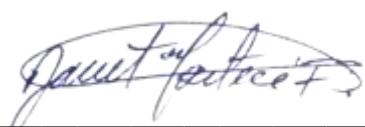
Rector Unidad Educativa Teodoro Maldonado Carbo

Anexo 7. Consentimiento informado

Yo, Janet Montecé Fajardo, docente de una unidad educativa de Guayaquil, identificado con cédula N° 0912153558 de 52 años de edad, acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en la investigación denominada: **Programa Estrategias educativas para implementar el uso de herramientas digitales en una unidad educativa de Guayaquil 2022**; dirigido por Alma Teresa Enríquez Vítores, Ingeniera Comercial - Docente, con fines de investigación:

He recibido una explicación clara, completa sobre el carácter general del propósito de las evaluaciones y las razones específicas por las que se examina. También he sido informado de los cuestionarios virtuales y demás procedimientos que se aplicaran; así como de la manera en que se utilizaran los resultados; no existe ningún tipo de riesgos, beneficios directos e indirectos de mi voluntariado en el estudio, entendiendo que mi participación como docente no repercutirá en mis actividades ni desempeño docente programadas por el Ministerio de Educación, no haré ningún gasto, ni recibiré remuneración por la participación en el estudio y pudiendo poner fin sin represalias ni sanción, si lo considero conveniente a mis intereses, se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad, si en los resultados de mi participación como estudiante se hiciera evidente algún problema relacionado con el uso de las herramientas digitales en la unidad educativa, se me brindará orientación al respecto.

Guayaquil, 17 de noviembre del 2022.



Lcda. Janet Montecé Fajardo

CI N° 0912153558

Anexo 8. Matriz de consistencia

Título: **Estrategias educativas** para implementar el **uso de herramientas digitales** en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	JUSTIFICACIÓN
<p>Problema General:</p> <p>¿Cómo las estrategias educativas mejoran el uso de herramientas digitales (VD) en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Establecer cómo las estrategias educativas mejoran el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>H_i: Las estrategias educativas mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p> <p>H₀: Las estrategias educativas no mejoran considerablemente el uso de herramientas digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p>	<p>Teórica:</p> <p>La investigación se justifica teóricamente en: la teoría de la interactividad, teoría del tercer entorno (E3), teoría del conectivismo, el enfoque por competencias, la teoría de la información y la teoría de la comunicación digital interactiva.</p>
<p>Problemas Específicos:</p> <p>PE1:</p> <p>¿En qué medida las estrategias educativas mejoran el uso de los contenidos educativos digitales (D1) en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?</p> <p>PE2:</p> <p>¿De qué forma las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas digitales de aprendizaje (D2) en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022?</p> <p>PE3:</p> <p>¿De qué modo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales (D3) en docentes de una institución de Guayaquil, 2022?</p>	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>OE1:</p> <p>Comprobar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de los contenidos educativos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p> <p>OE2:</p> <p>Verificar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p> <p>OE3:</p> <p>Demostrar cómo las estrategias educativas mejoran el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p>	<p>Hipótesis Específicas:</p> <p>HE1:</p> <p>Las estrategias educativas mejoran de forma considerable el uso de los contenidos educativos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p> <p>HE2:</p> <p>Las estrategias educativas mejoran de forma considerable el uso de las herramientas digitales de aprendizaje en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p> <p>HE3:</p> <p>Las estrategias educativas mejoran de forma considerable el uso de las herramientas para producción de contenidos digitales en docentes de una institución educativa de Guayaquil, 2022.</p>	<p>Práctica:</p> <p>Porque contribuye a solucionar un problema relacionado con el poco uso de las herramientas digitales en docentes de una institución de Guayaquil</p> <p>Metodológica:</p> <p>Porque mejora el uso de las herramientas digitales en docentes y estudiantes</p> <p>Social:</p> <p>Porque beneficia a la comunidad educativa de una institución educativa de Guayaquil.</p>

Anexo 9. Fotos de la aplicación del programa herramientas tecnológicas

Sesión 1



47:36

Seleccionar control

Método Waldorf: qué es, ventajas y métodos en el aula

Es una técnica de enseñanza, basada en la libre instrucción por parte de los alumnos, es decir, que sean autónomos a la hora de ir realizando y adquiriendo los conocimientos a lo largo del propio proceso educativo.

Esta metodología fomenta sobre todo el grupo cooperativo entre los estudiantes, centrando en cada etapa educativa diferentes hipótesis de trabajo y enseñanza

Manolo An... Luz María C...
Jael Teodoro... Mirreia Del...
Johanna Del... Víctor Hugo...
María Loren...

Sesión 2



Almita Enrique... Johanna San... Dra. María Luisa... JAEL GARCIA Lorena Luz María Cham...

El modelo "Sudbury"

La responsabilidad de los docentes reside en diseñar estrategias que fomenten los buenos valores y el desarrollo de habilidades básicas como la capacidad de analizar y sintetizar, la de comunicación, etc.

Permite a los estudiantes tomar sus propias decisiones en cuanto a qué aprender y cuándo hacerlo.



Activ

Sesión 3

MÉTODO MONTESSORI



Se caracteriza en poner énfasis en la actividad dirigida por el estudiante y en la observación clínica por parte del maestro. Esta observación tiene la intención de adaptar el entorno de aprendizaje del estudiante a su nivel de desarrollo.

Sesión 4

Zoom Reunión

GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN

ES UNA TÉCNICA MEDIANTE LA QUE SE APLICAN MECÁNICAS Y ELEMENTOS PROPIOS DE LOS JUEGOS A PROCESOS, ENTORNOS Y APLICACIONES QUE NO TIENEN NADA DE LÚDICO.



Janet Montecce

Almita Enriquez

HUGO ENRIQUE LÓ...

Janet Salvatierra

Ai Vp

Sesión 5

The image shows a Zoom meeting window. The main content is a slide with the following text and graphics:

- Top left: A small illustration of a person looking at a screen.
- Top center: Text "FUNDAMENTOS INTERPRETAR FENÓMENOS ACONTECIMIENTOS" with an arrow pointing to a lightbulb icon.
- Top right: A small video feed of a woman with glasses.
- Bottom left: A large double-headed arrow and a cartoon boy.
- Bottom center: Large text "APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS".
- Bottom right: A small red logo.

The Zoom window title bar says "Zoom Reunión". The taskbar at the bottom shows various application icons.

Sesión 6

The image shows a Zoom meeting window. The main content is a slide titled "VENTAJAS DEL FLIPPED CLASSROOM" with a list of benefits and a diagram of an inverted classroom.

VENTAJAS DEL FLIPPED CLASSROOM

- Los alumnos son los protagonistas
- Consolida el conocimiento
- Favorece la diversidad en el aula
- Aprendizaje más profundo y perdurable en el tiempo
- Mejora el desarrollo de las competencias por el trabajo individual y colaborativo
- Mayor motivación en el alumno

AULA INVERTIDA
¿Flipped Classroom?

The diagram shows a classroom with students at desks. A sign on the wall says "VER TERCERA EN CLASE" and another says "EXERCICIOS EN CLASE".

The Zoom window title bar says "Presentando...". The top right has controls for "Ceder el control", "Detener la prese...", "Gente", "Chat", "Reaccionar", "Salir", "Más", "Cámara", "Micro", "Compartir", and "Salir".

Participantes

- AM Andy Mora ...
- DA DIAZ CASO...
- BC Barrios Villa...
- RAMBAY Q...
- AA Alex Avila (Invitado)
- GL LARA PORR...
- MA Alex Avila (I...
- LARA PORR...
- MONCERRA...
- +13

En esta reunión (22)

- ENRIQUEZ VITORES ALMA TERE... Organizador
- Alex Avila (Invitado)
- ALVARADO VERA ANTHONY AN...
- Andy Mora (Invitado)
- BALAREZO ALAVA RAQUEL ESPE...
- Barrios Villamar ... (Invitado)
- BONILLA REYES MELL YORDINWE
- CHICO MORA ARTHUR ALEXAN...
- Configuración para activar Windows.
- CRUEL BLUAS DOMENICA NICOL

Sesión 7

The screenshot shows a Zoom meeting window titled "Zoom Reunión". The main content is a presentation slide titled "SINÓNIMOS DE CREATIVIDAD" (Synonyms of Creativity). The slide features a word cloud with the following words: "alegria", "imaginación", "creatividad", "imaginación", "ingenio", "imaginación", "alegria", "imaginación". The Zoom interface includes a "Participantes (16)" list on the right, a "Grabando..." indicator at the top left, and a "Present" button at the top right. The Zoom toolbar at the bottom shows icons for chat, mute, video, and other controls.

Sesión 8

The screenshot shows a Zoom meeting window titled "Zoom Reunión". The main content is a presentation slide with a light blue background. The slide contains the following text: "La principal razón para la utilización de imágenes en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado." The slide also features an illustration of a computer desk with a monitor, keyboard, mouse, and a blue CD/DVD. The Powtoon logo is visible in the bottom right corner. The Zoom interface includes a "Zoom Reunión" title bar, a "Zoom Meeting" window title, and a "Zoom Meeting" window title. The Zoom toolbar at the bottom shows icons for chat, mute, video, and other controls.

Sesión 9

Participants (14)

Buscar un participante

- Albina Enriquez (M)
- Diana Navarrete (Jeftróide)
- Dr. María Luisa García Muñoz
- Maria Arzandi
- Zola Macías
- GLADYS EUSEBIA HERRERA MARCA
- Mercedes Loor
- SHIRLEY MACÍAS
- Alicia Pello
- Andrea Rodríguez
- Diana Parichana
- Diana Parichana
- Fidel Sellán
- Freddy

Sesión 10

Tableros didácticos

Los tableros son medios didácticos que poseen una superficie de escritura reutilizable en la cual el texto o figuras se realizan con tiza u otro tipo de rotuladores borrables

Michelle Williams

Participants (14)

Buscar un participante

- Albina Enriquez (M)
- Diana Navarrete (Jeftróide)
- Dr. María Luisa García Muñoz
- Maria Arzandi
- Zola Macías
- GLADYS EUSEBIA HERRERA MARCA
- Mercedes Loor
- SHIRLEY MACÍAS
- Alicia Pello
- Andrea Rodríguez
- Diana Parichana
- Diana Parichana
- Fidel Sellán
- Freddy

Anexo 10. Bases de datos

		Pretest_VD Herramientas digitales																											
		D1 Contenidos educativos digitales						D2 Herramientas digitales de aprendizaje						D3 Herramientas para producción de contenidos digitales											VD	Nivel			
Cédula	Items	1	2	3	4	5	6	D1	Nivel	7	8	9	10	11	12	D2	Nivel	13	14	15	16	17	18	19			20	D3	Nivel
0941160269	1	3	2	2	4	4	3	18	Medio	4	3	3	2	4	2	18	Medio	4	4	2	3	3	4	2	3	25	Medio	61	Medio
0926585662	2	2	3	3	4	3	4	19	Medio	4	4	4	4	4	4	24	Alto	4	4	4	4	4	3	3	4	30	Alto	73	Medio
0706385564	3	3	3	4	3	4	5	22	Medio	3	4	4	4	4	3	22	Medio	4	2	4	5	5	5	4	5	34	Alto	78	Alto
0916874506	4	5	4	5	5	4	5	28	Alto	4	5	3	4	5	5	26	Alto	5	4	4	4	4	4	3	4	32	Alto	86	Alto
0914977350	5	5	4	5	4	5	5	28	Alto	5	5	5	5	5	5	30	Alto	5	5	3	3	3	4	2	4	29	Medio	87	Alto
0908267248	6	2	3	1	1	4	4	15	Medio	4	3	5	3	4	4	23	Alto	3	3	1	1	3	4	1	2	18	Bajo	56	Medio
0910792480	7	4	5	5	3	3	3	23	Alto	4	4	4	3	3	3	21	Medio	3	3	3	3	3	5	5	5	30	Alto	74	Alto
0907852347	8	3	3	5	4	3	3	21	Medio	4	4	4	4	3	4	23	Alto	5	3	1	3	4	4	3	5	28	Medio	72	Medio
1305493080	9	3	3	3	3	5	5	22	Medio	3	5	3	3	3	4	21	Medio	4	4	1	3	3	3	3	3	24	Medio	67	Medio
0926798885	10	3	5	4	3	5	5	25	Alto	1	3	5	4	5	5	23	Alto	5	4	5	4	4	5	5	4	36	Alto	84	Alto
0916733934	11	3	5	1	1	5	4	19	Medio	1	5	4	4	3	1	18	Medio	5	2	1	1	3	5	1	2	20	Medio	57	Medio
0914462775	12	4	4	4	3	3	4	22	Medio	4	5	5	5	5	4	28	Alto	4	3	4	3	3	5	5	5	32	Alto	82	Alto
0918053455	13	3	3	1	5	5	5	22	Medio	3	5	5	5	5	3	26	Alto	4	4	4	5	4	4	3	5	33	Alto	81	Alto
0919256578	14	4	3	5	3	4	3	22	Medio	3	3	3	3	4	3	19	Medio	3	3	3	3	4	3	2	3	24	Medio	65	Medio
0928288463	15	4	4	3	5	5	5	26	Alto	5	5	5	5	4	5	30	Alto	5	4	4	4	4	4	5	5	35	Alto	91	Alto
0918281072	16	3	5	1	4	5	5	23	Alto	4	1	5	3	5	4	22	Medio	4	1	1	1	1	5	5	5	23	Medio	68	Medio
0909629024	17	5	5	5	4	3	3	25	Alto	3	4	5	5	5	3	25	Alto	3	3	1	4	4	4	5	5	29	Medio	79	Alto
0919092296	18	1	3	3	3	2	1	13	Bajo	1	1	1	1	3	2	9	Bajo	2	1	2	1	1	2	3	3	15	Bajo	37	Bajo
0915376636	19	5	5	3	3	5	5	26	Alto	3	4	5	4	4	3	23	Alto	4	4	5	4	3	3	5	3	31	Alto	80	Alto
0913609236	20	2	5	3	2	3	5	20	Medio	2	5	2	2	5	3	19	Medio	4	3	1	1	1	4	4	3	21	Medio	60	Medio
0922316963	21	4	4	4	3	4	4	23	Alto	3	5	5	4	3	3	23	Alto	4	3	5	4	4	4	4	4	32	Alto	78	Alto
0913292983	22	3	3	3	3	3	3	18	Medio	3	3	3	3	3	3	18	Medio	3	3	3	3	3	3	3	3	24	Medio	60	Medio
1104508989	23	3	3	2	4	3	3	18	Medio	2	4	4	4	3	2	19	Medio	3	2	3	1	3	3	3	3	21	Medio	58	Medio
0912153558	24	3	2	3	2	2	2	14	Bajo	2	2	3	3	3	3	16	Medio	3	3	2	2	3	3	3	3	22	Medio	52	Medio
0912145299	25	3	3	2	1	3	4	16	Medio	2	2	4	1	5	5	19	Medio	3	3	2	1	4	4	3	3	23	Medio	58	Medio
0912996915	26	3	3	2	3	4	4	19	Medio	3	4	3	3	5	5	23	Alto	3	3	3	3	3	4	4	3	26	Medio	68	Medio
0912824497	27	3	3	3	2	2	2	15	Medio	2	2	2	2	3	2	13	Bajo	3	2	2	1	2	2	2	2	16	Bajo	44	Bajo
0915348395	28	5	5	4	3	3	4	24	Alto	3	5	5	3	3	3	22	Medio	3	3	2	2	2	3	4	3	22	Medio	68	Medio
1003826763	29	4	4	3	1	3	4	19	Medio	3	4	4	2	4	3	20	Medio	4	4	2	2	3	3	2	3	23	Medio	62	Medio
0925582686	30	3	3	4	3	4	3	20	Medio	3	3	3	3	3	3	18	Medio	3	2	2	1	1	1	3	3	16	Bajo	54	Medio
0910844307	31	2	2	2	3	2	2	13	Bajo	3	2	3	3	2	3	16	Medio	2	3	1	1	1	1	1	3	13	Bajo	42	Bajo
0918182106	32	1	1	1	1	5	5	14	Bajo	1	3	4	3	3	3	17	Medio	3	3	1	1	1	4	1	5	19	Bajo	50	Medio
0923476436	33	3	3	2	2	3	2	15	Medio	3	3	3	3	3	3	18	Medio	3	3	3	3	2	3	1	4	22	Medio	55	Medio
0919206250	34	3	3	3	3	2	2	16	Medio	2	2	3	3	3	2	15	Medio	2	2	2	1	1	3	2	1	14	Bajo	45	Bajo
0923122485	35	2	3	4	3	3	3	18	Medio	4	4	3	2	2	2	17	Medio	2	2	2	2	1	3	1	2	15	Bajo	50	Medio
0915429708	36	2	3	2	3	3	4	17	Medio	3	2	2	2	3	3	15	Medio	2	2	2	2	3	3	3	3	20	Medio	52	Medio

Postest VD Herramientas digitales																													
		D1 Contenidos educativos digitales								D2 Herramientas digitales de aprendizaje								D3 Herramientas para producción de contenidos digitales								VD	Nivel		
Cédula	Items	1	2	3	4	5	6	D1	Nivel	7	8	9	10	11	12	D2	Nivel	13	14	15	16	17	18	19	20	D3	Nivel		
0941160269	1	4	5	5	5	5	4	28	Alto	4	4	5	4	4	4	25	Alto	3	5	5	5	4	3	5	4	34	Alto	87	Alto
0926585662	2	4	5	5	5	5	4	28	Alto	5	4	5	4	4	4	26	Alto	3	5	5	4	4	2	5	4	32	Alto	86	Alto
0706385564	3	5	5	5	4	4	4	27	Alto	4	4	5	4	2	3	22	Medio	3	5	4	4	5	3	4	4	32	Alto	81	Alto
0916874506	4	5	5	5	5	4	4	28	Alto	4	4	5	5	2	4	24	Alto	5	4	4	4	4	3	5	4	33	Alto	85	Alto
0914977350	5	5	5	5	5	4	3	27	Alto	4	5	5	5	4	4	27	Alto	5	4	4	4	4	3	5	4	33	Alto	87	Alto
0908267248	6	4	4	5	5	4	3	25	Alto	4	5	5	5	4	4	27	Alto	5	4	4	3	4	5	5	4	34	Alto	86	Alto
0910792480	7	3	4	5	5	4	3	24	Alto	5	5	5	4	3	2	24	Alto	3	4	3	4	4	5	5	4	32	Alto	80	Alto
0907852347	8	4	4	4	5	5	3	25	Alto	4	5	5	4	4	2	24	Alto	5	5	3	4	4	5	5	5	36	Alto	85	Alto
1305493080	9	5	4	4	4	5	3	25	Alto	4	5	5	4	4	2	24	Alto	5	5	3	4	3	5	5	5	35	Alto	84	Alto
0926798885	10	4	4	5	4	5	4	26	Alto	4	5	5	5	2	2	23	Alto	5	5	4	3	3	5	4	5	34	Alto	83	Alto
0916733934	11	4	4	5	5	5	4	27	Alto	4	5	5	5	3	2	24	Alto	2	5	4	4	3	2	5	5	30	Alto	81	Alto
0914462775	12	5	5	5	5	5	4	29	Alto	4	5	5	5	4	2	25	Alto	5	5	4	5	3	5	5	5	37	Alto	91	Alto
0918053455	13	4	5	5	5	5	4	28	Alto	5	5	5	5	4	4	28	Alto	5	4	5	5	5	5	5	4	38	Alto	94	Alto
0919256578	14	5	5	5	5	4	4	28	Alto	4	4	5	5	4	4	26	Alto	3	5	4	5	5	5	4	4	35	Alto	89	Alto
0928288463	15	5	5	4	5	5	3	27	Alto	4	4	5	5	4	4	26	Alto	3	5	5	5	5	5	5	4	37	Alto	90	Alto
0918281072	16	5	5	4	5	5	4	28	Alto	4	4	5	3	3	4	23	Alto	3	5	5	5	3	3	5	4	33	Alto	84	Alto
0909629024	17	4	5	4	5	5	4	27	Alto	5	4	5	5	4	4	27	Alto	5	4	5	5	4	3	5	4	35	Alto	89	Alto
0919092296	18	5	5	4	4	5	4	27	Alto	5	4	5	5	4	4	27	Alto	5	5	5	4	4	3	5	5	36	Alto	90	Alto
0915376636	19	4	5	4	5	2	4	24	Alto	5	5	5	5	4	2	26	Alto	5	5	5	4	4	5	5	5	38	Alto	88	Alto
0913609236	20	4	4	4	5	5	4	26	Alto	5	4	5	3	4	4	25	Alto	5	4	5	4	4	5	5	5	37	Alto	88	Alto
0922316963	21	5	4	4	5	5	4	27	Alto	5	4	5	5	3	4	26	Alto	5	4	5	5	3	5	4	5	36	Alto	89	Alto
0913292983	22	4	4	4	5	5	4	26	Alto	5	4	5	5	4	4	27	Alto	5	4	5	5	3	5	4	5	36	Alto	89	Alto
1104508989	23	4	4	4	5	5	4	26	Alto	5	4	5	5	4	4	27	Alto	5	5	5	3	5	5	5	5	38	Alto	91	Alto
0912153558	24	5	5	4	5	4	5	28	Alto	5	4	5	4	5	5	28	Alto	5	4	3	4	4	5	5	5	35	Alto	91	Alto
0912145299	25	5	5	3	5	5	5	28	Alto	5	5	5	4	2	3	24	Alto	5	5	4	4	5	4	5	3	35	Alto	87	Alto
0912996915	26	5	5	5	5	5	5	30	Alto	5	5	5	4	4	3	26	Alto	2	5	4	4	5	5	5	4	34	Alto	90	Alto
0912824497	27	5	5	5	5	5	5	30	Alto	5	5	5	4	2	3	24	Alto	5	5	4	4	4	4	5	4	35	Alto	89	Alto
0915348395	28	5	5	3	5	5	5	28	Alto	5	5	5	4	4	2	25	Alto	3	5	4	4	5	2	5	3	31	Alto	84	Alto
1003826763	29	5	5	3	5	5	5	28	Alto	5	5	5	4	4	2	25	Alto	3	5	4	3	4	5	5	4	33	Alto	86	Alto
0925582686	30	5	5	5	5	5	5	30	Alto	5	5	5	4	4	4	27	Alto	5	5	4	5	5	4	5	3	36	Alto	93	Alto
0910844307	31	4	5	5	5	4	5	28	Alto	2	4	4	4	5	5	24	Alto	5	5	4	4	4	5	4	5	36	Alto	88	Alto
0918182106	32	5	5	5	4	5	5	29	Alto	5	5	5	5	4	5	29	Alto	5	5	5	3	5	4	5	4	36	Alto	94	Alto
0923476436	33	5	5	5	4	5	5	29	Alto	5	5	5	4	4	5	28	Alto	5	5	3	3	5	4	5	3	33	Alto	90	Alto
0919206250	34	5	5	3	4	5	5	27	Alto	5	5	5	5	2	2	24	Alto	3	5	5	3	5	2	5	4	32	Alto	83	Alto
0923122485	35	5	5	3	4	5	5	27	Alto	5	5	5	5	4	4	28	Alto	3	5	3	3	5	4	5	4	32	Alto	87	Alto
0915429708	36	2	3	2	5	5	4	21	Medio	5	5	5	5	5	5	30	Alto	5	5	5	5	5	5	5	5	40	Alto	91	Alto



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ CISNEROS VICTOR FRANCISCO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA IMPLEMENTAR EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN DOCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE GUAYAQUIL, 2022", cuyo autor es ENRIQUEZ VITORES ALMA TERESA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 21 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ CISNEROS VICTOR FRANCISCO DNI: 00244802 ORCID: 0000-0002-0429-294X	Firmado electrónicamente por: VCRUZCI8 el 21-01- 2023 22:15:07

Código documento Trilce: TRI - 0526144